PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
2019

"Tantangan dan Peluang Dunia Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0"

AULA K FKIP UNILA
KAMIS, 03 JANUARI 2019

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019

"Tantangan dan Peluang Dunia Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0"

AULA K FKIP UNILA
KAMIS, 03 JANUARI 2019

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG

AULA K FKIP UNILA, KAMIS 03 JANUARI 2019

“Tantangan dan Peluang Dunia Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0”

LEMBAGA PENENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019

TIM PENYUSUN PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN UNIVERSITAS LAMPUNG 2019

Penanggung Jawab

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd

Tim Penyunting

Dr. Sunyono, M.Si.
Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd.
Obby Taufik Hidayat, S.Pd., M.Pd.
Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.
Teki Prasetyo Sulaksono, S.Pd., M.Pd.
Pramita Sylvia Dewi, S.Pd., M.Pd
Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

Tim Reviewer

Obby Taufik Hidayat, S.Pd., M.Pd.
Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.
Teki Prasetyo Sulaksono, S.Pd., M.Pd.
Nurhayati, S.Pd., M.Pd.
Pramita Sylvia Dewi, S.Pd., M.Pd

Tim Lay Out

Alfani Pratama F
Agung Saputra

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan Universitas Lampung
Maret 2019 – Bandarlampung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung, 2019
832 Halaman
ISBN 978-602-0860-31-2

Diterbitkan oleh:
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS LAMPUNG
Gedung Rektorat Lantai 5,
Jalan Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro 1
Bandar Lampung 35145
Telepon (0721) 705173,
Fax. (0721) 773798,
e-mail: lppm@kpa.unila.ac.id
www.lppm.unila.ac.id

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan Taufik, Rahmat dan HidayahNya sehingga kami dapat menyelesaikan Prosiding Seminar Nasional Pendidikan yang diselenggarakan dalam rangka Dies Natalis Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung (UNILA) yang ke 51 ini.

Proses penyusunan prosiding ini dilaksanakan setelah proses presentasi oleh para pemakalah dan melalui proses penelaahan oleh tim riviewer. Hal itu dilakukan agar para pemakalah diberi ruang dan waktu untuk menyempurnakan karya ilmiahnya setelah mendapat masukan dan saran dari peserta seminar.

Prosiding yang berjudul "Tantangan dan Peluang Dunia Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0" ini berisi 60 artikel. Setiap artikel merupakan hasil penelitian dan telaah kritis dengan subtema **Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**, **Pendidikan Sosial dan Humaniora**, **Pendidikan Anak Usia Dini, Bahasa** dan **Seni, dan Pendidikan Jasmani.** Adapun para pemakalah dalam prosiding ini terdiri dari para dosen dan mahasiswa Sarjana (S-1) dan Pascasarjana (S-2) yang berasal dari perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta dari dalam dan luar Provinsi Lampung. Perguruan tinggi yang berasal dari luar Provinsi Lampung antara lain Sumatra Barat, Riau, Bengkulu, Jambi, Sumatra Selatan, Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jawa Timur.

Seminar pendidikan ini selain memeriahkan Dies Natalis FKIP UNILA yang ke 51, juga merupakan kegiatan yang sangat penting sebagai salah satu wujud partisipasi dan tanggung jawab para akademisi dalam penyebaranluasan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi kepada khalayak dalam rangka membangun sumber daya manusia yang berkualitas terutama di bidang pendidikan. Akhirnya, dengan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas partisipasi dan dukungan, sehingga Seminar Nasional Pendidikan ini dapat terselenggara dengan baik dan semoga prosiding ini bermanfaat.

Bandarlampung, 26 Maret 2019
Dekan FKIP Universitas Lampung

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 196208041989051001

DAFTAR ISI

SAMPUL
TIM PENYUSUN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI

CITRA KEPEMIMPINAN DALAM HIKAYAT RAJA BUDAK
Ani Diana 1

EKSISTENSI BAHASA INDONESIA DI MEDIA SOSIAL
Ari Fatmawati 15

ANALISIS NILAI-NILAI BUDAYA PADA NOVEL "MANUSIA LANGIT" KARYA J.A. SONJAYA
Lisdwiana Kurniati, Dessy Saputry 24

THE IMPLEMENTATION OF PICTURE AND GRAPHIC DESIGN MEDIA IN TEACHING ENGLISH TO YOUNG LEARNERS
Dian Reftyawati 40

MEMODIFIKASI TEHNIK CLUSTERING UNTUK MENINGKATKAN MENULIS SISWA
Helidatasa Utami.....50

PENDEKATAN BLENDED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS RECOUNT : MENGGUNAKAN WHATSAPP DI SMPN 7 METRO
Ika Rokhmawati 62

PENINJAUAN STRATEGI BELAJAR KOSAKATA YANG DIGUNAKAN OLEH KELOMPOK ILMU SAINS DAN SOSIAL
Imelda Ayu Mustika 78

PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERPEN BERBASIS *CERPEN-GRAM*
Muhammad Fuad, Edi Suyanto, Sukistiono 88

PENGARUH TEKNIK PEMBELAJARAN DAN KEPERCAYAAN DIRI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS
Mahardhika Andiansyah 98

PELANGGARAN NILAI MORAL DALAM NOVEL *AN AMERICAN TRAGEDY* KARYA THEODORE DREISER
Muhammad Briyan, Aceng Rahmat, Fahrurrozi.....118

STRATEGI KESOPANAN PADA NOVEL *THE PRINCE AND THE PAUPER* (Diceritakan Kembali Dari Mark Twain *Original* Oleh Kathleen Olmstead)
Nurina Ulfa 129

PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN TEKNIK INFORMASI TRANSFER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS
Rifka Arina Ruantika 141

ALIH BAHASA DALAM VIDEO DEDDY CORBUZIER DI YOUTUBE
Ryan Puby Sumarta.....152

PENGEMBANGAN KAMUS DARING PRANCIS-INDONESIA BIDANG PARIWISATA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG
Setia Rini, Diana Rosita.....161

STRATEGI PEMBELAJARAN PELAFALAN BUNYI BAHASA
Sumarti.....174

KESALAHAN DALAM PENULISAN TEKS BAHASA INGGRIS OLEH SISWA SD DI INDONESIA
Yosua Permata Adi 184

KETERAMPILAN MENULIS ARTIKEL POPULER MELALUI TEKNIK PEMBELAJARAN MENULIS KOLABORATIF MAHASISWA D3 KEPERAWATAN POLTEKES KEMENKES PADANG SUMATERA BARAT
Zona Rida Rahayu.....196

URGENSI MATA KULIAH UMUM PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENANAMKAN NILAI MORAL BUDAYA BANGSA PADA MAHASISWA MEMASUKI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Abdul Halim, Berchah Pitoewas, Hermi Yanzi, Ana Mentari.....204

HUBUNGAN KECERDASA NEMOSIONAL DENGAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG
Syaiful M, Cheri Saputra, Marzius Insani 210

URGENSI NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN IPTEK UNTUK MERESPON REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Hermi Yanzi, Muhammad Mona Adha, Obby Taufik Hidayat, Devi Sutrisno Putri 216

NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI PENDU KUNG TUMBUH KEMBANGNYA WAWASAN KEBANGSAAN
Irawan Suntoro, Edi Siswanto.....225

DIGITAL LITERCY* PADA PEMBELAJARAN PKn SEBAGAI UPAYA PENGUATAN *CIVIC ENGAGEMENT
Elisa Seftriyana 243

PERKEMBANGAN KOPERASI INDONESIA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (*Indonesian Cooperation Development In The Era Of Industrial Revolution 4.0*)
Erlina Rufaidah, M.Fatur Rahman, Rahmawati.....257

MODEL *WORK BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Fanni Rahmawati 270

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA SEKOLAHDI LINGKUNGAN NAHDLATUL ULAMA KABUPATEN GARUT
Kamin Sumardi, Lela Lailatul Khumaisah, dkk 278

ANALISIS TERHADAP KOMPETENSI GURU PPKN SMP PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI SMP N 14 PALEMBANG
Kurnisar, Umi Chotimah, Sulkipani, Husnul Fatihah.....290

RELEVANSI PEMBELAJARAN *PROJECT CITIZEN* "MEMPRODUKSI" PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PEMBELAJAR MASA KINI DAN MASA DEPAN
Muhammad Mona Adha, Eska Prawisudawati Ulpa, Hermi Yanzi, dkk 307

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR MATEMATIS TINGKAT TINGGI DITINJAU DARI GENDER
Siti Mutmainah, Frendi Maulana 318

URGENSI GURU SD ERA ABAD 21 DALAM MERESPON REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Hermi Yanzi, Nafilah, Susana, Siti Patmawati 324

URGENSI KELEKATAN HUBUNGAN KELUARGA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK BANGSA
Chasya Aghniarrahmah.....335

MEMBANGUN GENERASI MUDA SMART AND GOOD CITIZENSHIP MELALUI PEMBELAJARANPPKn MENGHADAPI TANTANGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Endang Ikhtiarti ,Rohman, M. Mona adha, Hermi Yanzi 348

PERUBAHAN FUNGSI PENDIDIKAN KELUARGA DAN POLA PENGASUHAN DALAM PEMBENTUKAN KEPRIBADIAN ANAK
Siska Rati 361

PENGEMBANGAN KEPROFESIONALAN BERKELANJUTAN (PKB) SEBAGAI DASAR PENINGKATAN KINERJA GURU
Sowiyah, Suwarjo, Riswanti Rini 375

PERSEPSI MAHASISWA PENDIDIKAN IPS FKIP UNSRI TERHADAP KESIAPAN MENGIKUTI PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) DITINJAU DARI ASPEK KOMPETENSI GURU
Sri Artati Waluyati, Husnul Fatihah, Edwin Nurdiansyah 384

TANTANGAN DAN PELUANG DUNIA PENDIDIKAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Syamsul Yusuf.....396

PERANAN PPKN DALAM MENGEMBANGKAN KESADARAN POLITIK PADA GENERASI MUDA
Teki Prasetyo Sulaksono, Berchah Pitoewas, Yuli Kurniasih 403

PERANAN PENDIDIKAN BUDI PEKERTI DALAM PEMBINAAN WARGA NEGARA CERDAS YANG BERKARAKTER DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Yunisca Nurmalisa, Ana Mentari, Nurhayati, Hermi Yanzi.....413

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS SISWA
Afif Rahman Riyanda, Nizwardi Jalinus 427

Pengaruh Penerapan Model *Inquiry Based Learning* Terhadap Aktivitas Dan Kemampuan Berpikir Kritis di SMPN 4 Bandar Lampung
Ajeng Giovani Anggasta, Rini Rita T. Marpaung, Darlen Sikumbang.....444

PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
Diana Ferwita Sari*, Rini Rita T. Marpaung, Darlen Sikumbang.....458

PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
Diana Ferwita Sari, Rini Rita T. Marpaung, Darlen Sikumbang.....471

ANALISIS KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA SMA/MA PADA MATERI DI BANDAR LAMPUNG
Dini Anggreini, I Dewa Putu Nyeneng, Nengah Maharta, Wayan Suana.....484

PROFIL KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMA KELAS X MELALUI PENERAPAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS KONSTEKSTUAL KEANEKARAGAMAN LUMUT DI PULAU TUNDA
Dwi Ratnasari, Pipit Marianingsih, Ika Supitri.....493

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
Herfita Yanti, Rini Rita T. Marpaung, Berti Yolida.....500

PROFIL KEMAMPUAN KOGNITIF MAHASISWA DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN POGIL
Iing Dwi Lestari.....516

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGETAHUAN MAHASISWI TENTANG KESEHATAN REPRODUKSI WANITA DAN PERMASALAHANNYA
Ika Rifqiawati. Indah Juwita Sari. Dwi Ratnasari. Indria Wahyuni 521

PROFIL KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS CALON GURU BIOLOGI MELALUI PEMBELAJARAN MINI RISET PADA SUBKONSEP APLIKASI BIOTEKNOLOGI
Indah Juwita Sari, R. Ahmad Zaky El Islami, Bambang Ekanara, Ilma Riksa Isfiani 529

HUBUNGAN *SELF-EFFICACY* BERDASARKAN *GENDER* DENGAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VIII SMPSE-KECAMATAN KEDATON
Marizha Agustina, Dewi Lengkana, Darlen Sikumbang 535

HUBUNGAN JURNAL BELAJAR DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA KONSEP EKOLOGI KELAS X
Mila Ermila Hendriyani, Mustika Sari, Indah Juwita Sari.....547

PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA PADA MATERI PENGUKURAN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP FISIKA SISWA SMA NEGERI 1 PEMULUTAN SELATAN
Mita, Lukman Hakim, Linda Lia 554

MODEL *GALLERY WALK* DENGAN TEKNIK *BRAINSTORMING* TERHADAP *HIGHER ORDER THINKING SKILL* (*HOTS*) PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMAN 5 BANDAR LAMPUNG
Nukhbatul Bidayati Haka, Siti Irmayanti.....564

PROFIL KOMPETENSI *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE* (TPCK) GURU IPA PADA MATERI *GLOBAL WARMING*
Pramita Sylvia Dewi , Diana Rochintaniawati, Ismu Sukamto 575

PENGARUH PENGETAHUAN LINGKUNGAN DAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN SISWA SMA KELAS XI TERHADAP PERILAKU VANDALISME DI KOTA BANDARLAMPUNG
Rahmalia Nurfidina, Arwin Surbakti, Darlen Sikumbang.....584

PENGARUH PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
Siska Ulfiana, Rini Rita T. Marpaung , Darlen Sikumbang 597

PENGARUH PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 1 PUNGGUR
Siti Qomariyah, Ummi Rosyidah.....609

EVALUASI PSIKOMETRIS TERHADAP SIKAP ILMIAH MAHASISWA PENDIDIKAN MIPA FKIP UNILA
Tasviri Efkar, Lisa Tania, Andrian Saputra.....623

ANALISIS KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN KALKULUS II
Ummi Rosydidah, Irma Ayuwanti.....633

KONTRIBUSI ASSESMEN JURNAL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATA KULIAH BOTANI TUMBUHAN TINGGI
Wisnu Juli Wiono, Rosydalina Putri.....642

PENGASUHAN ORANGTUA DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
Ari Sofia, Gian Fitria A, Nia Fatmawati.....649

EFEKTIVITAS *NAPKIN FOLDING* TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN ANAK DI TAMAN KANAK KANAK BHAYANGKARI 1 PADANG
Asla De Vega, Farida Mayar, Indra Yeni 659

TANTANGAN BAGI PENDIDIKAN (Anak Usia Dini) DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Atin Risnawati 671

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN MELIPAT ORIGAMI DI TAMAN KANAK-KANAK HARAPAN BUNDA 1 PALEMBANG
Eka Pratiwi.....680

THE EFFORTS TO IMPROWE THE ABILITY TO RECOGNIZE NUMBERS THROUGH THE MEDIA NUMBERS CARD TUNAS HARAPAN PLAY GROUB
Halimatus 689

PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI MEDIA MOZAIK BAHAN ALAM
Mulya Sari, Laili Ramadani, Sri Intan Wahyuni 705

PENINGKATAN PERAN JENIS KELAMIN MELALUI BERMAIN PERAN (Penelitian Tindakan TK B Az Zahra, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, Tahun 2018)
Yufiarti, Elindra Yetti, dan Nana Suryana.....718

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SEBAGAI INVESTASI FUNDAMENTAL MENGAHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Nihwan.....731

NEUROSAINS DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (Tantangan dan Peluang PAUD di Era Revolusi Industri 4.0)
Wira Pertiwi.....741

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAIN *SPUNBOND* DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK DI TAMAN KANAK- KANAKBHAYANGKARI 1 PADANG
Yuliani Eka Putri, Farida Mayar, Serli Marlina.....758

PENGARUH MEDIA *SANDPAPER LETTERS* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS ANAK KELOMPOK B DI PAUD CAHAYA ANANDA PALEMBANG
Yuni Dwi Suryani 769

PERFORMA KEMAMPUAN FISIK, TEKNIK DAN MENTAL KARATEKA NASIONAL INDONESIA
Fransiskus Nurseto.....780

MEMELIHARA PERFORMA FISIK MELALUI BUDAYA GERAK
Rahmat Hermawan.....792

KEGIATAN ACTIVE LEARNING DALAM PUNCAK TEMA DI LINGKUNGAN SEKOLAH ANAK USIA DINI
Dedeh Kurniasih 808

Dongeng Kreatif dan Aktif JICT

Samsul Yusuf

Berdongeng merupakan salah satu bentuk cerita penghibur yang bermuatan informasi, pengalaman dan pengetahuan. Dongeng yang kreatif dan aktif memberikan stimulus kepada setiap individu untuk merespon isi dari dongeng tersebut. Tahapan dongeng kreatif dan aktif diambil dari singkatan MASTER yang merupakan kepanjangan dari:

a. Mulai dengan niat adalah berkehendak kepada suatu hal atau pekerjaan dengan diiringi melakukannya karena sesungguhnya amal-amal itu tergantung kepada niat-niat, dan seseorang hanya memperoleh apa yang diniatkan

b. Ambil manfaat dongeng maksudnya tidak menggurui, sumber ilmu pengetahuan, hiburan yang murah meriah, wahana imajinasi tanpa batas, sarana komunikasi efektif, media hiburan yang multi purpose, membuka daya imajinasi dan kreatifitas serta proses pematangan jiwa.

c. Strategi mendongeng meliputi kenali pendengarnya, pilih cerita yang baik (imajinatif, kreatif, dan inspiratif), visualisasikan cerita, atur intonasi suara, sessuaikan ekspresi, atur jeda waktu, sesuaikan kostum.

d. Tentukan gaya dongeng meliputi berani memulai “yakin bisa”, tingkatkan rasa percaya diri, kenali semua yang akan diceritakan

e. Ekspresikan gaya dongeng maksudnya olah vokalmu sehingga pendengar akan responsif dan menerima isi dongeng dengan jelas

f. Realisasikan saat ini juga berkaitan dengan alur mendongeng yaitu terdiri dari prolog (waktu, tempat, tebakan dll, kenalkan tokoh sentral, masukan materi/ muatam dongeng, masuk ke realitas saat ini, masukan konflik, ending cerita (happy ending atau unhappy ending), ambil hikmah dari dongeng tersebut, terakhir evaluasi

Ada 4 alur mendongeng: pertama, jiwai dongeng tersebut dengan sepenuh hati dan tulus dalam menyampaikan dongeng yang berisi pengetahuan, pengalaman, dan cerita motivasi, kedua, Imajinasikan dongeng tersebut dalam kehidupan real sehari-hari sehingga pendengar akan mudah memahaminya, ketiga, ceritakan dengan kalimat yang mudah dimengerti atau dipahami, keempat, tentukan akhir maksudnya tentukan sasaran atau tujuan dari isi dongeng tersebut. Kegiatan mendongeng tidak semata-mata berarti menceritakan tentang dongeng yang merupakan kisah rekaan ataupun khayalan pada anak-anak. Lebih luas dari itu mendongeng berarti bercerita tentang apa saja pada anak-anak atau penyimak lainnya.

Pendidikan di Era Revolusi Industri Keempat

Hari Wibawanto
hariwibawanto@mail.unnes.ac.id

Sejarah peradaban manusia dapat dilacak dari upayanya mencukupi kebutuhan hidupnya. Fase pertama adalah apa yang disebut sebagai Masyarakat Pemburu dan Pengumpul yang dimulai kira-kira sejak 1,8 juta tahun yang lalu sampai kira-kira 10.000 tahun sebelum Masehi (SM). Saat itu, manusia hidup nomaden dan mencukupi kebutuhan hidup kelompoknya dengan cara mengumpulkan hasil buruan dan hasil hutan. Gambaran mengenai manusia zaman batu dengan perkembangan pola pikirnya ini digambarkan dengan sangat baik oleh Yuval Noah Harari (2014) dalam bukunya Sapiens: A Brief History of Humankind. Ketika jumlah manusia berkembang makin banyak dan kehidupan nomaden semakin tidak efisien, manusia mengembangkan pengetahuannya mengenai bercocok tanam dan beternak. Maka mulailah fase kehidupan Masyarakat Petani dan Peternak. Fase ini diperkirakan dimulai kira-kira 12.000 tahun yang lalu. Proses produksi dilakukan lebih banyak dengan tenaga manusia dan hewan, dibantu dengan berbagai alat-alat sederhana. Perubahan dari masyarakat yang hidup dengan berburu dan mengumpulkan bahan makanan menjadi masyarakat agraris yang tinggal menetap di suatu wilayah adalah perubahan tatanan hidup yang sangat besar. Demikin juga ketika akal budi manusia mampu menciptakan mesin yang melipatgandakan tenaga manusia (dan hewan) pada abad ke-18. Adalah mesin uap yang mengubah kehidupan berproduksi umat manusia. Mesin uap melipatgandakan tenaga manusia dan hewan, sehingga dengan mesin itu manusia mampu menjelajah lebih jauh dan mengirimkan beragam hasil produksi ke berbagai tempat di seluruh dunia. Inilah masa perubahan besar berikutnya, yang kemudian dikenal sebagai Revolusi Industri. Masyarakat Industri dengan segala tatanan barunya, dipicu oleh Revolusi Industri yang ciri utamanya adalah pelipatgandaan tenaga manusia oleh mesin. Ketika kemudian penemuan komputer dan teknologi pengolahan data mampu membantu manusia melakukan pengolahan informasi secara efektif dan efisien, muncullah label Masyarakat Informasi yang ditandai oleh berkembang dan meluasnya pemanfaatan cip semikonduktor untuk komputer.

Sampai saat ini telah terjadi 4 (empat) perubahan besar di dunia terkait dengan kemajuan teknologi. Perubahan besar pertama terjadi pada masa yang kemudian kita sebut sebagai Revolusi Industri Pertama yang terjadi sejak tahun 1740 M (beberapa ahli menyebut mulai 1750), sampai sekitar 100 tahun kemudian (Skilton, M. dan Hovsepian, F., 2018). Perubahan utama yang terjadi adalah digantikannya tenaga hewan dan manusia dalam produksi berbagai barang dan jasa oleh tenaga mesin, terutama mesin uap. Teknologi yang berkembang pesat saat Revolusi Industri Pertama adalah mekanisasi mesin tenun, penemuan dan pemanfaatan mesin uap, produksi besi, dan penemuan mesin-mesin kerja (mesin bubut, mesin bor, dan sebagainya).

Revolusi Industri Kedua ditandai dengan pemanfaatan pembangkit daya yang lebih "bersih" yakni listrik. Masa ini dimulai pada tahun 1870 dengan semakin meningkatnya produksi barang secara massal, antara lain akibat diterapkannya teknik lini industri (*assembly line*) dan dipakainya mesin-mesin listrik yang lebih portabel dibandingkan mesin uap. Diantara berbagai temuan penting di masa Revolusi Industri Kedua ini adalah temuan

telegraf, telefon, sistem distribusi tenaga listrik, dan pesawat terbang. Telefon dan telegraf adalah temuan penting yang menandai pemanfaatan energi listrik sebagai sarana pengantaran informasi, sistem yang akan semakin berkembang pesat ketika memasuki Revolusi Industri Ketiga.

Revolusi Industri Ketiga ditandai dengan muncul dan dimanfaatkannya cip semikonduktor dalam perangkat komputer pribadi. Perubahan besar terjadi karena semakin masifnya pemanfaatan komputer personal yang kemudian terhubung satu sama lain melalui teknogi Internet. Maka muncullah Masyarakat Informasi, yang ditandai dengan pertukaran informasi secara global dan memunculkan media-media sosial (yang belakangan men-disrupsi jaringan berita mainstream).

Revolusi Industri Keempat merupakan kontinum dari revolusi industri sebelumnya, dengan ciri utama otomatisasi dan keterhubungan antar perangkat. Internet of Things, yakni sensor dan aktuator dalam proses produksi yang terhubung satu sama lain menjadi motor penggerak Revolusi Industri Keempat ini. Bersamaan dengan itu, teknologi baru bermunculan, misalnya *additive manufacturing* dan *gen-editing*. *Additive manufacturing*, yang dikenal juga sebagai *3D printing*, memungkinkan manusia memproduksi prototip dan produk melalui pemodelan komputer dan merealisasikan produk mulai dari seukuran molekul sampai turbin pesawat terbang.

Gerak Pengembangan Karakter: Tantangan di Era Revolusi Industri 4.0

MG. Adiyanti

Era Revolusi industri dimulai sejak abad ke 18 dengan munculnya revolusi industri 1.0 kemudian diikuti revolusi industri 2.0 disusul dengan revolusi industri 3.0 dan saat ini kita berada pada era revolusi industri 4.0. Pada dasarnya, revolusi industri membawa perubahan di sektor industri dalam proses produksi. Perubahan ini melibatkan seluruh rantai terkait dengan tujuan tercapai efisiensi tinggi dengan kualitas produk yang semakin lama semakin bermutu. Dari revolusi industri yang satu ke yang lain, perubahan di bidang manufaktur ini sekaligus terbukti telah mengubah kehidupan dan pola kerja manusia (2).

Konsep revolusi industri 4.0 pertama kali diperkenalkan oleh Profesor Klaus Schwab. Ekonom terkenal asal Jerman dalam bukunya "The Fourth Industrial Revolution". Seperti revolusi industri sebelumnya, Revolusi Industri 4.0, ditandai dengan adanya (1) cyber-physical systems; (2) kemunculan supercomputer (4) mengoptimalkan fungsi otak dan (5) Manusia akan terhubung mobile devices sehingga mampu memproses, menyimpan, dan mengakses pengetahuan melalui internet. Hal ini menunjukkan adanya perubahan besar-besaran, tidak hanya perubahan di bidang industry, tetapi juga tentang persiapan "manusia" nya yang mau tidak mau harus mempunyai karakter khusus yang sesuai dengan tuntutan lingkungan ke depan.

Perubahan dalam revolusi industry terjadi dalam kurun waktu yang sangat singkat dan sangat cepat. Secara singkat, ke 5 tanda perubahan tersebut dirangkum sebagai adanya digitalisasi informasi yang memasuki semua bidang kehidupan. Dalam dunia pendidikan misalnya, perpustakaan konvensional cepat atau lambat akan tergantikan dengan perpustakaan digital yang dapat di akses setiap saat dimana saja. Hal ini kadang memunculkan persoalan lain yaitu melemahnya interelasi antar manusia. Revolusi Industri 4.0 juga bisa menyebabkan pengerdilan dan marginalisasi (peminggiran) beberapa kelompok dan ini dapat memperburuk kepentingan sosial bahkan kohesi sosial, juga dapat menciptakan risiko keamanan dan dapat pula merusak interelasi (hubungan) antarmanusia.

Dalam kaitannya dengan bidang pekerjaan dan industri, Mentz, (2006) mengidentifikasi pentingnya inovasi di segala bidang. Inovasi memerlukan kemampuan 4 (empat) tahap untuk dapat sampai pada munculnya inovasi industri di setiap bidang (4).

1 Generasi ide merupakan kemampuan untuk mengembangkan ide baru yang berpotensi dan bermanfaat

2 Promosi ide adalah kemampuan seseorang untuk menjual ide kepada orang lain dan untuk mendapatkan dukungan dari lingkungan masyarakat lebih luas untuk sebuah ide yang disampaikan

3 Realisasi gagasan merupakan konkretisasi gagasan ke dalam lingkungan belajar atau lingkungan kerja

4 Implementasi ide, tampak dalam konteks inovatif yang berhasil dalam konteks hasil belajar atau kerja

Untuk dapat mencapai implementasi ide, maka system perlu meningkatkan kemampuannya untuk menstimulasi individu untuk tercapainya tahap ke 4. Menyitir pendapat Kumar and Bharadwaj (2016) peran Psikologi dan mekanisme psikologis adalah pembentukan atau pengembangan karakter yang dapat mengarahkan individu untuk melakukan inovasi. Inovasi

yang dimaksud tidak hanya dalam mengimplementasikan teknologi tetapi juga mengambangkan perilaku inovatif. Dengan demikian perilaku inovatif melebihi dari inovasi teknologi (Bhatnagar, 2012).
Dalam level individu, perspektif ini megarah pada menyiapkan individu sebagai tenaga kerja yang jika semangat dan kemampuan inovatif telah dimiliki akan secara preventif telah mempunyai modal untuk bekerja dengan mengantisipasi kebutuhan industry atau organisasi ke depan (Di Fabio et al., 2017). Ini adalah soft skill yang mau tidak mau harus dimiliki oleh setiap individu yang ingin survive menghadapi perubahan. Pembahasan lebih ,mendalam dalam makalah ini akan difokuskan pada psychological innovation yang lebih berkaitan dengan karakter inidiviu dan proses pencapaiannya.

Karakter yang dimaksud adalah "soft skill" yang merupakan sekumpulan keterampilan yang dimiliki individu untuk mempertahankan dan meningkatkan prestasi seseorang dalam bidangnya, baik pendidikan maupun pekerjaannya serta keterampilan untuk dapat melakukan interaksi sosal sebagaimana yang dituntut oleh lingkungannya. Ketrampilan ini wajib dimiliki leh setiap orang untuk survive dan dapat dikembangkan melalui pendidikan dalam keluarga, masyarakat dan pendidikanformal seperti yang ada saat ini. Sering dikatakan bahwa hard skill membantu individu untuk berhasil dalam sebuah pekerjaan, tetapi individu membutuhkan soft skill untuk mempertahankan pekerjaan dan mencapai standard profesional (3)

Jika diidentifikasi lebih detail, maka soft skill yang diperlukan untuk menghadapi tantangan ke depan di samping kreativitas dan inovasi seperti yang disebutkan di atas, adalah beberapa karakter, agar individu tidak “terjebak” mekanisasi dan digitalisasi semata dan masih mempertimbangkan human being. Beberapa soft skill yang dicuplik dari ide yang disampaikan oleh Ila Sahilla (2016): Complex Problem Solving; People Management; Coordinating with Others; Emotional Intelligence; Judgement and Decision Making; Service Orientation; Negotiation; Cognitive Flexibility; Critical Thinking.

Sebagaimana disebutkan di atas, revolusi industri banyak mengubah kehidupan manusia. Pengembangan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan suatu industri atau organisasi pada umumnya melakukan pendidikan dan pelatihan2. Untuk langkah preventif, persiapan pendidikan inovasi seperti yang dimaksud adalah pengembangan soft skill. Soft skill dapat terbentuk melalui suatu proses yang tidak boleh terputus. Lingkungan dimana seorang tumbuh dan berkembang dapat menjadi salah satu alternative untu menciptakan kondisi tersebut. Peran utama dalam hal ini adalah lingkungan mikro individu. Jika kita berbicara masalah anak dan remaja maka lingkungan system mikro yang dimaksud adalah orangtua yang berada dalam keluarga, guru yang berada di sekolah maupun masyarakat yang berelasi langsung dengan anak.

Presiden dalam pidatonya di Bogor saat memperingati hari guru menyampaikan bahwa “peran guru tidak dapat tergantikan oleh apapun. Dalam menghadapi perubahan yang begitu cepat, guru harus dapat menjadi agen transformasi penguatan sumber daya manusia dalam membangun talenta pesrta didik , mengelola pembelajaran secara lebih kreatif, dan membentuk karakter anak bangsa” (Kompas, Minggu 2 Desember 2018). Dengan demikian diyakini bahwa pendidikan melalui sekolah sekolah formal masih tetap dibutuhkan. Oleh karena itu guru dituntut untuk mempunyai kemampuan kreativitas: pengembangan ide-ide baru dan original dan inovasi yang diperlukan untuk mengimplementasikan ide-ide baru tersebut (4)

Meskipun sekolah dan guru merupakan pelaku dan tempat strategis untuk pengembangan karakter yang dimaksud, namun guna mencapai sasaran tersebut, langkah kolaboratif perlu melibatkan beberapa pemangku kepentingan, mulai dari institusi pemerintahan, asosiasi dan pelaku industri, hingga unsur akademisi dan lebih mikro lagi adalah keluarga. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam melaksanakan pendidikan untuk mengantisipasi kebutuhan ke depan:

1. Pendidikan perlu mendapatkan penekanan tentang kebebasan. Dalam hal ini berarti adalah kebebasan akses untuk mendapatkan pendidikan "education for all". Semua orang tanpa pandang bulu harus mendapatkan kesempatan pendidikan. Dalam pendidikan, para siswa juga diberi kesempatan untuk menyampaikan kebebasan berpendapat dan kebebasan mengkomunikasikan ide-ide nya. 2. Mengembangkan keterampilan penalaran kritis dengan mempraktikkan diskusi, kolaborasi, dan kompromi baik di dalam maupun di luar kelas. Siswa harus menjadi lebih mampu mendiskusikan hal-hal penting. Siswa juga perlu belajar mencapai kesepakatan dengan pertimbangan logis, baik karena ide-idenya diterima atau ditolak. Pada intinya siswa perlu mempunyai kemampuan untuk berpikir diluar kebiasaan tetapi tetap dapat diterima oleh masyarakat (the ability to think outside the box) dan keterbukaan terhadap berbagai perspektif.
3. Pendidikan perlu menyiapkan siswa sadar akan berbagasi perbedaan: budaya, agama, status social ekonomi dsb. Kemampuan ini akan membawa mereka untuk dapat berkomunikasi secara efektif dengan kelompok2 yang berbeda, saling hormat menghormati, baik ketika ide yang ditangkap nyaman baginya maupun ide tidak kondusif dengan dirinya. Dengan demikian diharapkan mereka akan mampu untuk masuk ke dalam masyarakat multicultural atau cosmopolitan. Ini dilakukan melalui lingkungan hidup dan belajar di mana siswa harus belajar untuk terlibat secara positif dengan ide-ide yang membuat mereka tidak nyaman atau yang mereka tidak terbiasa. Mereka belajar mengevaluasi ide-ide baru dengan bukti, dan merumuskan pendapat, bukan membuat asumsi
4. Anak-anak perlu belajar dengan prinsip-prisip etika yang benar. Kesadaran akan pentingnya implementasi etika menimbulkan kesadaran akan pentingnya memahami prasangka dan asumsi sendiri dengan memupuk kebiasaan kesadaran diri dan kritik diri. Hal ini tentu akan membawa indivudi untuk menghargai nilai-nilai yang diikuti yang didasarkan pada norma yang dianut.

Akhirnya, sebagai bagian dari masyarakat dan bangsa Indonesia yang tentunya tidak boleh ketinggalan, maka inovasi harus dilakukan secara terus menerus. Merasa nyaman dalam zona masing-masig harus dikembangkan sebagai modal untuk melangkah mencari zona lain yang sesuai
dengan tuntutan lingkungan. Terus melakukan inovasi, perubahan dan perbaikan dan jangan pernah terputus dari perubahan yang terjadi. Kita harus pandai memanfaatkan fasilitas dan kondisi yang ada untuk pendidikan dan perubahannya.

Semoga bermanfaat..

Acuan

1. http://www.kemenperin.go.id/artikel/18967/Making-Indonesia-4.0:-Strategi-RI-Masuki-Revolusi-Industri-Ke-4
2. http://aceh.tribunnews.com/2018/11/27/peluang-dan-tantangan-era-revolusi-industri-40?page=2
3. Assessment procedure for the soft skills requested by Industry 4.0. Gabriela Beatrice Cotet1,*, Beatrice Adriana Balgiu1, and Violeta – Carmen Zaleschi (Negrea) University POLITEHNICA of Bucharest, Training for Teaching Career and Social Sciences Department, 060042, Romania 2University POLITEHNICA of Bucharest, Training 060042, Romania
4. Front. Psychol., 31 January 2018. Re-thinking Innovation in Organizations in the Industry 4.0
Scenario: New Challenges in a Primary Prevention Perspective. Letizia Palazzeschi, Ornella Bucci and Annamaria Di Fabio*.Department of Education and Psychology, Psychology Section, University of Florence, Florence, Italy https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00030.
5. Bhatnagar, J. (2012). Management of innovation: role of psychological empowerment, work
engagement and turnover intention in the Indian context. Int. J. Hum. Resour. Manag. 23, 928–951. doi: 10.1080/09585192.2012.651313
6. Mentz, J. C. (2006). Developing a Competence Audit for Technological Innovation. Doctoral dissertation, University of Pretoria, Pretoria
7. Kumar, M., and Bharadwaj, A. (2016). “Psychology of innovation: innovating human psychology?” in Technological and Institutional Innovations for Marginalized Smallholders in Agricultural Development, eds F. W. GatzweilerandJ.vonBraun (Cham:Springer International Publishing), 65–80.
8. Di Fabio, A., Palazzeschi, L., and Bucci, O. (2017). In an unpredictable and changing environment: intrapreneurial self-capital as a key resource for life satisfaction and flourishing. Front. Psychol. 8:1819. doi: 10.3389/fpsyg.2017. 01819

CITRA KEPEMIMPINAN DALAM HIKAYAT RAJA BUDAK

Ani Diana
STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung
Jl. Makam K.H. Ghalib 112 Pringsewu
anidiana66@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang citra kepemimpinan dalam sastra Melayu lama. Kita sadari bersama bahwa peran kesusasteraan sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa karena kesusasteraan dapat berperan sebagai sarana untuk mengenal tata nilai, sikap hidup, serta alam pikiran suatu bangsa. Banyak nilai-nilai luhur yang berakar dari masa lampau yang perlu kita gali untuk pembangunan masyarakat masa kini. Salah satu nilai budaya yang perlu kita gali adalah sistem nilai yang berupa citra kepemimpinan bangsa. Salah satu karya sastra Melayu yang di dalamnya sarat dengan penggambaran tentang sosok pemimpin yang ideal adalah Hikayat Raja Budak (HRB). Hikayat Raja Budak menceritakan seorang raja (pemimpin) yang pandai, adil, bijaksana, dan kasih sayang kepada rakyatnya. Hikayat Raja Budak termasuk dalam kelompok kesusasteraan Melayu-Palembang karena berdasarkan asal-usulnya dan bahasa yang digunakan hikayat ini berasal dari daerah Palembang. Hikayat ini sangat menarik untuk diteliti terutama dari citra kepemimpinan Raja Budak yang bijaksana yang dapat dijadikan sebagai teladan bagi para pemimpin di masa kini. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan secara mendetail citra kepemimpinan yang terdapat di dalam Hikayat Raja Budak. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa citra kepemimpinan yang terdapat dalam Hikayat Raja Budak dapat dijadikan sebagai teladan bagi pemimpin di masa kini.

Kata kunci: *Citra kepemimpinan, Hikayat, Raja Budak*

PENDAHULUAN

Pada umumnya manusia Indonesia modern tidak lagi kenal akan sastra lama, tak pernah membacanya, bahkan tidak pernah mendengar namanya kecuali apa yang didapatnya dari sekolah melalui pelajaran sastra lama. Keasingan sastra lama ini bagi kebanyakan orang memang banyak sebabnya. Pertama-tama karena belum banyak digarap menjadi bacaan yang mudah dipahami dan diterima orang banyak, sedangkan bukunya yang asli, yang berupa tulisan tangan tersimpan dalam jumlah yang amat terbatas; tempat penyimpanannya pun biasanya tidak diketahui khalayak ramai (Ikram, 1997: 25). Tidak terkenalnya sastra lama ini ialah aksaranya yang tidak umum dikenal lagi; Cuma terbatas pada karangan jadi, kalaupun buku itu terdapat dalam jumlah yang cukup, tidak banyak orang yang bisa menikmatinya. Selanjutnya bahasa yang digunakan dalam naskah-naskah lama itu merupakan sesuatu yang sudah asing bagi kita.

Sastra lama pada hakikatnya merupakan sastra-sastra daerah yang diwariskan secara turun-temurun yang menjadi kahzanah kekayaan bangsa kita. Oleh karena itu, perlu dikaji dan dikenalkan kepada khalayak ramai agar nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya dapat dilestarikan dan diteladani oleh masyarakat Indonesia pada masa kini. Selanjutnya di dalam sastra lama tersebut juga terkandung berbagai sumber informasi tentang kebudayaan bangsa kita.

Dewasa ini di Indonesia pada umumnya telah terdapat kesadaran bahwa kesusasteraan mempunyai arti penting sebagai sarana untuk mengenal tata nilai, sikap hidup, serta alam pikiran suatu bangsa atau kelompok manusia (Ikram, 1997: 90). Hal ini diperjelas oleh Yuwono (2007: v) bahwa salah satu upaya terbaik mengenali suatu bangsa adalah mengenali karya sastranya. Melalui karya sastra kita dapat memperoleh informasi tentang alam pikiran, sifat, tradisi, sejarah, dan kemampuan suatu bangsa. Bangsa Indonesia yang merupakan bangsa Melayu telah banyak menyimpan kahazanah karya sastra yang bernilai tinggi dan telah menarik perhatian masyarakat untuk menelitinya, baik peneliti dalam negeri maupun dari luar negeri. Salah satu sistem nilai yang telah membudaya pada bangsa kita adalah citra kepemimpinan yang telah menjadi panutan sejak dahulu kala. Menurut Stogdill dalam Ikram (1997:94) ada 10 definisi (pengertian) kepemimpinan, yaitu: (1) sebagai kepribadian dan efeknya, (2) sebagai seni membuat orang menurut, (3) sebagai pengunaan

pengaruh, (4) sebagai tindakan atau perilaku, (5) sebagai suatu bentuk persuasi, (6) sebagai hasil dari adu kekuatan antaranggota kelompok, (7) sebagai sarana untuk mencapai tujuan, (8) sebagai akibat interaksi, (9) sebagai suatu peranan atau tugas khusus, (10) sebagai sumber struktur tugas. Dari sepuluh citra kepemimpinan modern tersebut tentunya bukan hanya berlaku pada masa kini, tetapi juga berlaku sejak zaman lampau. Hal ini dapat kita telusuri melalui karya sastra lama yang di dalamnya banyak terdapat cerita tentang sosok pemimpin yang ideal, salah satunya *Hikayat Raja Budak.* Dalam *Hikayat Raja Budak* diceritakan bahwa Raja Budak merupakan seorang Ratu (Raja) yang memiliki kepribadian yang luhur (cerdik, baik, adil, dan bijaksana), serta memiliki ilmu pengetahuan yang luas. Dibawah kepemimpinannya rakyat hidup makmur dan sentosa. Tidak heran jika kerajaan Raja Budak termashur ke seluruh negeri dan disegani oleh kerajaan-kerajaan lain. Di samping itu Raja Budak sangat cantik dan rupawan sehingga banyak raja-raja dari negeri lain yang datang meminangnya. Citra kepemimpinan yang digambarkan dalam Hikayat raja Budak ini sangat menarik untuk dibahas sebagai sebuah penelitian mengingat soal kepemimpinan saat ini merupakan hal yang sangat urgen yang perlu dipikirkan karena akan sangat menentukan nasib bangsa Indonesia ke depannya. Pemimpin yang baik dan cerdas tentunya sangat dibutuhkan bagi bangsa ini untuk mengatasi segala permasalahan yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif kualitatif,* yaitu menggambarkan, memaparkan, dan menguraikan objek yang diteliti. Penelitian kualitatif antara lain bersifat deskripitif, data yang dikumpulkan lebih banyak berupa kata-kata atau gambar daripada angka-angka. Dengan demikian, penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk membuat deskripsi atau gambaran untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain (Moleong, 2010: 6).

Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup dua hal, yaitu pengumpulan data dan analisis data. Pada tahap pengumpulan data digunakan metode dokumentasi. Metode dokumentasi adalah pengumpulan data-data dan bahan-bahan berupa dokumen. Bahan-bahan di sini berupa teks naskah *Hikayat Raja Budak* yang merupakan hasil suntingan teks yang telah dikaji secara filologis oleh Diana (2002: 142-207). Dari hasil suntingan teks tersebut peneliti

gunakan untuk meneliti citra atau unsur kepemimpinan yang ada dalam *Hikayat Raja Budak* melalui tokoh utamanya yaitu Sifat Akal (Raja Budak) Dari 10 citra kepemimpinan yang digambarkan oleh Stogdill pada bagian pendahuluan di atas hanya butir 1, 2, 3, 4, 5, dan 8 karena untuk butir 6,7,9 dan 10 tidak terdapat dalam *Hikayat Raja Budak*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang penulis gunakan dalam penelitian ini berupa cerita *Hikayat Raja Budak* yang diambil dari suntingan teks naskah *Hikayat Raja Budak* (Diana, 2002: 142-207). Hasil suntingan teks tersebut menggunakan metode landasan dan sebagai landasannya merupakan teks Naskah *Hikayat Raja Budak* dengan kode Ml 6 (Diana, 2002: 69). Naskah dengan kode Ml 6 ini merupakan koleksi PNRI yang berasal dari Palembang yang dibawa oleh Gramberg bersama dengan naskah Palembang yang lain ke Batavia pada tahun 1866 (Iskandar, 1996: 433). *Hikayat Raja Budak* berbentuk prosa yang dalam sastra Melayu pada umumnya disebut dengan hikayat. Hikayat merupakan cerita lama atau kuno yang ditulis dalam bentuk prosa. (Baried dkk. (1985: 5). Hikayat dikatakan sebagai cerita lama atau kuno karena di dalam sastra Indonesia modern sudah tidak dikenal lagi cerita yang berjudul hikayat. Sifat rekaan merupakan unsur yang menonjol dalam sastra hikayat. *Hikayat Raja Budak* menceritakan tujuh orang anak yang tinggal di negeri Lantapuri, yaitu sebuah negeri yang selalu dilanda huru-hara karena raja yang memerintahnya sangat zalim. Sifat Akal dan keenam saudaranya dikenal sangat baik dan cerdik. Pada suatu hari mereka bermain-main bersama teman-teman sebaya yang cukup ramai untuk berperan sebagai raja, mangkubumi, perdana menteri, penggawa, hulubalang, dan rakayat. Permainan itu persis seperti pemerintahan dalam sebuah kerajaan yang sesungguhnya. Adapun yang menjadi rajanya adalah Sifat Akal karena dia yang tertua dan memiliki kemampuan lebih dibandingkan keenam saudaranya yang lain, serta anak-anak sebayanya, terutama dilihat penguasaan ilmu pengetahuan agama dan permasalahan yang terjadi di kerajaan mereka, serta kemampuannya dalam berbicara. Dalam permainan tersebut mereka bertanya jawab tentang permasalahan yang terjadi di negeri mereka, dan tampak dari tanya-jawab ketujuh anak tersebut menunjukkan bahwa mereka memiliki kepandaian dan kemampuan untuk menjadi pemimpin atau raja. Namun, pada suatu hari seorang pesuruh raja mengetahui permainan tersebut, kemudian melaporkannya kepada raja sehingga raja menjadi murka dan memenjarakan anak-anak tersebut kecuali Sifat Akal. Setelah sebulan

mereka dipenjara, raja yang sedang berkuasa meninggal dunia dan tidak memiliki keturunan untuk meneruskan tahtanya, lalu para penasihat raja bermusyawarah untuk mengangkat Sifat Akal menjadi raja. Ia dianggap cakap dan memiliki kemampuan untuk memimpin kerajaan Lantapuri. Di samping itu, dilihat dari asal-usul keturunan orang tua Sifat Akal merupakan cucu dari Raja Khuffah. Sifat Akal kemudian dinobatkan menjadi Raja Negeri Lantapuri dengan gelar Sri Sultan Khalifatullah, dan ia menyebut dirinya Raja Budak. Keenam adik Raja Budak diangkat menjadi pegawai tinggi kerajaan. Raja Budak memerintah dengan adil dan bijaksana sehingga Negeri Lantapuri menjadi makmur dan terkenal ke seluruh negeri. Selanjutnya banyak raja-raja yang ingin meminang Raja Budak, tetapi belum ada yang diterima oleh Raja Budak karena para raja yang datang tidak dapat menjawab teka-teki yang diberikan oleh Raja Budak. Sampai pada suatu hari putra raja dari Kerajaan Cinta Maya ingin meminang Raja Budak dengan mengutus burung kesayangannya yang bernama sepah putri ke istana Raja Budak untuk mengetahui isi sayembara (teka teki) yang diajukan oleh Raja Budak. Setelah mengetahui isi teka-teki tersebut, burung sepah putri pulang dan menyampaikan kepada tuannya dan ia yakin tuannya dapat memenuhi semua permintaan Raja Budak. Kemudian Raja Dewa Kacah datang ke istana Raja Budak untuk menjawab teka-teki tersebut. Semua teka-teki dan permintaan Raja Budak dapat dipenuhi oleh Raja Dewa Kacah sehingga ia diterima untuk menjadi suami Raja Budak. Selanjutnya Ayahanda Raja Dewa Kacah dan rombongan yang banyak datang ke Lantapuri untuk meminang Raja Budak. Setelah itu Raja Budak dan Raja Dewa Kacah dinikahkan dengan menggunakan adat perkawinan yang berlaku pada raja-raja Melayu.

Dari *Hikayat Raja Budak* tersebut terlihat tokoh utamanya, yaitu Sifat Akal (Raja Budak) memiliki pengetahuan yang luas sehingga mampu mengatasi berbagai permasalahan yang ada, dan memiliki sifat baik (budi bahasanya halus, adil, dan bijaksana) sehingga semua yang yang ia katakan dan perintahkan dipatuhi semua orang (rakyat). Adapun citra kepemimpinan yang tergambar dari sosok Raja Budak, yaitu:

1. Kepemimpinan sebagai kepribadian dan efeknya

Sebagai seorang pemimpin Raja Budak memiliki kepribadian yang baik sehingga memberikan efek atau pengaruh kepada orang lain, yaitu orang akan mendengarkan dan mematuhi semua yang ia katakan dan perintahkan. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Dan yang tuah perempuan

> terlalu sangat baik parasnya, sedap manis barang lakunya, gilang-gemilang warna tubuhnya (Diana, 2002: 143).

Dari kutipan di atas Sifat Akal (Raja Budak) digambarkan sebagai tokoh yang bukan hanya memiliki wajah yang cantik tetapi juga memiliki perilaku yang baik sehingga disukai oleh semua orang. Karena kecerdasan dan sifatnya yang baik, Sifat Akal sejak sebelum diangkat menjadi raja sudah didaulat oleh saudara dan teman-temannya untuk menjadi pemimpin dalam setiap permainan yang mereka lakukan. Salah satu permainan yang mereka lakukan adalah bermain peran seperti layaknya sebuah kerajaan, yaitu sebagai raja, perdana menteri, hulubalang, punggawa, dan rakyat. Dalam permainan tersebut saudara dan teman-teman sifat Akal selalu mendaulatnya untuk menjadi raja sebagaimana layaknya raja yang memerintah sebuah kerajaan. Hal ini dikarenakan Sifat Akal dianggap paling cocok untuk memerankan sebagai seorang raja karena ia cerdik, pandai berbicara, dan baik hati. Ia mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi.

Selanjutnya kemampuan Sifat Akal dalam memerankan sebagaimana layaknya seorang raja dianggap sangat tepat oleh perdana menteri dan para hulubalang yang pada saat itu sedang mencari pengganti Raja Negeri Lantapuri yang pada saat itu wafat dan tidak memiliki penerus atau keturunan. Melihat kecakapan dan kepandaian Sifat Akal maka mereka ingin mengangkat Sifat Akal untuk menjadi raja di negeri Lantafuri. Berkat pribadinya yang sederhana dan baik tersebut membuat perdana menteri dan para punggawa kerajaan tertarik untuk mengangkat Sifat Akal menjadi raja, yaitu Raja Budak. Ia digelari 'Raja Budak' karena usianya yang masih belia sudah menjadi raja, 'budak' artinya anak dalam bahasa Palembang. Kepribadian seorang pemimpin akan menjadi anutan bagi rakyatnya karena segala perkataan dan perbuatannya akan menjadi anutan bagi rakyatnya. Bila ia baik maka akan sangat dicintai rakyatnya.

2. Kepemimpinan sebagai seni membuat orang menurut

Di samping memiliki kepribadian yang baik seorang pemimpin juga harus memiliki kekonsistenan dalam berbicara dan berbuat sehingga dapat dipercaya oleh rakyatnya. Jika rakyat percaya sudah otomatis mereka akan mematuhi segala perintah pemimpin atau rajanya. Hal ini juga terdapat pada Raja Budak yang baik dan bijaksana. Meskipun diangkat menjadi raja dari sebuah kerajaan yang besar, ia tidak sombong dan tidak melupakan kewajibannya kepada Allah Subhanahu Wataala. Hal ini berkat pendidikan orang tuanya yang selalu menasihatinya

pada saat ia menjadi raja.. Raja Budak pun selalu mendengarkan nasihat orang tuanya dan ia tidak pernah menunda-nunda suatu perkara atau masalah. Jika ada permasalahan langsung diselesaikannya dengan adil dan bijaksana. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut ini.

> Maka Sifat Akal itu menjadi raja maka terlalu ramai di hujung negeri Lantapuri. Syahdan setelah dilihat oleh Biyaperi itu akan anaknya menjadi raja sama budak-budaknya maka kata Biyaperi," Aduai, anakku Tuan sifat Akal adalah pesan ayahanda kepada Tuan sekalian akan menjadi raja itu jangan sekali lupa akan Allah Subhanahu Wataala, di dalam akherat sebab dengan kebesaran Tuhan juga jadilah Tuan sekalian, dan jikalau orang teraniaya mempersembahkan halnya maka segeralah bicarakan halnya itu (Diana, 2002: 145).

Dari kutipan di atas terlihat bahwa Biyaperi, orang tua Raja Budak pun sangat memperhatikan anak-anaknya dan memberikan nasihat serta arahan untuk selalu taat kepada Allah Subhanahu Wataala. Seorang pemimpin haruslah berlaku adil dalam memutuskan segala perkara, dan menyegerakan bantuan kepada rakyatnya yang menderita atau mengalami kesusahan.

3. Kepemimpinan sebagai penggunaan pengaruh

Seorang pemimpin atau raja tentunya sangat berperan dalam suatu negeri karena ucapan dan perilakunya akan diikuti oleh rakyatnya dan dianggap sebagai aturan atau hukum. Untuk itu ia harus menjaga ucapan dan perilakunya yang baik sehingga ia akan menjadi pemimpin yang disegani dan dipatuhi oleh rakyatnya. Sebaliknya, pemimpin yang zalim pasti akan ditentang dan digulingkan oleh rakyatnya. Hal ini juga berlaku di masa modern ini maupun di masa lalu. Terbukti ketika kerajaan Lantapuri dipimpin raja yang lalim banyak terjadi kerusuhan dan huru-hara sehingga negeri tidak aman, tetapi setelah dipimpin oleh Raja Budak yang baik hati negeri Lantapuri menjadi aman dan sentosa. Raja Budak dalam memerintah sangatlah adil dan bijaksana sehingga rakyatnya sangat mencintainya, mematuhi, dan mendukungnya. Hal ini bisa kita lihat pada kutipan berikut ini.

> Adapun tatkala itu pun kedengaranlah pada segalah menteri, penggawah, hulubalang, dan kepada orang Islam dan dagang dan santri maka masing-masing pun datang sebab rindukan dinda-dinda berahi, kasi sayang akan Raja Budak itu. Masing-

> masing perhambakan dirinya serta dengan takutnya dan ngeri sebab budi bahasanya terlalu baik (Diana, 2002: 146).

Selanjutnya Raja Budak termashur bukan hanya di dalam negeri Lantapuri tetapi juga sampai ke seluruh penjuru negeri lain sehingga banyak raja-raja yang berdatangan untuk melamarnya. Namun, banyak raja yang datang tidak berhasil untuk meminangnya karena tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh Raja Budak. Pertanyaan Raja Budak sangat sulit untuk dijawab, kecuali bagi raja atau pangeran yang memiliki pengetahuan yang luas karena pertanyaan tersebut berisi nasihat tentang kehidupan ini. Seorang pemimpin yang baik atau ideal harus lah memiliki semua sifat yang baik dan tidak bersifat jahat sebagaimana yang tersirat di dalam teka-teki tersebut. Dari raja-raja yang datang tersebut, hanya Raja Dewa Kacahlah, putra raja kerajaan Cinta Maya yang dapat menjawab pertanyaan (teka-teki) Raja Budak tersebut sehingga Raja Budak mau dipersuntin olehnya. Hal ini dapat dilihat dari petikan berikut ini.

> Maka kata burung itu,"hai, orang mudah, patik hendak bertanya siapakah Tuan hamba ini, dan apa sebabnya Tuan hamba duduk di sini?" Maka kata Raja Syah Johan,"Hai, Saudaraku burung yang bijaksana, jikalau aku katakan kemaluanku. Adapun hamba ini anak Raja Langkahdura dua bersaudara berlayar ke negeri Lantapuri hendak meminang Raja Budak itu, terlalu ia bijaksana lagi kehendaknya itu terlalu ajaib-ajaib maka tiada dapat hamba memberikan maksudnya itu" (Diana, 2002: 166).

Setelah suda maka titah Raja Budak."Ya, Saudaraku, Tuan apalah yang terlebih besyar daripada langit dan bumi?" Maka sahut Raja Dewa Kacah,"Adapun yang terlebih besyar daaripada langit dan bumi itulah hawa nafsu orang yang takabur itu." Maka kata Raja Budak,"Apa pulah lagi yang terlebih keras daripada batu?" Maka sahut Raja Dewa Kacah,"Adapun yang terlebih keras daaripada batu itu hari segalah orang yang dengki sama manusia daaripada kebesyaran dan kemuliaan." Maka kata Raja Budak."Apa pulah yang terlebih bercahaya daripada bulan dan matahari?" Maka sahut Raja Dewa Kacah."Yang terlebih bercahaya daripada bulan dan matahari yaitu hati segalah yang alim dan ulama-ulama." Maka kata Raja Budak,"Apa

pulah lagi yang terlebih daripada ombak di laut dan yang terlebih tinggi daripada langit?' Maka sahut Raja Dewa kacah,"Itulah hati segalang orang mukmin yang sangat merendahkan dirinya kepada samanya manusia lagi dimuliakan Allah Subhanahu Wataala." Maka kata Raja Budak,"Dan baik sukah daripada dukah?" Maka sahut Raja dewa Kacah."Dan baik sukah daripada dukah itu karena kepada kesukaan dan kebajikan apabila senantiasa di dalam dukanya itu kemudian maka diberi Allah akan kesukaan pulah, yang dapat kesukaan itu akhirnya beroleh kedukaan kesudahannya.: Maka kata Raja Budak,"yang mana fakir serupa saudagar, dan yang mana saudagar serupa fakir?' Maka sahut Raja Dewa Kacah,"Dan yang fakir serupa saudagar itulah segalah hamba Allah yang munafik tiada sadarkan dirinya fakir-miskin, hawa nafsunya berkehendak kebesyaran dunia, itulah fakir serupa saudagar itu, dan saudagar serupa fakir itulah orang yang sempurna akalnya Islam di dalam kesukaan karena hatinya tiada takabur dan tiada memberikan kebesyaran kepada dirinya, itulah yang bernama saudagar serupa fakir." Maka kata Raja Budak,"Apa pulah yang dikatakan badannya puti kuning sifatnya buntar laksana bunga rajaksa duduk terhantar seperti mati, apabilah nyawa datang badannya binasa?" Maka sahut Raja Dewa Kacah,"Itulah namanya telur ayam." Maka kata Raja Budak itu,"Ada sepohon kayu buanya dua dan dahannya dua belas dan rantingnya tiga puluh dan bunganya kuning bertaburan?" Maka sahut Raja Dewa Kacah,"Itulah bernama setahun dan buanya itu itulah bulan dan matahari dan dahannya dua belas dan bunganya kuning bertaburan itulah bintang di langit Tuanku." Maka kata Raja Budak,"Yang mana budak serupa tuah, dan yang mana tuah serupa budak?" Maka sahut Raja Dewa Kacah,"Yaitu budak serupa tuah itulah perangainya budi akalnya dan takut ia kepada Tuhannya itulah, dan tuah serupa budak itu orang yang jahat pekertinya tiada akan takut kepada Tuhannya dan tiada akan sadar dirinya itulah Tuanku tuah serupa budak." Maka Kata Raja Budak,"Yang mana jandah

yang belum bersuami itu, dan dara-dara yang suda bersuami itu?" Maka kata Raja dewa Kacah,"Adapun jandah yang lalongit seperti dara-dara lakunya dan dara-dara yang suda bersuami itulah dara-dara tiada tetap duduk di rumahnya sukah berjalan-jalan kepada rumah orang yang lain, itulah dara-dara yang sudah bersuami Tuanku." Maka kata Raja Budak,"Yang mana sehari bulan penu merancung dan yang mana bintang timur merancung kalam, dan yang mana pauh dilayang, dan yang mana madu bergantung, dan yang mana kumbah dilarik, dan yang mana tomak Sri, dan yang mana papan bakung tiga jari?" Maka sahut Raja Dewa Kacah,"Adapun yang sehari bulan penu merancung itulah dahi, dan merancung kalam itulah hidung, dan pauh dilayang itulah pipi, dan madu bergantung itulah namanya dagu, dan kumbah dilarik itulah leher, dan tombak Sri itulah jari, dan papan bakung tiga jari itulah tapak kaki Tuanku" (Diana, 2002: 177-179).

4. Kepemimpinan sebagai tindak dan perilaku

Seorang pemimpin atau raja hendaklah selalu bertindak cermat dan hati-hati, terutama dalam memutuskan segala perkara sehingga tidak menimbulkan keresahan dan aniaya kepada rakyatnya. Rakyat yang miskin dan teraniaya hendaklah segera diberikan pertolongan agar ia dapat terbebas dari kesusahan, dan jika ia bersalah hendaklah diteliti terlebih dahulu apakah benar-benar ia bersalah, jangan langsung menghukumnya. Adapun jika memang terbukti ia berbuat kesahalan berikanlah maaf itu akan lebih baik daripada menghukumnya. Untuk lebih jelasnya hal teersebut dapat dilihat pada kutipan berikut.

> Maka kata Biyaperi itu," Ya, anakku, Tuan dengarlah kata ayahandah, dan ketahuilah oleh Tuan hamba karena raja-raja, menteri, penggawah, hulubalang itu pun dengan kuasa Tuhan seru sekalian alam menjadi kuatlah segalah rakyat itu, dan jika ada orang mengadukan halnya segeralah periksa, jikalau ada salahnya sekali janganlahTuan segera murkakan dia maka hendaklah dengarkan hari kemudian, dan jika ada benar salahnya sekalipun ampuni dosanya maka hatinya suka (Diana, 2002: 146).

5 Kepemimpinan sebagai suatu bentuk persuasi, dan kepemimpinan sebagai akibat

interaksi

Seorang raja atau pemimpin tentulah akan sangat ditakuti dan berpengaruh besar kepada rakyat yang dipimpinnya Seorang raja memiliki kekuasaan besar dalam sebuah negeri karena ucapan dan tindakannya akan sangat berpengaruh terhadap sikap para menteri, penggawah, hulubalang, dan rakyat banyak. Hal ini karena kekuasaan tertinggi berada di tangan raja, dan seorang raja memiliki kewenangan penuh untuk memutuskan atau tidak memutuskan suatu perkara. Raja budak diangkat menjadi raja bukanlah berdasarkan adu kekuatan atau dengan peperangan, tetapi ia diangkat oleh perdana menteri dan mangkubumi Negeri Lantapuri karena kecerdasan dan budi bahasanya yang baik. Mangkubumi dan perdana menteri selalu memperhatikan kelakuan dan bicara Raja Budak ketika sedang bermain-main dengan saudara dan teman-teman sebayanya. Ia terlihat sangat cerdas dan bijaksana dalam memutuskan segala persoalan sehingga sangat pantas untuk diangkat menjadi raja dari Negeri Lantapuri yang pada saat itu tidak memiliki raja disebabkan rajanya sudah meninggal dunia. Di samping itu Raja Budak memang memiliki darah keturanan raja, yaitu ayahnya merupakan cucu dari Raja Khuffah. Untuk lebih jelasnya mengapa Raja Budak diangkat menjadi Raja Negeri Lantapuri dapat dilihat dari kutipan berikut.

> Maka kata Mangkubumi,"Kanda bicara pun Kakang, baiklah kita ambil anaknya Biyaperi yang perempuan itu, kita jadikan raja dan segalah saudaranya yang di dalam penjara itu kita lepaskan." Maka kata Perdana Menteri itu,"Benarlah seperti kata kakang itu karena Adindah dengar habarnya Biyaperi itu anak-cucu Raja Negeri Khuffah, itu sebabnya maka anaknya itu pun sangatlah sempurna akalnya dan budi-bicarahnya, patut juga ia kembali asalnya" (Diana, 2002: 148).

> Maka Mangkubumi dan Perdana Menteri pun makanlah siri seraya berkata," Ya, Tuanku, maka hamba datang ke mari ini hendak menyambut Padukah Anakdah Tuanku, memintak supaya menjadi raja di dalam negeri in, rajanya sudah mati dan tiada yang patut akan gantinya atas tempat kerajaan melainkan Padukah Anakdah juga (Diana, 2002: 149).
> Maka sahut Mangkubumi dan Perdana Menteri, janganlah Tuanku hamba berkata demikian karena Padukah Anakdah itu akan pemandangan hamba

> sangatlah sempurna akalnya dan budi-bicarahnya diberi Allah Subhanahu Wataala, demikianlah pendapat patik (Diana, 2002, 149).
>
> Maka Mangkubumi pun berdiri seraya berkata," Dan Tuan-tuan yang sekarang ini, mari Sifat Akal dijenengkan raja Lantapuri dan sebutlah nama Seri Sultan Khalifatullah. Setelah suda sekaliannya rakyat, menteri, penggawah, dan hulubalang pun menjunjung duli bagindah tujuh kali rapat ke tanah seraya katanya,"Daulat Tuanku Sya Alam, patik junjunglah" (Diana, 2002: 151).

Pembahasan

Dari hasil penelitian di atas tentang citra kepemimpinan yang disampaikan oleh Stogdill ada 6 yang terdapat dalam *Hikayat Raja Budak*, sedangkan 4 butir yang lainnya tidak ditemukan dalam *Hikayat Raja Budak,* seperti kepemimpinan sebagai hasil adu kekuatan antaranggota kelompok. Dalam *Hikayat Raja Budak* kekuasaan yang diperolehnya bukan hasil peperangan atau hasil adu kekuatan di antara kelompok, tetapi merupakan anugrah dari Allah Subahanahu Wataala sebagai balasan bagi Raja Budak yang baik budi pekertinya. Selanjutnya, kepemimpinan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, juga tidak terdapat di dalam *Hikayat Raja Budak* karena menjadi raja bukan kemauan Raja budak, melainkan keinginan mangkubumi dan perdana menteri kerajaan Lantapuri karena Sifat Akal (Raja Budak) menurut pandangan mereka pantas untuk diangkat menjadi seorang raja, ia memiliki pengetahuaan yang luas, cerdas, adil, dan bijaksana, serta baik budi pekertinya. Adapun kepemimpinan sebagai suatu peranan atau tugas khusus (di antara tugas-tugas lain), dan kepemimpinan sebagai sumber struktur tugas (dalam suatu kelompok). Di dalam *Hikayat Raja Budak* peranan raja sangat penting karena kemampuannya dalam memimpin negeri sangat dipertaruhkan untuk kesejahteraan rakyatnya sehingga tidak bisa dilakukan hanya dengan sambilan atau setengah hati. Selanjutnya jabatan sebagai seorang raja bukan sekedar pembagian tugas berdasarkan kewenangannya, tetapi merupakan panggilan hidup dan pengabdian, tidak sekedar untuk mencari popularitas dan nafkah semata. Di samping itu, seorang pemimpin (raja) tidak sekedar membagi tugas atau pekerjaan kepada bawahan atau rakyat, tetapi sebagai pelayan rakyatnya. Ia harus mampu membantu rakyatnya keluar dari berbagai permasalahan dan kemiskinan, serta mampu pula menjadi pengayom bagi rakyatnya.

Adapun keenam butir definisi kepemimpinan menurut Stogdill yang terdapat dalam *Hikayat Raja Budak* akan dibahas lebih lanjut. Kepemimpinan sebagai kepribadian dan efeknya, Kepemimpinan sebagai seni membuat orang menurut, serta Kepemimpinan sebagai penggunaan pengaruh, ketiga kepemimpinan ini tentunya sangat berkaitan erat sehingga tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Kepribadian seseorang tentunya akan tergambar dalam bentuk tindakan dan perilakunya, yang kemudian mempunyai efek terhadap lingkungannya, baik bawahan maupun sesama pemimpin yang lain. Dalam *Hikayat Raja Budak* diceritakan bahwa Raja Budak memiliki kepribadian yang baik, cerdik lagi arif-bijaksana. Ia sangat pandai dalam berbicara dan memiliki pengetahuan yang luas tentang kehidupan sehingga apa yang dikatakannya selalu benar sehingga saudara, teman, dan para pejabat kerajaan sangat mengaguminya. Di samping itu ia juga memiliki paras yang sangat cantik, gilang-gemilang bercahaya sehingga siapapun yang memandangnya akan terpesona, ditambah lagi tingkah lakunya yang baik, lemah lembut dan penuh hormat kepada orang tua. Bukti Raja Budak memiliki pengetahuan yang luas dapat dilihat dari pertanyaan atau teka-teki yang ia lontarkan kepada para raja yang ingin meminangnya. Teka-teki tersebut memiliki makna yang sangat dalam tentang kehidupan sehingga tidak semua orang dapat menjawabnya, dan banyak raja yang kecewa karena tidak dapat menjawab pertanyaan Raja Budak, dan hanya Raja Dewa Kacah, putra Raja Cinta Maya saja yang dapat menjawab teka-teki Raja Budak sehingga ia dapat mempersunting Raja Budak.

Kepribadian yang melekat sebagai watak atau karakter seseorang memang sangat memberikan efek atau pengaruh yang kuat kepada orang lain atau lingkungannya. Orang bisa punya rasa suka atau tidak suka kepada seseorang sangat ditentukan oleh pribadinya. Orang yang baik tentu akan disukai semua orang dan akan lebih dipercayai bila ia diangkat menjadi seorang pemimpin. Sebaliknya, orang yang memiliki kepribadian tidak baik pasti tidak disukai oleh lingkungannya. Raja Budak diangkat menjadi raja juga karena memiliki kepribadian yang baik di samping ia cerdas sehingga sangat pantas unduk diangkat menjadi pemimpin (raja). Raja baik pasti akan membawa rakyatnya kepada kemakmuran. Hal ini bisa dilihat di dalam *Hikayat Raja Budak,* negeri Lantapuri sejak diperintah oleh Raja Budak menjadi termashur ke seluruh negeri karena kerajaannya yang tentram, ramai, dan makmur.

Selanjutnya untuk kepemimpinan sebagai tindakan atau perilaku, kepemimpinan sebagai suatu bentuk persuasi, dan kepemimpinan sebagai akibat interaksi merupakan tiga hal yang saling berkaitan erat. Tindakan seseorang terutama pemimpin akan diikuti oleh bawahannya atau lingkungannya. Jika apa yang dilakukan baik dan menimbulkan kebaikan bagi banyak orang atau rakyat pasti akan memberikan pengaruh yang kuat, yaitu timbulnya dukungan dari bawahan atau rakyat. Seorang pemimpin yang baik pasti akan selalu berusaha mensejahterakan rakyatnya. Rakyat yang hidup sejahtera pasti akan patuh kepada pemimpinnya sehingga kebijakan apapun akan mereka laksanakan dengan sebaik-baiknya.

Akhirnya dari sosok pemimpin yang terdapat dalam cerira lama, yaitu dalam *Hikayat Raja Budak* dapat kita katakan bahwa Raja Budak merupakan sosok pemimpin ideal atau idaman pada zaman dahulu. Namun, kalau kita bandingkan dengan sosok pemimpin modern yang ada pada masa kini tentunya tidak jauh berbeda bahwa seorang pemimpin sangat dituntut memiliki kepribadian yang baik karena pemimpin akan menjadi contoh atau teladan bagi orang yang dipimpinnya. Dengan memiliki kepribadian yang baik, seorang pemimpin akan dipercaya dan dipatuhi oleh bawahan atau orang yang dipimpinnya sehingga terjalin hubungan yang harmonis. Sebaliknya pemimpin yang jahat pasti akan ditentang oleh bawahannya sehingga interaksi yang pasti kurang harmonis. Pemimpin yang baik akan dicintai oeh bawahannya dan lingkungannya. Untuk itu seorang pemimpin harus memiliki konsistenan dalam berpikir, berkata, dan berbuat atau bertindak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa citra kepemimpinan yang ada pada zaman dahulu sama dengan citra kepemimpinan yang ada pada masa kini. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis pada cerita lama, yaitu *Hikayat Raja Budak* yang di dalammnya banyak menggambarkan kepemimpinan yang ideal dari Raja Budak. Meskipun Raja Budak masih beruisa beli, tetapi telah memiliki pemikiran yang luas dan dalam tentang kehidupan sehingga ia sangat pantas diangkat menjadi seorang pemimpin (raja). Kemampuannnya menganalisis situasi dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada membuat ia sangat dikagumi dan disegani. Di samping itu ia juga memiliki kepribadian yang baik, adil-bijaksana, dan lemah lembut dalam berbicara, serta kasih sayang kepada orang lain (rakyatnya). Sososk pemimpin seperti Raja Budak

tersebut jika kita kaitkan dengan figur pemimpin pada masa kini masih sangat relevan. Terbukti dari 10 citra kepemimpinan yang disampaikan oleh Stogdill, enam terdapat dalam *Hikayat Raja Budak*, yaitu yang tergambar dalam tokoh utamanya, Sifat Akal (Raja Budak). Kepribadian seorang pemimpin akan sangat menentukan perannya dalam interaksi dengan bawahan atau lingkungannya, yang tentunya akan mempengaruhi persepsi dan tindakan orang lain atau bawahannya. Pemimpin yang baik akan dicintai, didukung, dan dihormati oleh bawahannya atau lingkungannya sehingga interaksi dapat terjalin harmonis. Dari Hubungan yang harmonis akan memunculkan kebersamaan yang solid dan motivasi yang tinggi untuk membangun negeri sehingga dapat tercapai *Baldatun Thayyibatun wa rabbun Ghafur* (negeri yang subur dan makmur, adil dan aman).

Saran

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan melalui tulisan ini adalah sebagai generasi penerus dan pewaris budaya nenek moyang kita hendaknya mengetahui akar budaya (kearifan lokal) yang terkandung dalam karya sastra lama dan ikut melestarikannya karena di dalam karya sastra lama tersebut banyak terkandung nilai-nilai luhur, salah satunya nilai kepemimpinan yang pernah ada pada masa lalu dapat dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam memilih pemimpin pada masa kini karena pada hakikatnya budaya kepemimpinan yang kita anut pada masa kini merupakan kelanjutan dari masa lalu, terbukti banyak kesamaan yang ditemukan pada citra kepemimpinan di masa lalu dengan citra kepemimpinan di masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

Baried, St. Baroroh dkk. 1985. *Memahami Hikayat Dalam sastra Indonesia*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Diana, Ani. 2002. *Hikayat Raja Budak Sebuah Kajian Filologis*. Tesis. Universitas Padjadjaran.

Ikram, Achadiati. 1997. *Filologi Nusantara*. Jakarta: PT AKA.

Iskandar, Teuku. 1996. *Kesusateraan Melayu Klasik Sepanjang Abad*. Jakrta: Libra.

Moleong, Lexy. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yuwono, Untung.2007. *Gerbang Sastra Klasik*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

EKSISTENSI BAHASA INDONESIA DI MEDIA SOSIAL
(*penggunaan bahasa gaul di media sosial*)

Ari Fatmawati
Universitas Negeri Jakarta
arifatmawatisholehmail.com

ABSTRAK

Bahasa menjadi alat utama komunikasi dan interaksi dalam kehidupan manusia. Setiap manusia memerlukan bahasa untuk menyampaikan pesan baik berupa bahasa lisan maupun bahasa tulis. Ragam bahasa tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari komunikasi. Dengan begitu dapat dikatan bahwa bahasa memiliki peranan yang sangat penting. Bahasa adalah salah satu identitas sebuah bangsa demikian juga halnya dengan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting dalam membentuk persatuan dan kesatuan di Indonesia. Bukti nyatanya terletak pada ikrar ketiga Sumpah Pemuda 1928. Banyak cara yang dipakai manusia untuk berkomunikasi. Pilihan cara komunikasi tidak hanya makin beragam tapi juga semakin canggih. Salah satu fenomena komunikasi yang paling pesat saat ini adalah penggunaan bahasa yang didukung oleh perangkat teknologi mutakhir, khususnya bahasa yang digunakan pada dunia maya dan jejaring sosial. Penggunaan bahasa di dunia maya dan jejaring sosial inilah yang patut mendapat perhatian para praktisi dan pemerhati bahasa. Dukungan kecanggihan teknologi telah menjadikan bahasa dalam segala bentuknya mengalami kemajuan varian yang sangat pesat namun juga menimbulkan kehawatiran tersendiri bagi bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyikapi tentang penggunaan bahasa Indonesia di media sosial

Kata kunci: *bahasa, bahasa Indonesia, fungsi bahasa, media sosial*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Bahasa terdiri atas kata-kata atau kumpulan kata. Masing-masing mempunyai makna, yaitu, hubungan abstrak antara kata sebagai lambang dengan objek atau konsep yang diwakili kumpulan kata atau kosakata itu oleh ahli bahasa disusun secara alfabetis, atau menurut urutan abjad,disertai penjelasan artinya dan kemudian dibukukan menjadi sebuah kamus.

Harimurti Kridalaksana (1985:12) menyatakan bahwa bahasa adalah sistem bunyi bermakna yang dipergunakan untuk komunikasi oleh kelompok manusia. Gorys Keraf (1984:1 dan 1991:2) bahasa adalah komunikasi antar anggota masyarakat, berupa lambang bunyi ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Menurut H.G. Brown (1987:4) bahasa adalah suatu sistem komunikasi menggunakan bunyi yang diucapkan melalui organ-organ ujaran dan didengar di antara anggota-anggota masyarakat, serta menggunakan pemrosesan simbol-simbol vokal dengan makna konvensional secara arbitrer. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. (Kridalaksana: 1983).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah salah satu alat komunikasi. Dengan bahasa manusia dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan baik berupa bahasa lisan, tulisan maupun dengan simbol.

Variasi atau ragam bahasa berdasarkan penutur dan penggunaannya berkenaan dengan status, golongan, dan kelas penuturnya, biasanya disebut *akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, jargon, argot,* dan *ken.* Ada juga yang menambah dengan istilah *prokem*. Bahasa gaul atau bahasa prokem adalah ragam bahasa Indonesia nonstandar yang lazim digunakan di Jakarta pada tahun 1970-an yang kemudian digantikan oleh ragam yang disebut sebagai bahasa gaul.

Penggunaan bahasa gaul banyak digunakan oleh kaum muda-mudi yang seharusnya mereka lebih menmeriotaskan penggunan bahasa Indonesia dibandingkan dengan bahasa gaul. Terlebih lagi dalam penggunaan bahasa gaul di media sosial seperti *whatsapp, facebook, twitter, youtube, instagram, blog* dan lainnya. Penggunaan bahasa gaul ini bukan saja dalam bentuk ragam tulis namun juga dalam ragam lisan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan ragam tulis digunakan sebagai komunikasi dijejaring sosial. Bentuk dari ragam tulis ditandai dengan *hastag*, status, maupun komentar yang berbahasa gaul seperti bahasa *slang*, bahasa asing, atau bahasa kesepakatan.

Dalam jejaring sosial, para penutur bahasa gaul saling berdialog melalui ragam tulis. Dalam berbahasa tulis kita harus lebih menaruh perhatian agar kalimat-kalimat yang kita susun bisa dapat dipahami pembaca dengan baik. Oleh karena itu, para penutur bahasa gaul sering menciptakan kosakata baru yang mereka

gunakan untuk berkomunikasi dalam jejaring sosial tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan fokus penelitian ini pada:

1. Bagaimanakah eksistensi bahasa Indonesia di media sosial?
2. Bagaimakah wujud penggunaan bahasa gaul di media sosial?
3. Apa saja factor yang melatar belakangi penggunaan bahasa gaul di media sosial?

Dengan demikian maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui eksistensi penguunaan bahasa Indonesia di media sosial, seberapa berpengaruh penggunaan bahasa gaul di dunia sosial, dan mengetahui apa saja factor yang mempengaruhi penggunaan bahasa gaul di media sosial.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif adalah metode yang menguraikan data penelitian secara deskriptif. Data teoritis penelitian ini

Melalui metode ini penulis akan menguraikan permasalahan yang dibahas secara jelas dan komprehensif. Data teoritis makalah ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik studi pustaka, artinya penulis mengambil data melalui kegiatan mebaca berbagai literatur yang relevan dengan tema makalah. Data tersebut diolah dengan teknik analisis isi melalui kegiatan mengeksposisikan data serta mengaplikasikan data tersebut dengan tema makalah

LANDASAN TEORI

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh makhluk hidup. Setiap makhluk hidup memiliki bahasa masing-masing. Begitu pula halnya dengan manusia. manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Menurut kamus Linguistik (2001:21) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk kerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasikan diri. H.G. Brown (1987:4) bahasa adalah suatu sistem komunikasi menggunakan bunyi yang diucapkan melalui organ-organ ujaran dan didengar di antara anggota-anggota masyarakat, serta menggunakan pemrosesan simbol-simbol vokal dengan makna konvensional secara arbitrer. Dan bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. (Kridalaksana: 1983). Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahasa merupakan lamang bunyi yang bersifat mana suka dengan tujuan antara sekelompok manusia satu dengan yang lainnya terjadi komunikasi sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh si pengirim pesan tersampaikan dengan baik dan benar.

Ciri atau sifat yang hakiki dari bahasa yaitu:

(1) bahasa itu adalah sebuah sistem,

(2) bahasa itu berwujud lambang,

(3) bahasa itu berupa bunyi,

(4) bahasa itu bersifat arbitrer,

(5) bahasa itu bermakna,

(6) bahasa itu bersifat konvensional,

(7) bahasa itu bersifat unik,

(8) bahasa itu bersifat universal,

(9) bahasa itu bersifat produktif,

(10) bahasa itu bervariasi,

(11) bahasa itu bersifat dinamis, dan

(12) bahasa itu manusiawi.

Penggunaan bahasa secara terus menerus menjadikan bahasa sebagai tujuan utama dalam menentukan identitas suatu kelompok tertentu. Sama halnya dengan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi bahasa nasional dan bahasa pemersatu dari sekian banyak bahasa daerah yang ada di Negara Indonesia ini. Dengan menggunakan bahasa Indonesia maka diharapkan dimana pun seorang individu berbahasa dapat menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa perantaranya. Bahasa Indonesia secara resmi diakui sebagai bahasa nasional pada saat Sumpah Pemuda tanggal 28 Oktober 1928.

Dalam Sumpah Pemuda terdapat tiga butir keputusan yaitu sebagai berikut :

Pertama : *Kami putra dan putri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.*

Kedua : *Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia.*

Ketiga : *Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.*

Butir ketiga dari Sumpah Pemuda tersebut menyatakan bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, bahasa pemersatu antarsuku, budaya, ras, yang ada di Indonesia. Karena keragaman suku dan budaya tersebut melahirkan berbagai macam bahasa daerah yang majemuk dan berbeda yang tersebar di wilayah Nusantara. Tetapi dengan bahasa Indonesia perbedaan bahasa, dialek antarsuku, budaya dan ras dapat dipersatukan. Dengan diikrarkannya Sumpah Pemuda, maka resmilah bahasa Melayu diangkat menjadi bahasa Indonesia. Namun penyebutan bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi di Indonesia setelah tanggal 18 Agustus 1945 ketika konstitusi Indonesia diresmikan yaitu UUD 1945. Bahasa Indonesia diatur dalam bab XV, pasal 36 yang menyatakan "Bahasa Negara adalah Bahasa Indonesia".

Jumlah bahasa daerah di Indonesia yang terdata oleh Badan Pengembangan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan mencapai 652 bahasa daerah. Bahasa daerah, bahasa gaul, bahasa asing tetap harus digunakan dan dipelajari oleh pengguna bahasa. Namun, hal yang paling perlu diingat adalah penggunaan selain bahasa Indonesia harus diminimalisasi penggunaanya sehingga dengan begitu

eksistensi penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar tetap menjadikannya yang utama.

Fenomena yang terjadi di lapangan adalah banyaknya penggunaan bahasa slang, bahasa gaul ataupun bahasa prokem, maupun bahasa asing di media sosial. Terlebih kaum muda-mudi yang lebih bangga menggunakan bahasa asing dalam setiap postingannya di dunia maya. Tidak sedikit para warga net menulis keterangan disetiap kesempatan media sosial menggunakan bahasa asing dan bahasa-bahasa gaul daripada menggunakan bahasa Indonesia.

Penggunaan bahasa asing dan penggunaan bahasa gaul jauh membuat mereka bangga. Para muda-mudi maupun kalangan orangtua tidak lagi memerdulikan kaidah kebahasaan. Mereka selalu memerbaharui bahasa-bahasa gaul yang apabila ada salah satu yang tertinggal maka mereka akan dikatan *kudet* atau kurang abdet. Tentu saja fenomena ini tidak begitu ssja muncul di kalangan masyarakat. Terkait dengan tindak laku berbahasa di masyarakat, pada dasarnya tidak bisa terlepas dari peran media sosial. Media sosial inilah yang turut membantu menyebarkan dan mengembangkan bahasa itu sendiri. Menurut Zarella (dalam Setyani, 2013: 6), pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi berbasis internet yang memudahkan semua orang untuk berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara *online.* Hal ini bertujuan agar dapat meyebarluaskan konten mereka sendiri. Adapun bentuk dari media sosial sangat beragam, namun beberapa diantara yang paling populer adalah *whatsapp, facebook, twitter, youtube, instagram, blog, line, wechat,* dan lain sebagainya. Penggunaan bahasa asing pun juga sering diucap oleh para pemakai bahasa gaul saat ini, karena mereka beranggapan bahwa penggunaan bahasa asing lebih bergengsi dibandingkan dengan bahasa Indonesia. Pembentukan kata dan maknanya sangat beragam dan bergantung pada kreativitas pemakainya

Senada dengan hal tersebut, Boyd (dalam Nasrullah, 2015 : 11) juga menjelaskan bahwa media sosial merupakan kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam situasi tertentu untuk saling berkolaborasi. Adapun menurut Van Dijk (dalam Nasrullah, 2015: 11), media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi satu sama lain. Di sisi lain, Meike dan Young (dalam Nasrullah, 2015: 11) mengartikan bahwa media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal yang dalam arti saling berbagi di antara individu (*to be shared one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa pun .

Dengan melihat pengertian dari media sosial itu sendiri, sangat jelaslah bahwa dengan hadirnya media sosial akan mempermudah segala sesuatu aktivitas komunikasi seseorang, bahkan dalam satu wadah pun seseorang mampu berkomuniaksi dengan ratusan maupun ribuan orang lainnya dalam satu waktu. Oleh karena banyaknya orang yang terkumpul dalam satu wadah media sosial

tersebut, maka bahasa yang digunakannya pun juga menjadi sangat beragam. Terlebih mereka berasal dari suku bangsa, latar budaya serta negara yang berbeda. Hal inilah yang menyebabkan tercampur baurnya bahasa yang satu dengan bahasa lainnya. Yang mungkin awalnya tidak meengenal bahasa gaul, kini menjadi sangat fasih dalam menggunakan bahasa gaul.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pemaparan dan penjelasan terkait tentang bahasa gaul di atas maka akan dijelaskan secara lebih mendalam mengenai penerapan penggunaan bahasa gaul tersebut. Bahasa gaul dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Kosa kata khas.

   Bahasa gaul dilihat dari kosa kata yang khas karena banyaknya warga net atau pengguna media sosial yang menggunakan bahasa gaul tersebut. Dengan menggunakan bahasa tersebut maka hubungan yang terjalin akan semakin lebih erat. Masyarakat yang sudah biasa menggunakan bahasa gaul akan lebih sulit menggunakan bahasa yang baku. Hal ini dikarenakan bahasa yang baku dianggap kaku untuk berkomunikasi di lingkungan masyarakat umum.

   Aku → gw, gua, gue
   Kamu → lo, loe, elu

2. Menghilangkan salah satu fonem

   Penggunaan bahasa gaul yang mengilangkan salah satu fonem dari bahasa Indonesia tersebut. Tujuan dari menghilangkan fonem dalam bahasa yang digunakan adalah untuk mempersingkat bahasa tersebut dan agar lebih mudah diterima oleh lawan bicara.

   Sudah → udah
   Tahu → tau
   Habis → abis
   Masih → masi

3. Perubahan total dari bahasa aslinya

   Perubahan total dengan mengubah tulisan aslinya menjadi hal yang sah dan biasa dalam percakapan yang terjadi atara penutur dan lawan tutur.

   Lucu → *luthu*
   semangat → *cemungud*
   Sayang → *yank, say, chayank*

4. Penggantian huruf "a" dengan "e" dan diftong "au", "ai" dengan "o" dan "e". Hal ini biasanya terkait dengan pengucapan penutur tersebut. Penutur lebih mudah mengucapkan ataupun menuliskan dengan sesuatu yang praktis.

   Benar → bener
   Sampai → sampe
   Cepat → cepet
   Pakai → pake

5. Pemendekan kata dari kata atau

frasa yang panjang. Pemendekan kata atau frasa bertujuan agar penulisannya menjadi singkat dan padat.

Bagaimana → gimana
Begini → gini
Begitu → gitu

6. Nasalisasi.
   Nasalisasi adalah sebuah proses dimana kata kerja dengan kata dasar yang berawalan hufut "c". Nasalisasi digunakan dalam kegiatan sehari-hari karena menciptakan suasana komunikasi yang santai dan tidak kaku.
   Mencari → nyari
   Mencolok → nyolok
   Mencuci → nyuci

7. Penggunaan akhiran "-in" untuk menggantikan akhiran "-kan":
   Tuliskan → tulisin
   Carikan → cariin
   Ambilkan → ambilin
   Kembalikan → kembaliin
   Kirimkan → kirimin

Latar belakang terjadinya pemakaian bahasa gaul itu sendiri dikarenakan oleh beberapa hal, diantaranya adalah:

1. Bahasa gaul digunakan untuk mempererat hubungan, membentuk jati diri serta mengungkapkan ekspresi diri.
   a) ***Emang gue pikirin***! (singkatnya EGP), Peduli amat sama lo!
   b) ***Ciyuss***?!
   c) ***Sumpelo***?!
   d) ***Capek deh***!

2. Untuk menyampaikan hal-hal yang dianggap tertutup bagi kelompok usia lain atau agar pihak lain tidak dapat mengetahui apa yang sedang dibicarakannya.
   a) Lo, kemarin ***kegap*** ya sama dia?
   b) Miapah?
   c) Santai aja ***Bro !***

3. Berikutnya yaitu untuk maksud penyembunyian atau kejenakaan. Di bawah ini dipaparkan beberapa contohnya.
   a) ***Lebay*** banget sih lo! **(**berlebihan sekali anda)
   b) ***Jutek*** banget sih (Sombong sekali)
   c) ***Jijay*** banget (Menjijikan sekali)
   d) Mau ***kemenong***? (Mau kemana)

Berdasarkan beberapa contoh yang telah dijelaskan di atas maka dapat dikatakan tidak sedikir bahasa Indonesia yang mengalami perubahan menjadi bahasa gaul. Perubahan teersebut bukan hanya dalam pelafazan namun juga berubah secara strukturnya. Perubahan yang dilakukan secara terus menerus dalam pemakaian ragam lisan maupun ragam tulis bukan tidak mungkin sedikit demi sedikit akan menurunkan nilai eksistensi penggunaan bahasa Indonesia itu sendiri.

SIMPULAN

Bahasa eberadaan bahasa gaul memang sangat mengganggu eksistensi bahasa Indonesia. Namun disisi lain kita tidak bisa mencegahnya apalagi dikalangan anak-anak dan remaja karena perkembangan psikologis keduanya menuntut mereka agar diakui di masyarakat dan salah satunya dengan mengikuti tren bahasa gaul itu sendiri. Oleh karena itu perkembangan bahasa gaul tidak dapat dicegah tetapi dapat diminimalisir jika kita kembali meningkatkan eksistensi bahasa Indonesia itu sendiri.

SARAN

Sebagai warga Negara Indonesia sudah semestinya bahasa Indonesia digunakan di dalam kehidupan sehari-hari. Kalangan masyarakat harus pintar dan cerdas dalam melilah-milah bahasa sesuai dengan situasi dan kondisi di lingkungan masyarakat tersebut. Terlbih dalam penggunaan bahasa Indonesia di media sosial, masyarakat harus pandai meilah-milah bahasa Indonesia yang baik dan benar karena dengan begitu penggunaan bahasa gaul, alay, atau bahasa prokem akan sedikit terbatasi pemakaiannya. Bukan saja penggunaan bahasa prokem atau bahasa slang tersebut tetapi juga penggunaan bahasa asing harus juga dibatasi demi mempertahankan eksistensi bahasa Indonesia di media sosial.

Sebaiknya bahasa alay dipergunakan pada situasi yang tidak formal seperti ketika kita sedang berbicara dengan teman. Atau pada komunitas yang mengerti dengan sandi bahasa Alay tersebut. Kita boleh menggunakannya, akan tetapi jangan sampai menghilangkan budaya berbahasa Indonesia. Karena bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi kenegaraan dan lambang dari identitas nasional, yang kedudukannya tercantum dalam Sumpah Pemuda dan UUD 1945 Pasal 36. Dengan menggunakan bahasa Indonesia di dalam berkomunikasi baik dunia nyata maupun media sosial akan meningkatkan eksistensi bahasa Indonesia. Dengan demikian era revolusi bukan lagi menjadi ancaman bagi eksistensi bahasa Indonesia tetapi akan menjadi peluang.

DAFTAR PUSTAKA

Chaer, Abdul. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal* .Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Chaer, Abdul. 2007. *LingusitikUmum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kartadi, Hardiana."*Ketahanan Nasional Bidang Sosial Budaya*", Jurnal Linguistik Terapan, http://jlt-polinema.org/?p=292 (diakses 27 November 2018).

N. Eduardus Swandy, *"Bahasa Gaul Remaja dalam Media Sosial Facebook",* Jurnal Bastra Volume 1,http://ojs.uho.ac.id/index.php/BASTRA/article/download/2304/1668 (diakses 15 Desember 2018).

Nababan. 1984. *Tuntunan Penyusunan Bahasa Indonesia*. Bandung : Sinar Baru.

----------. 1987. *Ilmu Pragmatik (Teori dan Penerapannya)*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.

Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Nurhasanah, Nina. 2014. *"Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Bahasa Indonesia"*, Forum Ilmiah Vol 11 Nomer 1 Januari 2014, (Online),

http://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Formil/article/viewFile/863/793, (diakses 27 November 2018).

Sudana, I Wayan. 2011. Telaah Maksud dan Makna Ragam Bahasa Gaul dalam Komunikasi Remaja dalam Soshum Jurnal Sosial dan Humaniora, Vol 1, No 3. Bali: Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali.

Sugono, Dendy. 1994. *Berbahasa Indonesia dengan Benar*. Jakarta: Puspa Swara.

ANALISIS NILAI-NILAI BUDAYA PADA NOVEL "MANUSIA LANGIT" KARYA J.A. SONJAYA

[1]Lisdwiana Kurniati, [2]Dessy Saputry
STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung
lisdwianakurniati@stkipmpringsewu-lpg.ac.id

ABSTRAK

Bahasa merupakan alat komunikasi antara manusia satu dengan manusia yang lainnya, sehingga melalui bahasa kita mengenal adat istiadat, budaya atau kebiasaan hidup di mana manusia itu tinggal. Bahasa sebagai media pengucap mampu menimbulkan kesan keindahan atau seni yang mampu memberi kesan tertentu bagi lawan bicaranya. Dengan demikian, karya sastra akan selalu berurusan dengan kehidupan manusia, sehingga melalui karya sastra, seorang pembaca dapat mengetahui situasi sosial masyarakat, terutama yang berkaitan dengan nilai budaya yang tumbuh dan melingkupinya. Nilai budaya merupakan suatu konsep abstrak mengenai masalah dasar yang sangat penting dan bernilai dalam kehidupan manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai budaya yang terdapat pada novel "Manusia Langit" karya J.A. Sonjaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu suatu metode yang mendeskripsikan fakta-fakta yang ada kemudian dilanjutkan dengan cara menganalisis. Berdasarkan analisis pada novel "Manusia Langit" karya J.A. Sonjaya dapat disimpulkan bahwa novel tersebut mengandung unsur-unsur intrinsik yang meliputi: Tema, Penokohan dan Latar/Setting. Adapun nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam novel tersebut meliputi: Hakikat Hidup Manusia (MH), Hakikat Karya Manusia (MK), Hakikat Kedudukan Manusia dalam Ruang Waktu (MW), Hakikat Hubungan Manusia dengan Alam (MA) dan Hakikat Hubungan Manusia dengan Sesamanya (MM).

Kata Kunci: *Unsur intrinsik, nilai-nilai budaya, novel*

PENDAHULUAN

Sastra atau kesusastraan adalah karangan yang indah, baik bahasa maupun isinya. Ini berarti karya sastra diungkapkan melalui bahasa yang artistik melalui proses imajinatif. Sastra merupakan hasil karya manusia yang kreatif, artinya manusia dalam mengungkapkan penghayatan dan pengalamannya melalui bahasa, baik secara lisan maupun tulisan yang dapat menimbulkan rasa indah serta dapat menggetarkan hati pembaca atau pendengarnya. Karya sastra biasanya diungkapkan dalam bentuk roman, novel, cerpen, drama dan puisi.

Suatu karya sastra harus berperan aktif di era globalisasi ini, karena perkembangan budaya tidak hanya berasal dari masyarakat itu sendiri, tetapi perkembangan budaya banyak mendapat pengaruh budaya asing. Penerimaan budaya asing harus disertai penyaringan. Hal tersebut untuk mengimbangi kemungkinan timbulnya dampak negatif yang tidak sesuai dengan budaya kita.

Nilai yang harus dimiliki oleh sebuah karya sastra yaitu nilai estetika. Sesuatu yang estetis adalah suatu yang memiliki nilai-nilai yang berpangkal dari nilai-nilai tentang kemanusiaan, tentang yang baik dan yang buruk. Sastra dapat dijadikan sarana untuk menambahkan "Humaniat" yaitu jiwa yang halus, manusiawi, dan berbudaya, hal tersebut dikarenakan sastra itu sendiri merupakan salah satu hasil kreasi manusia sebagai makhluk yang berbudaya.

Bentuk karya sastra tersebut salah satunya adalah novel. Novel dapat menggambarkan perilaku seseorang tokoh atau sekelompok manusia, serta memberikan tuntutan secara tidak langsung kepada pembaca. Serta dapat memberikan konsumsi batin kepada pembaca dan dapat memberikan pengalaman jiwa yang tinggi dan agung sehingga dapat bermanfaat dan dapat memberikan pengalaman jiwa kepada penikmat.

Sebuah karya sastra yang indah bukanlah karena bahasanya yang beralun-alun dan penuh irama, tetapi harus dilihat secara keseluruhan, seperti tema, amanat, dan nilai-nilai yang terkandung di dalam cipta sastra itu. sebuah karya sastra dikatakan bernilai apabila di dalam karya sastra tersebut terkandung sifat-sifat atau nilai-nilai atau hal-hal yang penting dan berguna bagi manusia. Karya sastra semestinya mengandung nilai-nilai yang bermanfaat bagi pembaca. Lewat sastra yang dibaca kita

dapat mengetahui dan mengenal situasi kehidupan masyarakat tertentu pula karena pada hakikatnya sastra dapat dikatakan sebagai cermin masyarakat.

Dalam karya sastra banyak termuat realita kehidupan manusia atau masyarakat, termasuk masalah budaya. Budaya adalah pikiran, akal budi, adat istiadat dan sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Melalui sastra seseorang penulis atau pengarang dapat menyampaikan pesan yang berupa pikiran, perasaan, harapan, kritikan atau nasihat kepada pembaca.

Salah satu karya sastra yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai kehidupan terutama budaya adalah novel karena di dalam sebuah novel banyak ditampilkan kehidupan masyarakat terutama yang berkaitan dengan budaya. Dalam karya sastra prosa seperti novel, ada dua unsur yang membangun karya sastra tersebut yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun cipta sastra dari dalam, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang memperngaruhi cipta sastra dari luar, misalnya faktor pendidikan, ekonomi, politik, bidaya sosiologi atau ilmu jiwa (Mursal Esten, 2008: 20).

Novel merupakan suatu karya sastra dalam bentuk perosa yang melukiskan atau menceritakan sesuatu tentang kehidupan manusia baik perbuatan lahir maupun batinnya, sehingga terlahir suatu konflik dalam cerita tersebut. Dalam sebuah cerita tidak terlepas dari adanya suatu masalah atau peristiwa-peristiwa yang dibuat oleh pengarang. Novel adalah salah satu karya sastra yang dapat dijadikan sebagai bahasa pembelajaran bagi kehidupan manusia, terutama nilai-nilai budaya yang terdapat dalam novel "Manusia Langit" Karya J.A. Sonjaya.

Menurut E. Kosasih (2008:2) sastra merupakan salah satu cabang seni di seni lukis, seni tari, dan seni musik. Sebagaimana karya-karya seni lainnya, sastra merupakan produk budaya yang mengutamakan keindahan. Bedanya, seni lukis bermediumkan gambar, seni tari dengan gerakan, seni musik dengan bunyi-bunyian, dan seni sastra mediumnya berupa bahasa.
Menurut E. Kosasih (2009: 1) karya sastra atau karangan yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Bahasanya indah atau tertata dengan baik.

2. Isinya menggambarkan manusia dengan berbagai persoalan.
3. Gaya menyajikannya menarik sehingga berkesan di hati pembacanya.

Menurut Kusinwati (2009:1) sastra merupakan bagian dari budaya masyarakat. Satra lahir dari hasil pemikiran manusia. Sastra merupakan bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya dan menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Masing-masing karya sastra memiliki ciri khas masing-masing dan isinya juga beragam tergantung si pembuat karya satra tersebut. Sastra juga dipandang sebagai suatu yang dihasilkan dan dinikmati. Orang-orang tertentu dimasyarakat dapat menghasilkan sastra.

Abdul Rozak dkk. (2004: 136) novel adalah jenis prosa yang mengandung unsur tokoh, alur, latar rekaan yang menggelarkan kehidupan manusia atas dasar sudut pandang pengarang dan mengandung nilai hidup, diolah denganteknik kisahan dan raganan yang panjang, mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang-orang sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku (KBBI, 2007:788). Selanjutnya menurut Panuti Sudjiman (2004: 53) bahwa novel adalah "proses rekaan yang panjang yang menyuguhkan tokoh-tokoh dan menimpilkan serangkaian peristiwa dan latar secara tersusun".

Menurut HG.Tarigan (2009: 168) ciri-ciri novel dibagi atas beberapa ciri yaitu:
Berdasarkan segi *jumlah kata,* maka biasanya suatu novel mengandung kata-kata yang berkisar antara 35.000 buah sampai tak terbatas jumlahnya. Dengan kata lain, jumlah minimum kata-katanya adalah 35.000 buah. Apabila kita perkirakan sehalaman kertas kuarto jumlah barisnya kebawah 35 buah dan jumlah kata dalam suat baris 10 buah, maka jumlah kata dalam suatu halaman adalah 35 x 10 = 350 buah. Selanjutnya, dapat kita maklumi bahwa novel yang paling pendek itu harus terdiri minimal dari 100 halaman dengan logika 35.000 : 350 = 100.

Burhan Nurgiantoro (2010: 11) menjelaskan ciri-ciri novel dibagi atas beberapa ciri yaitu:

a. Bentuk novel memiliki bentuk cerita yang lebih panjang dan jumlah halaman berjumlah seratus halaman.
b. Novel dapat mengemukakan sesuatu secara bebas.
c. Cerita yang disajikan lebih banyak. lebih rinci, lebih detail, dan lebih banyak melibatkan berbagai permasalahan yang lebih kompleks.

Sebuah novel merupakan sebuah totalitas, suatu keseluruhan yang bersifat aritistik. Sebagai sebuah keutuhan, novel mempunyai unsur pembangunan yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Kedua unsur tersebut saling dengan erat dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra dari dalam. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisasi karya sastra.

Setiap karya sastra tidak bisa tercipta tanpa melibatkan unsur-unsur kebudayaan. Semua karya sastra akan terkait dan akan melibatkan dinamika kehidupan masyarakat yang punya adat dan tradisi tertentu. Sebagai contoh nilai budaya yang ada dalam sebuah puisi yang diciptakan oleh orang Sunda banyak akan berbeda dengan puisi yang diciptakan oleh orang Padang. Dalam puisi orang Sunda misal dijumpai istilah kesundaan atau sebutan-sebutan nama geografi yang hanya ada di daerah Sunda. Demikian pula dengan pusi orang padang. Munculnya unsur-unsur ekstrinsik semacam ini dalam karya sastra memang sangatlah masuk akal, karena karya sastra diciptakan atas dasar karya rohani, imajinasi, dan pengalaman pengarang. Sementara itu, pengarang dipengaruhi oleh struktur kehidupan, kebiasaan, dan sejarah masyarakat dan budaya.

Karya-karya sastra, baik yang berbentuk puisi, prosa, maupun drama tidak lepas dari nilai-nilai budaya, sosial, atau moral.

1. Nilai-nilai budaya berkaitan dengan pemikiran, kebiasaan dan hasil karya cipta manusia.
2. Nilai-nilai sosial berkaitan dengan tata laku hubungan antar sesama manusia (kemasyarakatan).
3. Nilai-nilai moral berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar kehidupan manusia dan masyarakatnya.

Budaya adalah keseluruhan aktivitas manusia termasuk pengetahuan, kepercayaan, seni, normal, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan lain (E.B Taylor dalam Nyoman, 2007: 5). Sedangkan menurut Marvin dalam Nyoman (2007:5) kebudayaan yaitu seluruh aspek kehidupan manusia dalam masyarakat diperoleh dengan cara belajar termasuk pikiran dan tingkah laku. Lebih lanjut Koentjoroningrat, (2009:144) menyatakan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan

masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dalam belajar.

Nilai Budaya dalam Karya Sastra

"Nilai budaya merupakan definisi yang terdiri dari dua kata yaitu nilai dan budaya, yang dimaksut dengan nilai adalah sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan" (KBBI, 2007:783). Sedangkan "budaya adalah keadaan atau tempat terjadinya suatu peristiwa" (KBBI, 2007: 115). Jadi yang dimaksud dengan nilai budaya adalah suatu nilai yang berkaitan dengan keadaan atau tempat dimana terjadinya suatu peristiwa yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran dalam hidup kita.

C. Kluchohn (dalam Abdul Kadir Muhammad, 1992: 24-26) mengemukakan, bahwa yang melakukan orientasi nilai budaya manusia di dunia adalah lima dasar yang bersifat universal, yaitu:

a. Hakikat hidup manusia *(disingkat MH)*
b. Hakikat karya manusia *(disingkat MK)*
c. Hakikat kedudukan manusia dalam ruang waktu *(disingkat MW)*
d. Hakikat hubungan manusia dengan alam *(disingkat MA)*
e. Hakikat hubungan manusia dengan sesamanya *(disingkat MM)*

Hakikat hidup manusia *(MH)*, adalah kebudayaan yang memandang hidup manusia itu hakekatnya buruk dan menyedihkan, karena itu harus dihindari dengan usaha memadamkan hidup. Ada pula kebudayaan yang memandang hidup itu sebagai suatu hal yang baik atau mengembirakan karena itu harus diisi.

Hakikat karya manusia *(MK)* adalah kebudayaan yang memandang karya manusia pada hakikatnya bertujuan untuk memungkinkan manusia hidup. Ada kebudayaan yang memandang karya manusia itu pada hakikatnya untuk member manusia kedudukan atau kehormatan dalam masyarakat.

Hakikat kedudukan manusia dalam ruang dan waktu *(MW)*, ada kebudayaan yang lebih mementingkan kehidupan masa sekarang, ada pula berorientasi sejauh mungkin pada kehidupan masa yang akan datang.

Hakikat hubungan manusia dengan alam *(MA)*, ada kebudayaan yang memandang alam itu begitu dahsyat, sehingga manusia hanya menyerah pada alam. Ada pula kebudayaan yang memandang alam itu dapat dilawan, sehingga manusia harus

menaklukkan alam dan memanfaatkannya. Ada pula kebudayaan yang memandang bahwa manusia harus harmonis atau selaras dengan alam.

Hakikat manusia dengan sesamanya *(MM)*, ada kebudayaan yang mementingkan hubungan horizontal antar sesama manusia. Ada pula yang mementingkan hubungan vertikal yaitu dengan orang senior, tokoh pemimpin, atau atasan. Ada pula kebudayaan yang berpandangan individualities, menilai setinggi kekuatan sendiri dengan sedikit mungkin bantuan orang lain.

Sistem nilai budaya yang berorientasi pada lima pokok ini erat sekali hubungannya dengan pokok bahasan ilmu budaya dasar, misalnya manusia dan tanggungjawab, manusia dan pandangan hidup manusia, manusia dan harapan serta manusia dan keadilan.

PEMBAHASAN

Nilai-nilai Budaya Novel "Manusia Langit" Karya J.A. Sonjaya.

1. Hakikat hidup manusia *(disingkat MH)*

   Hakikat hidup manusia adalah kebudayaan yang memandang hidup manusia itu hakikatnya adalah buruk dan menyedihkan, karena itu harus dihindari dengan usaha memadamkan hidup. Adapula yang memandang bahwa pada hakikatnya kehidupan manusia itu baik, indah, dan bahagia maka harus diisi. Hal ini terdapat pada kutipan:

"Kamu benar, nak Marsel kata Ama Budi tiba-tiba. Sebenarnya hal itu yang ingin aku ceritakan dengan Sayani. Tapi, lidahku terasa sangat kaku karena ada kebohongan yang selalu kupendam di sini, kata Ama Budi sambil mencepuk dadanya.
"Ah, ini hanya dugaan saja, Ama!". Akupun pernah melakukannya, aku pernah membunuh bayiku sendiri. Ketika kami sering bermukim di ladang," kata Ama Budi dengan suara lebih pelan. Matanya tiba-tiba berkaca-kaca (Manusia Langit, 2010: 22)
"tapi niatku bukan membunuh," pria tua itu melanjutkan. "Aku menempatkan bayi laki-laki itu ke dalam periuk lalu menguburnya."
"periuk?"
"iya. Periuk" persis yang kalian temukan itu." Jelas Ama Budi.
"Bagi kami periuk seperti bentuk rahim seorang ibu. Kami berharap jabang bayi yang belum berlumur dosa itu bisa pulang dan dilahirkan kembalidi langit karena di sanalah tujuan semua orang. Dari sana kami

berasal, maka ke sanalah kami pulang" (Manusia Langit, 2010:24).

Dari kutipan di atas, terlihat bahwa pada jaman dahulu banyak sekali orang tua membunuh bayinya sendiri dengan alasan para bayi dibawa oleh roh jahat, adapula yang berkata bayinya dimakan oleh hantu pemakan bayi yang disebut *kuyang*. Sebenarnya hal itu tidaklah benar. Bayi-bayi itu dibunuh sendiri oleh orang tuanya, karena mereka merasa akan sangat berdosa jika anak-anak mereka sampai kelaparan. Mereka berharap jabang bayi yang belum berlumur dosa itu bisa pulang dan dilahirkan kembali di langit karena di sanalah tujuan semua orang. Dari sana kami berasal, maka ke sanalah kami pulang.

Selain itu, hakikat hidup manusia dalam novel "Manusia Langit" karya J.A. Sonjaya adalah bahwa seseorang bisa memanggil roh nenek moyangdengan cara mengadakan upacara dan roh tersebut akan masuk ke sebuah patung. Hal ini dapat dilihat pada kutipan ini:

"pak nai Laiya bisa mengundang roh, termasuk bertanya tentang sejarah Banuaha, tidak usah repot-repot mengali, katanya". Roh orang hebat itu bisa dipanggil, tapi harus upacara dulu". (Manusia Langit, 2010:5-6)

Dari kutipan di atas, bahwa hakikat hidup manusia buruk dan sangat menyedihkan, karena harus percaya pada sebuah patung yang bisa berbicara yang mereka anggap itu adalah roh leluhur mereka. Patung tersebut bernama *adu zatua* atau patung orang tua yang berada di rumah pak Nai Laiya.

Selain itu, ada pula hakikat hidup manusia yang terdapat dalam novel "Manusia Langit" dapat dilihat dari kutipan ini.

"Dasar manusia langit!" aku mengumpat dalam hati. Aku sungguh marah. Aku ingat bagaimana siswi SMP di Banuaha masih wajib mengikuti olahraga setiap Sabtu padahal ia datang ke sekolah sudah berolahraga, sudah berjalan kaki naik turun bukit berkilo-kilo meter. (Manusia Langit, 2010: 108).

"Ada apa Hendra?" aku kaget mendengar pertanyaan Ama Budi. Aku telah hanyut dalam lamunan dan luapan emosiku. "Maaf Ama, aku marah pada duniaku pada kehidupanku sebelumnya…." (Manusia Langit, 2010: 109).

Dari kutipan di atas dapat kita lihat bahwa Mahendra melihat keburukan dan kesalahan yang ada dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan masih mewajibkan ujian nasional yang soal ujiannya dibuat oleh orang-orang Jakarta dan disamaratakan untuk seluruh wilayah Indonesia, tidak melihat perbedaan kehidupan kampung dan kota, daratan dan lautan serta pegunungan. Terutama di kampong Bahuana yang siswanya harus menempuh perjalanan kaki berkilo-kilo meter untuk sampai di sekolah dan tetap harus ikut olah raga setiap hari Sabtu.

2. Hakikat Karya Manusia *(disingkat MK)*

Hakikat karya manusia adalah kebudayaan yang memandang karya manusia hakikatnya bertujuan untuk memungkinkan manusia hidup. Ada budaya yang memandang karya manusia itu pada hakikatnya untuk memberi manusia kedudukan atau kehormatan dalam masyarakat. Terdapat pada kutipan:

"Apakah kapak batu dan mata panah yang kami temukan di Gua Alui Gampo milik orang Balada? Aku mencoba konfirmasi atas dugaanku selama ini (Manusia Langit, 2010: 20)

Dari kutipan di atas dapat terlihat bahwa Mahendra dan Sayani menemukan barang-barang yang digunakan pada zaman dahulu, yaitu mata panah dan kapak batu, yang merupakan hasil sebuah karya yang digunakan untuk bertahan hidup dengan cara berburu dengan menggunakan mata panah dan kapak batu. Dengan alat tersebut mereka akan lebih mudah memburu binatang buruannya, karena itulah alat ini adalah sebuah karya yang mendukung kelangsungan hidup manusia.

Kebudayaan yang memandang karya manusia itu pada hakikatnya untuk bertahan hidup dan melindungi diri yaitu dari hawa dingin dan panas hujan dan kemarau yaitu rumah, dan benteng yang terbuat dari batu yang menghindarkan mereka dari serangan musuh (kutipan dialog dalam Manusia Langit, 2010: 14 dan 95).

Aku dan Sayani langsung menaiki tangga masuk ke dalam rumah seluruh tiang dan dinding rumah itu terbuat dari kayu dan atapnya terbuat dari daun rumbia yang dianyam berlapis.

Kutipan di atas menggambarkan bahwa masyarakat Banuaha membuat rumah dengan kayu dan atapnya dari daun rumbia, ruangan hanya terbagi menjadi dua bagian

yang merupakan bagian depan dan belakang yang dipergunakan untuk tidur dan sebagai dapur.

Selain itu terlihat pula sebuah karya yang digunakan sebagai alat untuk memotong babi babi pada saat pesta, alat yang digunakan berupa pisau yang sangat tajam yang bernama *ono nekhe*, sebuah pisau khas orang Nias yang kecil dan sangat tajam.

Di tasku kini ada *ono nekhe*, sebuah pisau khas orang Nias yang kecil dan sangat tajam. Itu adalah pemberian Ama Budi. Pisau itu pernah dipakai untuk membunuh 300 ekor babi saat Ama Budi menyelenggarakan pesta *owasa*, pesta tertinggi orang Nias. Tahun 1985 silam (Manusia Langit, 2010: 187).

Selain karya-karya di atas, terdapat pula hakikat karya manusia yang berupa sebuah patung yang bernama *adu zatua* yang artinya patung orang tua, dijadikan bahan pemujaan dan pemanggilan roh leluhur dengan menggunakan upacara adat. Hal ini terlihat dalam kutipan novel Manusia Langit, 2010; 5-6 dan 119.

“pak Nai Laiya bisa mengundang roh, termasuk bertanya tentang sejarah Banuaha, tidak usah repot-repot mengali, katanya”. Roh orang hebat itu bisa dipanggil, tapi harus upacara dulu”. (Manusia Langit, 2010:5-6)

Selain itu, dalam masyarakat Banuaha dikenal juga karya yang menulis asal usul kejadian manusia ditulis dalam sebuah *hoho*. Dalam *hoho* ini diceritakan bahwa leluhur orang Nias diturunkan dari *tete holi ana’a* yang berarti negeri di atas awan. Hal ini terlihat dalam kutipan di bawah ini.

“Dalam salah satu *hoho* asal kejadian manusia Nias disebutkan bahwa Sirao, leluhur Nias, itu diturunkan ke bumi dari langit, dari *tete hilo ana’a.* Siaro adalah anak dari hasil perkawinan dua angin di langit. Proses perkawinan dan kehamilan angin tersebut diceritakan secara jelas layaknya perkawinan dan kehamilan manusia.” (Manusia Langit, 2010: 110-111).

Masyarakat Nias mempercayai bahwa leluhur mereka berasal dari langit yaitu Sirau yang merupakan hasil perkawinan dua angin di langit. Mereka percaya bahwa masyarakat Nias turun ke bumi untuk belajar berbuat baik, mengikuti aturan agar bisa kembali ke langit sebagai orang suci.

3. Hakikat Kedudukan Manusia dalam Ruang Waktu *(disingkat MW)*

   Hakikat kedudukan manusia dalam ruang waktu adalah kebudayaan yang lebih mementingkan kehidupan manusia masa lampau, ada yang berorientasi mementingkan kehidupan masa sekarang, dan ada pula yang berorientasi sejauh mungkin pada kehidupan masa yang akan datang.

   Nilai budaya yang lebih mementingkan kehidupan manusia pada masa lampau dalam novel ini adalah masih berkembangnya cerita bahwa bayi-bayi yang dilahirkan seorang ibu dibawa oleh roh jahat yang disebut *kuyang.* Selain itu masyarakat juga masih mempercayai leluhur mereka berasal dari langit.

   “Dalam salah satu *hoho* asal kejadian manusia Nias disebutkan bahwa Sirao, leluhur Nias, itu diturunkan ke bumi dari langit, dari *tete hilo ana’a.* Siaro adalah anak dari hasil perkawinan dua angin di langit. Proses perkawinan dan kehamilan angin tersebut diceritakan secara jelas layaknya perkawinan dan kehamilan manusia.” (Manusia Langit, 2010: 110-111).

   Terdapat pada kutipan:

   "Di masyarakat ini berkembang mitos *kuyang*, hantu pemakan bayi, lanjut Yasmin sambil menunjukan silld lainnya. Makhluk itu digambarkan berkepala besar tanpa tubuh dengan usus terjuntai dari leher. Menurut dugaanku, yang menjadi *kuyang* adalah orang tua mereka." (Manusia Langit, 2010: 31)

   Dalam kutipan lain dijelaskan bahwa di Banuaha masyarakatnya harus menjalani sebuah proses dari lahir hingga meninggal dengan sebuah batu. Hal ini terlihat dalam kutipan di bawah ini.

   “Batu telah menjadi bagian dari kehidupan orang-orang Banuaha. Hampir semua siklus hiduo orang Banuaha terkait dengan batu. Ketika seseorang bayi lahir didirikanlah menhir di depan rumah sebagai tanda. Untuk mengukuhkan batu peringatan itu, 9-12 ekor babi dikorbankan dalam “Manusia Langit”, 2010: 95-95.

   Masyarakat masih terikat oleh kebudayaan masa lampau dengan menjalankan aturan-aturan yang dibuat oleh para leluhur. Segala proses kehidupan mereka dari lahir hingga meninggal dunia terkait dan terikat oleh batu.

"Pesta adat adalah salah satu cara orang Banuaha menghargai diri sendiri dan berbagi dengan sesama. Kamu tidak akan dapat menghargai dan mencintai orang lain bila kamu sendiri tidak bisa menghargai dan mencintai diri sendiri, itu menjadi prinsip orang Banuaha. (Manusia Langit, 2010: 103).

Simpul kekerabatan adalah pernikahan. Mas kawin yang tinggi untuk perempuan adalah salah satu aturan yang sengaja diciptakan untuk menjaga agar simpul itu tidak kendur dan lepas…(Manusia Langit, 2010:124).

Dari kutipan di atas dapat diketahui bahwa masyarakat Banuaha masih menggunakan pesta-pesta adat sebagai cara untuk menghargai diri dan orang lain dan juga untuk dihargai. Dengan menyelenggarakana pesta adat yang menelan biaya banyak sekali berupa babi, emas dan uang, maka seseorang akan dihargai dan statusnya di masyarakat akan meningkat.

4. Hakikat Hubungan Manusia dengan Alam *(disingkat MA)*

   Hakikat hubungan manusia dengan alam adalah kebudayaan yang memandang alam itu begitu dahsyat, sehingga manusia menyerah pada alam. Nilai budaya yang berkaitan dengan kebudayaan yang memandang manusia harus harmonis dengan alam, yaitu dengan adanya air yang mampu menopang hidup ratusan tahun lamanya. Terdapat pada kutipan:

"Aku tak pernah bosan di sungai. Di sana aku bisa merasakan adanya sebah energi yang dapat menggugah kesadaran akan sebuah kekuatan diluar diriku. Dua bulan lalu, batu yang kududuki itu tidak ada. Banjir telah membawa batu itu hingga bertengger di situ. Entah asalnya dari mana. Mungkin dari atas gunung sana, atau dari dalam tanah yang terkikis air. Yang pasti, dari batu itu aku bisa belajar bahwa air yang rasanya demikian menyejukan dan suaranya menentramkan ternyata dapat memindahkan batu-batu sebesar bal dewasa,menghanyutkan krikil-krikil ke muara, dan melumat krikil menjadi pasir halus, juga dapat mengairi ladang sehingga dari sana manusia dapat hidup selama ratusan tahun di pinggir sungai Gomo." (Manusia Langit, 2010: 94-95)

Dari kutipan di atas terlihat bahwa harmonisnya hubungan manusia dengan alam yaitu sungai yang dialiri oleh air yang mampu membuat mereka hidup selama ratusan tahun lamanya, karena dengan

adanya air sungai Gomo inilah masyarakat bisa bercocok tanam di ladang dan mampu menghasilkan apa yang mereka jadikan bahan makanan.

Kebudayaan yang memandang alam begitu dahsyat, sehingga manusia menyerah pada alam dapat dilihat dari kutipan di bawah ini:

Gelombang setinggi enam meter menghempas-hempaskan kapal ke atas dan ke bawah, mengocok perut seluruh penumpang. Bau muntah mulai tercium di sana sini. Banyak penumpang yang terkapar, bukan tidur, tapi mabuk laut…..dengan badai menerjang seperti itu, waktu berjalan lebih lambat dari sebelumnya. "Semoga badai itu cepat sirna," pintaku kepada Tuhan. Aku berdoa bukan hanya untuk keselamatanku, melainkan untuk keselamatan para relawan lainnya. (Manusia Langit: 2010:196).

Dari kutipan di atas terlihat hubungan manusia dengan alam tidaklah searah atau beriringan. Pada saat Mahendra hendak pulang ke kampong halamannya, ternyata kapal yang ditumpanginya dan para relawan yang lain terkena terjangan badai yang mengakibatkan kapal tersebut terbelah menjadi dua. Jadi dapat disimpulkan bahwa hubungan manusia dan alam tidak serasi, dan manusia harus menyerah pada alam yaitu kekuatan badai yang menerjang kapal di lautan.

Nilai budaya yang memandang hubungan manusia harus harmonis dengan alam, yaitu dengan adanya angin hambula yang membawa abu dan debu ke lading pada saat musim kemarau yang akhirnya membuat subur tanah-tanah di lading. Hal ini dapat dilihat pada kutipan di bawah ini:

"Itulah sebabnya kami di sini sangat memuja angin hambula, angin yang biasa datang pada musim kemarau dan menerbangkan abu dan debu di lading, lalu menyebarkannya ke tempat yang lebih luas. Setelah itu, lalu suburlah tanah kami, hijaulah lading kami. Abu yang kelihatannya tak berguna karena angin hambalu, akhirnya mendatangkan berkah bagi masyarakat ". (Manusia Langit, 2010: 176).

Kebudayaan yang memandang alam itu dapat dilawan, sehingga manusia dalam masyarakat Banuaha harus menaklukkan alam dan memanfaatkannya adalah adanya sungai Gomo yang dibendung dan dijadikan tempat untuk mandi dan berenang oleh

masyarakat Nias terutama yang laki-laki. Dapat dilihat dalam kutipan di bawah ini:

Tak terasa kami sudah tiba dibagian sungai Gomo yang agak dalam, tertutup batu besar sebesar gajah. Bagian hilir sengaja di bendung agar kami, para laki-laki bisa berenang di situ. Mandi telanjang bersama orang kampung terasa begitu membebaskan. Pada awalnya aku malu…(Manusia Langit, 2010: 93).

5. Hakikat Hubungan Manusia dengan sesamanya *(disingkat MM)*

   Hakikat manusia dengan sesama adalah kebudayaan yang mementingkan hubungan horizontal antar sesama manusia. Nilai budaya yang berkaitan dengan kebudayaan yang mementingkan hubungan horizontal antara sesama manusia, terdapat pada kutipan:

   "Bang Budi, kakak tertuaku. Ah, iya aku paham sekarang, kenapa bapak di panggilo Ama Budi. Karena budu anak pertamanya. Benar Bang, setelah punya anak, seorang laki-laki Nias akan dipanggil mengikuti nama anak pertamanya." (Manusia Langit, 2010: 69).

Dari kutipan di atas, dapat kita lihat bahwa hubungan manusia dengan sesamanya sangat erat sekali, apalagi antara ayah dan anak. Jika seseorang di Nias telah mempunyai anak, maka nama panggilan sang ayah pun akan berganti secara otomatis dengan panggilan nama anak pertamanya. Hal ini yang membuat hubungan antara ayah dan anak akan semakin dekat.

Selain itu, hubungan kekerabatan terjalin dengan adanya acara pesta pernikahan. Hal ini terlihat pada kutipan di bawah ini:

……..”Begitulah, perempuan akhirnya menjadi simpul kekerabatan di Nias yang dianggap penting setelah mereka menetap… (Manusia Langit, 2010: 124).

Dari kutipan di atas, dapat kita lihat bahwa hubungan manusia dengan yang lainnya ditentukan oleh perempuan. Dengan adanya perempuan sebagai simpul kekerabatan di Nias harga perempuan pun sangat mahal, karena jika harus menikah seorang laki-laki harus membayar dalam bentuk babi, emas dan uang dengan jumlah yang sangat banyak. Cara ini dilakukan agar seorang laki-laki yang akan menikah berhutang kepada kerabatnya. Dari hutang piutang inilah kekerabatan akan tetap terjalin, karena

setelah berhutang maka mereka diwajibkan membayarnya, dengan membayar hutang ini maka kekerabatan tidak akan terputus karena pihak penghutang akan selalu datang pada pesta kerabat lain yang membantunya saat menikah.

Selain itu dalam kutipan yang lain dapat kita lihat hubungan manusia dengan sesamanya di kampung Banuaha dapat dilihat dari perbedaan status sosialnya yang menjadikan hubungan satu dengan yang lainnya terkesan ada jarak yang membatasi, seperti pada kutipan di bawah ini:

Seseorang laki-laki di Banuaha dengan status tinggi, seperti Ama Budi, tidak mungkin mengerjakan pekerjaan rumah…..
"menjadi kepala desa tak berarti membuat seseorang dihargai di kampung, tetap saja yang dihargai adalah mereka para tetua adat dan marga" tutur Ama Budi….
(Manusia Langit, 2010:100-101 dan 123).

"jadi sebagai kepala desa Ama tidak didengar?"
"begitulah, jawab Ama Budi lirih. "keluargaku dan kerabatku akhirnya mendorong aku untuk membuat pesta. Aku memotong 30 ekor babi untuk mengukuhkan statusku sebagai kepala desa. Tapi tetap saja suaraku tidak didengar."
"memang mereka minta apa?"
"*mangowasa*, pesta tertinggi, tapi itu sangat berat."
"Ama melakukannya?"
"Ya demi adat, aku melakukannya, tapi butuh tiga tahun sejak aku menjadi kepala desa untuk bisa menyelenggarakannya. Ratusan ekor babi dan puluhan gram emas dikorbankan, berkarung-karung beras direlakan untuk menjamu khalayak yang datang ke pesta salama tujuh hari tujuh malam." (Manusia Langit, 2010:101).

Dari kutipan di atas dapat diketahui bahwa status sosial sangat membedakan antara manusia satu dan lainnya. Bahkan seorang kepala desa pun tidak akan didengar suaranya. Yang didengar hanya ketua adat dan ketua marga. Jika ingin mendapatkan harga diri yang tinggi di kampung Banuaha harus mengadakan pesta yang besar dan yang tertinggi yang disebut *mangowasa* seperti yang dilakukan Ama Budi.

Kebudayaan yang berpandangan individualistis, menilai setinggi kekuatan sendiri dengan sedikit mungkin bantuan

orang lain. Dapat terlihat dalam kutipan di bawah ini:

"bagaimana bisa nenek kita melahirkan seorang diri?" Tanya Sayani.
"Bagi perempuan di Banuaha, melahirkan seorang diri menjadi hal yang tidak terlalu aneh, Nak Hendra!" jawab Ama Budi ditujukan kepadaku. Padahal tadi yang bertanya Sayani. " dulu nenek melahirkanku dengan posisi berdiri sambil tangannya memegang tiang. Setelah sebagian badanku keluar, lantas nenek yang kesakitan itu membaringkan diri dengan posisi tangan menjangkau ketiakku. Sambil menahan sakit, nenek menarik tubuhku keluar." (Manusia Langit, 2010:17).

Dari kutipan di atas dapat diketahui bahwa seorang perempuan di Banuaha jika melahirkan sendiri tidak terlalu aneh dan bisa dilakukan oleh calon ibu tersebut seorang diri. Terlihat kemandirian sikap dan tindakan seorang perempuan-perempuan di Banuaha, sedikit tergantung pada laki-laki, meminimalkan meminta bantuan kepada orang lain dan menilai setinggi kekuatan sendiri.

SIMPULAN

Nilai-nilai Budaya Novel "Manusia Langit" Karya J.A. Sonjaya adalah:
Hakikat hidup manusia (disingkat MH) adanya pembunuhan bayi karena dianggap akan mengganggu kehidupan dan adanya proses pemanggilan roh.

Hakikat karya manusia (disingkat MK) yaitu adanya mata panah, kapak batu, rumah, *ono nekhe* (pisau), *adu zatua* (patung orang tua) dan *hoho (*pantun).

Hakikat kedudukan manusia dalam ruang waktu (disingkat MW), adanya kepercayaan tentang adanya roh pemakan bayi dan adanya tradisi pada masa lalu yang kesemuanya berkaitan dengan batu dari mulai lahir sampai mati.

Hakikat hubungan manusia dengan alam (disingkat MA), yaitu manusia harus mengalah dengan alam (gempa, dan badai), dan manusia harus selaras dengan alam yaitu dengan memanfaatkan alam (sungai, bendungan*, hambula*).

Hakikat hubungan manusia dengan sesamanya (disingkat MM), panggilan laki-laki yang sudah beranak akan berubah dan dipanggil sesuai dengan nama anak pertamanya. Kekerabatan atau pernikahan berhubungan dengan masalah bantuan hutang piutang ketika melaksanakan

pernikahan dan status sosial dihargai ketika sudah bisa menyelenggarakan pesta adat yang besar dan mengeluarkan dana yang sangat banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Muhamad. 1993. *Penelitian Pendidikan Prosedur* dan *Strategi.* Bandung: Angkasa.

Aminudin. 1010. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra.* Bandung: Sinar Baru Algendindo.

Arikunto, Suharsimi. 2007. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

----------.2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Esten. Mursal. 1987. *Kesusastraan Pengantar Teori dan Sejarah.* Bandung : Angkasa Raya.

Keraf, Gorys. 2004. *Komposisi Sebuah Penganar Kemahiran Bahasa.* Jakarta: Nusa Indah.

Kosasih, E. 2008. *Apresiasi Sastra Indonesia.* Jakarta: Nobel Edumedia.

Koentjoroningrat. 2009.*Pengantar Ilmu Antropologi.* Jakarta Rieke Cipta.

Kusniwati. 2009. *Mengenal Karya Sastra Lama Indonesia.* Jakarta Barat: CV Pamularsih.

Muhamad, Kadir Abdul. 1992. *Ilmu Budaya Dasar.* Jakarta: Fajar Agung.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.

Putrayasa, Ida Bagus. 2017. *Kalimat Efektif.* Bandung: Rafika Aditama.

Pradopo, Racmat Djoko. 2005. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ratna, Nyoman Kutha. 2007. *Sastra dan Cultura Studies Representasi Fiksi dan Fakta.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rosdianto, Kaka, dan Sumarti. 2008. *Intisari Sastra Indonesia.* Bandung: Pustaka Setia.

Sadikin, Mustofa. 2010. *Kumpulan Sastra Indonesia.* Jakarta: Gudang Ilmu.

Semi, M. Atar.1988. *Anotomi Satra* . Padang: Angkasa Raya.

Sonjaya, J. A. 2010. *Manusia Langit.* Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Sujiman, Panuti. 2004. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Sumadjo, Joko dan Saini. K.M. 1988. *Apresiasi Kesusastraan.* Jakarta: Gramedia.

Supratno, 1993. *Kumpulan Istilah dan Apresiasi Sastra Bahasa Indonesia.* Surabaya: Indah Surabaya.

Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra.* Bandung: Angkasa.

_____. 2009. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra.* Bandung: Angkasa.

Wahyudi, Fadlan. 2008. *Mengurai Fiksi.*Lampung: STKIP Muhamadiyah Pringsewu.

Zaidan, Abdul Rozak, Anita K. Rustapa, dan Hani'ah. 2004. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka.

THE IMPLEMENTATION OF PICTURE AND GRAPHIC DESIGN MEDIA IN TEACHING ENGLISH TO YOUNG LEARNERS

Dian Reftyawati
bundadyan88@gmail.com
Lecturer of English Education Department
At STKIP PGRI Metro, Lampung

ABSTRACT

This research investigated (1) The planning learning activities in teaching English to young learners by using picture and graphic design media; (2) The implementation of learning activities in teaching English to young learners by using picture and graphic design media (3) The evaluation of learning activities in teaching English to young learners by using picture and graphic design media. This research used qualitative case design and employed observation, interview and data analysis to obtain the data. The result of this study showed that the planning learning activities in teaching English to young learners by using picture and graphic design media is categorized good enough, but in the process of the implementation of learning activities in teaching English to young learners by using picture and graphic design media was not optimally done by the teacher and it needed to be improved. Then the evaluation of learning activities in teaching English language to young learners by using picture and graphic design media is categorized good enough.

Keywords*: picture, graphic design, young learners*

INTRODUCTION

Children have various developing abilities, one of which is language skills. Language is a very important aspect for humans, therefore language skills need to be honed early. Mastering the language allows children to be able to interact with the surrounding environment effectively. The real condition show that teaching language to young learners is not an easy thing, some interesting media are needed to make them interested in teaching languages.

According to Elle in Tarigan 1988: 126) there are several hypotheses for acquiring a second language based on generality, situation, and input, differences in students, learning processes, and linguistic output.

Another opinion expressed by Budiharso (2004: 3-4) which states that the rapid development of technology requires the Indonesian people to master English. It was stated that English was widely used in various fields, such as: books, newspapers, electronic media, commerce, technology, sports, scientific seminars, computers, advertising, music, and the internet. Buharso also explained why English needs to be introduced early on because English is a lingua franca of the world, English is the main language used in science and technology, and English is a 'social language' between state leaders.

It can be concluded that second language learning or English in early childhood is considered important. Age is a significant factor in language acquisition.

The introduction of language in early childhood can use media. Learning media in kindergarten have an important role. Through media that is used as a means of delivering messages from teachers to young learners so that the message or information delivered can be absorbed or accepted by the child properly. Media that is appropriate to the child's needs and is adequate, that is, can fulfill the principle in learning in kindergarten, namely learning while playing. According to a study conducted by Mutohhar (2009) argues that a good media is media which is suitable for the topic, material, the students, and practical to use. In other words, a good media doesn’t need to be expensive, it just needs to be reusable, and so it can help the teacher to create an effective instruction in the classroom.

Harmer (2007) states that there are (seven) types of instructional media: realia; pictures; course book; boards; OHP; flipcharts; and computer based-technology that can be used by teachers:

1. Realia

Realia is defined by Nunan (1999: p. 313) as ―objects and teaching 'props' from the world outside the classroom that are used for teaching and learning. So, it can be inferred that realia is unmodified real things inside or outside the classroom which is used by the teacher for teaching learning process. Realia can be used as starting point to introduce the lesson and/or understanding concept of the material.

2. Pictures

Picture and picture are one of graphic materials examples. Graphic materials refer to "non-photo-graphic" or "two dimensional materials" designed to convey messages and information which combines "symbolic visual" and verbal information. Drawings, charts, graphics and also cartoons are kinds of this media. Pictures can be used for several purposes, such as drills, communication, understanding, ornamentation, prediction and discussion.

3. Course book

Course book is a form of print media. It contains material or verbal information through print. It can also be used as basic instructional guide by the teacher.

4. Boards

Boards refer to blackboard, whiteboard or any board used in classroom. Candler (2011) states several benefits in using whiteboard in teaching English in classroom: engaging students in lesson; monitoring students' comprehension of the lesson; can be utilized easily; saving paper; students can interact with it easily; no need technical support and not consuming time. Boards can be used in various different purposes, such as: note pad, explanation aid, picture frame, public workbook, game board and notice board.

5. OHP

OHP or Overhead projectors are useful for teachers in showing many things on overhead transparencies. Onasanya (2004) states one of the advantage by using OHP, students can see the materials in front of the class. It also helps teacher to show something one by one.

6. Flipcharts

Another instructional media that may be used by the teacher is flipchart. Flipchart is an instructional media which contains big sheets of paper. It is mostly used to write down some important points in group discussion (Harmer, 2007). Several benefits of flipchart are portable, accessible, and easy to use.

7. Computer-based presentation technology

Harmer (2007) states that this instructional media have two main components, hardware and software. In addition, Onansanya (2004) states this media combine audio and visual presentation which can help teachers to attract students' attention. This kind of media also can send a large amount of information.

From the description about the instructional media above, it can be concluded that there are many types of instructional media that can be used in teaching learning activities. Those different types help teacher in different teaching-learning activities and materials. Although various instructional media have been developed, not all of them can be used in the same time. Teacher needs to choose the most appropriate instructional media due to the students' characteristics, the materials and the teaching method (Clark, 1999). In this research only focus on the use of picture and graphic design media in TK PGRI Iringmulyo

Considering benefits in using media in teaching learning process, the researcher conducted the study which intends to find out the planning activities, the implementation and also the evaluation of learning activities in teaching English to young learners by using picture and graphic design media in TK PGRI Iringmulyo

. To achieve the research objectives, three research questions are formulated in this study as below:

1. What kind of planning activities does the teacher have in teaching English to young learners by using picture and graphic design media;
2. How the teacher use the media of picture and graphic design
3. How the evaluation of learning activities in teaching English to young learners by using picture and graphic design media.

METHODOLOGY

This study was a case study which aimed to find out the process of how teacher planning activities, from the preparation until the evaluation of learning activities in teaching English to young learners by using picture and graphic design media of the real situation in an TK PGRI Iringmulyo without intervention from the researcher. In addition this study was aimed at capturing certain phenomenon and real situation existed in elementary schools without any direct involvement of the researcher. It is relevant to Yin (2002, p. 1) who argues that case study method is "preferred strategy when 'how' or 'why' questions are being posed, when investigator has little control over events and when the focus is on a contemporary

phenomenon within some real-life context."

This study was conducted in TK PGRI Iringmulyo schools in Sukarame, Bandar Lampung. There was no special requirement for the teachers involved in this study, except using picture and graphic design media in teaching learning activities.

In collecting data, this study employed three types of data, those are observation, interview and document analysis. Those multiple types of data are the varied nature of qualitative data which can help the writer to establish the complexity of the phenomenon (Creswell, 2008). Observation was employed to get information about how teacher utilizes his instructional media in the classroom. In observing the classroom, the writer employed a non-respondent observation, where participating in the observation is a forbid act for the writer to get portray of real situation (Frankael & Wallen, 2012) and took a role as a complete observer who "is probably least likely to affect the actions of the group being studied". The observation was conducted three times in the classroom.

In this study, interview was used to find out the information about teachers preparation until the evaluation of learning activities in teaching English to young learners by using picture and graphic design media. The interview itself was conducted formally and informally. Formal interview was employed after the whole of the observations, while the informal interview was employed before and after each observation.

Document analysis was also employed in this study. Document analysis was aimed to give explanation about the preparation that teacher did before implementing the picture and graphic design media in classroom and to help the researcher know whether the teaching learning process goals were accomplished as the teacher's plan or not in using the media. The document analyzed in this study was the teacher's lesson plans which were asked before the observations.

In analyzing the data, it used steps proposed by Creswell (2008) which are: (1) collecting data, (2) preparing data for analysis, (3) reading through the data, (4) coding the data, (5) and coding the text for themes and description to be used in the research paper.

DATA PRESENTATION AND DISCUSSION

Documentation data collected by the researcher using the Teacher Ability Assessment Instrument (IPKG I)

concerning the teacher's ability to plan learning, namely in the RKH there are themes, basic competencies, activities, supporting media, and notes. Learning activities consist of three stages, pre activities, while activities and post activities. In addition, the teacher does not include core competencies and learning objectives in the RKH, because the RKH prepared by the teacher is deliberately made simple by the school.

Based on interviews conducted with the English teacher A1 group and the kindergarten head of PGRI Iringmulyo, the kindergarten chief confirmed that the RKH still refers to the KTSP curriculum. While the theme was chosen or determined by English teachers in group A and approved by the school. Where the chosen theme is adapted to the environment around the child, both in the school environment, at home and in the child's own self.

Based on data from observational studies that researchers conducted on the inhibiting factors for achieving the goal of learning English through media and graphic design, the time provided was too short, the large number of students in the classroom resulted in a short time of learning English through media picture and graphic design. , because each class must get a one-time meeting every week.

Evaluation of learning activities for the introduction of English Vocabulary conducted by the teacher is whether the child can take part in learning activities, whether the child can already pronounce the English Vocabulary introduced, whether the child already knows the meaning of English Vocabulary introduced in Indonesian.

The result from the data observational studies, the researcher triangulated with interview study data on the inhibiting factors for the introduction of English Vocabulary through drawing and graphic design, namely the duration of the time is not long and young learners who do not have a basic knowledge of English.

Discussion

Planning Activities for Introduction to English through Media Picture and Graphic Design.

Based on Masitoh (2007: 4.4) mentions that: "The components of learning planning are learning objectives, content (learning material), learning activities (teaching and learning activities), media and learning resources, and evaluation."

This is in accordance with the planning carried out by the A1 group teacher at the TK PGRI Iringmulyo in Metro. Where teachers do planning by determining learning objectives, namely to introduce

simple vocabulary to young learners, have content or learning material, namely the material delivered, learning activities, media picture and graphic design and evaluation conducted by the teacher both when the activity is taking place and after learning activities is over.

Findings data of the researchers after conducting research on the planning of learning the introduction of English through media picture and graphic design for young learners in A1 group at PGRI Kindergarten, Metro, RKH, had themes, basic competencies, activities, supporting media, and notes. Learning activities consist of three stages, namely the initial activities, core activities and closing activities. In addition, the teacher does not include core competencies and learning objectives in the RKH, because the RKH prepared by the teacher is deliberately made simple by the school. The planning carried out by the teacher in the learning activities of the introduction of English vocabulary through media picture and graphic design in the A1 group young learners at PGRI Kindergarten in Metro was quite good

Implementation of English Language Vocabulary Introduction Activities through Media Picture and Graphic Design

Class organizing is done by the teacher, namely setting the environment into a classic, where the teacher collects young learners in one room and follows the same learning activities. In addition to structuring or setting the room, the teacher also chooses media that support learning activities, namely media picture and graphic design. The teacher also delivers learning material based on predetermined themes. All of which are presented in the form of initial activities, core and closing. But in the learning process the introduction of English vocabulary through media picture and graphic design in young learners of A1 group at Kindergarten of PGRI in Metro had problems in a short duration of time, due to the large number of students so that the implementation was not maximal and also the young learners who do not have a basic knowledge of English.

Evaluation of Activities for Introduction to English Vocabulary Through media picture and graphic design

According to Zainul and Nasution in (Muhammad Yaumi, 2013: 295) which states that "Evaluation is seen as a process for making decisions using information obtained through measuring learning outcomes both using test and non-test instruments."

This is in line with the evaluation activities carried out by the A1 teacher group, the evaluation conducted by group A1 teachers was non-test evaluation with the method of participatory observation, where the teacher observed each child in learning activities.

Data from the findings of researchers about the evaluation of learning activities for the introduction of English Vocabulary through media picture and graphic design in young learners of group A1 at PGRI Kindergarten in Metro, the evaluation was carried out by the teacher when learning activities were taking place and when the learning activities were over. Evaluation activities carried out without using tests.

CONCLUSIONS AND SUGGESTIONS

Conclusions

Based on the results of research conducted by researchers at PGRI Kindergarten in Metro the general conclusion that can be taken is the learning activities of English language introduction through media picture and graphic design carried out according to the theme and aims to introduce English to young learners. Whereas the conclusions specifically are: Planning carried out by the teacher before conducting learning activities in the introduction of English Vocabulary through media picture and graphic design in Immanuel I Kindergarten in South Pontianak is categorized as good. This is because the teacher first prepares RPPH before teaching. In RPPH made by the teacher there are several parts, namely theme, basic competence, main activity, things to do, supporting visual and note.

The implementation carried out by the teacher in learning English introduction through media picture and graphic design was categorized quite well. In the implementation activities it is in accordance with the RPPH made, but the teacher does not sometimes do closing activities such as concluding activities that have been carried out or simply informing the theme that will be studied next week due to time constraints.

The evaluation carried out by the teacher is good enough where the teacher assesses the child's ability to attend good learning. The teacher uses selective evaluation, where the teacher assesses young learners who can participate in learning activities well. Evaluations are carried out both when learning activities are taking place and after the learning has been completed

Suggestions

Based on the results of the research described above, researchers want to provide suggestions that are expected to be taken into consideration for the parties

concerned and concerned with this research. The suggestions given are as follows: To the teacher to make RPPH more fully, especially adding basic competencies and core competencies, to the teacher with a short learning time it is expected that the teacher can arrange time in carrying out activities in order to close and conclude the activities that have been carried out. The teacher should also prepare other activities so that if learning English introduction through media picture and graphic design is not carried out, it can be replaced with other activities that the teacher has prepared, to the teacher to give tests such as displaying picture that have been studied, then asking the child to name the image and to schools to provide more creative and innovative learning media such as audio visual

DAFTAR PUSTAKA.

Budiharso. Teguh. 2004. *Prinsip dan Strategi Pengajaran Bahasa.* Surabaya:Lutfansah Mediatama.

Clark, R. (1999). *Developing Technical Training: A Structured Approach for Developing Classroom and Computer-Based Instructional Materials*. Washington, D.C: International Society for Performance Improvement.

Creswell, J. W. 2008. *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (4th Ed.).* Pearson: Boston

Fraenkel & Wallen. (2012). *How to Design and Evaluate Research on Education*. New York: McGraw Hill

Harmer, J. (2007). *The practice of English and language teaching*. London: Pearson.

Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta:Universitas Terbuka

Mutohhar. (2009). *Teaching English for Young Learners (TEYL) Misunderstanding about TEYL in Elementary School.* Retrieved on 10 Maret, 2018, from: http://id.scribd.com/doc/97613317/Teaching-English-for-YoungLearners-Teyl

Nunan, D. (1999). *Second language teaching and learning*. Boston: Heinle and Heinle.

Tarigan. Henry Guntur. 1988. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa.

Onansanya, S.A. (2004). *Selection and Utilization of Instructional Media for Effective Practice Learning.* Institute Journal of Studies in Education, 2(1) 127-133

Yaumi. Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Yin, R.K. (2002). *Case Study Research: Design and Methods*. (3rd ed.). London: Publication.

MEMODIFIKASI TEHNIK CLUSTERING UNTUK MENINGKATKAN MENULIS SISWA

Helidatasa Utami
helidatasautami18@gmail.com
FKIP, Universitas Lampung, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah ada peningkatan pada kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi analitik setelah belajar melalui tehnik clustering yang dimodifikasi dan untuk melihat proses pembelajaran selama tehnik clustering yang dimodifikasi diterapkan. Penelitian ini adalah penelitian yang dasarnya kuantitatif. Subjek penelitian sebanyak 15 siswa sekolah menengah atas. Tes menulis dan observasi digunakan sebagai alat untuk pengambilan data. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan secara statistik pada pencapaian kosakata siswa dengan tingkat signifiikan (0.00<0.05).Menulis menggunakan tehnik clustering yang dimodifikasi dapat membantu siswa menambahkan ide-ide pendukung untuk mengembangkan paragraf. Dapat disarankan bahwa pengajaran menulis menggunakan tehnik clustering yang dimodifikasi dapat membuat siswa terlibat kreatif dalam pembelajaran dan dapat membantu mengembangkan ide dengan mudah.

Kata Kunci: *modifikasi tehnik clustering, analitik, menulis.*

PENDAHULUAN

Menulis adalah proses kompleks yang melibatkan kemampuan membuat teks untuk mengekspresikan ide seseorang secara efektif. Menurut Linderman (1982), menulis adalah kemampuan untuk mengatur kata-kata. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa menulis adalah keterampilan yang paling sulit untuk dikuasai oleh peserta didik. Richards dan Renandya (2002: 303) menyatakan kesulitan menulis terletak tidak hanya dalam menghasilkan dan mengorganisir ide, tetapi juga dalam menerjemahkan ide-ide ini ke dalam teks yang dapat dibaca. Mereka berpendapat keterampilan yang dibutuhkan dalam menulis sangat kompleks dan penulis L2 harus memperhatikan keterampilan perencanaan dan pengorganisasian sebagai tingkat yang lebih tinggi serta pengejaan, tanda baca, pilihan kata, dan sebagainya sebagai keterampilan yang lebih sederhana. Campbell (2002) mengklaim bahwa masalah terbesar yang dimiliki siswa dalam menulis adalah bahwa mereka tidak dapat memasukkan ide-ide dan fakta-fakta mereka ke dalam makalah karena mereka takut jika ide-ide mereka tidak dapat ditulis dengan benar dalam hal tata bahasa. Dalam proses penulisan teks bahasa Inggris, beberapa siswa berusaha menghindari tata bahasa karena aturannya membingungkan dan sulit sehingga terefleksi dalam penerapan pembelajaran tata bahasa. Terlebih lagi, Diharyono (1990: 1) mengklaim bahwa siswa tahu atau memiliki ide tentang apa yang akan mereka tulis tetapi mereka tidak tahu bagaimana memasukkannya dalam kata-kata. Hal ini mungkin disebabkan oleh fakta-fakta berikut: pertama, para siswa tidak tahu teknik spesifik yang dapat membimbing mereka dalam mengembangkan ide-ide mereka. Kedua, mereka hampir tidak pernah mendapatkan latihan menulis (Juwitasari, 2005: 2), dan ketiga, banyak guru bahasa Inggris masih mengajar menulis dengan cara dan teknik yang konvensional dalam mengajar teks. Kasus berikut telah diamati; para siswa menghabiskan banyak waktu untuk menulis teks. Siswa-siswa lain sepertinya merasa sulit untuk menghasilkan ide apa yang harus ditulis. Para siswa mengalami kesulitan dalam mengatur ide-ide mereka secara tertulis. Disimpulkan bahwa mereka tidak tahu bagaimana memulainya; selain itu, ketika mereka harus merevisi tulisan mereka, mereka masih membutuhkan pedoman untuk merevisi tulisan mereka menjadi versi yang lebih baik. Pada umumnya, hal-hal tersebut menjadi kesulitan dalam menulis yang dialami siswa.

Untuk semua masalah yang muncul dalam pembelajaran bahasa Inggris, guru harus mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa. Dengan demikian, guru harus menerapkan cara yang lebih baik dalam

menyampaikan materi dan diharapkan, siswa akan menemukan cara yang lebih baik dalam belajar. Cara tersebut harus meningkatkan kemampuan siswa dalam mendapatkan ide, menggunakan kata-kata bahasa Inggris, menguasai tata bahasa, dan memperoleh organisasi paragraf atau teks tertulis. Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti terinspirasi untuk menerapkan teknik *clustering* dalam pengajaran menulis. Teknik *Clustering* adalah kegiatan penemuan yang mengungkapkan kemungkinan hubungan antara fakta dan ide (Axelrod dan Cooper, 1996, hal. 21). Dengan kata lain, pengelompokan adalah kegiatan kreatif, karena ketika membuat pengelompokan, orang mencoba untuk menemukan hal-hal yang berkaitan dengan topik. *Clustering* membutuhkan periode singkat perencanaan awal. Teknik ini adalah salah satu tulisan terbimbing yang dapat diterapkan dalam pengajaran menulis dan dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi menulis siswa. Selain itu, teknik ini dapat membantu siswa untuk menghasilkan, mengembangkan, dan mengatur ide-ide mereka Reid (1993: 6). Menurut Vicki Maede (2013), "*Clustering* adalah alat yang kuat karena mengetuk otak kanan, yang mendorong kreativitas. Otak kanan kita adalah tempat ide-ide segar dan wawasan orisinal dihasilkan. Otak kiri, sebaliknya, lebih logis dan teratur. Keduanya penting untuk penulisan yang baik, tetapi jika otak kiri kita terlalu dominan ketika kita mulai menulis, hal itu menghambat aliran pikiran bebas. Clustering meredam otak kiri untuk sementara waktu sehingga otak kanan dapat bermain dengan bebas ... ". Selain itu, pengelompokan membuat penulis bebas dari mengikuti urutan yang benar-benar linier, sehingga memungkinkan penulis untuk berpikir lebih kreatif dan membuat asosiasi baru. Dalam teknik pengelompokan, pelajar mulai dengan pusat atau inti. Ide umum dari penjelasan, buku, atau film, topik untuk menulis, atau masalah utama dalam latihan pemecahan masalah, ditempatkan di tengah halaman. Ide-ide utama terhubung ke topik sentral dengan menggambar garis-garis dari pusat. Gagasan pendukung menjadi "cabang" dari gagasan utama. Bekerja keluar dari pusat ke segala arah, pelajar menghasilkan struktur yang tumbuh dan teratur yang terdiri dari kata-kata dan frasa kunci.

Sebuah studi oleh Ogawa (2009) mengungkapkan bahwa teknik *clustering* membantu siswa Jepang mengembangkan keterampilan prapenulisan. Penelitian ini menyarankan bahwa sebaiknya menggunakan *clustering* sebagai strategi prapenulisan dalam tahap penulisan. Sebuah penelitian juga dilakukan oleh Eramona (2014) yang menyelidiki teknik pengelompokan dalam mengajar menulis teks deskriptif kepada siswa sekolah

menengah pertama. Dia mengungkapkan bahwa konsep pra-menulis sangat membantu siswa untuk menunjukkan apa yang dipikirkan siswa dan mengatur ide mereka secara sistematis. Kartikasari (2014) melakukan penelitian yang berfokus pada efek teknik *clustering* pada kemampuan berbicara siswa SMA. Teknik pengelompokan ini digunakan oleh siswa dalam tahap perencanaan dan sebagai hasilnya; teknik ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Inal (2014) yang menyelidiki efek dari strategi pengelompokan (*clustering*) pra-menulis pada prestasi menulis siswa Turki dan sikap menulis mereka di Dokuz Eylul University, Turki. Sebagai hasilnya ia menemukan bahwa strategi prapenulisan *clustering* dapat menciptakan atmosfir yang kreatif dan memotivasi. Ini menunjukkan bahwa teknik *clustering* juga harus diterapkan selama proses penulisan sehingga siswa dapat belajar secara intuitif dan membiarkan aliran pemikiran mereka membimbing mereka dalam menulis. Studi lain juga dilakukan oleh Sadapotto, Asrifan, dan Natsir (2018) yang menyelidiki penerapan teknik clustering untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi analitik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *clustering* membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis. Penelitian ini menunjukkan bahwa disarankan untuk menerapkan beberapa opsi untuk kegiatan pra-menulis dan menulis. Berdasarkan penelitian sebelumnya, mereka melatih siswa untuk fokus dengan ide-ide yang muncul di pikiran mereka sebelum membuat konsep penulisan Dapat dikatakan *clustering* adalah teknik yang berguna untuk diimplementasikan dalam pra-penulisan untuk mengekspresikan pikiran secara bebas.

Selain itu, Sabarun (2013) mencoba menerapkan teknik pengelompokan dalam tahap prapenulisan dan penyusunan selama proses penulisan. Dia menemukan bahwa menggunakan pengelompokan memberi efek fasilitatif pada kinerja menulis esai siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ardiati (2013), ia menemukan bahwa menggunakan teknik ini dalam proses menulis, siswa dapat mengatur ide-ide mereka dalam menentukan alur alur yang mereka tulis ke dalam narasi dengan mudah. Tehnik ini juga sangat potensial untuk menjadi alternatif baru bagi mereka untuk menulis dengan atau tanpa jenis curah pendapat lainnya. Ghufron (2014) melakukan penelitian untuk mengetahui teknik *clustering* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam teks deskriptif. Cluster ini juga digunakan oleh siswa dalam proses menulis esai. Hasilnya, keterampilan menulis siswa meningkat dalam setiap siklus penelitian. Sejalan dengan penelitian di atas, Yanwar

(2016) menemukan bahwa menulis dengan menggunakan teknik clustering, siswa dapat lebih memotivasi diri mereka sendiri dalam menulis karena mereka belajar bagaimana mengembangkan ide dengan baik, mengatur kesatuan dan koherensi kalimat dan paragraf, memilih kata-kata yang tepat, dan gunakan tata bahasa yang baik. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Asra (2017) yang menyelidiki prestasi siswa sekolah menengah dalam menulis teks deskriptif dengan menggunakan teknik *clustering.* Dengan menggunakan pengelompokan dalam tahap penyusunan, siswa membuat perbaikan yang baik dan mulai memahami bagaimana menghasilkan ide-ide mereka untuk menulis teks. Dia menyarankan agar para peneliti di masa depan harus melakukan studi yang lebih lengkap tentang efek menggunakan teknik pengelompokan untuk mengajar menulis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, teknik *clustering* digunakan untuk tahap penyusunan. Dengan demikian, hal itu memprovokasi siswa untuk membuat teks mereka secara efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian besar penelitian membuktikan bahwa teknik *clustering* baik untuk diimplementasikan oleh guru. Dapat dikatakan juga, teknik pengelompokan berguna untuk membuat pola, membangun koneksi, dan membangun hubungan antara pengalaman siswa dan informasi baru, antara fakta yang diketahui dan konsep baru, antara bagian-bagian dari konsep atau masalah dan keseluruhannya. Selanjutnya, teknik *clustering* biasanya digunakan dalam kegiatan menulis sebagai teknik pra-menulis dan penyusunan untuk membantu siswa mengumpulkan ide sebelum mereka menulis paragraf dan mengembangkan paragraf mereka selama proses penulisan. Namun, sebagian besar penelitian tentang teknik ini berfokus pada pengelompokan yang digunakan dalam kegiatan pra-penulisan dan penyusunan, dengan sedikit penelitian dalam pengelompokan yang digunakan sampai merevisi tahap penulisan. Idealnya, meskipun siswa menerapkan pengelompokan dalam tahap pra-menulis dan penyusunan untuk membantu mereka membuat paragraf yang baik, sebagian besar dari mereka masih membutuhkan pedoman untuk merevisi penulisan. *Clustering* milik mereka dapat direvisi sebagai persyaratan dalam tahap revisi untuk membuat penulisan paragraf yang lebih baik. Untuk alasan ini, peneliti tertarik untuk menyelidiki teknik pengelompokan yang dimodifikasi dan untuk mencari proses pembelajaran ketika teknik pengelompokan yang dimodifikasi diimplementasikan untuk siswa SMA.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif yang menggunakan desain

one-group pretest-posttest sebagai metode pengumpulan data kuantitatif dan observasi sebagai alat pengumpul data kualitatif. Penelitian ini dilakukan di kelas dua sekolah menengah atas; juga, sampel dari penelitian ini adalah XI IPA Bimbel Hafara yang terdiri dari 15 siswa pada semester kedua tahun akademik 2018/2019. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest penulisan dan observasi. Pretest dilakukan selama 60 menit dan para siswa diminta untuk menulis teks analitik dengan topik mereka sendiri. Posttest diberikan setelah perlakuan dan juga butuh 90 menit; namun demikian, peneliti memberi batasan kepada siswa dengan memberikan daftar pilihan topik. Penelitian ini dilakukan dalam empat pertemuan: pretest, perlakuan pertama, perlakuan kedua, dan postest. Instrumen pengumpulan data diperkirakan valid berdasarkan kurikulum. Selanjutnya, lembar observasi dibuat berdasarkan langkah-langkah mengajar menulis (Blanchard dan Root, 2003). Selain itu, untuk memastikan bahwa instrumen pengumpulan data dapat diandalkan, peneliti menggunakan reliabilitas antar penilai. Skor siswa dari pre-test dan post-test dianalisis dengan menggunakan t-test dari program SPSS 17. Data yang diperoleh dianalisis dengan *repeated measure T-test*.

HASIL

Setelah memberikan pretest dan posttest, hasil pretest dibandingkan dengan hasil posttest untuk menganalisis perbedaan pada kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik *clusering* yang dimodifikasi. Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks analitik sebelum perlakuan. Pretest diberikan selama 60 menit. Skor tertinggi adalah 85; skor terendah adalah 56; median adalah 68. Sementara itu, peneliti memberikan posttest kepada siswa setelah perlakuan untuk mengetahui kemajuan dan peningkatan kemampuan menulis teks analitik siswa setelah diajarkan menggunakan teknik *clustering* yang dimodifikasi pada pertemuan keempat. Skor tertinggi adalah 89; skor terendah adalah 64; median adalah 75. Hasil menunjukan bahwa posttest lebih tinggi daripada di pretest, yaitu, 76, 20> 67, 40. Skor tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Peningkatan Prestasi Siswa dalam Menulis Teks Analitik

No.	Skor pretest siswa	Frekuensi	Persentase
1	56-61	4	26.66%
2	62-67	3	20%
3	68-73	5	33.33%
4	74-79	2	13.33%
5	80-85	1	6.66%
Total		15	100%
Nilai Rata-rata		67.40	

No.	Skor posttest siswa	Frekuensi	Persentase
1	64-69	2	13.33%
2	70-75	6	40%
3	76-81	4	26.6%
4	82-87	2	13.3%
5	88-93	1	6.66%
Total		15	100%
Nilai Rata-rata		76.20	

Tabel di atas menunjukkan peningkatan skor siswa dalam aspek menulis dari pretest ke posttest. Selain itu, untuk membuktikan peningkatan siswa, peneliti menghitung skor siswa menggunakan SPSS 17.0. Namun demikian, sebelum dilakukan, peneliti memastikan bahwa data diambil dari sampel acak, berdistribusi normal, dan homogen. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil Paired Samples Test.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai-t adalah 9,378 dan signifikansi *2-tailed* menunjukkan bahwa p <0, 05, (p = .000). Mengacu pada kriteria, yaitu, Ho1 diterima jika t0 <ttab dan p <0, 05, H01 ditolak karena 9,378> 2,131 dan 0,000 <0, 05. Itu berarti, ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik *clustering* yang dimodifikasi.

DISKUSI

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik *clustering* yang dimodifikasi, kemampuan menulis siswa meningkat. Penelitian ini juga menganalisis peningkatan setiap aspek penulisan. Aspek penggunaan bahasa adalah yang terendah dalam perolehan karena siswa tidak dapat memilih bentuk kata yang tepat. Beberapa siswa juga bingung untuk menggunakan suara aktif atau pasif. Namun, dalam posttest, para siswa dapat memahami tenses dan jenis kalimat yang sesuai. Banyak siswa yang dapat mengatur kalimat menjadi paragraf dengan tata bahasa yang benar. Sementara, berdasarkan skor, aspek kosa kata meningkat lebih signifikan daripada aspek lainnya. Sebagian besar siswa mencoba memperbaiki tulisan mereka dengan mengembangkan ide dengan menggunakan pengelompokan mereka. Teknik yang dimodifikasi ini sangat membantu mereka untuk mencari tahu petunjuk yang akan digunakan sebagai pedoman untuk mengembangkan topik. Petunjuk itu bisa berupa kata-kata atau frasa, oleh karena itu, hal tersebut dapat mendorong para siswa untuk mengeksplore banyak kosakata. Dengan kata lain, para siswa telah belajar banyak tentang proses penulisan yang efektif, menggunakan teknik pengelompokan yang dimodifikasi terutama dari umpan balik yang diberikan dari teman dan guru mereka.

Sepanjang perlakuan, peneliti memperhatikan bahwa kemampuan menulis siswa terus meningkat. Ini dibuktikan melalui data siswa yang diambil oleh peneliti. Hasil karya akhir siswa lebih baik dari pada hasil pretest; bahkan, mereka mampu membuat teks analitik dengan cukup lancar. Mereka menunjukkan pengetahuan

mereka tentang suatu topik dan menyatakan gagasan dengan jelas untuk membuat pembaca mengerti. Sejak itu, para siswa diajarkan bagaimana memvisualisasikan ide-ide mereka dan membuat koneksi ke topik yang diberikan sebelum mereka menyusun paragraf dan mereka juga menerapkan pengelompokan sampai langkah revisi. Teknik pengelompokan yang dimodifikasi membantu siswa untuk belajar, menghasilkan, mengatur, dan menyimpan informasi dalam otak mereka. Temuan ini mendukung Seow (2002: 316) yang menyatakan bahwa *clustering* adalah strategi sederhana namun kuat. Karakter visualnya tampaknya merangsang aliran pergaulan dan khususnya baik bagi siswa yang tahu apa yang ingin mereka katakan tetapi tidak bisa mengatakannya. Selain itu, siswa dapat menulis kata kunci, petunjuk, atau frasa setelah itu tugas siswa adalah mengembangkan kalimat dari petunjuk yang dibuat sebelumnya. Hal itu juga mengharuskan siswa untuk lebih kreatif dalam memeriksa karya teman mereka dan merevisi karya mereka. Selain itu, dalam langkah merevisi, para siswa dilatih untuk memeriksa pengelompokan rekan-rekan mereka dengan menambahkan kata kunci, menghilangkan kata-kata yang tidak tepat, dan merevisi penggunaan bahasa yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk membuat paragraf yang lebih baik. Selain itu, tehnik ini bermanfaat bagi siswa dalam memvisualisasikan hubungan antara bagian-bagian dari topik papan dan untuk mengembangkan sub topik, sehingga mereka dapat menuliskan apa yang ingin mereka bicarakan dalam teks mereka. Ini juga terkait dengan pernyataan dari Styati (2010) yang menyatakan bahwa menyiratkan teknik pengelompokan dapat mempengaruhi kompetensi menulis siswa secara optimal karena membantu siswa untuk menghasilkan, mengembangkan, dan mengatur ide-ide mereka. Dapat dikatakan bahwa masalah yang dihadapi siswa dalam pretest berkurang dengan menggunakan teknik *clustering*.

Proses belajar mengajar berjalan sangat lancar di kelas. Semua aspek penulisan meningkat karena siswa menulis teks dengan hati-hati dan mereka lebih fokus. Lebih lanjut, kosa kata, konten dan pengaturan teks cukup baik; selain itu, karena para siswa fokus, mereka memperhatikan mekanika teks mereka dan penggunaan bahasa dengan baik. Karena, selama perlakuan, mereka telah dilatih untuk menjadi penulis yang baik yang peduli pada setiap hal yang termasuk dalam teks. Ketika siswa sudah tahu apa yang akan mereka tulis dalam paragraf mereka, mereka fokus pada keseluruhan bagian penulisan. Temuan ini mendukung Asra (2017) yang menyelidiki penerapan teknik *clustering* untuk mengajar menulis teks deskriptif. Hasilnya, ia menemukan

bahwa para siswa menulis lebih koheren dan fokus setelah diperkenalkan dengan teknik kata klaster. Hal itu sejalan dengan Marzelia (2014) yang menemukan pengelompokan sebagai teknik untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menulis. Setelah menerapkan teknik ini, ia mengungkapkan bahwa tidak ada siswa yang sering memiliki kekurangan dalam setiap aspek penulisan.

Selain itu, karya siswa selama perlakuan sangat beragam dan ditulis secara kreatif. Para siswa menyampaikan pemikiran mereka tentang suatu topik yang sudah diberikan dan mereka mengembangkan ide berdasarkan pemahaman mereka. Temuan ini mendukung Kalandadze (2007) yang menyatakan bahwa teknik *clustering* membuat siswa berpikir lebih kreatif dalam menulis. Teknik ini juga merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa akan dibimbing untuk menjadi lebih aktif daripada guru dalam menulis. Selain itu, ketika para siswa diperkenalkan dengan teknik pengelompokan yang dimodifikasi, mereka merasa bahwa mereka sedang belajar bahasa secara nyata. Hal ini mendorong mereka untuk kreatif dalam mengembangkan produk tulisan mereka. Temuan itu mengkonfirmasi hasil penelitian yang dilakukan oleh Inal (2014) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis narasi siswa Universitas Dokuz Eylul melalui teknik *clustering*. Hasilnya, ia menemukan bahwa teknik *clustering* memberikan kontribusi untuk memotivasi siswa dalam aktivitas menulis. Melalui tehnik ini, siswa termotivasi untuk melakukan tugas menulis karena hal ini memungkinkan mereka untuk merespon lebih kreatif dalam mempelajari materi.

Selama guru menerapkan tehnik *clustering* yang dimodifikasi ketika mengikuti langkah-langkah mengajar menulis, tidak ada masalah besar yang akan muncul pada prosesnya. Dalam menulis teks analitik, siswa telah membuat klaster dengan menghasilkan ide-ide mereka secara bebas dan itu berarti bahwa siswa telah menyiapkan ide-ide apa yang akan dikembangkan. Ketika para siswa mempertimbangkan tentang klaster milik mereka, mereka benar-benar mengerti apa yang harus ditulis karena teknik ini membuat mereka lebih fokus dalam menulis. Dalam langkah merevisi dan mengedit, *clustering* yang dimodifikasi ini masih berkontribusi untuk membimbing siswa dalam merevisi karya mereka. Setiap siswa harus merevisi *clustering* milik teman mereka sebelum digunakan sebagai pedoman mereka untuk merevisi paragraf mereka. Misalnya, ketika siswa memeriksa isi teks, siswa harus mempertimbangkan keseluruhan teks dengan klaster untuk mengetahui apakah konten tersebut koheren dengan ide utama atau

detail pendukung. Banyak siswa memeriksa pekerjaan teman mereka dengan memberikan berbagai komentar; seperti menambahkan detail pendukung dan menghilangkan ide-ide yang tidak sempurna. Dalam proses pengeditan, siswa dapat merevisi pengelompokan dan teks dengan mudah; banyak siswa menambahkan lebih banyak detail pendukung dalam teks mereka setelah proses revisi. Oleh karena itu, siswa mudah untuk mengembangkan paragraf mereka karena mereka mendapat banyak masukan selama umpan balik diberikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tehnik *clustering* yang dimodifikasi adalah teknik yang efektif. Dapat dinyatakan bahwa teknik pengelompokan yang dimodifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi menulis teks analitis siswa. Hasilnya menunjukkan dampak positif dalam kemajuan menulis siswa. Masalah yang terjadi selama penelitian dapat diperbaiki dan mereka mampu menulis teks analitik dengan cukup baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Mengacu pada pembahasan temuan penelitian pada bab sebelumnya, peneliti sampai pada kesimpulan berikut ini. Pertama, penerapan teknik pengelompokan (*clustering*) yang dimodifikasi dapat meningkatkan kemampuan menulis teks analitik siswa. Selain itu, penggunaan teknik pengelompokan yang dimodifikasi juga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam lima aspek penulisan yaitu, konten, organisasi, kosa kata, penggunaan bahasa, dan mekanik dengan melihat analisis karya siswa di posttest di setiap aspek. Selain itu, dengan menggunakan teknik pengelompokan yang dimodifikasi, akan mudah bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka dan mengatur paragraf mereka secara efektif karena teknik ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengklarifikasi pemikiran mereka sebelum mereka mulai menyusun dan mengatur paragraf mereka selama proses penulisan.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa implikasi untuk guru bahasa Inggris diusulkan. Pertama, guru bahasa Inggris disarankan untuk menggunakan pengelompokan yang dimodifikasi sebagai teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam teks analitis secara efektif karena peneliti menemukan bahwa melalui tehnik ini, siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Kedua, karena teknik pengelompokan dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menulis, guru mungkin berusaha untuk tidak membatasi ide siswa dengan memberikan topik atau subjek apapun.

Ada beberapa saran untuk peneliti selanjutnya. Penelitian ini dilakukan untuk siswa sekolah menengah atas. Oleh karena itu, para peneliti selanjutnya dapat mencoba untuk mengetahui efek dari menggunakan teknik *clustering* pada level yang berbeda. Kemudian peneliti selanjutnya dapat mencoba menerapkan teknik ini dalam kelas besar karena dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik *clustering* yang dimodifikasi dalam kelas kecil. Dalam penelitian ini, teks analitik digunakan sebagai media untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis siswa setelah penerapan teknik pengelompokan yang dimodifikasi. Peneliti lebih lanjut dapat mencoba menerapkan pengelompokan dengan jenis teks lain.

REFERENSI

Adriati, M. 2013. *The Use of Clustering Technique in Teaching Narrative Text*. English Education Study Program. Indonesia University of Education Press.

Asra, S. 2017. *Teaching Writing through Clustering Technique*. The Asian Conference on Language Learning 2017 Official Conference Proceedings. Indonesia: Universitas Indonesia.

Axelord, Rise B and Charles R. Cooper. 1985. *The St. Martin's Guide to Writing*. New York: St.Martin's Press,

Campbell, Allen. 2002. *Free Writing Technique.* Copyright Lychburg College: online source. Available at http://www.lynchburg.edu/academics/writing-center/wilmer-writing-center-online-writing-lab/drafting-a-document/freewriting-techniques/. Accessed on October 23, 2018.

Diharyono. 1990. *Teaching Writing through Story to improve Student's Writing Ability*. Bandar Lampung: FKIP Universitas Lampung (Unpublished Paper).

Eramona, F. 2014. *Using Clustering Technique in Teaching Writing Descriptive Text to Junior High School Students*. Padang: State University of Padang.

Ghufron, A. M. 2014. *The Implementation of Clustering Technique to Improve Students' Writing Skill in Descriptive Text of the Eight Graders of MTs Darul Ulum Purwosari Sukosewu Bojonegoro*. Jurnal Edutama, Vol. 1, No.1. IKIP PGRI Bojonegoro: Faculty of Language and Art Education.

Inal, S. 2014. *The Effect of Clustering Pre-Writing Strategy on Turkish Students' Writing Achievement and Their Writing Attitude*. Turkey: University Dokuz Eylul.

Juwitasari, R. 2005. *Increasing Student's Descriptive Writing through CTL.* Universitas Lampung Press. Unpublished.

Kalandadze, M. 2007. *English Academic Writing.* Budapest: Tbilisi

Kartikasari, D. 2014. *The Use of Clustering Technique to Improve the Speaking Ability of Class X-5 Students of SMA 1 Gebog Kudus*. Universitas Muria Kudus.

Linderman, E. 1983. *A Rhetoric for Writing Teachers*. New York: Oxford University Press.

Marzelia, A. 2014. *The Use of Clustering Technique to Improve Students' Skill in Writing Hortatory Exposition Text*. E-Journal of English Language Teaching Society (ELTS), ISSN 2331-1841, Vol. 2 No. 2.

Meade, Vicki. 2010. *Procedures of Clustering Technique.* (online), http://www.meadecomm. com/ clustering.html. Accessed on November 20th, 2018.

Ogawa, R., T. 2009. *Mind-Mapping as a Pre-Writing Tool in Teaching College-Level Writing Courses*. *JAIRO*, ISSN:09145729, 22, pp.71 - 82 , 2009-3.

Reid, J. M. 1993. *Teaching ESL Writing*. New Jersey: Prentice Hall Regents.

Richards, J,. and Renandya, W. 2002. *Methedology in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Sabarun. 2013. *The Effect of Clustering Technique on Writing Expository Essays of EFL Students.* Journal on English as a Foreign Language, Vol.3, No. 1. Palangka Raya: STAIN Palangka Raya.

Sadapotto, A, Asrifan, A, Natsir, N. Q. 2018. *The Application of Clustering Technique in Writing Analytical Exposition Text.* Proceeding of the 65th TEFLIN International Conference, Universitas Negeri Makassar.

Seow, A. 2002. *The Writing Process and the Process Writing*. in Richards, J., & Renandya, W., (eds) *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge: CUP.

Styati, E, W. 2010. *The Effectiveness of Clustering Technique to Teach Writing Skill Viewed from Students' Linguistic Intelligence.* Unpublished Thesis, Surakarta: Education Department, Sebelas Maret University

PENDEKATAN BLENDED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS RECOUNT : MENGGUNAKAN WHATSAPP DI SMPN 7 METRO

Ika Rokhmawati
English Department, Universitas Lampung
Ikarokhmawati74@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk menguji penggunaan WhatsApp Messenger sebagai pembelajaran campuran(blended learning) dan bagaimana ia dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis teks recount dan untuk mengetahui sikap siswa terhadap penggunaan WhatsApp Messenger dalam menulis teks recount. Subjek dari penelitian ini adalah 20 siswa yaitu kelas VIII SMPN 7 Metro. Peneliti menggunakan deskriptif quantitatif dan mendesain instrumen yaitu kuisioner dan tes menulis. Data dikumpulkan dari survei yang dilakukan pada 20 responden siswa SMP melalui kuisioner. Pre-post tes dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis teks recount. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mendapatkan minimal nilai 75 adalah 18 siswa (90%) dan sikap siswa terhadap WhatsApp serta kemudahan dalam menggunakannya semuanya adalah sangat tinggi yaitu 17 siswa (85%) sangat setuju. Temuan dari penelitian ini menyarankan bahwa penggunaan WhatsApp sebagai pembelajaran campuran adalah signifikan dapat membantu siswa dalam menulis menjadi lebih baik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan WhatsApp sebaiknya dianjurkan ke siswa dan lembaga sebaiknya menyediakan fasilitas internet sebagai prioritas utama pada pendidikan saat ini.

Kata Kunci : WhatsApp, menulis, teks recount, blended learning (Pembelajaran campuran)

Introduction

Language has a very important role in intellectual, social, and emotional development of students and it supports their success in learning any subjects. Learning language may help students be able to understand about themselves, their cultures, and other's cultures. Besides, learning language also helps students to be capable of expressing their ideas and feelings in spoken and written forms.

English is a means of communication to understand and express information, thoughts, and feelings and to develop science, technology, and culture either in spoken or written form. It means that the students learning English should have communication capability to understand and produce spoken and written text which is actualized in four skills: listening, speaking, reading, and writing. The target of learning English in Junior High School is that students can achieve one of the literacy levels: functional level, i.e. the students capable to communicate both in spoken and written for daily life, Content Standard (Mendiknas, 2006:277).

During learning English in the first semester, the class VIII G students of SMP Negeri 7 Metro follow the process of learning well. In this semester learning English is focused on listening and speaking skills. The students do more pronouncing practice so that they have sufficient capability in it. In short, the process of learning English runs well. The problem arises when the students are asked to express what they said in written form. They get difficulties in spelling and sentence pattern. The explanation and exercises on spelling and sentence pattern are given but most of the students still find some problems on them because of the difference between the pronunciation and the writing is really difficult to be understood by students. The students were used to writing the exact symbols to what they pronounced in their mother tongue. They are not able yet to determine the part of a sentence, which one is the subject, predicate, and object or complement. Thus, researcher needs to find any solutions for this problem. Otherwise, the problem will cause worse effects in students' learning process and they cannot achieve their basic competence in writing as stated in Competence Standard that is students should be able to express meaning in written short functional text and very simple short essay in *recount* and *narrative* forms for communicating with the nearest surround, Content Standard (Mendiknas, 2006:284). One of the possible solutions chosen is the application of blended learning model. This model is to train students to understand the parts of

recount text. And also by this model the students are expected to be able to improve their competence in writing recount text. Blended learning is used to describe learning that mixes various event-based activities, including face-to-face classrooms, live e-learning, and self-paced learning (Valiathan,2002). Generally, blended learning is defined as any combination of learning delivery methods that includes face-to-face instruction with asyncronous or syncronous computer technologies (Osguthorpe & Graham 2003). In the same context, another definition of blended learning is the effective integration of various learning techniques, technologies, and delivery modalities to meet specific communication, knowledge sharing, and information needs (Finn & Bucceri,2004). Blended learning gives learners and teachers a potential environment to learn and teach more effectively.

For the purposes of this paper, blended learning means integrating the online and face-to-face formats to create a more effective learning experience than either medium can produce alone and took the form of a combination of face-to-face classroom teaching with teacher and class formats and the use of an asyncronous online environment with supporting social media There are some application for blended learning,such as, facebook,edmodo,whatsapp,etc.. In this case, the researcher uses Whatsapp as media in blended learning. WhatsApp is popular compared to other applications. Moreover, many of the students nowadays are already exposed to this application and used it often for the purpose of communication. Thus, it drew my interest to conduct this study and practise the use of WhatsApp application in English classroom due to it's being widely used among the students in their daily life. WhatsApp is a smartphone application for instant messaging. It provides faster and easier communication among students and develops their sharing ideas too for instance, in a WhatsApp group. WhatsApp group is a platform where it consists of all members like teachers and students. All students from the class can have their discussion on certain topics via this application as it provides immediate response within the group members to join the conversation thus making the communication effective. Moreover, it is one of the creative teaching techniques which is used to attract students' interest, attention and provides fun-based learning. Thus, this research is aimed to examine the significance of the use of WhatsApp as a blended learning approach and how it could help the students to improve their writing in recount text.

Research Questions

1. How does WhatsApp messenger as a blended learning improve students' ability in writing recount text ?

2. How does the student's attitude toward using whatsapp in witing recount text?

Objectives of the Research

The objective of the research are to examine the use of WhatsApp as a blended learning and how it could help the students to improve their ability in writing recount text and to know the student's attitude toward using WhatsApp in writing recount text.

The participants

The subjects of this research are class VIIIG students of SMP Negeri 7 Metro which consists of 20 students, 10 boy students and 10 girl students

LITERATURE REVIEW

The Concept of Writing

Writing is a process and also a product.The writer creates,plans, writes various drafts, revises, edits and publishes. Writing are physical and mental act. Its about discovering ideas, thinking about how to communicate, develop them into statements and paragraphs that will be comprehensible to a reader.

When we write, we use graphic symbols, letters, or combination of letters related to sound pronounced when we speak. At a certain level, writing can be said as an action to form symbols i.e. making a sign on a surface. But actually writing is not merely producing symbols. The symbols must be arranged to make sentences, even though in fact it is writing when we write a shopping list, (Byrne, 2002:2). Furthermore, in writing we communicate our ideas, thoughts, or feeling through one or the other form of language, (Harris, 1988). It means that there are certain levels in writing, that is beginning level: making symbols, up to higher level: not only writing symbols but also writing words, or sentence which must be arranged and joined together so that they form a coherent unit, (Sunarjo,2002:4).

According to Chastain (1988: 244) "Writing is a basic communication skill and a unique asset in the process of learning a second language". (Sokolik,2003:11) describes writing as the mental work, which involves inventing ideas, thinking about how to express them, and organizing them into sentences and paragraphs that will be clear to readers. In describing writing, Olshtain, (2001), and Reid, (2002) point out that it is the process of documenting thoughts and experiences. It is viewed as a communicative social activity through which one can

communicate a variety of messages to a close or distant, known or unknown reader(s).

Aspects of Writing

The aspects of writing involves five aspects that should be considered, namely content, organization, vocabulary, language use, and mechanics (Murcia and Olshtein, 2000: 523). Content is an aspect of writing that refers to unity of the paragraph, organization refers to the coherence, vocabulary deals with word selection, language use focuses on grammar, and mechanics refers to punctuation and capitalization.

Teaching of writing

Harmer (2001: 79-84) explains four reasons for teaching writing to students of English as a foreign language. They are reinforcement, language development, learning style and writing as a skill:

- Reinforcement: some students acquire languages in an oral /aural way; others get benefit from seeing the language written down. The visual demonstration of language construction is invaluable for both understanding and memory". It is useful for students to write the new language shortly after studying it.
- Language development: the process of writing is different from the process of speaking; the former helps us to learn as we go along. "The mental activity of constructing proper written texts is part of the ongoing learning experiences".
- Learning style: some students are quick at acquiring language just by looking and listening. Others may take longer time to spend in producing language in a slower way, thus making writing appropriate for those learners.
- Writing as a skill: the most essential reason for teaching writing is that it is a basic language skill like speaking, listening and reading. Students need to know how to write letters, compositions, essays, reports, and how to use writing's conventions. In addition, Long and Richards (1987: 7-16) see that writing may be used as one of a number of techniques to help add variety and interest to the lesson. The teacher may also use writing as a testing device to provide a feedback on what the students have learned.

Monaghan (2007) notes that teaching writing would include writing strategies, defined as methods of imparting necessary knowledge of the conventions of written discourse and the basis of grammar, syntax through various pedagogical methods. Ultimately, teaching writing means guiding students toward achieving the highest ability in communicating in words. The researcher indicates that writing as a skill is not as simple as a physical movement of fingers or holding pencils or pens on sheets of papers. This implies that

when students write they should have already developed other subskills which could lead them to write correctly.

"A simplistic view of writing would assume that written language is simply the graphic representation of spoken language..."(Brown,2001:335). Writing is more complex than this; hence writing pedagogy is important, as Brown states by claiming that writing is "as different from speaking as swimming is from walking"(2001:335). This is supported and developed by Hedge, who states that writing producing accurate and complete sentences and phrases. She states that writing is about guiding students to:"produce whole pieces of communication, to link and develop information, ideas, or arguments for a particular reader or a group of readers..."(2005:10). Therefore effective writing requires several things; a high degree of organization regarding the development and structuring of ideas, information and arguments. Furthermore, Hedge mentions features such as; a high degree of accuracy, complex grammar devices, a careful choice of vocabulary and sentence structures in order to create style, tone and information appropriate for the readers of one's written text(2005:7). All these points make the teaching of writing a complex matter, since all this should be taken into consideration for efficient learning of writing strategies.

Technique in Teaching Writing

A manual of techniques for teaching writing in classes of English as a second language (ESL) encourages composition beyond elementary level sentence exercises. The objectives include communicating to a reader, expressing ideas without the preassure of face-to-face communication, exploring a subject, recording experiences, and becoming familiar with the convetions of English discourse. An introductory chapter outlines various approaches to writing in ESL: controlled-to-free,free-writing, paragraph-pattern, grammar-syntax-organization, communicative, and process. Subsequent chapters discuss these techniques : seven basic questions for planning the class; using pictures; using readings, using all language skill, teaching practical writing; using controlled writing; teaching organization and responding to students' writing.

Harmer (2004: 4-6) writes about the process of writing – that is the stages a writer goes through so as to produce a piece of writing. He suggests four main elements: Planning, the writer has to think about three issues (purpose, audience and content structure.) Drafting, is the first version of a piece of writing. The final

stages are editing (reflecting and revision) as well as the final version. He represents these stages in the following way: Planning ►drafting ►editing ►final draft. Oshima and Houghu (1981: 4-15) identify four stages of the writing process: (prewriting, planning, writing as well as revising drafts, and then a final copy)

Stage 1: prewriting: two steps should be focused on: choosing and narrowing a topic and brainstorming. Prewriting (step 1) Choosing and Narrowing a Topic: This means the topic should not be too broad to write in one paragraph because it is impossible to cover a topic like "environment" in only one paragraph. Prewriting (step 2) Brainstorming: Brainstorming means generating ideas that help students write more quickly on the topic they are interested in through using three techniques: listing, free writing and clustering. Smalley et al. (2000: 4-5) describe brainstorming as a sudden insight to associate ideas and stimulate thinking. It includes listing ideas as quickly as possible without looking back or organizing. Similarly, Gebhardt and Rodrigues (1989: 44) describe brainstorming as rapid writing which stresses the ease with which words and ideas flow.

Stage 2: planning: students are asked to organize the ideas they generated by brainstorming. **Stage 3**: writing and revising drafts: students are asked to write a draft or more until they produce a final copy. This can be done by: writing the first draft, revising content and organization, proofreading the second draft for grammar, spelling and punctuation.

Stage 4: writing the final copy: after making the needed corrections, students can write the final copy.

Lindsay and Knight (2006: 94-95) break down the writing process into three stages:

1. Preparation: Think about the reader, consider why we are writing, think about the content, and decide the appropriate layout and style.
2. Drafting: Put our ideas together in a draft form. This is probably all we need for things like shopping lists and memos. Gebhardt and Rodrigues (1989: 45) indicate that drafting and redrafting can be done several times during writing process.
3. Editing and Rewriting: Write several times so that the text is coherent and clear. The researcher believes that EFL learner need more practice in order to focus on these stages and thus develop their writing skill.

Writing a Paragraph

Stern, (1976: 253-257) and Smalley et al. (2000: 13-17) argue that the paragraph is a unit of thought, writing that includes several sentences focusing on one single idea or topic. A well-written paragraph has a controlling idea, supporting points, and a conclusion related to the idea. Maclin (1996: 227) agrees with them and says that the length of a paragraph varies according to the purpose of writing. Academic writing, business writing, journalism, scientific and technical writing have different purposes. They may require paragraphs of different lengths.

In academic writing the paragraph body is often 75 to 125 words long. Sometimes it is much longer. The organization of a paragraph depends on the purpose of the writing. In a short paper, each major point in an outline may be developed into a paragraph.

Blended Learning

There are many definitions of blended learning, but the most common is that which recognizes some combination of virtual and physical environments. Graham (2004: 3-5), describes the convergence of face-to-face settings, which are characterized by synchronous and human interaction, and information and communication technology based settings, which are asynchronous, and textbased and where humans operate independently. Mason and Rennie (2006: 12) extend this definition to include "other combinations of technologies, locations or pedagogical approaches" while Garrison & Vaughan (2008: 5) define blended learning as "the thoughtful fusion of face-to-face and online learning experiences" emphasizing the need for reflection on traditional approaches and for redesigning learning and teaching in this new terrain.

According to Bullen and Alltree (2006: 4), blended learning is an "educational provision where high quality e-learning opportunities and excellent campus-based learning are combined or blended in coherent, reflective and innovative ways so that learning is enhanced and choice is increased". Littlejohn and Pegler (2007: 9) also recommend a different approach that they term „blended e-learning".

This is a useful approach because it changes the focus in learning design by shifting the emphasis from simply considering the face-to-face and online environments to that of considering the design issues of (1) introducing e-learning and (2) the process of blending [the online and face-to-face environments].

As Garrison and Kanuka (2004: 96) comment, this combination of classroom and online settings has simplicity, but there is also a complexity to the concept which is evident in the wide variety of settings, diversity of the student population and consequent learning designs. Different

blends of technology and pedagogy have been documented in both campus-based and distance programs.

At the Sloan-C Workshop on blended learning, Laster, Otte, and Picciano (2005) define blended learning as courses that integrate online with traditional face-to-face class activities in a planned, pedagogically valuable manner; and where a portion (institutionally defined) of face-to-face time is replaced by online activity. The North American Council for Online Learning (NACOL, 2008: 5-10) defines the blended learning setting as the combination of online delivery of content with the best features of classroom interaction and live instruction to personalize learning, allow thoughtful reflection, and differentiate instruction from student to student across a diverse group of learners. This definition allows for flexibility of instruction as teachers begin to experiment with the possibilities of a blended learning approach; an approach that combines the effectiveness and socialization opportunities of the classroom with the technology enhanced, active learning possibilities of the online learning environment across a group of diverse learners. Al Fiky (2011: 21-22) describes blended learning as a whole compact system that blends traditional learning style (face-to-face) with web-based e-learning to direct and help the learner during each learning stage as one of the modern approaches based on the use of education technology in designing new educational situations. Blended learning is one of the teacher's arts to combine between varied resources and activities within learning environments that enables learners to interact and construct ideas.). To sum up, blended learning is a modern strategy that blends the advantages of both face-to-face method and the e-learning. It also shifts from teaching to learning, and from teacher centered class to student centered class. This leads to developing the teaching learning process quality, improving its outputs, opening new potentials for self-learning as well as long life learning, and raising students' achievement level in English.

There are a handful of studies that had be done on blended learning or supplementing online learning for face-to-face learning. Most of these students indicate that technology and learning should go hand in hand. According to Tutty and Klien (2008), using technology is highly engaging for all age groups and is a way to enhance the learning process for all performance base instruction.

In addition, Mojkowski (2013), states that technology could provide access to a cornucupia of learning resources so that anyone can learn anything at any level in any place from anyone. It is about finding

the correct balance between face-to-face and online learning.

Teaching Writing Through Blended Learning

In this study, the resercher observed the implementation of blended learning to teach writing recount text, students' writing skill and also their responses. In this process, the using of blended learning through WhatsApp Messenger is constructed in the teaching and learning process especially in the collecting data stage.

This shift of blended learning involving face-to-face and online instruction is intended to make learning more productive by giving better teaching tools, more time, and informative data.

In face-to-face process, the teacher do brainstorming by asking the students about what they did in the past time,for example; What did you do yesterday?, what did you do in your holiday?, Who accompanied you?, Where were you?,When did you do that?, then the teacher writes the students' answer on the board. After that,the teacher tells the students the materials that will be learnt.The teacher explains more about recount text. Then the teacher gives example about recount text, its generic structure and language features.Then, the teacher makes groups. Each group consists of 4-5 students. Next,the teacher gives a topic. The students in a group make an outline first, then develop into recount text. After that, the teacher asks the students make recount text individually. The topic is decided by the teacher. For example, about "Holiday". The students are asked to send their text through WhatsApp messenger.

Blended learning design process

The selection, organization and primary presentation of course content, as well as the design and development of learning activities and assessment, is a pivotal responsibility for the instructor (Billigmeier, 2011).

Bath and Bourke, (2010) describe a five phase design for blended learning as a systematic approach, starting with:

1. Planning for integrating blended learning into your course, followed by;
2. Designing and developing the blended learning elements;
3. Implementing the blended learning design;
4. Reviewing (evaluating) the effectiveness of your blended learning design, and;
5. Planning for the next delivery of your course then involves improving the blended learning experience for both teacher and students.

Procedures

1. Give the students brainstorming.

2. Tell the students the materials that will be learnt.
3. Explain them more about recount text.
4. Make groups, each group consists of 4-5 students.
5. Give the groups a certain topic to be discussed.
6. Let the group talk freely and spontaneously about the topic.
7. The students produce the recount text.
8. The teacher asks the leader of the class to make a group of WhatsApp.
9. The teacher gives the different topic,asks the students individually to do the same thing in group of WhatsApp Messenger.
10. check the students' writing result by giving guidance to the students.

Advantages

Based on the application of Blended Learning through WhatsApp in teaching writing especially writing recount text, many advantages can be taken from it. They are :

1.WhatsApp messenger facilitates online collaboration and cooperation between online students connected from school or home in a blended learning.
2.WhatsApp is a free application that is easy to use.
3.Groups connected to WhatsApp can share learning objects easily through comments, texting and messaging. Discussions are related to the course content taught 100% in-class.
4. WhatsApp provides students with the ability to create a class publication and publish their work in the group.
5. Information and knowledge are easily constructed and shared through WhatsApp.
6.They can work together in community without having face-to-face.
7.The students can manage their own time.
8.Students can learn directly and know their friends' writing result.
9. Maximizing classroom space and/or reduce the number of overcrowded classrooms. Gould (2003: 55)

WhatsApp Messenger

There has been a new trend in the ICT world which is called the social network. Social network has been defined by many and generally viewed as referring to networked tools that allow people to meet, interact and share ideas, artifacts and interests with each other (Anderson, 2010). This social network has opened up new opportunities of interaction and collaboration between teachers and learners.

The use of social network has become a popular in everyday communication. It is even used for collaborative learning especially in language learning. Social network applications such as face book, twitter, and many others alike have been

phenomenally popular in the communication world (Riyanto, 2013).

The most recent popular social network is WhatsApp application. WhatsApp Messenger is a proprietary, crossplatform instant messaging application for smart phones.

METHOD

Research Design

To test the study hypotheses, the researcher uses the descriptive quantitative. The researcher uses one class only as a prove that the using of blended learning through WhatsApp messenger can improve student' ability in writing recount text.

Data Sources

Data are taken from students' writing performance who have been given treatments. The results of the students' writing recount ability will be recorded.

Instrument

To achieve the aims of the study, the researcher designs the following instruments :

1. Questionnaire
2. Writing test

Data Collection Procedure

Data are collected by administering pre test and post test. The students are given pre test. It aims to know how far their writing recount ability before they are given some explanations about it.

The next step of data collection is administering post test for students after the researcher explains about how to make a recount text by using WhatsApp messenger. The aim of administering of post test is to know the achievement of students' .

Data Analysis

In analyzing the data obtained, the researcher use quantitative analysis according to the types of data gathered. Data analysis will be described as follows :

Questionnaire : to know the student's attitude.

Writing test : to maintain the validity of the study, both pretest and post test.

Findings

The findings focussed on the improvement of student's writing recount text and students' attitude on the use of WhatsApp as a blended learning and whether or not WhatsApp is significance for future use in helping the students to enhance their language learning.

The researcher conducted the pre test and post test. The pre test conducted before the research and post test conducted after the research. This is done to see the difference of the students'result or ability in writing recount text before and after given treatment, using whatsapp as a blended leraning. Score of pre test and post test can be seen on the table below.

Table 1. The result of Pre Test and Post Test

NO	STUDENTS'CODE	SCORE	
		PRE TEST	POST TEST
1	MTY	75	80
2	OB	75	85
3	TA	70	75
4	TYP	70	75
5	AF	68	75
6	AP	70	85
7	RAS	70	75
8	HSR	60	75
9	A	60	75
10	DR	65	70
11	MK	70	80
12	SD	60	68
13	SH	75	78
14	ES	75	78
15	EP	75	80
16	EL	60	75
17	TA	70	78
18	RSS	70	75
19	WW	70	78
20	RM	75	80
TOTAL		1383	1540
AVERAGE		69,15	77,00

The table above showed that the average of the students' result of pretest is 69,15 and post test is 77.00 It means that there is improvement of student's ability in writing recount text by using WhatsApp as a blended learning.

Hence, descriptive statistics is used throughout the process of the data collection that involved the mode (frequency), percentage, mean and standard deviation in order to identify the students' attitude level on the use of WhatsApp as a blended learning . The data were collected through various aspects. They are the attitude towards WhatsApp and how they perceive the application and its convenience/ ease of use towards WhatsApp.

The attitude towards WhatsApp and its perceive, convenience/ ease of use

How is students' attitude towards WhatsApp and how they perceive the application and its convenience/ ease of use of the application?

A descriptive analysis which involved mode (frequency), percentages, mean and standard deviation are used in order to identify the level of students' attitude towards WhatsApp and their perceive to the application and its convenience/ ease of use. The result of the descriptive analysis is shown in table below.

Showed that every item in relation to students' attitude towards WhatsApp and how they perceive the application and its convenience/ ease of use of it were all at the very high level. The highest mean of the item was WhatsApp was easy to be used (mean = 4.85). In terms of its frequency and percentage, it was clearly demonstrated that 3 students

(15.0%) were agree and 17 students (85.0%) were strongly agree of the easiness of using WhatsApp application.

Meanwhile, the lowest mean of the item was Learning language via WhatsApp is a pleasant idea (mean = 4.00). In terms of its frequency and percentage, it showed that 4 students (20.0%) stated for uncertain, 12 students (60.0%) were agree and 4 students (20.0%) stated for strongly agree. Overall, it can be concluded that the

students' attitude towards WhatsApp and how they perceive its usage, convenience/ ease of use were rated at the very high level (mean = 4.33).

Discussion

There are a lot of mobile applications in students' reach appear every year. So, teaching should make use of such technology. There are many educational applications that make learning is fun. The previous studies related to using WhatsApp technology are in line with these results. This study is in line with Cavus & Ibrahim (2008) in assuring that mobile phones are an important learning tool that contributes to the success of students. Also, it

is in line with Kukulska & Shield (2008) who emphasize the importance of mobile devices as a social contact support and as a learning tool. This study is also with completely in line with Riyanto (2013) who was the first one to research WhatsApp Messenger. He concluded his research with the possibilities of adopting WhatsApp as a technique used to improve students' language skills. With the same view, this study emphasized Rambe & Chipunza, (2013) findings stating that WhatsApp gives students possibility to express themselves in nonrestricted environment. But, this study was different from others in teaching writing skills in a systematic way whereas there are fixed step.

This study examined the use of the WhatsApp as a blended learning and how it could help the students to improve their ability in writing recount text. As reported above, data analysis revealed that WhatsApp had significant effect on this variable. That is due to two main reasons:

a. The students were interested in using the smart phones in teaching. They already used these phones all time in different things; chatting with each other, writing their comments to their friends, sending messages and all of these for free.

b. The idea of feeling free in time and place to learn something new was effective. They could write what they wish at any time and place.

The students felt free to express their ideas. At the same time, he had the opportunity to correct and editing his writing. Also, all his friends' participations in the group were in front of him and handled for free. The students in the beginning of the program were imitating each other writing. But gradually, they wrote on their own.

Conclusion

Based on the findings above, WhatsApp technology can also enhance students' active participation in the ESL classroom. It can provide students with: a) an opportunity for practicing the language for

free, b) more personal and comprehensive relationship between students and teachers, c) a chance for students not to be more sociable only but to learn better, and d) an opportunity for students to relate their opinions to those of others. Also, we should make use of modern technology in teaching our students. In the past, it was difficult to communicate with our students especially after the class. The teacher made great efforts to prepare material and aids to prepare their lesson. With passing time and increasing advance in technology, we should be a part of this technology. We should make use of them in our teaching process.

From the discussion above, it can be concluded with two major findings of the use of WhatsApp as a blended learning.

Firstly, WhatsApp is a useful tool as a blended learning in language teaching especially in writing and secondly, it increases students engagement in learning through WhatsApp discussions. This research was successfully conducted to improve the student's ability in writing recount text ,to determine the attitudes and students' behavioural intention towards the use of WhatsApp with the findings showed were all at the high levels.

As for the conclusion, the use of WhatsApp as a blended in learning the language in the classroom would really beneficial to the students and also to be implemented in today's education since it could be able to make the learning more effective.

References

Anderson.2010. Presenting and Evaluating Qualitative Research. American Journal of Pharmaceutical Education. Volume 74, Issue 8, Article 141.

Anggraini & Oikurema Purwati.2012. The Implementation of Blended Learning in Teaching Writing Recount Text. English Department, Language and Arts Faculty, The State University of Surabaya.

Bath and Bourke.2010. The Blended Learning Design Process. https://www.researchgate.net/.../The-blended-learning-design.

Bijeikiene, V., Rasinskiene, S., &Zutkiene, L. (2011). Teacher's Attitude towards The Use of BlendedLearning in General English Classroom. *Studies About Languages*. 18, 122-127.

Brown, H.Douglas .2001 .Teaching By Principle An Interactive Approach to Language Pedagogy.New York.Longman.

Byrne, Donn. 1988. *Teaching Writing Skills*. Longman Handbooks for Language Teachers. Hong Kong.

Chastain.K. 1988.Developing Second Language Skills Theory and Practice.New York Harcout Brace Jovanovic.

Finn,A, & Bucceri,M.2004. A Case Study Approach to Blended Learning.Los Angeles: Centra

Software. Retrieved March,23,2008.

Gebhardt Richard, Dawn Rodrigues.1989. Writing: Processes and Intentions. D.C.Heath.

Harris, David P. 1988. *Testing English as a Second Language*. McGraw- Hill Book Company.

New York.

Harmer, J.2001.The Practice of English Language Teaching.Essex, England : Longman.Chicago.

Harmer,J.2004. How to Teach Writing.http://www.amazon.co.uk/How-Teach-Writing-

Publisher.../dp/BOOSLUOFRU.

Long & Richards.1987,p.146. The Correlation and Interconnectedness that Exists between these

elements and the teaching of a Second Language.

Monaghan.2007. Relationship between appearance and psychological. https;//online

library.wiley.com/doi/abs/10.1002/art.22553.

Mendiknas. 2006. *Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006*

tentang Standar Isi. Depdiknas. Jakarta

Olshtain .2001; Reid,2002.Improving student's ability in writing English teaching by using portofolio

assessment . https://media.neliti.com/217643.improving-students-ability.

Osguthorpe & Graham.2003. Blended Learning EnvironmentDefinition and Directions. The Quarterly

Review of Distance Education, 4, 227-233.

Sunarjo. 2002. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Melalui "Writing Clues For Crossword"*

Sebagai "Writing For Fun" Pada SLTP Negeri 9 Terbanggi Besar, Lampung Tengah.

Makalah Classroom Action Research pada Simposium Guru V Tingkat Nasional. Yogyakarta

PENINJAUAN STRATEGI BELAJAR KOSAKATA YANG DIGUNAKAN OLEH KELOMPOK ILMU SAINS DAN SOSIAL

Imelda Ayu Mustika
imelda.ayu14@yahoo.co.id
Universitas Lampung

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki strategi belajar kosakata yang digunakan oleh kelompok ilmu sains dan ilmu sosial di sekolah menengah atas. Ini merupakan analisis deskriptif; data dikumpulkan menggunakan kuestioner yang diadaptasi dari Taksonomi Schmitt. Kuestioner ini dikerjakan oleh 13 siswa kelas 3 SMA di Al-Qolam yang terdiri dari 6 siswa kelompok sains dan 7 siswa dalam kelompok ilmu sosial. Data dianalisis menggunakan SPSS. Hasil dari penelitian ini adalah baik kelompok ilmu sains dan social sebagian besar menggunakan strategi kognitif (COG) dalam mempelajari kosakata. Implikasi dari penelitian ini adalah para guru sebaiknya membiarkan siswa untuk menyadari strategi pembelajaran yang mereka sukai untuk membantu mereka untuk lebih bertanggung jawab dalam mencapai tujuan pembelajaran.

***Kata kunci**: Strategi Belajar Kosakata, Taksonomi Schmitt, Kelompok Ilmu Sains dan Sosial*

I. PENDAHULUAN

Kosakata adalah aspek penting ketika siswa belajar bahasa. Hornby (1989: 959) menyatakan bahwa kosakata berarti jumlah total kata yang (dengan peran untuk mengkombinasikannya) membentuk bahasa. Selain itu, Rubin dan Thompson (1994) menemukan bahwa pembelajaran kosa kata adalah jantung dari penguasaan bahasa asing, karena seseorang tidak dapat berbicara, memahami, membaca, atau menulis bahasa asing tanpa mengetahui banyak kata. Jadi, belajar kosa kata adalah hal yang sangat penting terutama dalam mempelajari bahasa kedua. Demikian pula, Schmitt dan McCarthy (1997) menunjukkan bahwa pembelajaran kosa kata telah dianggap sebagai salah satu bagian terpenting dalam penguasaan bahasa kedua atau asing. Scrivener (1994) telah menarik perhatian pada fakta bahwa kosakata adalah pembawa makna yang kuat. Seiring dengan pertumbuhan minat dalam akuisisi kosa kata, banyak penelitian telah dilakukan di bidang akuisisi bahasa kedua dalam beberapa dekade terakhir. Banyak penelitian yang mendukung gagasan bahwa semakin banyak kata-kata yang digunakan peserta didik, semakin besar keberhasilan belajar bahasa peserta didik.

Untuk mencapai hasil yang baik dalam mempelajari kosa kata, pemilihan strategi diperlukan. Wenden dan Rubin (1987) mendefinisikan strategi pembelajaran bahasa sebagai setiap rangkaian operasi, langkah, rencana, rutinitas yang digunakan oleh pelajar untuk memfasilitasi memperoleh, menyimpan, mengambil, dan menggunakan informasi. Guru dan siswa harus memperhatikan gagasan ini. Peserta didik yang menggunakan strategi pembelajaran bahasa yang tepat menghasilkan kemahiran dan kepercayaan diri yang lebih besar (Oxford, 1990). Selain itu, Oxford (1990) mengamati bahwa strategi pembelajaran bahasa mendorong pengarahan diri sendiri secara keseluruhan yang lebih besar untuk peserta didik. Sangat penting untuk menyadari pentingnya strategi pembelajaran kosa kata dan bagaimana peserta didik mengadopsi strategi secara efektif. Nation (2001) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran kosa kata adalah salah satu bagian dari strategi pembelajaran bahasa yang pada gilirannya merupakan bagian dari strategi pembelajaran umum.

Strategi pembelajaran kosakata (VLS) adalah bagian dari strategi pembelajaran bahasa. Ketika pendekatan tertentu digunakan oleh pembelajar bahasa kedua untuk memperoleh kata-kata baru dalam

bahasa kedua mereka disebut 'strategi pembelajaran kosakata' (Gu; 1994). Ada banyak klasifikasi strategi pembelajaran kosakata yang diusulkan oleh para ahli. Gu dan Johnson (1996) mencatat strategi pembelajaran kosa kata L2 sebagai strategi metakognitif, kognitif, memori dan aktivasi. Nation (2001) mengemukakan taksonomi dari berbagai strategi pembelajaran kosakata. Strategi dalam taksonomi dibagi menjadi tiga kelas umum 'perencanaan', 'sumber' dan 'proses', yang masing-masing dibagi menjadi beberapa bagian dari strategi utama. Taksonomi memisahkan berbagai aspek pengetahuan kosa kata. Dalam taxonomy Nation (2001), proses adalah kategori terakhir dari strategi pembelajaran kosakata. Ini termasuk membangun pengetahuan kata melalui memperhatikan, mengambil dan menghasilkan strategi. Taksonomi Schmitt (1997) adalah inventaris komprehensif dari strategi pembelajaran kosa kata. Dia membagi strategi menjadi dua kelompok: penemuan dan konsolidasi. Dia lebih jauh mengklasifikasikan strategi menjadi lima; Strategi determinasi (DET), strategi sosial (SOC), strategi memori (MEM), strategi kognitif (COG), dan strategi metakognitif (MET) (Schmitt, 2000).

Dalam beberapa tahun terakhir banyak peneliti telah menyelidiki tentang strategi pembelajaran kosa kata. Cusen (2005) menemukan bahwa pelajar tingkat lanjut menggunakan banyak jenis strategi dari kerangka kerja Oxford. Sementara studi Lo's (2007) dengan pelajar dengan kecakapan rendah menemukan bahwa mengeja kata-kata, membuat catatan, dan mengulas adalah strategi yang dianggap paling berguna oleh peserta didik. Nemati (2008) menyelidiki 60 pelajar pra-universitas di India menunjukkan bahwa pelajar dengan kecakapan berbahasa Inggris yang lebih tinggi menggunakan lebih banyak strategi dalam belajar kosa kata daripada pelajar dengan kecakapan lebih rendah. Astika (2016) menunjukkan bahwa siswa sekolah menengah tampaknya lebih mengandalkan strategi penentuan. Ketergantungan pada strategi penentuan ini konsisten di seluruh jender, kelompok kemampuan, dan tingkat sekolah. Namun, penelitian ini akan fokus pada siswa sains dan kelompok sosial dengan pertimbangan bahwa mereka telah membagi sesuai dengan kemampuan dan minat mereka di sekolah mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Apa strategi pembelajaran kosakata yang paling sering digunakan oleh kelompok Sains?

2. Apa strategi pembelajaran kosakata yang paling sering digunakan oleh kelompok Sosial?

II. METODE

Desain

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi strategi pembelajaran kosakata yang digunakan oleh kelompok Sains dan Sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan desain analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah tahap awal pemrosesan data yang membuat ringkasan data historis untuk menghasilkan informasi yang berguna dan mungkin menyiapkan data untuk analisis lebih lanjut.

Sumber data

Untuk mengetahui strategi pembelajaran kosakata yang digunakan oleh siswa Sains dan Sosial, peneliti menggunakan purposive sampling. Populasi penelitian ini tidak besar karena merupakan sebuah tempat bimbingan belajar. Peneliti hanya mengambil kelas yang diajarkan olehnya dan siswa di kelas berasal dari sekolah yang berbeda. Total peserta adalah 13 siswa SMA yang belajar di Al-Qolam yang terlibat sebagai sampel penelitian ini. Itu dibagi menjadi tujuh adalah siswa sosial dan enam adalah siswa sains. Siswa-siswa itu termasuk siswa kelas tiga Al-Qolam pada tahun akademik 2018-2019. Usia para siswa berkisar antara 16 hingga 18 tahun.

Pengumpulan data

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan angket strategi pembelajaran kosakata yang diadaptasi dari taksonomi VLS Schmitt (1997) sebagai instrumen. Kuesioner terdiri dari 25 item dalam bentuk bahasa Inggris dan diklasifikasikan ke dalam enam kategori strategi sebagai tiga pernyataan tentang penentuan, empat pernyataan tentang sosial, tiga pernyataan tentang konsolidasi sosial, empat pernyataan tentang memori, enam pernyataan tentang kognitif, dan lima pernyataan tentang metakognitif (lihat pada Tabel 1). Kuesioner dalam bentuk skala tipe Likert, frekuensi penggunaan diukur dari 0 (tidak pernah digunakan) sampai 4 (selalu digunakan). Peneliti mengelola kuesioner sesuai dengan jadwal belajar bahasa Inggris di sekolah swasta. Para siswa mengisi kuesioner sekitar 30 menit dan mereka menjawabnya berdasarkan pengalaman mereka.

Tabel 1. Distribusi Klasifikasi Strategi Pembelajaran Kosakata

Klasifikasi dari VLS	Jumlah item
Determination Strategy (DET)	1-3
Social Strategy (SOC)	4-7
Social Consolidation (SOC Cs)	8-10
Memory Strategy (MEM)	11-14
Cognitive Strategy (COG)	15-20
Metacognitive Strategy (MET)	21-25

Analisis data

Setelah mendapatkan data, analisis statistik dilakukan dengan menggunakan SPPS versi 16. Data diperoleh dari angket strategi pembelajaran kosakata frekuensi yang dianalisis dengan menggunakan mean, standar deviasi, dan persentase.

III. HASIL

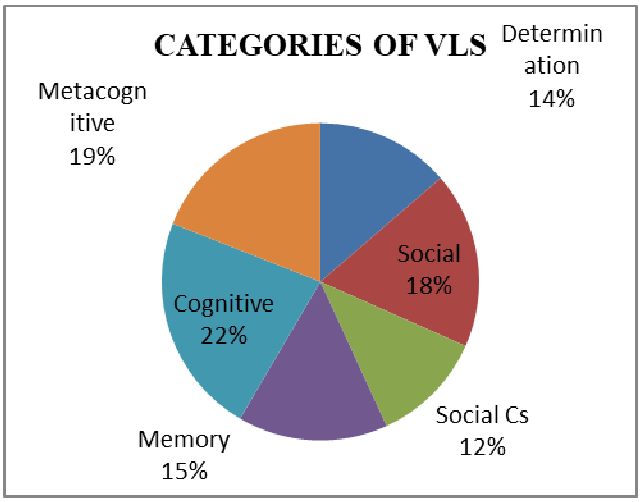
Setelah menganalisis kuesioner VLS, peneliti menemukan hasilnya untuk menjawab pertanyaan penelitian. Baik kelompok sains dan sosial sebagian besar menggunakan strategi kognitif (COG) dalam belajar kosa kata. Data disajikan dalam bagan dan tabel berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Strategi Pembelajaran Kosakata (N = 13)

Strategies	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Determination (DET)	4	11	6.85	2.267
Social (SOC)	4	14	9.38	2.873
SocialCs (SOC Cs)	2	11	6.00	2.517
Memory (MEM)	4	13	8.38	2.755
Cognitive (COG)	5	23	11.38	4.646
Metacognitive (MET)	5	15	10.15	3.460

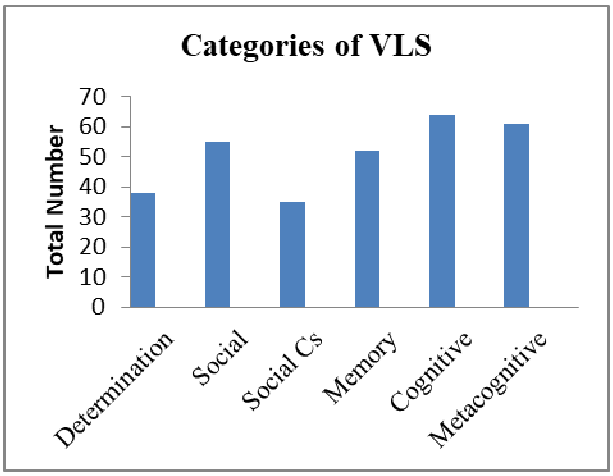
Tabel tersebut menunjukkan bahwa total strategi pembelajaran kosakata yang digunakan oleh kelompok Sains dan kelompok Sosial. Strategi kognitif (M = 11,38; Std = 4,64) dilaporkan sebagai kelompok sains dan sosial yang paling umum diikuti oleh strategi Metakognitif (M = 10,15; Std = 3,46), Strategi sosial (M = 9,38; Std = 2,87), Memori strategi (M = 8.38; Std = 2.75), Strategi penentuan (M = 6.85; Std = 2.26), dan yang terakhir adalah strategi Konsolidasi Sosial (M = 6.00; Std = 2.51).

Bagan 1. Persentase Strategi Pembelajaran Kosakata dalam Kelompok Sains (N = 6)



Bagan menunjukkan bahwa strategi Konsolidasi Sosial adalah strategi terendah dibandingkan dengan yang lain. Ini menunjukkan bahwa kelompok Sains kurang berlatih dan mengekspos pengetahuan mereka di sosial. Dibandingkan dengan ingatan dan strategi penentuan, persentasenya tidak ada perbedaan yang signifikan. Dikatakan bahwa ada korelasi antara keduanya. Para siswa yang menggunakan strategi penentuan secara tidak sadar mereka juga menggunakan strategi memori. Di sisi lain, metakognitif lebih tinggi daripada strategi sosial. Ini berarti bahwa dalam belajar kosa kata siswa mengendalikan dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri. Sebaliknya sebagian besar kelompok Sains menggunakan strategi kognitif. Dikatakan bahwa strategi ini dapat membantu mereka dalam belajar kosa kata karena strategi mengaktifkan pengetahuan latar belakang mereka.

Bagan 2. Persentase Strategi Pembelajaran Kosakata dalam Kelompok Sosial (N = 7)



Bagan ini menyajikan bahwa strategi kognitif adalah strategi terbaik yang digunakan kelompok Sosial berbeda dengan strategi lainnya. Dikatakan bahwa strategi ini mampu meningkatkan pengetahuan kosakata mereka. Kemudian, strategi lain, metakognitif berada di peringkat kedua dibandingkan dengan yang lain. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya belajar tentang kosakata tetapi juga mereka dapat memahaminya dengan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri. Sementara itu, persentase strategi sosial dan memori cukup baik antara lain. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara keduanya. Ini berarti

bahwa para siswa masih membutuhkan bantuan orang lain untuk memberi mereka informasi yang jelas dan mereka menyimpannya dalam ingatan mereka. Dibandingkan dengan semua strategi, strategi penentuan dan strategi konsolidasi sosial berada di peringkat terakhir. Ini menunjukkan bahwa kedua strategi tersebut sulit dilakukan dengan kelompok Sosial.

IV. DISKUSI

Temuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi pembelajaran kosakata yang digunakan oleh kelompok sains dan sosial yang diadaptasi dari taksonomi Schmitt (1997). Dia mengklasifikasikan strategi menjadi lima kategori; determinasi, sosial, memori, kognitif dan metakognitif. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa strategi kognitif adalah strategi yang paling banyak digunakan oleh Sains dan kelompok Sosial dalam belajar dan memahami kosakata. Temuan ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Dóczi, (2011); Gu dan Johnson (1996), dan Takac (2008) di mana mereka menemukan strategi kognitif sebagai salah satu strategi yang paling dipraktikkan di antara pelajar bahasa Inggris untuk belajar kata-kata bahasa Inggris baru. Hasil pendukung lainnya disajikan oleh Alavi dan Kaivanpanah (2006) yang menemukan bahwa subjek mereka lebih banyak menggunakan strategi kognitif dan mengidentifikasi menyoroti kata-kata dalam teks sebagai strategi yang paling sering digunakan dan menebak arti kata-kata yang tidak diketahui sebagai strategi kedua yang paling sering digunakan oleh mata pelajaran mereka yang merupakan mahasiswa TEFL Iran dan non TEFL.

Strategi kognitif menjadi yang terbaik untuk kelompok Sains dan kelompok Sosial karena strategi mengacu pada langkah-langkah dalam pembelajaran atau pemecahan masalah. Langkah-langkahnya terdiri dari klarifikasi / verifikasi, tebakan / inferensi induktif, penalaran deduktif, praktik, hafalan, dan pemantauan (Rubin, 1987). Dengan demikian mereka mampu berpikir kritis dalam belajar. Dalam memilih strategi ini didasarkan pada pengalaman mereka selama mereka belajar bahasa Inggris. Tahmasebi (1999) percaya bahwa pilihan strategi siswa dipengaruhi oleh keyakinan mereka tentang pembelajaran kosa kata. Dengan kata lain, mereka yang percaya bahwa kata-kata dapat dipelajari secara independen dari konteks menggunakan strategi menghafal dan pengodean visual; yang lain menggunakan kamus, inisiasi

mandiri, aktivasi, dan strategi menebak. Menurut Rubin, Chamot, Harris, dan Anderson (2007), jika strategi pembelajaran kosa kata dilakukan secara efektif, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan kinerja mereka. Dalam taksonomi Gu and Johnson (1996), strategi kognitif melibatkan strategi menebak, penggunaan kamus yang terampil, dan strategi mencatat. Sementara itu, strategi kognitif dalam taksonomi Schmitt (1997) mirip dengan strategi memori tetapi tidak berfokus pada pemrosesan mental manipulatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi kognitif sangat membantu bagi siswa untuk belajar kosa kata.

Di sisi lain, strategi sosial adalah yang terendah di antara strategi lain hanya beberapa siswa yang menggunakan strategi ini. Hasil ini sejalan dengan studi Tilfarlioglu dan Bozgeyik (2012) dengan 252 peserta didik EFL dari empat tingkat kecakapan yang paling sering menentukan strategi penentuan, dan strategi sosial adalah strategi yang paling tidak disukai. Strategi memori ditemukan dalam korelasi positif dengan tingkat kemahiran sedangkan preferensi VLS tidak konsisten dengan tingkat kemahiran secara keseluruhan. Selanjutnya, temuan lain didukung oleh Abdullah (2009) ditemukan menggunakan kamus satu bahasa sebagai strategi yang paling sering digunakan sementara strategi sosial adalah strategi yang paling jarang digunakan di antara 250 mahasiswa EFL sarjana universitas di provinsi Fars di Iran. Nation (1977) mengemukakan bahwa pembelajar yang sukses cenderung menggunakan strategi sosial untuk mempraktikkan kata-kata baru lebih sering. Mereka lebih suka berinteraksi dengan teman sekelas melalui kegiatan kelompok.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyelidiki penggunaan strategi pembelajaran kosakata oleh kelompok Sains dan Sosial. Ada beberapa strategi dalam belajar kosakata yang diajukan oleh beberapa ahli. Semua strategi memiliki kontribusi yang baik kepada siswa dalam belajar dan memahami kosakata. Memiliki pengetahuan tentang berbagai jenis pilihan dalam strategi pembelajaran kosa kata akan membantu para guru, peneliti dan pengembang kurikulum untuk merancang bahan yang sesuai untuk keperluan kelas. Strategi pembelajaran kosakata (VLS) secara intuitif menarik bagi guru dan peserta didik.

Adapun implikasi pedagogis, guru harus memungkinkan siswa untuk menyadari strategi pembelajaran pilihan mereka dan

terutama membantu mereka menjadi lebih bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Akibatnya, guru dapat membantu siswa menjadi pembelajar bahasa yang lebih baik dengan melatih mereka dalam menggunakan strategi yang tepat atau strategi yang sesuai yang sesuai dengan level mereka. Baik tujuan dan sasaran dapat dicapai ketika siswa terlatih dengan baik dalam strategi yang digunakan. Peneliti berikutnya dapat mempertimbangkan lebih lanjut tentang persepsi siswa terhadap strategi pembelajaran kosakata untuk memperkuat konsep ini.

REFERENSI

Alavi, S.M , K. S. (2006). Cognitive and Metacognitive Vocabulary Learning Strategies across fields of Study. *Pazhuhesh-e Zabanha-ye khareji*, 83-105.

Astika, G, I. (2016). Vocabulary Learning Strategies of Secondary School Student. *IJOLTL* 1(1): 1-18.

Cusen, G., (2005). *Investigating vocabulary learning strategies: A case study of Romanian undergraduates with a professional interest in learning English as a foreign language*. Unpublished PhD thesis, Lancaster University, Lancaster, United Kingdom.

Dóczi, B. (2011). Comparing the vocabulary learning strategies of high school and university students: A pilot study. *WoPaLP*, *5*, 138-158.

Gu, Y. & Johnson, R. K. (1996). Vocabulary learning strategies and language learning outcomes. *Language Learning,* 46(4), 643-679.

Hornby, As. (1995). *Oxford Advanced Learners' Dictionary*. New York. Oxford University Press.

Lo, O.K. (2007). *An investigation into the perceptions and effectiveness of various vocabulary learning strategies of Hong Kong ESL learners with low English proficiency*. Unpublished MA thesis, The University of Hong Kong, Hong Kong.

Nation, I. S. P. (1977). The combining arrangement: some techniques. The Modern Language Journal 61(3), 89-94. Reprinted in English Teaching Forum 17(1) (1979), 12-16, 20.

Nation, P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press

Nemati, A. (2008). Use and rankings of vocabulary learning strategies by Indian EFL learners, *Language in India*, 8(4), 2-11.

Oxford, R. (1990). Language learning strategies: What every teacher should know. Boston: Heinle & Heinle.

Rubin, J. (1987). Learner strategies: Theoretical assumptions, research history and typology. In A. Wenden & J. Rubin (Eds.), *Learner strategies and language learning.* Englewood Cliffs: Prentice Hall

Rubin, J., Chamot, A., Harris, V. and Anderson, N. (2007). Intervening the use of strategies. In Cohen, A.D. and Macaro, E. (Eds.), *Language learning strategies: thirty years of research and practice* (pp. 141-60). Oxford: Oxford University Press.

Sanaoui, R. (1995). Adult learner's approaches to learning vocabulary in second language. Modern Language Journal, 79(1), 15-28.

Schmitt, N., & McCarthy, M. (Eds). (1997). *Vocabulary, description, acquisition, and pedagogy: Vocabulary learning strategies*. Cambridge: Cambridge University Press.

Schmitt, N. (2000). *Researching on vocabulary.* A vocabulary research manual. Hampshire: Palgrave Macmillan.

Tahmasebi, a. (1999). *Vocabulary learning strategies and the level of language proficiency.* . Tarbiat Modarres University, Iran.

Takac, V. P. (2008). *Vocabulary learning strategies and second language acquisition*. Clevedon, UK: Multilingual Matters.

Tilfarlioglu, F. F. Y. & Bozgeyik, Y. (2012). The Relationship between vocabulary learning strategies and vocabulary proficiency of English language Learners. *International Journal of Applied Linguistics &English Literature*, *1*(2), 91-101. doi:10.7575/ijalel.v.1n.2p.91

Wenden, A. & Rubin, J. (eds). (1987). Learner Strategies in Language Learning Hemel Hempstead: Prentice Hall International

PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERPEN BERBASIS *CERPEN-GRAM*

Muhammad Fuad
Edi Suyanto
Sukistiono

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar menulis teks cerpen menggunakan pendekatan berbasis teks dengan metode *cerpen-gram* untuk siswa SMP kelas IX. Dengan desain penelitian pengembangan model Borg & Gall, penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah negeri di Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung, dengan melibatkan sejumlah guru dan siswa. Setelah melalui proses panjang, yaitu uji pakar, uji lapangan terbatas, dan uji lapangan utama, penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar menulis teks cerpen menggunakan pendekatan berbasis teks dengan metode *cerpen-gram* untuk siswa SMP kelas IX yang layak digunakan. Kelayakan ini ditandai dengan testimoni hasil uji pakar dan hasil uji lapangan, baik yang bersifat terbatas maupun utama. Hasil uji lapangan utama yang dilakukan di tiga sekolah memperlihatkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, dapat membawa hasil yang diharapkan baik dari keaktifan siswa maupun nilai akhir hasil proses pembelajaran. Terbukti, nilai rata-rata responden dalam uji lapangan utama 83 dengan ketuntasan belajar 89% berada dalam interval 81% - 100%. Bila dikonversi ke data kualitatif, nilai akhir responden itu mendapat mutu A dan dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: *pembelajaran menulis dan cerpen-gram*

PENDAHULUAN

Ada laporan bahwa bagi sebagian besar siswa, menulis cerpen adalah pekerjaan yang berat. Padahal, keterampilan menulis teks cerpen telah ditetapkan sebagai salah satu kompetensi dasar pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IX dalam *Kurikulum 2013* edisi revisi 2016. Ada yang menyatakan bahwa menulis karya sastra bagi siswa merupakan kegiatan yang sangat berat. Dalam menulis cerpen, siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan daya imajinasi, diksi yang digunakan dalam menulis cerpen kurang bervariasi, kesulitan menentukan tema, dan kurang dapat mengembangkan ide. Mawena (2015: 121) mengungkapkan menulis cerpen bagi sebagian siswa dianggap sebagai pelajaran yang membosankan bahkan cenderung menjadi 'beban' dalam belajar. Beberapa di antaranya mengakui tidak tahu apa yang harus ditulis dan untuk apa mereka menulis cerpen. Sayuti dkk. dalam Masruroh 2015) menyatakan bahwa kendala pembinaan menulis karya sastra yang berasal dari pihak siswa tampak dalam hal motivasi, pengembangan ide, dan teknik penyajian. Hasil diskusi para guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Way Kanan pun menunjukkan kondisi yang tidak berbeda. Siswa memahami struktur teks cerpen, tetapi ketika mulai mengembangkan tema cerita, siswa menemui "kegalauan".

Di sisi lain, para guru mengeluhkan pengembangan materi menulis cerpen dalam buku siswa yang cendrung menekankan aspek struktur teks cerpen. Pembelajaran kurang melatih kemampuan menulis isi cerpen dengan kekhasan bahasanya. Akibatnya, cerpen dipahami sebagai teks yang dibangun atas bagian orientasi di bagian awal, komplikasidi bagian tengah, dan resolusi di bagian akhir. Pemahaman seperti ini akan menghilangkan makna bahwa cerpen itu ekspresif, imajinatif, dan estetis. Para guru berharap buku siswa juga berisi pengalaman belajar mengembangkan unsur-unsur intrinsik cerpen. Siswa dilatih menggali ide cerita, mengembangkan karakter tokoh, dan menciptakan alur cerita yang menarik.

Begitulah, singkatnya ada dua aspek sangat esensial yang perlu diperbaiki. *Pertama,* bahan ajar belum memberikan materi yang dibutuhkan siswa karena terlalu singkat. Cakupan materi yang singkat tentu memberikan informasi yang tidak jelas kepada siswa perihal unsur pembangun cerpen misalnya. Akibatnya, keterampilan menulis cerpen siswa sulit ditingkatkan karena konstruksi

pemahaman siswa perihal teks cerpen tidak memadai. *Kedua*, pembelajaran menulis teks cerpen dalam bahan ajar belum menyajikan langkah praktis menulis cerpen. Menulis cerpen merupakan proses kreatif. Proses yang penahapannya mendukung pembelajar untuk mengembangkan kreativitas imajinatif. Tanpa itu, sekat-sekat penyumbat imajinasi siswa tidak akan hilang sehingga kreativitas bercerpen siswa sulit berkembang.

Berdasarkan uraian tersebut, jelaslah kendala yang dihadapi siswa ketika menulis cerpen. Setidaknya, ada dua masalah utama dalam pembelajaran menulis cerpen. Pertama, siswa sulit mengembangkan ide atau tema cerita. Kedua, buku siswa kurang melatih keterampilan menulis cerpen. Di sisi lain, guru juga belum menggunakan teknik pembelajaran menulis cerpen yang tepat sehingga siswa masih sulit menulis cerpen. Dengan demikian, perlu solusi yang tepat untuk mengatasinya persoalan tersebut. Perlu pengembangan bahan ajar menulis kreatif cerpen sebagai solusi terbaik berupa buku pelajaran menulis kreatif teks cerpen. (lihat Amalia, Arifa dan Doyin, Mukh. 2016; Lestari 2015; Sun, Peng Kheng dan Hidayati, Lusi. 2016; dan Sufanti, Main. 2013).

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskanlah masalah dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

a. Bagaimana mengembangkan buku pelajaran menulis teks cerpen menggunakan pendekatan berbasis teks dengan metode *cerpen-gram* untuk siswa SMP kelas IX?
b. Bagaimana kelayakan buku pelajaran menulis teks cerpen menggunakan pendekatan berbasis teks dengan metode *cerpen-gram* untuk siswa SMP kelas IX?

Selanjutnya, rumusan tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

a. mengembangkan bahan ajar menulis teks cerpen menggunakan pendekatan berbasis teks dengan metode *cerpen-gram* untuk siswa SMP kelas IX dan
b. mendeskripsikan kelayakan bahan ajar menulis teks cerpen menggunakan pendekatan berbasis teks dengan metode *cerpen-gram* untuk siswa SMP kelas IX.

LANDASAN TEORI

Bericara mengenai bahan ajar bisa meliputi pengertian bahan ajar, perlunya mengembangkan bahan ajar oleh guru, tujuan dan manfaat penyusunan bahan ajar, jenis-jenis bahan ajar, dan pedoman penyusunan bahan ajar. Dikatakan

demikian karena dalam *website* Dikmenjur (Depdiknas, 2008: 6) dikemukakan pengertian bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi/ substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau KD secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/ instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. *(National Center for Vocational Education Research Ltd/ National Center for Competency Based Training)* (lihat Kemendiknas, 2008: 7; Kemendikbud, 2016a, 2016b, 2016c; Harsiati, Titik dkk. 2016a, 2016b;).

Sejalan dengan hal tersebut, ada metode *cerpen-gram* yang diperuntukkan bagi penulis pemula yang mengalami kesulitan dalam memulai menulis cerpen. Metode *cerpen-gram* dicetuskan oleh Peng Khen Sun. Metode *cerpen-gram* ini bertujuan memberikan alternatif dan teknik menulis cerpen bagi penulis pemula dengan langkah-langkah yang sederhana dan sistematis sehingga dengan langkah-langkah metode *cerpen-gram* memberikan kemudahaan bagi penulis pemula untuk berpikir secara kritis dan imajinatif secara tertata (lihat Aksan, Hermawan. 2015; Pranoto, Naning. 2011, 2014, 2015; Nurhadi. dkk. 2007; Nurgiyantoro, Burhan. 2013; dan Hidayati, Kartika. 2010). Salah satu keunggulan metode *cerpen-gram* adalah lebih mengandalkan praktik menulis bagian-bagian cerpen seperti pembuka, dialog, deskripsi, konflik, dan penutup.

Setidaknya, terdapat tiga langkah utama dalam metode *cerpen-gram*, yaitu menulis bagian-bagian cerpen, menyusun *cerpen-gram* menjadi cerpen singkat, dan merevisi cerpen singkat.(lihat Mawena 2015) Berikut ini dijelaskan langkah-langkah menulis cerpen dengan metode *cerpen-gram* (selanjutnya disingkat CG).

Langkah pertama, membuat *cerpen-gram 1* (CG-1) yang memuat topik dan judul, baik cerpen-cerpen yang pernah dibaca maupun hasil pemikiran sendiri. Dengan ini siswa berlatih berpikir tentang kemungkinan topik dan judul yan gakan

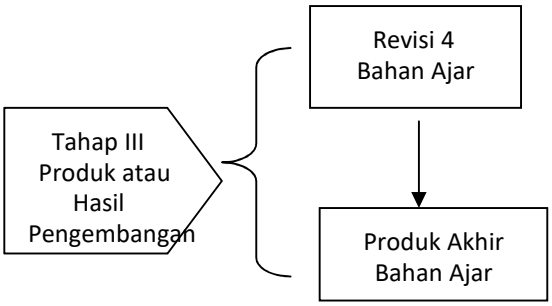
ditulis. Semakin banyak topik dan judul cerpen yang ditulis dalam langkah ini, semakin luas pula topik dan judul cerpen yang akan ditulis. CG-1 membantu siswa supaya memiliki banyak ide dalam menulis cerpen. Langkah kedua, siswa membuat daftar nama fiktif, profil, dan perilaku para tokoh. Dengan membuat *cerpen-gram 2* (CG-2) siswa mudah memberi nama tokoh, profil, dan juga perilaku tokoh cerita yang ditulis. Cara menggunakan CG-2 adalah dengan memilih nama pria atau wanita yang sudah ada dalam kolom untuk memberi nama tokoh, kemudian tambahkan juga profil dan perilakunya. Buat nama lengkap tokoh dan panggilannya agar sewaktu-waktu kita perlu menulis nama lengkap tokoh tinggal comot. Nama dan profil tokoh tidak harus diambil dari baris yang sama. Contoh: Profil Naufal tidak harus seorang artis walaupun letaknya satu baris. Siswa bisa memasangkan berbagai profil untuk Andi, seperti: dokter, guru, atau satpam. Penting untuk diperhatikan bahwa nama tokoh perlu disesuaikan dengan latar sosial cerpen yang ditulis. Jika menulis cerpen berlokasi di Jawa, tentu kurang cocok jika menggunakan nama-nama tokoh non-Jawa. Langkah ketiga, siswa membuat daftar penampilan fisik tokoh. Semakin lengkap *cerpen-gram 3* (CG-3) yang dibuat semakin banyak pula pilihan dalam mendeskripsikan keadaan fisik tokoh cerpen.

METODE PENELITIAN

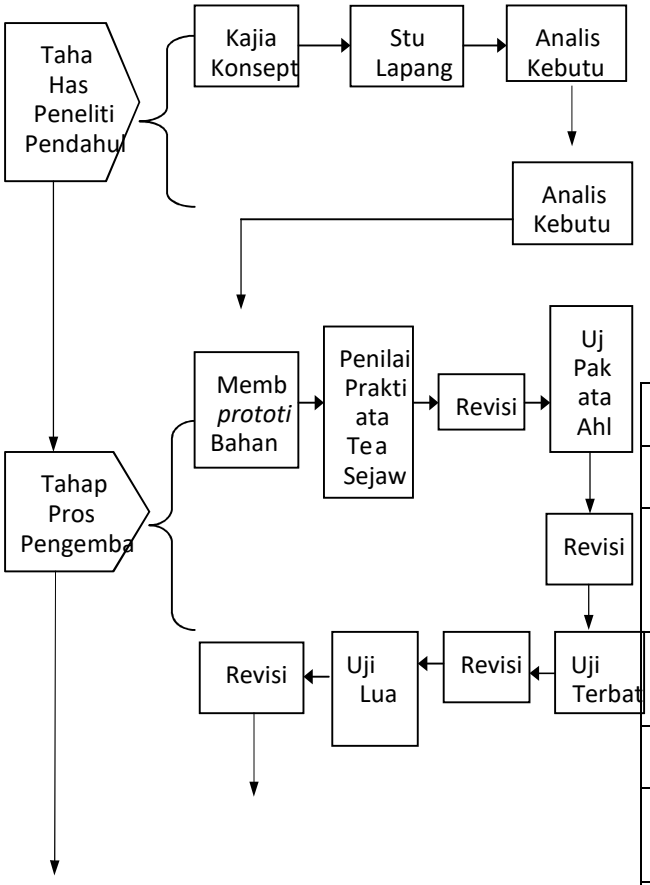
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang bertumpu pada pernyataan *"what is research and development? It is a process used to develop and validate educational product", yang oleh* Sugiyono (2015:30) diartikan sebagai cara ilmiah yang baik untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk pengembangan yang dihasilkan.

Seiring dengan keterbatasan biaya, maka prosedur yang dipilih dan dibatasi sehingga cukup skala kecil yang hanya melibatkan sedikit rancangan pembelajaran yang asli. Artinya, masih ada kemungkinan dikembangkan lagi jika ada sumber keuangan yang memadai, misalnya, dengan penggunaan media pembelajaran yang mahal seperti film. Oleh karena itu, peneliti mengadaptasi kesepuluh langkah dalam model penelitian dan pengembangan Borg and Gall sesuai dengan kebutuhan. Adapun, langkah-langkah hasil adaptasi itu dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu (1) hasil penelitian pendahuluan, (2) pengembangan bahan ajar, dan (3) produk atau hasil bahan ajar. Meskipun begitu, di dalamnya masih

mengikuti tahapan-tahapan seperti (a) studi pendahuluan, (b) membuat rancangan desain produk, (c) mengembangkan bentuk produk awal, (d) melakukan uji coba terbatas, (e) melakukan revisi produk hasil uji coba terbatas, (f) melakukan uji coba luas, (g) melakukan revisi produk dari uji coba luas, dan (h) pembuatan produk akhir. Tahap diseminasi (penyebarluasan) tidak dilakukan dalam penelitian ini karena berkaitan dengan pembiayaan penerbitan produk dan implementasi produk di lapangan dalam skala luas. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah itu dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahap-Tahap *R & D*
adaptasi dari Borg and Gall



PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penilaian produk oleh pakar meliputi empat aspek, yaitu kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kelayakan kegrafisan. Berikut hasil penilaian pakar berdasarkan keempat aspek tersebut.

Tabel 1. Penilaian Kelayakan Isi

No.	Kriteria Penilaian	P-1	P-2	P-3
1.	Kesesuaian bahan ajar (BA) dengan KI, KD	5	5	4
2.	Kesesuaian pendekatan/metode bahan ajar (BA) dengan kebutuhan siswa	5	5	4
3.	Kesesuaian bahan ajar (BA) dengan kebutuhan pembelajaran	5	5	4
4.	Kebenaran substansi materi	5	5	3
5.	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	5	4	4
6.	Kesesuaian dengan nilai-nilai, moralitas, sosial	5	4	4
	Jumlah skor	30	28	23
	Rata-rata skor	27		

	Nilai (persentase)	90
	Kategori	Sangat Baik

Keterangan:

P-1: pakar 1, P-2: pakar 2, P-3: pakar 3

Tabel 2. Penilaian Kelayakan Bahasa

No.	Kriteria Penilaian	P-1	P-2	P-3
1.	Keterbacaan tulisan	5	4	4
2.	Kejelasan kegiatan	5	4	4
	pembelajaran			
3.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	5	4	3
4.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	4	3
	Jumlah skor	20	16	14
	Rata-rata skor	17		
	Nilai (persentase)	85		
	Kategori	Sangat Baik		

Tabel 3. Penilaian Kelayakan Penyajian

NO.	KELAYAKAN	KOMENTAR / SARAN
1.	Isi	Metode *cerpen-gram* mempermudah guru dalam pembelajaran menulis cerpen, perlu penambahan kolom tema kecil pada CG-1.
2.	Bahasa	Secara umum, bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sudah komunikatif, ada beberapa kesalahan penulisan kata.
3.	Penyajian	Penyederhanaan rubrik penilaian, penomoran judul pada CG-1
4.	Kegrafisan	Sampul depan bagus, isi buku perlu diberi variasi warna, bahan ajar dicetak seperti buku pelajaran.

Tabel 4. Penilaian Kelayakan Kegrafisan

No.	Kriteria Penilaian	G-1	G-2	G-3
1.	Ketepatan penggunaan font (jenis dan ukuran)	3	5	4
2.	Ketepatan *lay-out*, tata letak	3	3	3
3.	Kejelasan ilustrasi, grafis, gambar, foto	5	4	4
4.	Kemenarikan desain tampilan sampul bahan ajar	4	4	4
	Jumlah skor	15	16	15
	Rata-rata skor	15		
	Nilai (persentase)	75		
	Kategori	Baik		

Tabel 5. Penilaian Bahan Ajar

No.	Aspek Kelayakan	Rata-rata skor	Nilai (%)	Kategori
1.	Isi	27	90	Sangat baik
2.	Bahasa	17	85	Sangat baik

3.	Penyajian	21	84	Sangat baik
4.	Kegrafisan	15	75	Baik

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Teks Cerpen dalam Uji Lapangan Terbatas

TEMPAT	NILAI ASPEK						NRR	KETUNTASAN (%)
	ST	KS	KL	SP	HK	TB		
SMPN 1 Banjit	82	83	73	93	72	83	81	80

Keterangan:

ST: struktur teks, KS: kata sifat, KL: kalimat langsung (dialog), SP: sudut pandang, HK: huruf Kapital, TB: tanda baca.

Tabel 6. Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	P-1	P-2	P-3
1.	Keruntutan materi dan konsep	5	5	4
2.	Keruntutan tingkat kesulitan materi	5	5	4
3.	Pemberian motivasi	4	4	3
4.	Interaktivitas (stimulus dan respon) bahan ajar dengan kegiatan siswa	5	4	4
5.	Kelengkapan penyajian materi	4	4	3
	Jumlah skor	23	22	18
	Rata-rata skor	21		
	Nilai (persentase)	84		
	Kategori	Sangat Baik		

Tabel 7. Rekapitulasi Nilai Teks Cerpen dalam Uji Lapangan Utama

TEMPAT	NILAI ASPEK						NRR	KETUNTASAN (%)
	ST	KS	KL	SP	HK	TB		
SMPN 1 Baradatu	96	91	80	98	80	91	89	93

Keterangan:

ST: struktur teks, KS: kata sifat, KL: kalimat langsung (dialog), SP: sudut pandang, HK: huruf Kapital, TB: tanda baca.

Data di atas menunjukkan bahwa nilai setiap aspek telah mencapai KKM (70), nilai rata-rata responden 89, dan persentase ketuntasan pembelajaran 93%. Dengan demikian, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif dalam mencapai kompetensi dasar 4.6 mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

SIMPULAN

Pertama, pengembangan bahan ajar menulis teks cerpen dengan pendekatan berbasis teks dengan metode *cerpen-gram* ternyata efektif untuk kegiatan pembelajaran membangun konteks, pemodelan, menulis terbimbing, dan menulis mandiri. Implementasi metode *cerpen-gram* pada kegiatan menulis terbimbing dapat dilakukan dengan pembelajaran menulis *cerpen-gram* bagian orientasi, komplikasi, resolusi, menyusun cerita singkat dan mengembangkan cerita singkat menjadi cerpen yang utuh dengan memperhatikan kelengkapan struktur dan kebahasaan. Kedua, berdasarkan penilaian pada uji lapangan utama yang dilakukan di tiga sekolah dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan ***sangat layak*** digunakan untuk pembelajaran menulis teks cerpen pada siswa SMP kelas IX karena mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, dapat membawa hasil yang diharapkan baik dari keaktifan siswa maupun nilai akhir hasil proses pembelajaran. Terbukti, nilai rata-rata responden dalam uji lapangan utama 83 dengan ketuntasan belajar 89% berada dalam interval 81% - 100%. Bila dikonversi ke data kualitatif, nilai akhir responden mendapat mutu A dan dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Aksan, Hermawan. 2015. *Proses Kreatif Menulis Cerpen*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Amalia, Arifa dan Doyin, Mukh. 2016. *Pengembangan Buku Panduan Menyusun Teks Cerpen dengan Menggunakan Teknik Urai Unsur Intrinsik Bagi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP).* Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 5 (1) 2016 Unnes. Diakses pada 20 Oktober 2016 pukul 13.45. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi.

Harsiati, Titik dkk. 2016a. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.

_____. 2016b. Buku Siswa *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.

Depdiknas, 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjendikdasmen.

Kemendikbud, 2016a. Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemendikbud.

_____, 2016b. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdikbud.

_____, 2016c. Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdikbud.

Hidayati, Kartika. 2010. Menulis Kreatif Cerpen. Diakses pada 5 Agustus 2016 pukul 21:43. http://kartikahidayati.blogspot.co.id/2010/12/menulis-kreatif-cerpen.html.

Lestari (2015), *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Cerpen.* Jurnal Metafora Volume 2 No 1 Oktober 2015.

Masruroh, Ana. 2015. *Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Untuk Siswa SMP/MTs*. Diakses pada 2 Agustus 2016 pukul 21:10. http://eprints.uny.ac.id/27649/

Mawena, Aleda. 2015. *Lagu dan Cerpen-Gram: Strategi Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Dalam Menulis Cerpen.* Prosiding Seminar Internasional Membudayakan Menulis Kelas Dunia untuk

_____. 2015. *Seni Menulis Cerita Pendek*. Jakarta Timur: Opuss Agrapana Mandiri.

Sufanti, Main. 2013. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Belajar Dari Ohio Amerika Serikat". Membangun Kualitas Pustaka (Upaya Peningkatan Bahan Pustaka di Tengah Canggihnya Teknologi Informasi). Jawa Timur: Surya Pena Gemilang.

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: GadjahMada University Press.

Nurhadi. dkk. 2007. *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas IX*. Jakarta: Erlangga.

Pranoto, Naning. 2011. *Creative Writing Telaga Inspirasi Menulis Fiksi*. Bogor: Rayakultura.

_____. 2014. *33 Kiss Keep It Simple and Super*. Bogor: Rayakultura.

diakses 31 Oktober 2016. http://publikasiilmiah.ums.ac.id

Sun, Peng Kheng dan Hidayati, Lusi. 2016. *Menggali Passion Menulis Cerpen dengan Cerpen-Gram*. Jakarta: PT Gramedia.

PENGARUH TEKNIK PEMBELAJARAN DAN KEPERCAYAAN DIRI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS

(Eksperimen pada Perwira Siswa Diklat Pelaut Tingkat IV Program Studi Nautika pada Balai Besar Pendidikan Penyegaran dan Peningkatan Ilmu Pelayaran (BP3IP) Jakarta)

Mahardhika Andiansyah
Pendidikan Bahasa
Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik pembelajaran terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan mengontrol kepercayaan diri siswa. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan rancangan faktorial 2x2. Populasi terjangkaunya adalah siswa tingkat IV bidang keahlian Nautika BP3IP Jakarta berjumlah 210 orang, dengan sampel siswa tingkat IV B sebagai kelas eksperimen dan siswa tingkat IV D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan kuesioner. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa: (1) F_{hitung} (5,039) > $F_{tabel\ (0,05;1:40)}$ (4,08), sehingga terbukti bahwa keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dengan teknik *role play* lebih tinggi daipada siswa yang diajar dengan teknik *interview*, (2) F_{hitung} (43,62) > $F_{tabel\ (0,05;\ 1:40)}$ (4,08), maka terdapat interaksi antara teknik pembelajaran dan kepercayaan diri terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa, (3) Q_{hitung} (8,83) > $Q_{tabel\ (0,05;4:11)}$ (4,26), maka terdapat perbedaan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi secara signifikan antara teknik *interview* dengan teknik *role play, (4)* Q_{hitung} (4,35) > $Q_{tabel\ (0,05;4:11)}$ (4,26), maka terdapat perbedaan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah secara signifikan antara teknik *interview* dengan teknik *role play.*

Kata Kunci: *keterampilan berbicara bahasa Inggris, teknik pembelajaran, kepercayaan diri*

A. PENDAHULUAN

Sebagai bahasa asing, bahasa Inggris diajarkan mulai dari tingkat dasar sampai pada tingkat perguruan tinggi. Sekolah umum maupun sekolah kejuruan juga menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran utama yang harus dikuasai oleh siswanya. Meski telah diberikan semenjak masih di tingkat dasar, ternyata masih ada anggapan bahwa upaya penguasaan bahasa Inggris masih relatif rendah. Tentu saja permasalahan ini tidak dapat dipecahkan hanya oleh pihak sekolah saja karena harus dilihat secara menyeluruh dan harus ditinjau dari berbagai aspek seperti metodologi, kualifikasi pengajar, sarana penunjang dan lainnya. Hingga saat ini, pengajaran bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara bahasa Inggris masih terus diberikan. Akan tetapi, dalam proses pembelajaran masih ditemukan adanya kesulitan-kesulitan yang dialami oleh para siswa. Kesulitan tersebut sangat terlihat terutama dalam kemampuan mereka untuk menulis dan berbicara. Hal ini mungkin disebabkan karena cara penyajian pembelajaran yang kurang menarik, materi pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan mereka, kepercayaan diri mereka, dan anggapan bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami.

Balai Besar Pendidikan Penyegaran dan Peningkatan Ilmu Pelayaran (BP3IP) Jakarta merupakan institusi pemerintah di bawah Kementerian Perhubungan yang bergerak dalam bidang pengembangan sumber daya manusia perhubungan khususnya pelaut dengan misi menghasilkan lulusan yang handal, baik di kancah nasional dan internasional.

Berkaitan dengan misi tersebut, akan menjadi penting pengajaran bahasa Inggris di dalamnya. Pemilihan strategi pembelajaran bahasa Inggris menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh pengajar, terlebih lagi tuntutan dunia maritim akan pelaut Indonesia dalam hal pengusaaan bahasa Inggris yang semakin hari semakin tinggi. Latar belakang baik ekonomi, sosial dan budaya menjadi beberapa tantangan pengajar dalam mentransfer ilmu mereka kepada para siswa yang notabene adalah seorang pelaut profesional.

Berdasarkan pengamatan penulis, siswa BP3IP juga mengalami kesulitan-kesulitan di atas. Permasalahan yang timbul pun juga tidak terlalu jauh berbeda. Lemahnya penguasaan tata

bahasa menimbulkan ketidakmampuan dalam menyampaikan ide secara benar dan menyebabkan siswa cenderung malas untuk mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Beberapa faktor yang diperkirakan juga memengaruhi keterampilan berbicara bahasa Inggris antara lain teknik pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran, kesiapan diri siswa untuk menerima materi pembelajaran, penguasaan kosa kata bahasa Inggris baik umum maupun maritim, minat baca siswa, kepercayaan diri yang dimiliki siswa, heterogenitas yang ada di dalam kelas, baik secara sosial, budaya maupun usia.

Bertolak dari hal-hal tersebut di atas, peneliti menganggap pentingnya sebuah penelitian untuk melihat dan mengungkapkan pengaruh teknik pembelajaran dan kepercayaan diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa BP3IP Jakarta.

Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi tetapi merupakan suatu alat mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan.

Valettea(1977:120) mengatakan :

> *Speaking, however, is more than pronunciation and intonation. At the functional level, speaking is making oneself understood. At a more refined level, speaking requires the correct and idiomatic use of the target language.*

Dalam pendapat ini sangat jelas disampaikan bahwa berbicara bukan hanya sekedar masalah pengucapan dan intonasi. Berbicara lebih pada cara seseorang membuat orang lain memahami informasi yang disampaikan olehnya.

Pendapat ini didukung oleh Fulcher (2003:23) yang menyatakan *speaking is the verbal use of language to communicate with others*. Berbicara adalah penggunaan verbal suatu bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam hal ini berbicara tidak hanya melibatkan seorang saja, tetapi lebih pada penggunaan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Savignon dalam Brown (2000:246) yang menyatakan bahwa *communicative competence is knowledge to express idea and to respond other's feeling*. Kemampuan berbicara tidak hanya sekedar kemampuan

menyampaikan ide kita, tetapi juga kemampuan merespon ide orang lain. Hal ini pun senada dengan pendapat Hymes dan Paulson dalam Douglass Brown (2000:246) yang menyatakan bahwa *communicative competence is aspect of our competence that enables us to convey and interpret messages and to negotiate meanings interpersonally within specific context.* Di sini dapat dilihat bahwa kemampuan berkomunikasi membuat seseorang mampu menyampaikan dan menginterpretasi pesan serta menyimpulkan maksud dalam konteks tertentu.

Menurut Brown (2000:328), keterampilan bahasa merupakan keterampilan yang kompleks dan berkaitan dengan dengan berbagai keterampilan makro dan mikro. Lebih jauh lagi ia menjelaskan bahwa keterampilan mikro terdiri dari beberapa keterampilan, yakni keterampilan untuk menghasilkan ujaran-ujaran bahasa yang bervariasi, keterampilan untuk menghasilkan fonem-fonem dan varian alophon yang berbeda, keterampilan dalam menghasilan pola-pola tekanan, struktur ritmis dan intonasi, keterampilan menghasilkan bentuk kata dan frasa yang diperpendek, keterampilan menggunakan sejumlah kata yang tepat, keterampilan menguasai bentuk-bentuk bahasa, dan keterampilan mengekspresikan makna tertentu dalam bentuk-bentuk gramatikal yang berbeda.

Sedangkan keterampilan makro terdiri dari keterampilan menggunakan bentuk-bentuk kohesif dalam wacana lisan, keterampilan menyelesaikan fungi komunikasi dengan tepat sesuai dengan situasi, partisipan, dan tujuan komunikasi, keterampilan menggunakan aturan-aturan pragmatik dan fitur sosiolinguistik yang tepat dalam komunikasi langsung, keterampilan menunjukkan hubungan antara kejadian dan mengkomunikasikan hubungan-hubungan antara ide utama, ide pendukung, informasi lama, informasi baru, generalisasi dan contoh, keterampilan menggunakan bahasa wajah, kinetik bahasa tubuh dan bahasa-bahasa non verbal lainnya bersamaan dengan bahasa verbal untuk menyampaikan makna, keterampilan mengembangkan dan menggunakan berbagai strategi berbicara.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu kemahiran, kecakapan dalam menghasilkan ujaran

bahasa bertujuan untuk menyampaikan ide dan informasi yang menyiratkan makna secara lingustik maupun pragmatik, meliputi komponen-komponen : (1) *pronunciation*, (2) *grammar*, (3) *vocabulary*, (4) *fluency*, dan (5) *comprehension*.

Anthony (1963:63) menyampaikan *a technique is a particular trick, stratagem, or contrivance used to accomplish an immediate objective*. Teknik pembelajaran bersifat implementasional yang bergantung kepada bagaimana guru memiliki strategi dalam menggunakan teknik pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan individual siswa. Di sisi lain, guru juga dituntut untuk mampu melihat karakteristik kelas yang ditangani.

a. *Role Play*

Fraser, Rintell, dan Walters (1980:75-91) menyatakan *role play* sebagai cara atau alat yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran kompetensi pragmatis. Beberapa fitur kontekstual menjadi hal yang penting dalam menentukan bagaimana peran harus dilakoni. Beberapa dimensi kompetensi pragmatis siswa dapat dieksplorasi dengan *role play*. Bahkan dalam prosedur *role play* yang diterapkan Fraser, wayang digunakan untuk mengajar anak-anak. Tujuan *role play* yang diterapkan untuk praktek berkomunikasi menuntut adanya keluwesan kata yang dipakai, secara umum dapat dikatakan, semakin mendekati realitas, semakin tertarik pula siswa untuk ikut serta. Sehingga pemilihan konteks dan peran menjadi faktor yang sangat penting dalam *role play*. Ketika guru merancang pembelajaran dengan *role play*, dia harus mempertimbangkan usia dan pengalaman siswanya.

Role play is a teaching strategy that fits within the social family of models (Joyce and Weil in Bharathy, 2013:18). Dalam pendapat tersebut, role play sesuai untuk model sosial keluarga sehingga mendukung metode alamiah yang merekomendasikan proses siswa dalam belajar melalui *trial and error*. *Role play*, dikatakan sebagai teknik pembelajaran bahasa ketika siswa diminta untuk membayangkan bahwa mereka berada di suatu situasi dan berperilaku sesuai dengan orang-

orang yang yang ada dalam situasi tersebut.

b. *Interview*

Dalam pendekatan komunikatif, selain teknik *role play*, terdapat teknik *interview* yang digunakan untuk pengajaran bahasa Inggris. Menurut Underhill (1993:54) *interview is direct, face to face exchange between learner and interviewer. It follows a pre-determined structure, but still allows both people a degree of freedom to say what they genuinely think. Interview* atau wawancara adalah pertukaran ide secara langsung, tatap muka antara siswa dan pewawancara. *Interview* membutuhkan struktur awal tetapi tetap memberikan ruang kebebasan keduanya untuk mengemukakan pendapat. Teknik *interview* dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyampaikan pikirannya sehingga teknik ini mampu merangsang kreativitas siswa. Menurut Dilley (2004:128), *interviews should allow speakers to investigate, in critical ways, their comprehensions of the experiences and beliefs*. *Interview* memberikan kesempatan kepada para pelaku untuk saling menyampaikan pengalaman. Senada dengan hal tersebut, Seidman dalam Dilley (2004:129) menekankan bahwa *structuring interview ways appears open to the notion that different questions would require different ways of knowing or comprehending.* Dalam pendapat tersebut, *interview* bersifat terbuka sehingga memungkinkan adanya perbedaan cara pemahaman pertanyaan yang disampaikan.

Kepercayaan diri selalu merujuk pada kemampuan seseorang dalam mengatur dirinya dalam berbagai situasi. Sieler dalam Alias dan Mohd Hfir (1998) berpendapat *self-confidence is an individual's characteristic (a self-construct) which enables a person to have a positive or realistic view of themselves or situations that they are in*. Dalam pendapat tersebut disampaikan bahwa kepercayaan diri merupakan karakter yang dimiliki seseorang yang mampu membuat ia selalu berpikir positif tentang dirinya dan situasi yang dihadapi. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri yang

tinggi cenderung mampu mengendalikan diri dan menempatkan diri sekaligus mampu memberikan respon yang terbaik dalam situasi yang sedang dihadapi. Lebih jauh lagi Neill (2005) mengemukakan bahwa *self-esteem and self-efficacy in combination is what constitute self-confidence*. Kepercayaan diri dibangun dari 2 (dua) faktor, yakni *self-esteem* dan *self-efficacy*. *Self-esteem* merupakan perasaan akan penghargaan diri, sementara *self-efficacy* lebih pada kemampuan seseorang dalam menyelesaikan pekerjaan.

Baumeister dalam Heatherton dan Wylan (2003:220) menyampaikan *self-esteem is an attitude about the self and is related to personal beliefs about skills, abilities, social relationships, and future outcomes. Self-esteem* merupakan sikap terhadap diri sendiri dan berkaitan dengan keyakinan akan keterampilan, kemampuan, hubungan sosial dan karir. *Self-esteem* merupakan reaksi emosional yang didasarkan pada pengalaman seseorang sehingga memberikan pengaruh terhadap penilaian diri. Sejalan dengan Baumesiter yang menitikberatkan *self-esteem* pada sikap seseorang akan dirinya, Coopersmith dalam Park dan Lee (2004:198) menjelaskan bahwa *self-esteem is a personal judgment of worthiness that is expressed in the attitudes that individuals hold towards themselves*. Coopersmith menggunakan istilah personal judgment atau penilaian personal dari sebuah kelayakan yang ditunjukan melalui sikap seseorang terhadap dirinya.

Self-efficacy, menurut Bandura, *is a situation specific self-confidence, a belief that one is competent to handle the task at hand* . *Self-efficacy* merupakan sebuah kepercayaan diri tertentu dimana seseorang mempunyai keyakinan bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas secara kompeten. Seseorang dengan *self-efficacy* yang tinggi adalah orang yang mampu menerima masalah sebagai sebuah tantangan, bukan sebagai sesuatu yang perlu dihindari. Dalam teori tersebut, terdapat 4 faktor yang mempengaruhi *self-efficacy* seseorang, yakni performa yang berhasil (*enactive attainment*), melihat pengalaman orang lain (*vicarious experiences*), persuasi verbal (*verbal persuasion*), dan keadaan psikologi (*psychological state*). Lebih jauh lagi, Bandura menyebutkan bahwa

self-efficacy merupakan inti dari teori kognitif sosial dan merujuk pada keyakinan seseorang akan kemampuan atau kapabilitasnya. Individu dengan *self-efficacy* tinggi melihat tugas yang sulit sebagai tantangan yang harus diselesaikan, lebih tertarik dalam mencapai tujuan, menunjukkan usaha yang tinggi dalam situasi sulit, dan menganggap kegagalan sebagai kekurang pahaman pengetahuan dan keterampilan. Self-efficacy dibagi menjadi 2 (dua), yakni self-efficacy umum (*general self-efficacy*) dan self-efficacy khusus (*specific self-efficacy*). Self-efficacy umum merujuk pada kemampuan mengatasi dan menyelesaikan masalah serta melakukan usaha untuk mencapai tujuan. Sedangkan *self-efficacy* khusus berkaitan dengan isu-isu akademis seperti manajemen waktu, pengaturan keuangan, pekerjaan rumah, kehadiran dan tingkat pendidikan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri merupakan karakter yang dimiliki seseorang dalam menghargai diri (*self-esteem*) dan memiliki keyakinan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (*self-efficacy*).

Dalam penelitian Mowbray dan Kahng (2004:225) terhadap *self-esteem*, disimpulkan bahwa karakteristik afektif lebih berpengaruh terhadap kepercayaan diri daripada karakteristik kognitif. Miller dalam Olatunji menyampaikan bahwa karakteristik afektif dalam pembelajaran mencerminkan bagaimana perasaan seorang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mempengaruhi sikap, opini dan perilaku siswa tersebut. Sementara karakteristik kognitif lebih mengutamakan pada pemikiran logis, pengamatan, daya ingat dan pemecahan masalah. Coopersmith dan Gibert dalam Burnett mengembangkan skala Behavioral Academic Self Esteem (BASE) yang merupakan skala 16 item dalam mengukur *self-esteem* siswa dalam 5 area, yakni: *student initiative, social attention, success/failure, social attraction,* dan *self-confidence*. Kelima area tersebut dijabarkan ke dalam 16 skala sebagai berikut:

1) Kemauan untuk melakukan hal-hal baru (*willing to undertake new tasks*)
2) Mampu mengambil keputusan dan pilihan *(able to make decisions, choices)*

3) Menciptakan ide-ide baru di kelas *(initiates new ideas in the classroom)*
4) Bertanya apabila tidak paham *(ask questions when does not understand)*
5) Mudah beradaptasi dengan perubahan-perubahan aturan yang muncul *(adapts easily to change in procedures)*
6) Tenang dan berbicara seperlunya *(is quiet in class, talks appropriately)*
7) Berbicara seperlunya tentang penyelesaian tugas *(talks appropriately about accomplishments)*
8) Bekerjasama dengan teman *(cooperates with others)*
9) Belajar dari kesalahan *(deals with mistakes easily)*
10) Menerima kritik tanpa reaksi yang berlebihan *(takes corrections without overreacting)*
11) Kemampuan berinteraksi dengan teman *(company is sought by peers)*
12) Bertindak sebagai pemimpin dalam kelompok *(acts as a leader in group with peers)*
13) Percaya akan diri sendiri dalam hal-hal positif *(refers to self in positive terms)*
14) Siap sedia menyampaikan pendapat *(readily expresses opinions)*
15) Menghargai hasil kerja *(appreciates his/ her work, products, activity)*

Brown dalam Park dan Lee menjelaskan *three levels of self-esteem are global, situational, and task self-esteem*. *Global self-esteem* merupakan penilaian seseorang secara umum tentang diri sendiri, sehingga global self-esteem benar-benar murni penilaian diri. *Situational self-esteem* melibatkan penilaian diri ke dalam ciri atau sifat atau karakter pembawaan khusus seperti intelektualitas dan kemampuan atletis atau kondisi tertentu misalnya pendidikan, pekerjaan dan keluarga. *Task self-esteem* merujuk pada penilaian pada tugas tertentu di situasi tertentu.

Sedangkan Hamachek dalam Burnett (1998:108) menggunakan *rubric self-concept*. Hamachek mendriskripsikan penemuan penilaian informal yang mengidentifikasi perilaku umum yang dikemukakan oleh

beberapa peneliti yang diasosiasikan dalam istilah siswa dengan *self-concept* yang tinggi dan rendah, yakni:

1) Cenderung yakin akan kemampuannya atau cenderung rendah diri *(tending to be upbeat versus tending to be self-disparaging)*
2) Populer atau tidak populer *(popular versus unpopular with peers)*
3) Ceria dan termotivasi atau muram dan tidak memiliki motivasi *(happy and motivated versus unhappy and unmotivated)*
4) Keberhasilan karena kemampuan dan kegagalan disebabkan kurangnya usaha atau keberhasilan karena keberuntungan dan kegagalan disebabkan ketidakmampuan *(attributes successes to ability and failures to lack of effort versus attributing successes to good luck and failures to lack of ability)*
5) Mempunyai ketegasan atau mudah goyah *(able to be assertive versus giving in easily to others)*
6) Cenderung realistis dan memiliki tujuan yang jelas atau cenderung tidak realistis dan memiliki tujuan yang tidak jelas *(tending to set realistic, reachable goals versus unrealistic, unreachable goals)*
7) Sedikit kegagalan dalam belajar atau sering gagal dalam belajar *(having few school failures versus numerous school failures)*
8) Cenderung gigih dalam penyelesaian tugas atau cenderung kurang gigih *(tending to be task-persistent versus non-task-persistent)*
9) Mengerjakan tugas sekolah dengan sungguh-sungguh atau mengerjakan dengan tidak sungguh-sungguh *(taking school work seriously versus nonseriously)*
10) Mampu bekerja mandiri atau sulit untuk bekerja secara mandiri *(able to work*

independently versus having difficulty working independently)

11) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi atau rendah *(high degree versus low degree of curiosity)*
12) Senang dengan tugas-tugas yang menantang atau tidak tertarik dengan tugas-tugas yang menantang *(preferring challenging school work versus losing interest in it)*
13) Memiliki motivasi dari dalam diri atau membutuhkan motivasi dari luar untuk menjadi kompeten *(intrinsically motivated versus needing extrinsic motivators to become academically competent)*
14) Memiliki orang tua yang suportif atau tidak memiliki orang tua yang suportif *(likely versus unlikely to have supportive parents).*

B. METODE PENELITIAN

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik pembelajaran terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris dengan mengontrol kepercayaan siswa. Penelitian dilakukan di Balai Besar Pendidikan Penyegaran dan Peningkatan Ilmu Pelayaran (BP3IP) Jakarta. Penelitian dilakukan selama kurang lebih 2 bulan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan faktorial 2 x 2. Metode ini digunakan untuk meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen yang hasilnya dibandingkan dengan hasil kelompok kontrol.

VARIABEL		**TEKNIK PEMBELAJARAN**	
		Teknik *Interview* (A_1)	Teknik *Role Play* (A_2)
KEPERCAYAAN DIRI	Tinggi (B_1)	A_1B_1 Sel 1	A_2B_1 Sel 2
	Rendah (B_2)	A_1B_2 Sel 3	A_2B_2 Sel 4

Tabel 1 Matrik Rancangan Penelitian

Keterangan :

A_1 : siswa yang diajar dengan teknik *Interview*

A_2 : siswa yang diajar dengan teknik *Role Play*

B_1 : siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi

B_2 : siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah

A_1B_1 : siswa yang diajar dengan teknik *Interview* dan memiliki kepercayaan diri tinggi

A_2B_1 : siswa yang diajar dengan teknik *Role play* dan memiliki keprcayaan diri tinggi

A_1B_2 : siswa yang diajar dengan teknik *Interview* dan memiliki kepercayaan diri rendah

A_2B_2 : siswa yang diajar dengan teknik *Role play* dan memiliki kepercayaan diri rendah

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan tabel anava dua jalur diperoleh hasil seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil SPSS Analisis Varians Dua Jalur

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	293,636(a)	3	97,879	18,774	,000
Intercept	11781,818	1	11781,818	2259,808	,000
A	26,273	1	26,273	5,039	,030
B	40,091	1	40,091	7,690	,008
A * B	227,283	1	227,283	43,622	,000
Error	208,545	40	5,214		
Total	12284,000	44			
Corrected Total	502,182	43			

a R Squared = ,585 (Adjusted R Squared = ,554)

Berdasarkan hasil analisis varians (ANAVA) dua jalur di atas, dapat dijelaskan:

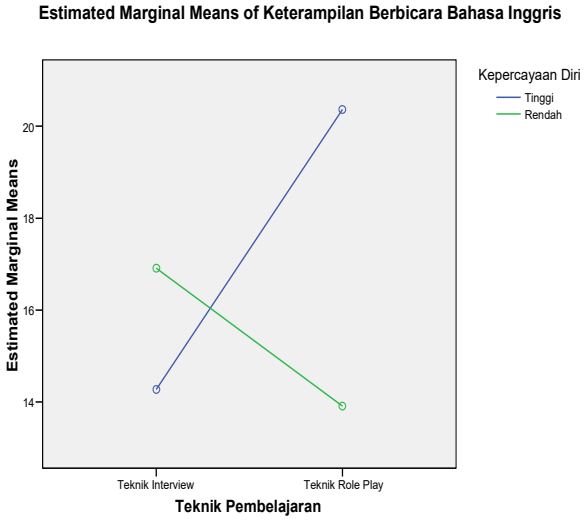
1. **Perbedaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Antara Kelompok Siswa yang Diajar dengan Teknik *Interview* dan Kelompok Siswa yang Diajar dengan Teknik *Role Play***

Berdasarkan hasil analisis varians dua jalur pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, didapat $F_{hitung} = 5,039$ dan $F_{tabel\ (0,05;1:40)} = 4,08$. maka H_0 ditolak sehingga H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara bahasa Inggris antara kelompok siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan kelompok siswa yang diajar dengan teknik *role play* yang signifikan. Dengan perkataan lain bahwa teknik *interview* ($\overline{Y}_{A1}$= 15,59) lebih rendah daripada teknik *role play* ($\overline{Y}_{A2}$ = 17,14). Ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa secara keseluruhan teknik *interview* lebih rendah dibanding teknik *role play* dapat diterima.

2. **Interaksi Antara Teknik Pembelajaran dan Kepercayaan Diri Terhadap Skor Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa**

Berdasarkan hasil analisis varians dua jalur tentang interaksi antara teknik pembelajaran dan kepercayaan diri terhadap skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa terlihat pada tabel perhitungan anava dua jalur di atas, bahwa harga F_{hitung} interaksi = 43,62 dan

$F_{tabel\ (0,05;\ 1:40)}$ = 4,08, maka H_0 ditolak sehingga H_1 diterima. Kesimpulannya bahwa terdapat interaksi antara teknik pembelajaran dan kepercayaan diri terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. Interaksi antara teknik pembelajaran dan kepercayaan diri terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Visualisasi Interaksi antara Teknik Pembelajaran dan Kepercayaan Diri dalam Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Dengan terujinya interaksi tersebut, maka selanjutnya perlu dilakukan uji lanjut. Uji lanjut dimaksudkan untuk mengetahui tentang: (1) perbedaan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan yang diajar dengan teknik *role play* bagi kelompok siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi (A_1B_1 dan A_2B_1); dan (2) perbedaan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan yang diajar dengan teknik *role play* bagi kelompok siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah (A_1B_2 dan A_2B_2). Rangkuman hasil uji lanjut dengan uji tuckey terhadap 2 kelompok data yang dibandingkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Perhitungannya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Tuckey

No	Kelompok yang Dibandingkan	dk	Q_{hitung}	Q_{tabel} α = 0,05
1	A_1B_1 dengan A_2B_1	4 : 11	8,83 **	4,26
2	A_1B_2 dengan A_2B_2	4 : 11	4,35 **	4,26

Keterangan:

** = Signifikan

3. Perbedaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa yang Diajar dengan Teknik *Interview* dan Siswa yang Diajar dengan Teknik *Role Play* pada Kelompok Siswa yang Memiliki Kepercayaan Diri Tinggi

Siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi memberikan pengaruh terhadap skor keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan adanya teknik pembelajaran. Hal ini terbukti berdasarkan hasil uji lanjut dengan menggunakan uji Tuckey yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4. Perbandingan Kelompok A_1B_1 dengan A_2B_1

No	Kelompok yang Dibandingkan	dk	Q_{hitung}	Q_{tabel} $\alpha = 0,05$
1	A_1B_1 dengan A_2B_1	4 : 11	8,83 **	4,26

Keterangan:

** = Signifikan

A_1B_1 = Skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan memiliki kepercayaan diri tinggi

A_2B_1 = Skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *role play* dan memiliki kepercayaan diri tinggi

Skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan memiliki kepercayaan diri tinggi (A_1B_1) dibandingkan dengan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *role play* dan memiliki kepercayaan diri tinggi (A_2B_1), diperoleh $Q_{hitung} = 8,83$ dan $Q_{tabel\ (0,05;4:11)} = 4,26$. Dengan demikian Q_{hitung} lebih besar daripada Q_{tabel}, sehingga H_0 ditolak, dapat ditafsirkan bahwa terdapat perbedaan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi secara signifikan antara teknik *interview* dengan teknik *role play*. Dengan perkataan lain bahwa siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan memiliki kepercayaan diri tinggi ($\overline{Y}_{A1B1} = 14,27$) lebih rendah daripada yang diajar dengan teknik *role play* dan memiliki kepercayaan diri tinggi ($\overline{Y}_{A2B1} = 20,36$) terhadap skor keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Dengan demikian hipotesis penelitian dinyatakan bahwa rata-rata siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan memiliki kepercayaan diri tinggi lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata siswa yang diajar dengan teknik *role play* dan memiliki kepercayaan diri tinggi terhadap skor keterampilan berbicara bahasa Inggris dapat diterima.

4. Perbedaan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa yang Diajar dengan Teknik *Interview* dan Siswa yang Diajar dengan Teknik *Role Play* pada Kelompok Siswa yang Memiliki Kepercayaan Diri Rendah

Siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah memberikan pengaruh terhadap skor keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan adanya teknik pembelajaran. Hal ini terbukti berdasarkan hasil uji lanjut dengan menggunakan uji Tuckey yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Kelompok A_1B_2 dengan A_2B_2

No	Kelompok yang Dibandingkan	dk	Q_{hitung}	Q_{tabel} $\alpha = 0,05$
2	A_1B_2 dengan A_2B_2	4 : 11	4,35 **	4,26

Keterangan:

** = Signifikan

A_1B_2 = Skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan memiliki kepercayaan diri rendah

A_2B_2 = Skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *role play* dan memiliki kepercayaan diri rendah

Skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan memiliki kepercayaan diri rendah (A_1B_2) dibandingkan dengan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *role play* dan memiliki kepercayaan diri rendah (A_2B_2), diperoleh $Q_{hitung} = 4,35$ dan $Q_{tabel\ (0,05;4:11)} = 4,26$. Dengan demikian Q_{hitung} lebih besar daripada Q_{tabel}, sehingga H_0 ditolak, dapat ditafsirkan bahwa terdapat perbedaan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah secara signifikan antara teknik *interview* dengan teknik *role play*. Dengan perkataan lain bahwa siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan memiliki kepercayaan diri rendah ($\overline{Y}_{A1B2} = 16,91$) lebih tinggi daripada yang diajar dengan teknik *role play* dan memiliki kepercayaan diri rendah ($\overline{Y}_{A2B2} = 13,91$) terhadap skor keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Dengan demikian hipotesis penelitian dinyatakan bahwa rata-rata siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan memiliki kepercayaan diri rendah lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata siswa yang diajar dengan teknik *role play* dan memiliki kepercayaan diri rendah terhadap skor keterampilan berbicara bahasa Inggris dapat diterima.

Berdasarkan hasil anava dua jalur pada baris Antar A ditemukan bahwa F_{hitung} sebesar 5,039 lebih besar $F_{tabel\ (0,05;1:40)} = 4,08$ dengan nilai probabilitas (Sig.) sebesar 0,030 lebih kecil dari taraf signifikan (0,05). Ini menunjukkan bahwa skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa terdapat

perbedaan yang signifikan antara teknik *interview* dengan teknik *role play*. Perbedaan ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *interview* sebesar 15,59 dan rata-rata skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *role play* sebesar 17,14. Hal ini mempunyai arti bahwa terdapat perbedaan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan yang diajar dengan teknik *role play*.

Hasil anava dua jalur pada baris Interkasi A * B ditemukan bahwa F_{hitung} interaksi sebesar 43,622 lebih besar $F_{tabel\ (0,05;1:40)}$ = 4,08 dengan nilai probabilitas (Sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan (0,05). Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara teknik pembelajaran dan kepercayaan diri terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

Hasil uji Tuckey pada skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi diperoleh nilai Q_{hitung} = 8,83 lebih besar daripada $Q_{tabel\ (0,05;4:11)}$ = 4,26. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan yang diajar dengan teknik *role play* untuk kelompok siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi, pada kelompok siswa yang diajar dengan teknik *interview* (14,27) lebih rendah daripada kelompok siswa yang diajar dengan teknik *role play* (20,36).

Hasil uji Tuckey pada skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah diperoleh nilai Q_{hitung} = 4,35 lebih besar daripada $Q_{tabel\ (0,05;4:11)}$ = 4,26. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diajar dengan teknik *interview* dan yang diajar dengan teknik *role play* untuk kelompok siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah, pada kelompok siswa yang diajar dengan teknik *interview* (16,91) lebih tinggi daripada kelompok siswa yang diajar dengan teknik *role play* (13,91).

DAFTAR PUSTAKA

Alias and Hfir, Mohd. 2009. *The Relationship Between Academic Self-Confidence and Cognitive Performance among Engineering Students.* Malaysia: Palm Cove.

Anthony, Edward M. 1963. *Approach, Method and Technique: English Language Teaching (ELT) Journal, volume: 17*

Bharathy, M.Shyamala. 2013. *Effectiveness of Role-play in Enhancing Speaking Skills of Tertiary Level Learners.IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS) Volume 13*

Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by Principles*: An *Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Addison Wesley Longman.

_____. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*. London: Longman.

Bandura, A.1986. Social *Foundations of Thought and Actio*n. Prentice-Hall: Winglewood Cliffs.

Chelser, Mark and Fox, Robert. 1966. *Role-Playing Methods in the Classroom*. (USA: Science Research Associates, Inc.)

Dilley, Patrick. 2004. *Interviews and Philosophy Qualitative Research in the Journal of Higher Education, Vol. 75, No. 1*, US: The Ohio State University.

Fraser B, E. Rintell, & J. Walters. 1980. *An Approach to Conducting Research on the Acquisition of Pragmatic Competence in a Second Language. In D. Larsen-freeman (Ed.), Discourse Analysis in Second Language Research*. Rowley, MA: Newbury House

Fulcher, Glenn. 2003. *Testing Second Language Speaking*. Great Britain: Pearson Longman

Heatherton, Todd F & Wyland, Carrie L. 2003. *Assessing Self-Esteem. USA:* American Psychological Associations

Liu, Feng & Ding, Yun. 2009. *Role-play in English Language Teaching Journal* Vol.5 No.10

Nation, I.S.P. dan Newton, Jonathan.2009. *Teaching ESL/EFL Listening and Speaking*, New York: Routeledge.

Nation, I. S. P. 2001. *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Nunan, David. 1995. *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teachers*. New York: Phoenix ELT

Park, Hyesook & Lee, Adam R., 2004. *L2 Learners' Anxiety, Self-Confidence and Oral Performance* (Concordia: Kunsan National University)

Savignon, Sandra J. 1983. *Communicative Competence : Theory of Classroom Practice*. California:Addison Wesley.

Saswan, Ahmed and Alamin, Abdulamir. 2014. *Assessing Speaking Ability in Academic Context for Fourth Year Taif University Students. International Journal of English Linguistics; Vol.4*. Canada: Canadian Center of Science and Education

Underhill, Nic. 1993. *Testing Spoken Language*. New York: Cambridge University Press.

Valette, Rebecca M., 1977. *Modern Language Testing*. USA: Harcourt College Pub.

http://wilderdom.com/self/ *definitions of various self constructs: self-esteem, self-*

efficacy, self-confidence&self concept. J. Neill, diakses tanggal 17 Maret 2018

PELANGGARAN NILAI MORAL DALAM NOVEL *AN AMERICAN TRAGEDY* KARYA THEODORE DREISER (Kajian Psikoanalisis)

Muhammad Briyan, Aceng Rahmat[1], Fahrurrozi[2]
Universitas Negeri Jakarta, Program Pascasarjana S2
JL. Rawamangun Muka, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13220
E-mail: briyanrocks@gmail.com , aceng.rahmat@unj.ac.id , ozipasca@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode analisis isi. Peneliti menggunakan pendekatan psikoanalisis. Dalam mengungkap pelanggaran nilai moral, peneliti memfokuskan tiga pertanyaan penelitian, yakni bagaimana bentuk, penyebab serta akibat pelanggaran nilai moral yang terjadi dalam novel. Ditemukan adanya pelangaran nilai moral. Bentuk pelanggaran nilai moral adalah berupa tindakan pembunuhan. Penyebab pelanggaran nialai moral adalah ambisi pribadi untuk memperoleh kekayaan. Akibat pelanggaran nilai moral adalah hukuman mati. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil implikasi praktis dalam dunia pendidikan yakni meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran sastra di sekolah. Pembelajaran sastra yang diharapkan adalah sesuai dengan tujuan yang tepat dalam kurikulum, yakni peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris serta membedakan nilai moral yang baik dan buruk. Dengan adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan mampu mengambil pelajaran secara langsung maupun tidak langsung sehinga pesan-pesan yang terdapat di dalam cerita menjadi pembelajaran berharga bagi perkembangan peserta didik ke depan.

Kata kunci: *moral, psikoanalisis, novel*

[1] Pembimbing 1
[2] Pembimbing 2

PENDAHULUAN

Judul tesis ini adalah "Pelanggaran Nilai Moral Dalam Novel An American Tragedy Karya Theodore Dreiser" yang merupakan sebuah bentuk pengungkapan aspek pelanggaran nila moral dalam cerita yang didasarkan pada kejadian nyata. Karya sastra berupa novel memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan bahasa karena dengan menganalisis sebuah novel seseorang dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami bahasa asing. Selain itu, sebuah novel ju8ga dapat memberikan pengaruh terhadap aspek psikologis seseorang karena banyak sekali cerita yang disajikan dalam sebuah novel mengandung polemik sikap para tokohnya.

Seseorang dituntut untuk memiliki kemampuan menginterpretasikan maksdu yang disampaikan oleh pengarang dalam sebuah cerita sehingga ia harus melakukan beberapa teknik analisis karya satra untuk menggali makna cerita dalam sebuah novel karena karya satra tidak hanya berisi alur cerita tapi juga keindahan ragam bahasa.

Kinayati Djojosuroto mengatakan bahwa karya satra memiliki banyak pesona bila kita mau mabacanya. Sayangnya karya sastra Indonesia belum menjadi bagian dari kebuthan primer masyarakat luas. Sebagai produk budaya, karysa satra belum dibaca oleh sebagian besar masyarakayt Indonesia. Para cendekiawan dari berbagai disiplin ilmu belum menempatkan kaerya sastra Indonesia sebagai sarana pengasah kepekaan dan stetika terhadap kondisi sosial masatarakat, padahal mengasah khasanah humaniora untuk menghasilkan manusa yang humanis, manusiawi, bermoral, dan erperasaan halus dapat diperoleh melalui membaca karya satra.[3]

Karya satras juga merupakan bagian dari bidang ilmmu sehingga karya sastra memiliki peran dalam mambangun pendidikan bahasa. Dalam pengajaran sastra, analisis sebuah karya sastra yang berupa novel dianggap penting karena dapat memberikan manfaat bagi pembacanya terutama dalam rangka membina moral para pelajar khususnya pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini akan membuat pelajar berkutat dalam kegiatan positif yang akan meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa dan memahami keragaman budaya yang ada di dunia sehingga mereka tidak akan terjerumus dalam kegiatan negatif seperti tindakan anarkis yang kerap dilakukan oleh para pelajar seperti tawuran pelajar, tindakan *bullying* terhadap adik kelas, pencurian, dan sebagainya. Namun,

[3] Kinayati Djojosurotu, Analisis Teks Sastra dan Pengajarannya, (Pustaka Book Publisher, Yogyakarta, 2006). H. 77

bagaimana pun juga, analisis karya sastra hanyalah merupakan sebagian kecil dari usaha kita untuk membentuk karakter pelajar yang bermoral karena pengajaran tentang nilai-nilai agama tetaplah menjadi hal yang paling utama dalam usaha pembentukan moral.

Dalam sebuah karya sastra, manusia beserta kehidupannya merupakan obyek utama yang terlibat dalam jalan cerita. Allah Swt. Menciptakan tiga jenis makhluk dari unsur yang berbeda-beda, yaitu iblis sebagai makhluk yang tercipta dari unsur kejahatan, malaikat sebagai makhluk yang tercipta dari unsur kebaikan dan manusia yang tercipta dari unsur kebaikan serta kejahatan. Apabila manusia enggan berusaha untuk memperbaiki diri, maka unsur kejahatan akan menguasai dirinya. Sebaliknya, jika manusia selalu berusaha untuk memperbaiki diri, maka unsur kebaikan akan mengalahkan unsur kejahatan dalam dirinya sebagaimana air yang memadamkan api.

Apabila seseorang senantiasa berusaha untuk memperbaiki dirinya, maka dia akan menjadi pribadi yang bermoral dimana dia dapat mempertimbangkan matang-matang mengenai baik atau buruknya suatu perkara yang hendak dia lakukan sehingga dia memiliki akhlak yang mulia terhadap Tuhan dan juga manusia.

Salah satu hal terpenting yang harus kita sadari adalah mengenai perkara kehidupan di dunia yang bersifat sementara. Semua yang ada di dunia ini akan kita tinggalkan ketika kematian datang menjemput. Begitu pula halnya dengan segala kesenangan yang ada di dunia ini, tidak ada yang bersifat abadi karena kesenangan abadi hanya akan kita dapatkan dalam kehidupan di akhirat kelak. Oleh karena itu, sangatlah merugi orang yang menjadikan kesenangan hidup di dunia sebagai tujuan hidupnya, terlebih lagi jika ia sampai tega mengorbankan hak orang lain demi menggapai tujuannya tersebut. Apabila hal ini terjadi pada diri seseorang, berarti dia telah melakukan sebuah tindakan pelanggaran terhadap nilai moral. Tindakan berupa pelanggaran nilai moral ini tercermin dalam cerita dari novel yang berjudul *An American Tragedy* karya Theodore Dreiser. Masalah utama dalam novel ini adalah tentang pelanggaran nilai moral berupa tindakan pembunuhan yang dilakukan oleh tokoh bernama Clyde Griffiths terhadap seorang gadis bernama Roberta Alden karena Clyde menganggap Roberta sebagai rintangan besar baginya untuk manggapai keinginannya menjadi seseorang yang kaya raya dan terpandang.

Salah satu unsur yang membangun cerita dalam sebuah novel adalah penokohan. Penokohan merupakan

tampilan dari pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah rangkaian cerita. Setiap tokoh yang terlibat tentunya memiliki perilaku tertentu yang akan menjadi daya tarik atas cerita yang disajikan. Perilaku para tokoh tersebut tentu saja sangat berkaitan dengan ranah kajian psikologi karena psikologi merupakan suatu bidang ilmu yang membahas tentang perilaku manusia.

Berbagai macam konflik yang terjadi dalam suatu peristiwa kehidupan dapat ditampilkan dalam sebuah novel. Salah satu bentuk konflik yang dapat ditampilkan dalam sebuah novel adalah konflik mengenai pelanggaran nilai moral. Hal ini dapat dianalisis dengan menggunakan kajian psikoanalisis yang merupakan bagian dari ranah kajian psikologi sastra.

Tokoh yang pertama kali mengemukakan teori psikoanalisis adalah Sigmund Freud. Freud membahas pembagian psikisme manusia ke dalam tiga hal: *Id* yang merupakan reservoir pulsi dan menjadi sumber bagi energi psikis. *Ego* yang bertugas sebagai penengah yang mendamaikan tuntutan pulsi dan larangan superego. *Superego* bertugas mengawasi dan menghalangi pemuasan sempurna pulsi-pulsi tersebut yang merupakan hasil pendidikan dan identifikasi pada orang tua.[4] Hubungan antara sastra dengan psikoanalisis adalah adanya unsur-unsur manifestasi kejiwaan atau psikologis pengarang, para tokoh fiksional dalam kisah dan pembaca dalam karya sastra baik novel, drama atau puisi.[5] Hal tersebut menunjukkan bahwa karya sastra dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengemukakan masalah psikologi yang diteliti melalui teori psikoanalisis sehingga dapat kita ketahui buah pikiran dan perasaan pengarang mengenai cerita yang ditampilkan dalam sebuah novel.

Penulis memilih novel yang berjudul *An American Tragedy* karya Theodore Dreiser sebagai bahan penelitian karena penulis tertarik dengan cerita yang terkandung dalam novel tersebut dan karena novel ini memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengamatan penulis, di dalam novel yang berjudul *An American Tragedy* ini terdapat unsur pelanggaran nilai moral yang dilakukan oleh salah seorang tokohnya. Dalam kehidupan nyata, pelanggaran nilai moral dapat dilakukan oleh siapa saja sehingga diperlukan pembinaan untuk mengantisipasi terjadinya pelanggaran

[4] Albertine Minderop. (*Psikologi Sastra*. Jakarta: Buku Obor, 2013). h. 21.
[5] *Ibid*. h. 53.

nilai moral yang salah satunya dapat dilakukan dengan cara menganalisis isi novel ini.

2. Novel *An American Tragedy* mengandung berbagai macam masalah yang direpresentasikan dalam kehidupan para tokohnya sehingga dapat memudahkan penulis untuk meneliti pelanggaran nilai moral yang ada.
3. Novel yang berjudul *An American Tragedy* ini juga mengandung unsur-unsur psikologis sehingga dapat diteliti dengan menggunakan teori psikologi sastra.
4. Novel yang berjudul *An American Tragedy* ini merupakan novel yang berasal dari luar negeri sehingga dapat digunakan untuk menambah keragaman dalam penelaahan karya sastra di dalam negeri mengingat sejauh ini penelaahan karya sastra yang berasal dari luar negeri masih minim dilakukan.
5. Novel yang berjudul *An American Tragedy* ini mengandung pesan moral bahwa kesenangan di dunia ini hanya bersifat sementara. Oleh karena itu, jangan kita jadikan kesenangan dunia sebagai tujuan hidup kita, terlebih lagi hingga mengorbankan hak orang lain demi memperolehnya.
6. Novel yang berjudul *An American Tragedy* ini diterbitkan pada tahun 1925 dan pada tahun 1930 Theodore Dreiser dinominasikan sebagai pemenang Nobel dalam kategori penghargaan untuk karya sastra. Pada tahun 2005, novel ini juga menjadi salah satu bagian dari seratus novel berbahasa Inggris unggulan sejak tahun 1923 versi majalah *Time*.

Selain beberapa keunggulan yang sudah disebutkan di atas, secara spesifik novel yang berjudul *An American Tragedy* karya Theodore Dreiser ini juga memliki keunggulan dibandingkan dengan salah satu karya Dreiser yang lainnya yang merupakan karya Dreiser pertama yang dipublikasikan tahun 1900 yaitu novel yang berjudul *Sister Carrie*. Walaupun pada dasarnya kedua novel tersebut menceritakan tentang ambisi para tokohnya untuk menggapai kesuksesan hidup di dunia, namun novel yang berjudul *An American Tragedy* lebih menarik karena ceritanya diilhami oleh tindakan kriminal terkenal di tahun 1906 yang diamati sendiri oleh Dreiser yaitu tentang peristiwa pembunuhan terhadap seorang pemilik tempat penginapan yang dilakukan dengan cara menenggelamkan korbannya di sebuah danau. Pelakunya adalah Chester Gillette yang akhirnya dikenakan hukuman mati dengan cara disetrum diatas sebuah

kursi listrik. Inisial Chester Gillette (CS) pun akhirnya diadopsi oleh Dreiser sebagai nama tokoh dalam kisah *An American Tragedy* yaitu Clyde Griffiths. Sementara itu, novel yang berjudul *Sister Carrie* memiliki keterbatasan karena dianggap tidak pantas untuk dibaca oleh kalangan terpandang karena ceritanya mengandung dukungan terhadap seorang wanita nakal bernama Carrie Meeber.

Selain itu, dibandingkan dengan novel terakhir Dreiser yang dipublikasikan tahun 1947, *The Stoic*, Novel *An American Tragedy* jelas lebih unggul karena novel *The Stoic* tidak masuk dalam daftar karya terbaik dan ceritanya pun hanya mengedepankan tentang kemiskinan. Oleh karena itu, penulis menganggap bahwa novel *An American Tragedy* adalah layak untuk diteliti.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yakni pencarian fakta dilakukan dengan menginterpretasi data tertulis berupa sebuah karya sastra secara akurat. Oleh karena itu, hasil penelitian ini akan berupa deskripsi yang disertai oleh kutipan-kutipan data yang berasal dari sebuah teks tertulis berupa sebuah novel yang diinterpretasikan sesuai dengan teknik kajian sastra. Dalam hal ini, teori yang digunakan untuk metode penelitian adalah teori Psikoanalisis.

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan berikut ini:

1. Tahap Pembacaan

Peneliti membaca teks sastra yang dijadikan objek penelitian secara cermat sambil menandai wacana yang sesuai dengan pokok masalahnya, yakni bentuk, penyebab serta akibat pelanggaran nilai moral yang terjadi dalam novel *An American Tragedy*.

2. Tahap Pencatatan

Seorang peneliti mencatat fakta, frasa, kalimat atau wacana pada lembar catatan khusus disertai asal halamannya.

3. Tahap pengelompokan

Peneliti mengelompokkan data hasil tahap kedua yang sesuai dengan sub-bab penelitian. Misalnya wacana yang mengandung unsur moral dimasukkan ke dalam sub-bab penyebab pelanggaran nilai moral dan sebagainya.

4. Tahap penyortiran

Peneliti berlaku cermat terhadap data yang berupa kata, frasa, kalimat atau wacana yang tidak sesuai dengan sub-bab kemudian disingkirkan.

5. Tahap pemaknaan

Setelah sampai pada tahap pengelompokan dan penyortiran data, peneliti memberikan makna setiap kata, frasa, kalimat atau wacana yang sesuai dengan teori, ditunjang dengan acuan pustaka yang relevan.

Data merupakan bahan mentah yang dikumpulkan peneliti dari dunia yang dipelajarinya.[6] Data penelitian ini berupa kutipan-kutipan dalam bentuk kata, frasa, kalimat atau wacana yang mendeskripsikan dan menginterpretasikan bentuk, penyebab dan akibat pelanggaran nilai moral dalam novel *An American Tragedy*.

Prosedur analisis data dilakukan setelah menentukan pendekatan dan metode penelitian serta teknik pengumpulan data, data yang terkumpul kemudian disusun dan dijabarkan dengan cara menjelaskan fenomena yang akan ditentukan dalam proses pengumpulan data. Tujuannya adalah untuk membatasi penemuan hingga menjadi data yang teratur dan tersusun kemudian dianalisis secara sistemastis. Penelitian ini kemudian mendeskripsikan serta menginterpretasikan bentuk, penyebab dan akibat pelanggaran nilai moral.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bentuk Pelanggaran Nilai Moral berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat dalam kutipan-kutipan yang berisi pengungkapan dari bentuk pelangaran nilai moral yang terjadi di dalam novel *An American Tragedy.*

...Rest but a moment – a fraction of a minute! Wait – wait – ignore the pity of that appeal. And then – then – But there! Behold. It is over. She is sinking now. You will never, never see her alive any more – ever. And there is your own hat upon the water – as you wished. And upon the boat, clinging to that rowlock a veil belonging to her. Leave it. Will it not show that this was an accident?" (12)

Kutipan di atas menggambarkan tentang pelanggaran nilai moral yang terjadi berupa proses pembunuhan yang dilakukan tehadap tokoh yang bernama Roberta Alden dimana ia dibunuh dengan cara ditenggelamkan di sebuah danau. Hal ini tentu sangat menyayat perasaan para pembaca, terlebih lagi jika kita lihat kutipan berikut ini yang berisi teriakan Roberta sebelum mati tenggelam ke dalam danau:

"Help! Help!

[6] Sutopo. (*Metodologi Penelitian Kualitatif.* Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2002) h. 73.

"Oh, my God, I'm drowning, I'm drowning. Help!
Oh, my God!
"Clyde, Clyde!"
And then the voice at his ear! (493)

Setelah berteriak-teriak meminta pertolongan pada tokoh Clyde Griffiths, akhirnya Roberta Alden tenggelam dan meninggal dunia sebagaimana tertulis dalam kutipan berikut ini:

Silence. More of those nervous twitching of the mouth, eyes, hands. Then..."Dead! She's been – been drowned!" (514)

Penyebab Pelanggaran Nilai-Nilai Moral berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihatdalam kutipan-kutipan yang berisi pengungkapan dari penyebab terjadinya pelangaran-pelanggaran nilai moral yang terjadi di dalam novel *An American Tragedy*.

Beberapa keinginan besar Clyde Griffiths diantaranya adalah keinginan untuk menjadi orang kaya raya dan menjadi orang terpandang karena ia ingin merubah statusnya di masyarakat. Hal ini dapat kita lihat dalam kutipan berikut ini:

And that strangely enough by the one girl of his upper level who had most materialized and magnified for him the meaning of that upper level itself. (308)

Salah satu usaha Clyde Griffiths untuk memperoleh ambisinya tersebut adalah dengan mendekati seorang gadis yang berasal dari keluarga kaya raya dan terpandang yaitu Sondra Finchley. Clyde berpikir, dengan menikahi Sondra, maka ambisinya menjadi orang kaya raya dan terpandang akan segera terwujud.

... a thought which puzzled him not a little, but did not serve to modify his thoughts in regard to Sondra to the least.
That wonderful girl!
That beauty!
That world of wealth and social position she lived in! (314)

Hal ini mengakibatkan Clyde menjadi gelap mata dan memutuskan untuk membunuh kekasihnya, Roberta Alden dan hal ini menjadi penyebab munculnya pelanggaran nilai moral dalam novel *An American Tragedy*.

Akibat Pelanggaran Nilai Moral Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat dalam kutipan-kutipan yang berisi pengungkapan dari akibat terjadinya pelanggaran nilai moral yang terjadi di dalam novel *An American Tragedy.*

Setelah melakukan tindak pembunuhan terhadap tokoh Roberta Alden, Clyde Griffiths dinyatakan bersalah oleh pihak

pengadilan karena telah melakukan tindakan pembunuhan kepada tokoh Roberta Alden. Hal ini dapat kita lihat dalam kutipan berikut ini:

And so, all rising and being sworn in.
And at once Mason rising and beginning: "Gentlement of the Jury."
And Clyde, as well as Belknap and Jephison, now gazing at them and wondering what the impression of Mason's opening charge was likely to be. (39)

Dalam sidang yang dilakukan di pengadilan tersebut, selain dinyatakan bersalah, Clyde pun akhirnya dijatuhi hukuman mati. Hukuman ini dilakukan dengan cara disetrum diatas sebuah kursi listrik.

"But various voices – as Clyde entered the first door to cross to the chair room, calling "Good-by, Clyde." And Clyde, with enough earthly thought and strength to reply: "Good-by all." (810)

Pelanggaran nilai moral ditinjau dari segi bentuknya mulai terasa di akhir cerita dimana tokoh Clyde Griffiths mulai membuat rencana untuk membunuh Roberta Alden dengan cara menenggelamkannya ke dalam sebuah danau.

Untuk menjalankan rencana jahatnya tersebut, Clyde Griffiths mengajak Roberta Alden pergi ke sebuah danau. Roberta merasa senang akan hal ini. Ia merasa bahwa ini merupakan suasana yang romantis bagi dirinya dan juga Clyde Griffiths. Namun Roberta tidak menyadari bahwa di balik itu Clyde Griffiths sudah memiliki rencana untuk menenggelamkan dirinya ke dalam danau.

Roberta Alden tiba-tiba merasakan sesuatu yang aneh terlihat pada diri Clyde Griffiths. Hal ini menunjukkan bahwa Clyde Griffiths akan segera melaksanakan rencananya untuk membunuh Robrta Alden. Akhirnya Clyde Griffiths benar-benar menjalankan rencananya untuk membunuh Roberta Alden dengan cara meneggelamkannya ke dalam danau.

Setelah tercebur ke danau, Roberta Alden terus menerus meminta tolong kepada Clyde Griffiths. Namun Clyde sama sekali tidak menolongnya. Akhirnya Roberta Alden tewas tenggelam ke dalam danau. Hal ini merupakan sebuah bentuk tindakan pelanggaran nilai moral yang dilakukan oleh tokoh Clyde Griffiths terhadap Roberta Alden di dalam cerita.

Penyebab terjadinya pelanggaran nilai moral dalam cerita novel *An American Tragedy* adalah ambisi pribadi tokoh Clyde Griffiths dimana ia sangat

menginginkan untuk menjadi seseorang yang kaya dan terpandang agar dapat hidup dalam kemewahan dan penuh kehormatan.

Ambisi pribadi atau hasrat dari dalam diri Clyde Griffiths sebagaimana yang telah disebutkan di atas termasuk ke dalam konsep struktur kepribadian Id dari kajian psikoanalisis yang dikembangkan oleh seorang tokoh bernama Simund Freud.

Akibat dari tindak pelanggaran moral yang telah dilakukan, tokoh Clyde Griffiths akhirnya mengalami kegagalan untuk mencapai ambisinya menjadi orang yang kaya raya dan terpandang.

Disebabkan tindak pembunuhan yang dilakukan terhadap kekasihnya, Roberta Alden, Clyde Griffiths ditangkap polisi dan dijebloskan ke dalam penjara.

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pengungkapan moral yang tercermin dalam novel *An American Tragedy* secara lebih komprehensif melalui kajian psikoanalisis.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan metode pembelajaran sastra bagi pendidik dan pengajar. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa Sekolah Menengah Atas untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan dalam silabus pembelajaran Bahasa Inggris SMA yaitu *speaking*, *reading*, *listening* dan *writing*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada novel yang berjudul *An American Tragedy*, diperoleh kesimpulan bahwa rangkaian peristiwa yang terjadi dalam cerita merupakan gambaran tentang pelanggaran nilai moral yang ditinjau dari segi penyebabnya, bentuknya serta akibatnya. Manusia hendaknya menyadari bahwa kehidupan di dunia ini hanya sementara. Segala kesenangan serta kesulitan yang ada di dunia ini cepat atau lambat akan berakhir. Oleh karena itu, sepatutnya kita bersikap bijak dalam menjalani kehidupan ini. Jangan sampai kehidupan di dunia yang singkat ini kita lewati dengan perkara yang sia-sia.

Dalam cerita novel *An American Tragedy*, digambarkan seorang tokoh yang hidupnya berakhir dengan sia-sia karena melakukan suatu bentuk pelanggaran moral berupa tindakan pembunuhan terhadap seorang perempuan sehingga ia tidak bisa meraih cita-citanya bahkan ia

harus meregang nyawa di usia muda dalam sebuah eksekusi hukuman mati, dan terjadinya pelanggaran nilai moral dalam cerita diatas didasari oleh hal-hal berikut ini:

a. Tokoh yang terlibat dalam cerita berasal dari sebuah keluarga miskin namun memiliki ambisi yang sangat besar untuk menjadi orang kaya dan terpandang.
b. Dorongan semangat jiwa muda untuk bisa segera mendapatkan apa yang diinginkan tanpa berpikir panjang tentang cara apa yang akan dia tempuh menyebabkan terjadinya sebuah tindakan yang melanggar nilai moral berupa tindakan pembunuhan.
c. Akibat dari pelanggaran nilai moral yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita, maka ia mengalami kegagalan untuk menggapai cita-citanya menjadi orang kaya dan terpandang.
d. Ambisi yang ada dalam diri hendaknya diwujudkan dengan cara yang telah disesuaikan dengan keadaan sehingga tidak menimbulkan kerugian bagi orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Dreiser, Theodore. *An American Tragedy*. (United States of America: Signet Classics, 1964).

Endaswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra: Epstemologi, Model, Teori dan Aplikasi.* Yogyakarta: Medpress,

Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualtatif.* Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2002.

STRATEGI KESOPANAN PADA NOVEL *THE PRINCE AND THE PAUPER* (Diceritakan Kembali Dari Mark Twain *Original* Oleh Kathleen Olmstead)

Nurina Ulfa
nurinaulfa@gmail.com
Universitas Lampung

Abstrak

Penelitian ini mendiskusikan tentang strategi kesopanan yang digunakan oleh karakter-karakter dalam novel *The Prince and The Pauper (*Diceritakan kembali dari Mark Twain *Original* oleh Kathleen Olmstead). Analisa data berasal dari ucapan para karakter yang dideskripsikan menggunakan metode deksriptif. Penulis menggunakan teori kesopanan yang diusulkan oleh Brown dan Levinson (1987) untuk menganalisa data. Hasil studi menunjukkan bahwa para karakter di buku menggunakan tiga jenis strategi dari empat strategi yang ada dari Brown dan Levinson (1987), yaitu strategi *bald on record,* strategi kesopanan positif, dan strategi kesopanan negatif. Kesimpulan dari studi ini, *bald on record* digunakan paling dominan diantara para karakter karena itu menunjukkan jarak sosial dan kekuasaan relatif.

Kata kunci: *Pragmatik, strategi kesopananan, kesopanan positif*

I. PENDAHULUAN

Komunikasi dalam percakapan antara pembicara dan pendengar dapat berjalan dengan baik jika seseorang mempertimbangkan sikap orang lain ketika mereka melakukan atau mengatakan sesuatu. Ini bisa menghindarkan mereka dari salah paham satu sama lain. Namun, peserta didik kadang-kadang tidak memiliki kemampuan memahami apa yang sopan dan apa yang tidak. Hal ini membawa mereka ke dalam keadaan salah tafsir dan penghinaan kepada orang lain. Jelas bagi penutur untuk menyesuaikan bahasa mereka agar sesuai dengan situasi. Agar percakapan berjalan dengan lancar, diperlukan strategi yang disebut kesopanan sebagaimana dinyatakan oleh Renkema (1993). Septiyani (2016) menyatakan bahwa pilihan bahasa yang tidak tepat dapat menyebabkan masalah karena pendengar merasa dihina oleh pembicara. Dalam hal ini, menurut Sadiyah (2015) orang-orang yang menggunakan kata-kata yang tepat dianggap orang yang sopan dan santun, sehingga diperlukan strategi kesopanan. Kesopanan adalah salah satu kendala dalam interaksi manusia, yang tujuannya adalah untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, untuk membangun tingkat kenyamanan bersama, dan untuk mempromosikan hubungan seperti yang dinyatakan oleh Hill, Ide, dan Ikuta (1986) sebagaimana dikutip dalam Konrad, Sachiko, dan Watts (2005). Hal ini berarti termasuk memperhatikan perasaan orang lain. Fraser (1990) dan Watts et al. (1992) dalam Brown (2015) menyatakan bahwa kesopanan dianggap sebagai latar belakang yang diharapkan untuk berinteraksi; hal itu biasanya tidak dikomunikasikan tetapi mengikuti ekspektasi untuk perilaku yang sesuai. Dengan mengatakan "terima kasih" atau "permisi" belum termasuk sebagai kesopanan. Jadi, untuk dianggap sopan, seseorang harus memilih bahasa yang tepat dalam berbicara.

Menurut Brown dan Levinson (1987), strategi kesopanan dikembangkan untuk menyelamatkan "wajah" pendengar. Strategi kesopanan digunakan oleh orang-orang untuk membuat komunikasi yang lancar dan hubungan interpersonal yang harmonis dalam komunikasi. Strategi datang dalam komunikasi lisan dan tertulis. Adapun komunikasi lisan, dapat dianalisis dari *talkshow*, pidato, dan film. Safitri (2015) menganalisis strategi kesopanan dalam film berjudul *The Big Wedding* dan menemukan bahwa kesopanan yang paling sering digunakan adalah kesopanan positif. Masluha (2011) menganalisis strategi

kesopanan yang digunakan dalam film *A Walk to Remember*. Ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan strategi kesopanan dalam film *A Walk to Remember*, khususnya untuk mengetahui jenis strategi kesopanan dan niat untuk menggunakan strategi ini oleh Jamie sebagai karakter utama ketika ia mengekspresikan rasa percaya dan kasih sayangnya kepada Landon. Strategi kesopanan itu adalah *bald on record*, kesopanan positif, kesopanan negatif, dan strategi *off record*. Kusuma (2014) dalam penelitiannya menganalisis strategi kesopanan yang digunakan dalam pidato Obama menemukan bahwa Obama paling banyak menggunakan kesopanan positif. Beliau menggunakannya karena ingin menyelamatkan wajah positif dari penonton dan juga beliau harus lebih sopan ketika menyampaikan pidato. Dharmayanti (2018) menganalisis acara TV Ellen Degeneres dengan Barrack Obama sebagai bintang tamu dan hasilnya beliau banyak menerapkan kesopanan positif di acara ini. Ada juga analisis dalam pidato 'Isu Penyadapan Australia-Indonesia oleh Tony Abbott' yang dianalisis oleh Handoko (2014). Ia menggunakan empat strategi kesopanan dalam pidatonya namun ternyata ia paling sering menggunakan kesopanan positif. Di sisi lain, orang dapat berkomunikasi dalam bentuk tertulis seperti novel. Novel sebagai subjek penelitian ini menyajikan percakapan di mana strategi kesopanan terjadi. Novel *The Prince and The Pauper* adalah novel populer yang ditulis oleh Mark Twain dan versi yang diceritakan kembali adalah subjek yang menarik untuk dianalisis. Tidak seperti banyak novel lain, novel ini ditentukan dalam literatur anak-anak.

Sehubungan dengan alasan linguistik, strategi kesopanan, dalam hal ini dalam novel, sangat penting untuk dipelajari karena dapat meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap yang lain yang mengatakan untuk meminimalkan masalah komunikasi. Kemudian, hal ini juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk menggunakan strategi kesopanan dalam kehidupan nyata dengan membaca sebuah novel.

Oleh karena itu, artikel ini mengidentifikasi strategi kesopanan yang digunakan dalam novel *The Prince and The Pauper* (Diceritakan kembali dari Mark Twain *Original* oleh Kathleen Olmstead).

II. METODE

Karena penelitian ini dilakukan dalam menganalisis strategi kesopanan dalam novel berjudul *The Prince and The Pauper* (Diceritakan kembali dari Mark Twain *Original* oleh Kathleen Olmstead),

jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Ary (1990) dalam Sadiyah (2015) menyatakan penelitian deskriptif dirancang untuk memperoleh informasi mengenai status fenomena saat ini. Vanderstoep dan Johnston (2009) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai jenis studi yang menciptakan teks deskriptif dari fenomena tersebut. Dijelaskan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk memberikan lebih banyak informasi atau penjelasan tentang ujaran yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam novel. Lofland dan Lofland dalam Moleong (2004) menyatakan bahwa bahasa dan tindakan adalah data utama penelitian kualitatif. Sumber data diambil dari ucapan-ucapan dari novel berjudul *The Prince and The Pauper* (Diceritakan kembali dari Mark Twain *Original* oleh Kathleen Olmstead). Instrumen yang digunakan adalah peneliti sendiri karena penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan menyelidiki data (novel). Jadi, peneliti bekerja sebagai instrumen dan pengumpul data pada saat yang sama. Peneliti adalah instrumen utama, karena tidak mungkin untuk menyelidiki tanpa interpretasi dari peneliti.

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi dalam mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data, peneliti mengikuti beberapa langkah; memilih novel, membaca novel, lalu memperhatikan ucapannya. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan analisis konten. Analisis data dilakukan dengan beberapa langkah; mengidentifikasi ucapan, mengklasifikasikan data sesuai dengan strategi kesopanan berdasarkan teori Brown dan Levinson, dan menarik kesimpulan.

III. HASIL & PEMBAHASAN

Bagian ini mencoba untuk menjawab masalah penelitian, yaitu strategi kesopanan yang digunakan oleh karakter dalam novel berjudul *The Prince and The Pauper* (Diceritakan kembali dari Mark Twain Original oleh Kathleen Olmstead).

Dari data ucapan *The Prince and The Pauper* (Diceritakan kembali dari Mark Twain Original oleh Kathleen Olmstead), penulis telah menemukan 67 kasus kesopanan yang diucapkan oleh karakter. 67 kasus termasuk dalam 3 strategi kesopanan dari Brown dan Levinson (1987). Ada 33 ucapan termasuk strategi kesopanan *bald on record*, 14 untuk strategi kesopanan positif, 20 untuk strategi kesopanan negatif, dan 0 untuk strategi kesopanan *off record*. Data-data tersebut tercantum dalam grafik sebagai berikut.

Grafik 1.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa ada empat strategi kesopanan menurut Brown dan Levinson (1987). Ada strategi *bald on record*, kesopanan positif, kesopanan negatif, dan *off record*. Di bawah ini adalah penjelasan analisis berdasarkan empat strategi kesopanan.

a. *Bald on Record*

Strategi *bald on record* tidak berusaha untuk meminimalkan ancaman pada wajah pendengar. Penggunaan *bald on record* sering akan mengejutkan atau mempermalukan pendengar. Dalam hal ini, strategi ini dapat digunakan di mana pembicara dan pendengar memiliki hubungan dekat sebagai keluarga atau teman dekat. Namun, secara umum, *bald on record* dikaitkan dengan ucapan di mana pembicara mengasumsikan bahwa ia memiliki kekuasaan atas yang lain (misalnya dalam konteks militer) dan dapat mengendalikan perilaku orang lain dengan kata-kata seperti yang dinyatakan oleh Yule (1996). Brown dan Levinson (1987) menguraikan berbagai situasi di mana seseorang dapat menggunakan *bald on record*.

- Situasi tanpa meminimalisir ancaman
  1. Urgensi atau keputusasaan
     Awas!
  2. Ketika efisiensi diperlukan
     Dengarkan aku,…
  3. Berorientasi tugas
     Berikan aku palu.
  4. Sedikit atau tidak ada keinginan untuk mempertahankan wajah seseorang
     Jangan lupa untuk membersihkan tirai!
  5. Melakukan tindakan yang mengancam wajah adalah demi kepentingan pendengar
     Lampu depan Anda menyala!
- Situasi di mana ancaman diminimalkan secara implisit
  1) Menyambut
  Silahkan masuk.
  2) Penawaran
  Biarkan saja, aku akan membereskannya nanti.
  Makan!

Dalam penelitian ini, ada 33 kasus

bald on record, namun penulis hanya memberikan dua sebagai contoh diskusi. Pertama adalah untuk contoh situasi yang tidak ada minimalisasi ancaman dan yang kedua adalah contoh situasi di mana ancaman diminimalkan secara implisit. Strategi *bald on record* catatan pertama dijelaskan dalam ucapan berikut.

Data 1

Latar: Di istana

Situasi: Tom mendekati gerbang kastil. Keinginannya untuk melihat sang pangeran dari

dekat menjadi lebih kuat. Dia tidak lagi menyadari orang lain di sekitarnya dan tanpa

menyadarinya, Tom menempelkan wajahnya ke jeruji gerbang. Tiba-tiba dia merasakan

tangan yang kuat meraih lengannya dan meneriakinya agar menjaga tata krama. Kemudian, Pangeran Edward melihat ini.

Pangeran Edward: <u>*Biarkan dia*</u>! Beraninya kau menghina salah satu subjek ayahku?

Kalimat miring adalah ucapan Pangeran Edward yang dikategorikan *bald on record*. Dia mengucapkan ucapan di atas karena dia ingin memberikan perintah kepada para penjaga. Dinyatakan di atas bahwa ada beberapa karakteristik *bald on record*. Salah satunya adalah berorientasi pada tugas. Juga, *bald on record* dikaitkan dengan seseorang yang memiliki kekuatan. Pangeran Edward adalah orang yang memiliki kekuasaan atas para penjaga, sehingga ia dapat dengan bebas memberi perintah. Dengan demikian, perintah yang diberikan Pangeran Edward dapat dilihat sebagai tugas yang berorientasi pada *bald on record*.

Data berikut adalah contoh kedua dari strategi *bald on record*.

Data 2

Latar: Di penginapan.

Situasi: Miles membawa Pangeran Edward ke penginapan bersamanya. Dia ingin melindunginya dari Mr. Canty. Setelah mandi, Pangeran Edward ingin makan, tetapi dia memperingatkan Miles untuk tidak duduk di hadapan calon raja. Jadi, Miles menunggu sampai Pangeran Edward selesai makan. Setelah makan dan merasa jauh lebih santai, dia memanggil Miles.

Pangeran Edward: <u>*Silakan duduk*</u>, Miles. Ceritakan

tentang diri Anda selagi saya mencerna makan malam saya.

Ucapan bercetak miring di atas menunjukkan bahwa Pangeran Edward meminta Miles untuk melakukan sesuatu secara langsung yang merupakan bagian dari strategi *bald on record*. Situasi ini juga menunjukkan bahwa ancaman diminimalisir secara implisit. Karena itu, permintaan Pangeran Edward sebenarnya adalah tawaran untuk Miles.

b. Kesopanan positif

Menurut Brown dan Levinson (1987) kesopanan positif berorientasi pada wajah positif pendengar, citra diri positif yang ia klaim untuk dirinya sendiri dan keinginan abadi bahwa keinginannya (atau tindakan / akuisisi / nilai-nilai / hasil dari mereka) harus dianggap diperlukan. Strategi kesopanan positif berusaha untuk meminimalkan ancaman terhadap wajah positif pendengar. Ucapan kesopanan yang positif tidak hanya digunakan oleh para peserta yang telah mengenal satu sama lain dengan cukup baik, tetapi juga digunakan sebagai semacam perluasan metaforis keintiman untuk menyiratkan kesamaan atau untuk berbagi keinginan antara orang asing. Untuk alasan yang sama, teknik kesopanan positif dapat digunakan tidak hanya untuk pemulihan FTA, tetapi secara umum sebagai semacam akselerator sosial bagi pembicara dalam menggunakannya menunjukkan bahwa ia ingin 'menjadi lebih dekat' ke pendengar. Daftar berikut adalah contoh dari Brown dan Levinson:

1. Memperhatikan kepentingan, kebutuhan, keinginan Pendengar

   Kamu terlihat sedih. Bisakah saya melakukan sesuatu?
2. Gunakan solidaritas penanda identitas dalam kelompok

   Hai, sobat, bisakah kamu meminjamkan saya satu dolar?
3. Bersikap optimis

   Saya hanya akan ikut, jika kamu tidak keberatan.
4. Sertakan pembicara (S) dan pendengar (H) dalam aktivitas

   Jika kita saling membantu, kurasa, kita bisa sukses dengan usaha sendiri di kursus ini.
5. Penawaran atau janji

   Jika kamu mencuci piring, saya

akan membersihkan lantai.

6. Membesar-besarkan minat pada H dan minatnya
   Potongan rambutmu bagus, dimana kamu mencukurnya?
7. Hindari Perselisihan
   Ya, ini agak panjang; tidak pendek pastinya.
8. Lelucon
   Wow, itu bohong besar!

Dalam penelitian ini, ada 14 kasus strategi kesopanan positif, namun penulis hanya memberikan satu sebagai contoh diskusi. Strategi kesopanan positif dijelaskan dalam ucapan berikut.

Data 3
Latar: Di istana
Situasi: Tom datang ke istana bersama Pangeran Edward. Dia mengajukan banyak pertanyaan untuk mengenal Tom lebih baik. Tom bercerita tentang ayah dan neneknya yang buruk, ibu dan saudara perempuannya yang baik hati.

Pangeran Edward: Harus saya katakan, Tom. *Kamu berbicara dengan sangat baik*. Apakah kamu pernah ke sekolah?

Penulis menemukan strategi kesopanan positif dalam kalimat yang digarisbawahi dan dicetak miring. Salah satu bagian dari strategi kesopanan positif adalah minat yang berlebihan pada pendengar dan minatnya. Dalam hal ini, pujian disertakan. Pangeran Edward tertarik dengan cara Tom berbicara, jadi dia memujinya. Disebutkan dalam novel bahwa Tom belajar membaca dan menulis dari pendeta. Dia sangat menyukai kegiatan itu karena dia tidak harus mengemis di jalan. Ketika Pangeran Edward menyebutkan cara Tom berbicara, Tom mungkin bahagia karena itu adalah hal yang sebenarnya tidak mampu ia dapatkan tetapi ia bisa mendapatkannya. Dengan demikian, tindakan Pangeran Edward di sini adalah contoh minat yang berlebihan pada pendengar.

c. Kesopanan Negatif
   Strategi kesopanan negatif berorientasi pada wajah negatif pendengar dan menghindari beban pada pendengar. Dengan berusaha menghindari pemaksaan dari pembicara, risiko ancaman-wajah

pada pendengar berkurang. Menurut Yule (1996), menggunakan strategi ini juga menghasilkan ungkapan permintaan maaf terhadap pemaksaan yang diberikan. Perlu juga dicatat bahwa kesopanan negatif biasanya diekspresikan melalui pertanyaan, bahkan pertanyaan yang tampaknya meminta izin untuk mengajukan pertanyaan (misalnya, 'Bolehkah saya bertanya ...?). Karakteristik kesopanan negatif adalah tidak menonjolkan diri; formalitas dan menahan diri, dengan perhatian khusus pada aspek citra diri H yang sangat terbatas, berfokus untuk tidak menghalangi keinginan H. Contoh dari Brown dan Levinson (1987) termasuk:

- Tidak langsung
  Apakah Anda tahu di mana Oxford Street berada?
- Gunakan *hedge* atau pertanyaan
  Mungkin, dia mungkin mengambilnya, mungkin.
  Bisakah kamu memberikan nasi?
- Bersikap pesimis
  Kamu tidak dapat meminjamkan saya seribu dolar, bukan?
  Jadi saya kira tidak ada pertanyaan, kalau begitu?
- Minimalkan pemaksaan
  Itu tidak terlalu jauh dari Anda, hanya beberapa blok.
- Gunakan struktur penghindaran, seperti nominalisasi, pasif, atau pernyataan aturan umum
  Saya berharap pelanggaran tidak akan diambil.
  Pengunjung menandatangani buku besar.
  Meludah tidak akan ditoleransi
- Meminta maaf
  Maafkan saya; ini permintaan yang cukup banyak, tetapi bisakah Anda meminjamkan saya seribu dolar?
- Gunakan kata ganti jamak
  Kami menyesal memberitahukan Anda.

Ada 20 kasus strategi kesopanan negatif, namun penulis hanya memberikan satu sebagai contoh diskusi. Strategi kesopanan negatif dijelaskan dalam ucapan berikut.

Data 5
Latar : Di istana
Situasi : Lord Hertford membawa beberapa pria ke kamar Tom. Ketika Tom duduk, Lord Hertford ingin memberi tahu permintaan Raja untuk tidak

menyebutkan tentang Tom Canty atau Pengadilan Offal.

Lord Hertford: *Maaf, Yang Mulia, tapi kami perlu bicara sebentar*.

Ucapan yang diucapkan Lord Hertford adalah bagian dari strategi kesopanan negatif. Telah disebutkan di atas bahwa strategi kesopanan negatif memiliki beberapa situasi di mana strategi kesopanan negatif dapat diucapkan. Salah satu contohnya adalah dengan meminta maaf. Lord Hertford memulai ucapannya dengan meminta maaf kepada Pangeran Edward yang sebenarnya adalah Tom Canty untuk membicarakan beberapa hal. Dia ingin menunjukkan hubungan mereka tidak dekat karena dia hanyalah seorang bangsawan dan pendengarnya adalah seorang pangeran. Hal itu juga karena Lord Hertford ingin menekankan penghindaran gangguan pada pendengar. Oleh karena itu, ucapan Lord Hertford adalah strategi kesopanan negatif.

d. *Off record*

Strategi ini menggunakan bahasa tidak langsung dan menghindarkan pembicara dari potensi gangguan yang ada. Sekalipun pembicara memutuskan untuk mengatakan sesuatu, pembicara sebenarnya tidak perlu meminta apa pun. Yule (1996) menyatakan bahwa jenis-jenis pernyataan tidak secara langsung ditujukan kepada pendengar. Menurut Brown dan Levinson (1987) tindakan komunikatif dilakukan *off-record* jika dilakukan sedemikian rupa sehingga tidak mungkin untuk membubuhkan hanya satu niat komunikatif yang jelas untuk tindakan tersebut. Oleh karena itu, jika seorang pembicara ingin melakukan FTA, dan memilih untuk melakukannya secara tidak langsung, ia harus memberi pendengar beberapa petunjuk dan berharap bahwa pendengar menyadari dan dengan demikian menafsirkan apa yang sebenarnya dimaksud untuk dikatakan oleh pembicara.

Tidak ada strategi *off record* dalam novel. Semua karakter mengucapkan ucapan dengan menggunakan strategi *bald on record*, strategi kesopanan positif dan strategi kesopanan negatif. Dalam strategi *off record*, pembicara harus melakukan implikasi terlebih dahulu kemudian semua diserahkan kepada pendengar apakah dia ingin melakukan sesuatu atau tidak setelah mendengar kalimat yang diucapkan

pembicara. Strategi *off record* sangat bergantung pada pragmatik untuk menyampaikan makna yang dimaksud sementara tetap menggunakan makna semantik sebagai cara untuk menghindari kehilangan muka.

Dalam penelitian ini ada 67 ucapan yang dimasukkan sebagai strategi kesopanan dalam novel. Sebagian besar karakter menggunakan *bald on record* ketika menyampaikan ucapan mereka. Menurut Brown dan Levinson (1987) ada dua faktor yang mempengaruhi pemilihan strategi. Kedua faktor itu adalah hasil dan keadaan (jarak sosial, kekuatan relatif dan ukuran gangguan). Menurut Maisaroh (2015) dalam studinya 'Strategi Kesopanan Positif yang Digunakan oleh Para Tokoh dalam Novel *Memoirs of Geisha'*, jarak sosial adalah faktor yang paling mempengaruhi strategi kesopanan yang digunakan oleh karakter dalam novel *Memoirs of Geisha* yang didasarkan pada teori Brown dan Levinson. Hastari (2013) dalam penelitiannya menyatakan bahwa jenis strategi kesopanan pada permintaan yang paling dominan pada film *Pride and Prejudice* adalah *bald on record.* Karakter dalam film *Pride and Prejudice* dipengaruhi oleh dua faktor yaitu hasil dan keadaan yang relevan yang meliputi "jarak sosial" (D) pembicara dan pendengar, "kekuatan" relatif (P) pembicara dan pendengar, dan peringkat absolut (R) gangguan dalam budaya tertentu. Jarak sosial dan kekuatan relatif dari karakter dapat mempengaruhi ucapan. Ada pangeran, raja, penjaga, pria dan wanita yang lebih tua, yang dapat menggunakan *bald on record* terhadap seseorang yang memiliki kekuatan lebih rendah. Ini juga untuk menunjukkan urgensi dalam perkataan mereka atau bahkan menyambut dan menawarkan sesuatu.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan diatas, dapat disimpulkan bahwa ada 67 ucapan strategi kesopanan yang digunakan dalam novel. Dari empat strategi dari Brown dan Levinson (1987), para karakter hanya menggunakan tiga strategi yaitu *bald on record*, kesopanan positif, dan kesopanan negatif. Sebagian besar karakter dalam novel juga menggunakan *bald on record* ketika mereka mengucapkan sesuatu. Ini mungkin terjadi karena jarak sosial dan kekuatan relatif yang dimiliki setiap karakter. Untuk penelitian lebih lanjut, peneliti ingin melakukan penelitian tentang strategi kesopanan dari film. Lalu juga dapat mengidentifikasi setiap elemen dalam strategi kesopanan; *bald on record*, kesopanan positif, kesopanan negatif dan

off record baik dalam film atau novel.

DAFTAR PUSTAKA

Archia, Jeihan Jade. 2014. *A Pragmatic Analysis of Positive Politeness Strategies as Reflected by The Characters In Carnage Movie.* Thesis. Universitas Nasional Yogyakarta.

Brown, Penelope. 2015. *Politeness and Language*. Belanda: Elsevier.

Brown, Penelope and Stephen C. Levinson. 1987. *Politeness Some universals in language usage.* New York: Cambridge University Press.

Dharmayanti, Ni Kadek Eni. 2018. *Politeness Strategies Used in Ellen DeGeneres's TV Talk Show with Barack Obama as the Guest Star.* Jurnal Humanis, Fakultas Ilmu Budaya Unud. Volume 22.1 Februari 2018: 142-146

Handoko, Pinto Zakiri. 2014. *Politeness Strategies in Tony Abbot's Speech Concerning Australia-Indonesia Tapping Issue.* Thesis. Universitas Brawijaya.

Hastari, Asri Dwi. 2013. *Politeness Strategies of Request Found in Pride and Prejudice Movie.* Article. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kusuma, Akbar. 2014. *Politeness Strategies in Barack Obama's Speech in Democratic National Convention 2012*. Thesis. UIN Maulana Malik Ibrahim.

Maisaroh. 2015. *Positive Politeness Strategy used by characters in Memoirs of Geisha novel.* Thesis. State Islamic Universitas Sunan Ampel Surabaya.

Masluha, Siti. 2011. *Politeness Strategies Used by the Main Character A Walk to Remember Movie*. Malang: Universitas Islam Negeri Malang.

Moleong, Lexy. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Olmstead, Kathleen. 2007. *The Prince and The Pauper (retold from the Mark Twain original).* New York.

Renkema, Jan. 1993. *Discourse Studies an Introductory Text Book.* Amsterdam: John Benjamin Publishing.

Sadiyah, Kholifah. 2015. *Positive Politeness Strategies Used by the Main Character in the Theory of Everything Movie.* Thesis. UIN Sunan Ampel Surabaya.

Safitri, Ferdianita Lucky Nur. 2015. *A Study of Politeness Strategie on Characters in The Big Wedding Movie Directed by Justin Zackham.* Journal Article. Universitas Kanjurunan Malang.

Septiyani, Widanti. 2016. *The Use of Brown and Levinson's Politeness Strategies by the Main Characters of Bride Wars Movie*. Thesis. Universitas Sanata Dharma.

Yule, George. 1996. *Pragmatics.* Oxford: Oxford University Press.

Vanderstoep, Scott W. & Johnston, Deidre D. 2009. *Research Methods for Everyday Life*. San Fransisco: Jossey-Bass.

PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN TEKNIK INFORMASI TRANSFER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS

Rifka Arina Ruantika[1]
arina.rifka@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap sebuah teknik mengajar yaitu informasi transfer, yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek teknik informasi transfer terhadap kemampuan menulis siswa. Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan dua instrumen yaitu tes menulis dan angket persepsi siswa. Peneliti telah menerapkan teknik informasi transfer kepada 22 siswa kelas 12 Sekolah Menengah Atas dan mendistribusikan angket persepsi untuk mengidentifikasi persepsi siswa terhadap teknik informasi transfer yang digunakan oleh peneliti. Melalui angket persepsi siswa, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa merasa puas terhadap pengaplikasian teknik informasi transfer di dalam kelas menulis mereka. Setelah menganalisis data tes menulis siswa, peneliti juga menemukan bahwa teknik informasi transfer bisa meningkatkan kemampuan menulis siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa teknik informasi transfer adalah sebuah teknik mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa dan dapat meninggalkan kesan yang baik terhadap siswa.

Kata kunci: persepsi siswa, teknik informasi transfer.

PENDAHULUAN

Tujuan setiap guru dalam mengajar bahasa Inggris adalah untuk membuat siswa dapat menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari mereka sebagai alat komunikasi. Sebagai seorang guru, kita menilai kemampuan bahasa siswa melalui tes dengan mengamati skor mereka. Untuk mencapai tujuan mengajar bahasa Inggris, guru berkeras untuk menggunakan beberapa teknik pengajaran yang dapat membantu siswa menguasai keterampilan atau aspek bahasa. Dalam bahasa ada empat keterampilan penting dan tiga aspek yang perlu dikuasai oleh siswa agar

memiliki kemampuan berbahasa yang baik. Keempat keterampilan itu adalah mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis dan ketiga aspek itu adalah kosa kata, tata bahasa, dan pengucapan.

Dalam penelitian ini peneliti fokus pada keterampilan menulis yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa karena akan selalu dibutuhkan oleh siswa di setiap tingkat pendidikan dan kehidupan sehari-hari mereka. Iftanti (2016) menyatakan bahwa menulis itu penting dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai individu seperti dalam menulis surat lamaran pekerjaan, pesan, dan penyebaran hasil penelitian. Dalam dunia pendidikan, para siswa akan menghadapi banyak tugas yang membutuhkan keterampilan menulis yang baik untuk menyelesaikannya dari tahap awal pendidikan hingga universitas. Dalam kehidupan sehari-hari para siswa membutuhkan keterampilan menulis untuk dapat berkomunikasi melalui menulis atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pengawas mereka di tempat kerja di masa depan. Berry (2018) menyatakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan yang paling penting yang harus dikuasai oleh siswa. Dengan menguasai keterampilan menulis para siswa akan mendapatkan banyak manfaat dari itu seperti dalam mempersiapkan masa depan, kuliah, dan karier mereka. Itulah sebabnya para siswa harus diajar untuk menulis dengan benar agar dapat menghadapi semua tugas menulis yang akan datang kepada mereka dalam waktu singkat dan masa depan.

Namun, menulis masih dianggap sebagai keterampilan yang sulit untuk dikuasai oleh siswa, karena membutuhkan pemikiran yang kompleks seperti yang dinyatakan oleh Riani (2016), Salma (2016) dan Noviani (2017). Terkadang, sulit bagi siswa untuk mengungkapkan kata-kata, pendapat, ide atau perasaan mereka dalam bentuk tertulis. Ketika siswa ingin menulis tentang sesuatu, mereka harus memiliki banyak ide dan informasi tentang sesuatu yang akan ditulis, sehingga mereka dapat mentransfer ide-ide itu ke dalam teks tertulis. Richard (2002) menyatakan bahwa kesulitan menulis tidak hanya dalam menghasilkan dan mengorganisir ide tetapi juga dalam menerjemahkan ide-ide ini ke dalam teks yang dapat diandalkan. Itulah mengapa pelajar bahasa kedua perlu memperhatikan keterampilan perencanaan dan pengorganisasian tingkat yang lebih tinggi serta keterampilan pengejaan, tanda baca, pilihan kata, dan sebagainya yang lebih rendah.

Untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, seorang guru perlu menerapkan

teknik mengajar yang dapat meninggalkan persepsi baik pada siswa. Campbell (1967) menyatakan bahwa persepsi adalah proses di mana seseorang akan membentuk kesan tentang seseorang atau sesuatu. Peneliti percaya bahwa persepsi siswa adalah aspek penting yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam memilih teknik mengajar. Peneliti percaya bahwa persepsi siswa akan mempengaruhi sikap dan kesan mereka dalam proses belajar mengajar yang akhirnya juga akan mempengaruhi kemampuan mereka dalam belajar. Itulah mengapa menemukan persepsi siswa adalah penting bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan persepsi siswa tentang teknik pengajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, misalnya Campbell (2001), Widayanti (2007), Ismail (2011), Tom (2013), dan Ho (2017) yang telah melakukan penelitian pada persepsi siswa terhadap teknik mengajar yang diterapkan oleh guru di kelas pengajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa persepsi siswa berbeda satu sama lain. Beberapa siswa memiliki persepsi positif dan sisanya memiliki persepsi negatif dan itu juga membuktikan bahwa persepsi siswa mempengaruhi prestasi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mencoba menemukan teknik yang dapat membuat siswa menikmati aktifitas belajar di kelas dan juga meningkatkan kemampuan menulis mereka. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu siswa menikmati aktifitas belajar di kelas dan juga meningkatkan kemampuan menulis mereka adalah teknik informasi transfer. Littlewood (1981) Palmer (1982) dan Nation (1988) menyatakan bahwa teknik informasi transfer adalah kegiatan yang melibatkan reproduksi informasi baik menjadi bentuk yang sepenuhnya linguistik, dari bentuk diagram atau semi-diagram, atau sebaliknya. Selama kegiatan transfer, informasinya tetap sama tetapi bentuk informasinya berubah. Misalnya, dari bentuk linguistik ke non-linguistik, atau sebaliknya.

Teknik informasi transfer telah diterapkan oleh beberapa peneliti sebelumnya sebagai teknik pengajaran. Yang pertama adalah Yanti (2013) yang melakukan penelitian berjudul mengajar pemahaman mendengarkan pada dialog menggunakan teknik informasi transfer. Berdasarkan hasil penelitiannya pada tes pendengaran pretest dan posttest, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan mendengarkan siswa setelah diajar menggunakan teknik informasi transfer. Kemudian, peneliti lain adalah Riyanti (2015) yang melakukan penelitian

tentang perbandingan antara prestasi membaca siswa yang diajarkan melalui informasi transfer dan teknik penerjemahan. Berdasarkan penelitiannya, ada perbedaan yang signifikan dari kemampuan membaca siswa setelah diajar menggunakan informasi transfer. Selain itu penelitian membuktikan bahwa teknik informasi transfer lebih efektif daripada teknik terjemahan. Penelitian lain sebelumnya adalah tentang pengaruh teknik informasi transfer terhadap pemahaman membaca siswa yang dilakukan oleh Aryanika (2015). Dari penelitiannya ditemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan teknik informasi transfer terhadap pemahaman membaca siswa.

Berdasarkan beberapa peneliti sebelumnya di atas, penulis menemukan bahwa teknik informasi transfer dapat meningkatkan prestasi siswa dalam membaca dan mendengarkan. Namun, penelitian sebelumnya tentang penerapan teknik informasi transfer belum menyentuh keterampilan menulis dan persepsi siswa. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk menerapkan teknik informasi transfer untuk meningkatkan prestasi menulis siswa dan juga menemukan persepsi mereka terhadap teknik pengajaran karena peneliti ingin tahu apakah teknik ini akan meninggalkan persepsi baik pada siswa atau tidak.

Mempertimbangkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana persepsi siswa terhadap penerapan teknik informasi transfer di kelas menulis mereka?
2. Apakah ada peningkatan pada prestasi menulis siswa setelah guru menerapkan teknik informasi transfer di kelas menulis mereka?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik informasi transfer pada tulisan siswa dan persepsi mereka tentang teknik pengajaran tersebut. Desain penelitian adalah *one group pretest and posttest design* yang melibatkan 22 siswa kelas tiga sekolah menengah atas sebagai subjek penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui dua instrumen yaitu tes menulis dan angket persepsi siswa. Tes menulis digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan menulis siswa di mana tes dilakukan dua kali sebagai data pretest dan posttest (teknik informasi transfer). Selama pretest guru meminta siswa untuk menulis cerita

naratif dalam 30 menit dan pada posttest guru menerapkan teknik informasi transfer yang menggunakan gambar sebagai sumber informasi yang akan ditransfer ke dalam bentuk tulisan oleh siswa. Para siswa diminta untuk menggambarkan apa yang mereka lihat dalam gambar dan mereproduksi informasi menjadi teks tertulis dalam 30 menit.

Setelah mengumpulkan data kemampuan menulis siswa, guru membagikan angket persepsi kepada siswa untuk mengumpulkan data persepsi siswa. Kuesioner terdiri dari 7 pertanyaan dengan lima skala likert terkait dengan penerapan teknik informasi transfer di kelas penulisan mereka yang diadaptasi dari Hongrittipun (1990) dalam Salma (2016). Data tes menulis yang dikumpulkan dianalisis oleh peneliti menggunakan kriteria penilaian yang diadaptasi dari Harris (1979). Sementara itu, data kuesioner persepsi dianalisis secara manual oleh peneliti sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dinyatakan sebelumnya, data penelitian diambil dari hasil kemampuan menulis dan kuesioner persepsi siswa. Partisipan dari penelitian ini adalah 22 siswa kelas tiga sekolah menengah atas.

a) Kuesioner Persepsi Siswa

Rumusan masalah pertama berfokus pada mengetahui persepsi siswa tentang penggunaan teknik informasi transfer di kelas menulis mereka. Hasil analisis kuesioner persepsi siswa dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

No	Statements	SS	S	R	TS	STS
1	Membantu Anda belajar bahasa Inggris	13	4	5	-	-
2	Membantu Anda menguraikan ide	13	6	3	-	-
3	Membantu Anda meningkatkan keterampilan menulis Anda	15	3	4	-	-
4	Mendorong Anda untuk berbagi pengetahuan bahasa Inggris	10	6	6	-	-
5	Membuat Anda menikmati kegiatan belajar di kelas	12	6	4	-	-

6	Meningkatkan kepercayaan diri Anda	11	7	4	-	-
7	Membantu Anda mengatur waktu Anda	15	4	3	-	-

Tabel 1. Hasil angket persepsi siswa

Dari tabel di atas kita dapat melihat bahwa sebagian besar siswa sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan dalam kuesioner. Dan tidak ada siswa yang tidak setuju dengan pernyataan kuesioner. Beberapa siswa yang tidak setuju dengan pernyataan memilih ragu-ragu daripada tidak setuju atau sangat tidak setuju. Rata-rata siswa yang sangat setuju dengan pernyataan adalah 13 siswa (59,09%) dan rata-rata siswa yang memilih setuju adalah 6 siswa (27,27%) dan sisanya dari siswa, 3 siswa (13,63%), memilih ragu-ragu.

Dari hasil analisis kuesioner persepsi siswa, rata-rata kepuasan belajar siswa adalah 88,75% atau setidaknya ada 19 siswa yang secara umum puas dengan penerapan teknik informasi transfer di kelas menulis mereka. Dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang merasa puas dan dibantu oleh penerapan teknik informasi transfer lebih dari setengah dari subjek penelitian. Ini berarti teknik informasi transfer dapat meninggalkan persepsi yang baik pada siswa.

b) Kemampuan Menulis Siswa

Hasil analisis pencapaian kemampuan menulis siswa dijelaskan dalam tabel di bawah:

	Pretest	**Posttest**
Nilai Rata-rata	65.63	75,81
Nilai Maksimum	88	96
Nilai Minimum	48	56
Melampaui Rata-rata	10 siswa	9 siswa
Dibawah Rata-rata	12 siswa	13 siswa

Tabel 2. Hasil tes menulis siswa

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil tes menulis siswa setelah guru menerapkan teknik informasi transfer lebih tinggi daripada pretest di mana guru tidak menerapkan teknik pengajaran apa pun di kelas menulis siswa. Rata-rata pretest adalah 65,63 dan setelah guru menerapkan teknik rata-rata meningkat menjadi 75,81. Peningkatan lainnya juga bisa dilihat dari skor maksimum dan skor minimum pretest dan posttest. Ini meningkat dari 88 ke 99 untuk maksimum dan 48 ke 56 untuk skor minimum. Dalam pretest ada 10 siswa (45,45%) yang mendapat skor lebih rendah dari rata-rata. Kemudian setelah guru menerapkan teknik informasi transfer, jumlah siswa yang mendapat nilai lebih rendah dari rata-rata pada postes menurun menjadi 9 siswa (40,9%). Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban dari pertanyaan penelitian pertama adalah ada peningkatan prestasi menulis siswa setelah guru menerapkan teknik informasi transfer di kelas menulis mereka.

Dari hasil di atas kita dapat menyimpulkan bahwa penelitian tentang persepsi siswa terhadap penggunaan teknik informasi transfer untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa membuktikan bahwa teknik informasi transfer adalah teknik yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dan juga memberikan persepsi yang baik terhadap siswa. .

Seperti yang telah dinyatakan dalam latar belakang sebelumnya, Palmer (1982) menyatakan bahwa teknik informasi transfer adalah kegiatan yang melibatkan reproduksi informasi baik ke dalam bentuk linguistik sepenuhnya, dari bentuk diagram atau semi-diagram, atau sebaliknya. Selama kegiatan transfer, informasinya tetap sama tetapi bentuk informasinya berubah. Misalnya, dari bentuk linguistik ke non-linguistik, atau sebaliknya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan informasi bentuk non-linguistik yang ditransfer oleh siswa ke dalam bentuk linguistik. Informasi dari gambar-gambar yang digunakan dalam penelitian ini tetap sama tetapi dijelaskan oleh siswa ke dalam teks tertulis.

Dari hasil tes menulis, terlihat bahwa prestasi menulis siswa semakin baik pada posttest. Peningkatan nilai siswa di posttest terjadi karena guru menerapkan teknik informasi transfer dalam tes menulis siswa. Skor rata-rata siswa meningkat dari 65,63 menjadi 75,81. Selain itu, skor tertinggi siswa juga meningkat dari 88 pada pretest menjadi 96 pada post test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa teknik informasi

transfer dapat digunakan sebagai teknik pengajaran untuk meningkatkan prestasi menulis siswa. Kemudian, berdasarkan hasil analisis kuesioner persepsi siswa, dapat disimpulkan bahwa teknik informasi transfer dapat diterapkan dalam kelas menulis dan dapat meningkatkan prestasi menulis siswa dan juga membuat siswa menikmati proses belajar mengajar.

Ada beberapa penelitian terdahulu tentang teknik informasi transfer yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Mereka menggunakan informasi transfer sebagai teknik pengajaran untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa. Yang pertama adalah Yanti (2013) yang membuktikan bahwa teknik informasi transfer dapat meningkatkan pemahaman mendengarkan siswa. Dia menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan mendengarkan siswa setelah guru menerapkan teknik informasi transfer di kelas mendengarkan. Kemudian, dalam keterampilan membaca, pertama ada Riyanti (2015) yang membandingkan efek teknik informasi transfer dan metode penerjemahan dalam pengajaran membaca. Dan berdasarkan penelitiannya, siswa yang diajar menggunakan teknik informasi transfer menunjukkan peningkatan yang signifikan lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan metode terjemahan. Kedua, Aryanika (2015) juga membuktikan bahwa teknik informasi transfer dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa melalui penelitiannya. Dari penelitiannya ditemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan teknik informasi transfer terhadap pemahaman membaca siswa. Karena tiga penelitian sebelumnya di atas telah membuktikan bahwa teknik informasi transfer dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan dan membaca siswa, penelitian ini dapat menambahkan beberapa informasi kepada guru bahwa teknik informasi transfer tidak hanya dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan dan membaca siswa tetapi juga keterampilan menulis mereka. Ini membuktikan bahwa teknik informasi transfer adalah salah satu teknik pengajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan semua keterampilan bahasa siswa.

Selain itu, karena peneliti sebelumnya tidak mempertimbangkan persepsi siswa tentang penerapan teknik informasi transfer, penelitian ini menganggap persepsi siswa sebagai hal penting yang juga harus diperhatikan oleh guru. Karena peneliti percaya bahwa persepsi siswa akan mempengaruhi sikap dan kesan mereka dalam proses belajar mengajar yang akhirnya juga akan mempengaruhi

kemampuan belajar mereka. Dan dari analisis kuesioner persepsi siswa, terbukti bahwa teknik informasi transfer memberikan persepsi yang baik terhadap siswa dan itu membuat siswa tertarik dengan proses belajar mengajar melalui teknik informasi transfer yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan menulis mereka.

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa teknik informasi transfer benar-benar cocok untuk dilakukan dalam menulis, karena siswa tertarik dengan proses belajar mengajar dan mereka mengatakan bahwa itu membantu mereka untuk meningkatkan keterampilan menulis mereka yang dibuktikan dengan peningkatan tulisan mereka. prestasi dalam posttest. Dengan menerapkan teknik informasi transfer, para siswa akan memiliki peluang besar untuk mengembangkan ide-ide mereka dan mempraktikkan bahasa. Akibatnya ada peningkatan yang signifikan dari prestasi menulis siswa setelah guru menerapkan teknik informasi transfer.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil temuan peneliti mendapatkan dua kesimpulan, kesimpulan pertama adalah, teknik informasi transfer adalah teknik yang baik yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan prestasi menulis siswa. Kesimpulan kedua adalah teknik informasi transfer memiliki efek positif terhadap persepsi siswa dan dapat membuat siswa menikmati proses belajar mengajar. Selain itu, ini dapat membantu siswa mencapai pembelajaran yang lebih baik setelah guru menerapkannya di kelas menulis mereka.

Mengenai masalah dalam proses pengajaran menulis melalui teknik teknik informasi yang ditemukan dalam penelitian, peneliti ingin memberikan beberapa saran terkait dengan penggunaan teknik teknik informasi. Yang pertama adalah untuk para guru yang ingin menerapkan teknik teknik informasi di kelas menulis mereka, lebih baik mempersiapkan media non-linguistik yang berisi lebih banyak informasi sehingga dapat membantu siswa untuk mengembangkan ide-ide mereka.

Maka saran kedua adalah guru harus kreatif dalam menciptakan media dan menggunakan topik yang menarik untuk materi, guru dapat menggunakan sumber informasi lain tidak hanya gambar misalnya film, lagu atau buku audio. Dengan menggunakan sumber informasi

yang berbeda dapat membuat siswa lebih tertarik dengan proses belajar mengajar.

Saran ketiga adalah untuk para peneliti masa depan yang ingin melakukan penelitian tentang teknik informasi transfer. Disarankan bahwa peneliti masa depan menerapkan teknik informasi transfer di kelas berbicara untuk melihat apakah teknik ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa atau tidak.

REFERENSI

Aryanika, S. 2015. *The Influence of Using Information Transfer Technique towards Students' Reading Comprehension*. Metro: Dialektika

Berry, G. 2018. *Stronger Writing Skills for Teens*. Lanham: Rowman & Littlefield.

Campbell, D.T. 1967. *Stereotypes and the Perception of Group Differences*. American Psychologist.

Campbell, J. 2001. *Students' Perceptions of Teaching and Learning: The Influence of Students Approaches to Learning and Teachers' Approaches to Teaching*. Queensland: QUT Eprints.

Harris, P. 1979. *Testing English as a Second Language Teacher*. Cambridge: Cambridge University Press.

Ho, I. 2017. *A research on Students' Perception of Writing Through Active Participation in A Writing Process Based Curriculum.* Sacrameto: California State University.

Hongrittipun, S. 1990. *An Investigation into the effects of self-correction in combination with peer correction on students writing proficiency and their attitude* :ERIC Journal.

Iftanti, E. 2016. *Improving Students' Writing Skills through Writing Journal Articles*. Tulungagung: Lingua Scietia

Ismail, S.A.A. 2011. *Exploring Students' Perceptions of ESL Writing*. United Arab University: Canadian Center of Science and Education.

Littlewood, W.T. 1981. *Communicative Language Teachning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Nation, P. 1988. *Using Techniques well: Information Transfer*. Guidelines.

Noviani, 2017. *Developing Online Reading and Discussion Boards on Facebook as Pre-Writing Activities to Improve Students' Writing Achievement*. Bandar Lampung: University of Lampung, Unpublished Thesis.

Palmer, D.M. 1982. *Information Transfer for Listening and Reading*. English Teaching Forum 20, (1), 29-33.

Riani, S. 2016. *Improving Students Writing Ability In Recount Text Through Indirect Feedback at the First Grade of Sma Negeri 5 Bandar Lampung.* Bandar Lampung: University of Lampung, Unpublished Script.

Richard, J.C. 2002. *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice.* Cambridge. Cambridge University Press.

Riyanti, T.H. 2015. *Comparative Study between Students' Reading Achievement Taught through Information Transfer and Translation Technique*. Bandar Lampung: University of Lampung, Unpublished Script.

Salma, Insani. 2016. *A compartive Study between Peer-Correction and Self-Correcion in Improving Students Writing Ability*. Bandar Lampung: Universitas Lampung, Unpublished Script.

Tom, A. A. 2013. *Students' Perception and Preferences of Written Feedback in Academic Writing*. Mediterranean Journal of Social Sciences.

Widayanti, I. 2007. *Students' Perception toward Techniques of Teaching Reading at SMPN 3 Batu.* Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Yanti, G.S. 2013. *Teaching Listening Comprehension on Dialogue Using Information Transfer Technique*. Pontianak: Tanjungpura University, Unpublished Script.

ALIH BAHASA DALAM VIDEO DEDDY CORBUZIER DI YOUTUBE

Ryan Puby Sumarta
University of Lampung
ryanpuby@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis alih bahasa yang sering digunakan oleh Deddy Corbuzier dalam videonya di salurannya di YouTube. Penelitian ini merupakan metode deskriptif kualitatif. Semua data diambil dari ucapan Deddy Corbuzier yang berisi alih bahasa dalam videonya di salurannya di YouTube. Peneliti sendiri adalah instrumen penelitian. Berdasarkan identifikasi, Deddy Corbuzier beralih dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Hasilnya menunjukkan bahwa jenis alih bahasa yang paling sering digunakan oleh Deddy Corbuzier dalam videonya di salurannya di YouTube adalah alih bahasa *intra-sentential* dengan persentase 58,2%. Kemudian diikuti oleh alih bahasa *inter-sentential* dengan persentase sebesar 41,8%. Ini menunjukkan bahwa Deddy Corbuzier cenderung menggunakan alih bahasa *intra-sentential* dalam videonya di salurannya di YouTube daripada varian lainnya.

Kata kunci. alih bahasa, video, youtube.

INTRODUCTION

When interacting, language, as the preliminary point, and society are mutually things in which its study is called sociolinguistics. According to Hudson (1980:1) sociolinguistics is the study of language in relation to society. Trudgill (1974:32) also states that sociolinguistics is a part of linguistics which is concerned with language as a social and cultural phenomenon. Moreover, it generally defines as the study of the effect of any and all aspects of society, including cultural norms, expectations, and context, on the way language is used, and the effects of language use in society (Khairunas, 2016:59). A variant as a key concept in the language usage causes words to be adjusted and changed not for the individual user and not within or among groups of speakers who use the same words.

The language variation itself is as a result of the diversity of ethnicities, regions, countries, and backgrounds of people. Furthermore, a lot of people in several communities in the world are capable to communicate using more than one code/language. Stockwell (2002:8-9) states that a code is a symbol of nationalism that is used by people to speak or communicate in a particular language, or dialect, or register, or accent, or style on different occasions and for different purposes. In addition, the phenomenon of people having more than one code (language) is called bilingualism or multilingualism (Wardhaugh, 1986:101). Bilingualism is the ability to use two languages whereas multilingualism is the ability to use more than two languages.

By having these aptitudes, people are competent to switch languages in the middle of their conversation. This phenomenon is known as code switching. This is in line with Spolsky (1998:49) who explains that bilinguals often switch between their two languages in the middle of a conversation. These code switches can take place between or even within sentences, involving phrases or words or even parts of words. According to Nunan and Carter (2001:275), code switching is a phenomenon of switching from one language to another in the same discourse. Moreover, code switching is the alternate use of two languages or linguistic varieties within the same utterance or during the same conversation (Hoffman, 1991:110). MacSwan (2014:37) also defines code switching as a speech style in which fluent bilinguals move in and out of two (or conceivably more) languages. It means that code switching is speech style where the speakers deliberately change a language

being used by switching from one to another. For example is the sentence, "*Dan buat yang dikasih, lu ngasih alamat ke orang yang bahkan lu gak kenal?* Why, why don't people send bomb then after that?" In this instance, the speaker switches from Indonesian to English or the speaker uses two languages.

However, code switching is still a debatable phenomenon because some people consider it as a matter of bad performance, lack of competence, or neither. Edelsky, et al (1983) as cited in Boztepe (2003:2) states that semilingualism is the popular belief that bilingual speakers who code-switch do so because of their lack of linguistic competence in their repertoire whereas Das (2012:1) states that the speaker employs this code-switching as an effective strategy to achieve these communicative intents. Thus, this phenomenon is interesting to be investigated.

As stated by Poplack (1980) in Tajudin (2013:106), there are three types of code switching: (1) Intra-sentential code switching; (2) Inter-sentential code switching; and (3) Extra-sentential code switching. Intra-sentential code switching occurs when the alternation of language used is in the context of a single conversation. Appel and Muysken (1987:118) state that intra-sentential code switching is the alternation in the same discourse between two languages where the switching occurs after a sentence in the first language that has been completed and the next one begins with a new language. According to Bokamba (1988) as cited in Yuliana, Luziana, and Sarwendah (2015:48), intra-sentential code switching coincides with code mixing. Code mixing occurs when conversants use both languages together to the extent that they change from one language to the other in the course of a single utterance (Wardhaugh, 1986:103). It means that code mixing happens when individuals switch the language between sentences or two clauses, such as changing from Indonesian to English. Besides, Hughes et al., (2006:12) state that inter-sentential is interjecting an entire sentence or phrase from one language into the primary language. In addition, it may serve to emphasize a point made in the other language; to signal a switch in the conversation participants; to indicate to whom the statement is addressed; or to provide a direct quote from or reference to another conversation. Meanwhile, extra-sentential code switching is a level which involves a situation in which a bilingual attaches a tag from one language to an utterance in another language such as "Darn!", "Hey!", "Well!", "Look!"

Gumperz (1982:77) as cited in Octavita (2016:75) refers to this as 'sentence fillers'. Tags or sentence fillers are words or phrases that are bound by minimal syntactic constraints and therefore can usually be inserted with ease at a number of possible points in a sentence.

Moreover, there are a lot of previous researches related to code switching. Firstly, a study was conducted by Novianti (2013:1) which aimed to explore some important issues, namely the occurrences of code switching types, languages used, and the reasons why the respondents switch their language in communicating in Twitter. The results showed that intra-sentential switching tended to be the most frequent type of code switching (56.67%). Secondly, a study was conducted by Yuliana, Luziana, Sarwendah (2015:1) which aimed to identify the types of code mixing and code switching frequently used by Indonesian celebrities. One of the results showed that Indonesian celebrities tend to use intra-sentential code switching. Thirdly, a study was conducted by Dewi and Ekalaya (2015:1) which aimed to find out what are the types of Outer Code Switching and Code Mixing in ILC, and to explain in what context the people in Indonesia Lawyers Club do their Code Switching and Code Mixing. The result shows that there is no doubt that Intrasentential becomes the most dominant and Emblematic Switching is not dominant. Fourthly, a study was conducted by Adi (2018:1) which aimed to find the types of code switching used in the novel and to describe the reasons influencing the use of code switching in the novel. This research used descriptive qualitative method. The results of the analysis reveal that mostly intersentential switching of utterance used in this novel.

Based on the study above, code switching is often used by each person in every time and in everywhere, for example YouTube. Recently, YouTube is famous and it has been sharing a lot of good videos from all the world's great video creators. In addition to showing their talents, hobbies, or interests in something, the video creators can earn income from videos that were uploaded. Many artists in Indonesia create a video and they upload it on YouTube, one of them is Deddy Corbuzier. Therefore, the researcher was interested to find out the type of code switching which was frequently used by Deddy Corbuzier in his video in his channel on YouTube.

METHODS

This research was a descriptive qualitative approach because it described a situation systematically or area of interest factually

and accurately. This study focused on a sociolinguistics phenomenon which was found in Deddy Corbuzier's video on YouTube. It was code switching. According to Seliger and Shohamy (1989:90) as cited in Ortiz and Garzon (2007:130), qualitative descriptive approach is concerned with providing description of phenomena that occur naturally, without the intervention of an experiment or an artificially contrived treatment. For the types of qualitative research, the researcher used case study. According to Punch (1998:150), case study is a case (or perhaps a small number of cases) which is studied in detail by using any methods which seem appropriate. It aims to comprehend a case in its natural setting. As a result, this type was appropriate with this study since the researcher focused on the most frequently type of code switching based on the specific event. All data were taken from the utterances of Deddy Corbuzier which contained code switching in his video in his channel on YouTube. The researcher himself was the instrument of the research. As stated by Hammersley and Atkinson (1995) in Pezalla, Pettigrew, and Miller-Day (2012:2), the phrase *researcher-as-instrument* refers to the researcher as an active respondent in the research process. The data were collected through documentation with the following steps: (1) Download the data source from YouTube; (2) Collect the primary linguistic data by taking a note from the utterances that were produced by Deddy Corbuzier in his video in his channel on YouTube. Some utterances which did not contain code switching were excluded. To identify the type of code switching which is frequently used by Deddy Corbuzier in his video in his channel on YouTube, the researcher did some procedures as follow: (1) transcribing the utterances on a note; (2) analyzing the utterances which contained code switching; (3) classifying the types of code switching in form of table; (4) identifying the type which was frequently used by Deddy Corbuzier in his video in his channel on YouTube. To find out the percentage of code switching in each type, a formula was used in this research. It can be seen as follows:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Where,

P = percentage

F = frequency of words

N = total of words

RESULTS AND DISCUSSION

RESULTS

This research had a research question which must be answered; it was to find out the type of code switching which was frequently used by Deddy Corbuzier in his video in his channel on YouTube.

Table 1. The Frequency of Code Switching in Each Type

Types of Code Switching	**Total of Frequency**					**Total**	**Percentages (%)**
	Video 1	**Video 2**	**Video 3**	**Video 4**	**Video 5**		
Intra-sentential Code Switching	7	8	18	4	2	39	58.2
Inter-sentential Code Switching	4	2	13	3	6	28	41.8
Extra-sentential Code Switching	0	0	0	0	0	0	0
Total	11	10	31	7	8	67	100

Based on the identification, Deddy Corbuzier switches from Indonesian to English. Moreover, the types of code switching which were used by him in his video in his channel on YouTube were presented in Table 1. It shows that intra-sentential code switching is often used by Deddy Corbuzier in all videos, except in the fifth video because inter-sentential switching is mostly used in the video. In addition, the percentages show that the most frequent type of code switching which is used by Deddy Corbuzier in his video in his channel on YouTube is intra-sentential code switching with the percentage of 58.2%. One of the examples of intra-sentential code switching is "*Intinya adalah sejak saya main YouTube ada hal yang menjanggal di pikiran saya yaitu kemarin* actually *kemarin saya baru nonton satu video dan saya baru tahu tentang adanya* mail time." Then, it is followed by inter-sentential code switching with the percentage of 41.8%. One of the examples of inter-sentential code switching is "Oh my God, it's so boring. *Orang pintar penuh ekspresi di wajahnya*." However, it reveals that intra-sentential code switching is frequently used by Deddy Corbuzier in his video in his channel on YouTube.

DISCUSSION

Based on the results, Deddy Corbuzier switches from Indonesian to English. It also shows that intra-sentential code switching is frequently used by Deddy Corbuzier in his video in his channel on YouTube. This finding is in line with Novianti (2013:1); Yuliana, Luziana, Sarwendah (2015:1); Dewi and Ekalaya (2015:1); Adi (2018:1) who state that intra-sentential switching tends to be the most frequent type of code switching.

Furthermore, Deddy Corbuzier tends to switch at the words and phrases levels by highlighting certain words based on the videos. This statement is also supported by Appel and Muysken (1987:118) who state that intra-sentential code switching is the alternation in a single discourse between two languages, where the switching occurs within a sentence. Additionally, code switching coincides with code mixing (Bokamba, 1988 as cited in Yuliana, Luziana, and Sarwendah, 2015:48).

Muysken (2000:3) describes three classes of code mixing; they are insertion (word or phrase), alternation (clause) and congruent lexicalization (dialect). In addition, insertion is the variety which often exists in society. It is conceived as something similar to borrowing: the insertion of an alien lexical or phrasal group into a given structure. Besides, alternation occurs between clauses which mean that it is used when a speaker combines his or her words with a clause from different mastered languages. On the other hand, congruent lexicalization is the influence of dialect within language use.

Furthermore, the background of Deddy Corbuzier is an international magician. His experiences and his interactions with people from all over the country, particularly jugglers, make him often communicate not only in Indonesian but also in foreign languages, especially English. He, as a result, prefers to do code switching for many reasons. The examples are to express his identity, to talk about certain topics, and to attract the attention of his viewer.

Hoffman (1991:116) as mentioned in Khairunas (2016:61) states that there are a number of reasons for bilingual or multilingual person to switch or mix their languages, they are talking about a particular topic, quoting somebody else, being emphatic about something, interjection (inserting sentence connectors), repetition used for clarification, intention of clarifying the speech content for interlocutor and expressing group entity. Besides, Yuliana, Luziana, and Sarwendah (2015:49) state that bilingual or multilingual person has some certain reasons to mix or switch their language: (1) Our “lizard brains” takeover. (2) We want to fit in. (3) We want to get something. (4) We want to say something in secret. (5) It helps us to convey a thought.

CONCLUSION

The frequently used type of code switching has been analyzed and discussed in the term results and discussion. Some reasons

have also been discussed. However, the finding of the study indicates that Deddy Corbuzier tends to use intra-sentential code switching in his video in his channel on YouTube than the other variants. Moreover, the ability of the speaker who is able to speak more than one language fluently plays an important role to switch language.

The central aims of this paper are to open individuals' eyes to code switching phenomenon and to comprehend the significance of code switching in the society. Besides, it will change the paradigm of people who think that code switching is an incorrect wording or formulation in real usage. Subsequently, it can be applied appropriately. In future studies, the next researcher needs to focus on the use of code switching implemented by other people in another media. It is not only on YouTube but also in social media, movies, short stories, and novels.

REFERENCES

Adi, W. T. (2018). Code Switching in Critical Eleven Novel. *Metathesis*, 2(1), 39-57.

Appel, R., and Muysken, P. (1987). *Language contact and bilingualism*. London: Edward Arnold.

Boztepe, E. (2003). Issues in Code-Switching: Competing Theories and Models. *Teachers' College Columbia University Working Papers in TESOL and Applied Linguistics*, 3(2), 1-27.

Das, B. (2012). Code-Switching as a Communicative Strategy in Conversation. *Global Media Journal*, 3(2), 1-20.

Dewi, C., and Ekalaya, Y. (2015). An Analysis of Outer Code Switching and Code Mixing in Indonesia Lawyers Club. *Literary Criticism* Journal, 2(1), 49-63.

Hammersley, M., and Atkinson, P. 1995. *Ethnography: Principles in Practice* 2. New York: Routledge.

Hoffman, C. (1996). *An Introduction to Bilingualism*. New York: Longman.

Hudson, R.A. (1980). *Sociolinguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.

Hughes, C. E., et al. (2006). Code Switching Among Bilingual and Limited English Proficient Students: Possible Indicators of Giftedness. *Journal for the Education of the Gifted*, 30(1), 7–28.

Khairunas, S. (2016). Code Switching and Code Mixing in My Stupid Boss Novel by Chaos@work. *Progressive*, XI(2), 59-64.

MacSwan, J. (2014). *A Minimalist Approach to Intrasentential Code Switching*. New York: Routledge.

Muysken, P. (2000). *Bilingual Speech: A Typology of Code-Mixing*. United Kingdom: Cambridge University Press.

Novianti, W. (2013). The Use of Code Switching in Twitter (A Case Study in English Education Department). *Passage2013*, 1(2), 1-10.

Nunan, D., and Carter, D. (2001). *Teaching English to Speakers of Other Languages.* Cambridge: Cambridge University Press.

Octavita, Rr. A. I. (2016). Code Mixing and Code Switching in Novel the Devil Wears Prada by Lauren Weisberger: A Sociolinguistic Study. Journal of English Language Teaching, 1(1), 69-76.

Ortiz, J. Z. P., and Garzon, L. P. (2007). A Study of the English Teaching Practice at a Language Institute. *Colombian Applied Linguistics Journal*, (9), 126-143.

Punch, K. F. 1998. *Introduction to Social Research: Quantitative and Qualitative Approachs*. London: SAGE Publications Ltd.

Spolsky, B. (1998). *Sociolinguistic.* Oxford: Oxford University Press.

Stockwell, P. (2002). *Sociolinguistics: A Resource Book for Students*. London: Routledge.

Tajudin. (2013). The Occurrence of Code Switching on Personal Message of Blackberry Messenger. *Journal of English and Education*, 1(2), 103-114.

Trudgill, P. (2000). *Sociolinguistics*: An Introduction to Language and Society (4th ed.). London et al.: Penguin Books.

Wardhaugh, R. (1986). *An Introduction to Sociolinguistics*. Oxford: Basil Blackwell Ltd.

Yuliana, N., Luziana, A. R., and Sarwendah, P. (2015). Code Mixing and Code Switching of Indonesian Celebrities: A Comparative Study. *Jurnal LINGUA CULTURA*, 9(1), 47-54.

PENGEMBANGAN KAMUS DARING PRANCIS-INDONESIA BIDANG PARIWISATA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG

Setia Rini, Diana Rosita
Universitas Lampung

ABSTRAK

Sebagai Program Studi bahasa asing, PS Pendidikan Bahasa Prancis membutuhkan banyak sekali inovasi dalam proses pembelajaran agar mahasiswa dapat mengikuti perkuliahan dengan mudah dan juga menyenangkan. Dengan demikian, melalui penelitian R & D, peneliti mencoba menggali apa yang mahasiswa butuhkan dalam proses perkuliahan di kelas. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menemukan data bahwa sebagian besar mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk mempermudah aktivitas mereka khususnya dalam proses pembelajaran mata kuliah *Français du Tourisme*. Hal ini dikarenakan mata kuliah tersebut mempelajari tentang pariwisata dalam bahasa Prancis, sehingga mahasiswa cukup kesulitan karena pemahaman tentang kosakata bahasa Prancis bidang pariwisata sangat kurang. Oleh karena itu, peneliti membuat kamus daring Prancis-Indonesia bidang pariwisata sebagai media pembelajaran interaktif. Kamus daring tersebut mencakup kosakata-kosakata di bidang pariwisata dalam bahasa Prancis dan bahasa Indonesia. Mahasiswa dapat mengakses dengan mudah kamus daring tersebut melalui gawai mereka baik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung atau ketika mereka mengerjakan tugas di rumah. Melalui kamus daring tersebut, diharapkan mahasiswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh dosen maupun dalam mengerjakan tugas-tugas perkuliahan.

Kata kunci : *kamus daring, bahasa Prancis, français du tourisme*

PENDAHULUAN

Penggunaan dan perkembangan bahasa asing saat ini semakin pesat di berbagai lini kehidupan, baik ekonomi, politik, sosial, budaya, juga pendidikan. Bahasa asing pun tidak hanya terpaku dan terpusat pada bahasa internasional pertama yaitu bahasa Inggris, tetapi juga bahasa asing lain yang semakin hari semakin banyak digunakan dan dipelajari oleh banyak orang, seperti bahasa Jepang, bahasa Prancis, bahasa Arab, bahasa Jerman, bahasa Mandarin, bahasa Korea, dll. Sebagai alat komunikasi, bahasa memang hal yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari, terlebih di dalam kehidupan modern dan global saat ini.

Misalnya bahasa Prancis yang pada saat ini penuturnya semakin banyak di belahan dunia manapun. Bahkan di Indonesia sudah banyak Perguruan Tinggi yang memiliki Program Studi atau Jurusan Bahasa Prancis baik pendidikan maupun sastra. Selain itu, di beberapa kota di Indonesia juga telah berdiri Pusat Bahasa Prancis yang biasa disebut IFI (*Institut Français d'Indonésie*) atau *Alliance Française*, seperti di Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Medan dan Bali. Berbagai alasan menjadi latar belakang begitu banyak orang khususnya di Indonesia mempelajari bahasa Prancis. Misalnya untuk alasan studi atau alasan pekerjaan seperti ingin bekerja di perusahaan-perusahaan Prancis, menjadi diplomat, penerjemah, pemandu wisata, guru atau dosen, untuk keperluan liburan, atau juga karena akan menikah dengan orang Prancis.

Terlepas dari beberapa alasan seseorang mempelajari bahasa Prancis, sebagai upaya merespon sekaligus menangkap peluang akan bahasa Prancis, maka Universitas Lampung pun juga membuka program Sarjana Bahasa Prancis pada tahun 2014. Sebagai sebuah Program Studi di bidang bahasa asing yang baru seumur jagung, Prodi Pendidikan Bahasa Prancis (PS-PBP) tentu memiliki visi dan misi yang mumpuni. Selain itu, PS-PBP Unila juga memiliki sekaligus mengharapkan profil lulusan memiliki kompetensi dalam beberapa bidang terutama dalam bidang pendidikan, dan dua bidang pendukung yaitu penerjemahan dan pariwisata. Hal ini dapat diartikan bahwa, diharapkan lulusan-lulusan PS-PBP nantinya dapat menjadi seorang pendidik bahasa Prancis, atau pun sebagai praktisi di bidang penerjemahan dan juga pariwisata.

Dengan demikian, merujuk pada beberapa bentuk profil lulusan yang diharapkan oleh PS-PBP tersebut, peneliti merasa perlu melakukan sebuah kajian sebagai tindak lanjut sekaligus upaya untuk dapat mewujudkan target tersebut. Oleh

karena itu, peneliti telah melakukan analisis kebutuhan sementara melalui angket kepada sebagian besar mahasiswa PS-PBP. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui minat sekaligus kebutuhan mahasiwa dalam mempelajari bahasa Prancis. Melalui angket yang telah dibagikan kepada mahasiswa PS-PBP sebagai responden, diperoleh hasil bahwa profil lulusan yang paling banyak diminati oleh mahasiswa adalah bidang pariwisata atau sebagai pemandu wisata. Tetapi pada kenyataannya, PS-PBP sebagai prodi baru masih terkendala dalam hal referensi bahasa Prancis, terlebih dalam bidang atau mata kuliah pariwisata. Padahal, jika mahasiswa memiliki kompetensi yang mumpuni, di luar kompetensi utama dalam pendidikan bahasa Prancis, yaitu bahasa Prancis dalam bidang pariwisata tentu hal ini akan membuat nilai tambah untuk mereka ketika lulus nanti.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan sementara, peneliti akan melakukan pengembangan kamus *daring* bahasa Prancis-Indonesia bidang pariwisata sebagai media pembelajaran interaktif mata kuliah *Français du Tourisme* untuk mendukung minat mahasiswa-mahasiswa tersebut. Dengan demikian, peneliti akan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R n D) dalam penelitian ini, sehingga diharapkan dapat menghasilkan sumber bahan ajar yang kaya akan manfaat dan dapat menunjang proses pembelajaran bahasa Prancis di PS-PBP.

Berdasarkan beberapa hal tersebut di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Profil lulusan dibidang bahasa Prancis apa yang paling banyak diminati mahasiswa?
2. Media pembelajaran seperti apa yang mahasiswa butuhkan untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Prancis bidang pariwisata (*Français du Tourisme*)?
3. Apakah kamus *daring* bahasa Prancis-Indonesia bidang pariwisata dapat menjadi media pembelajaran interaktif untuk mahasiswa khususnya dalam mata kuliah *Français du Tourisme*?
4. Apa kelebihan dan kekurangan kamus daring bahasa Prancis-Indonesia bidang pariwisata tersebut?

Kajian Pustaka

Proses pembelajaran bukan hanya hubungan pengajar dan pembelajar, yang mana seorang pengajar menyampaikan bahan ajar atau materi kepada pembelajar, tetapi banyak komponen yang menyertainya, diantaranya kurikulum, silabus, bahan atau buku ajar, media

pembelajaran, strategi, metode, dan lain-lain. Oleh karena itu, sangat penting bagi seorang pengajar maupun pembelajar untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. "*Le but de tout média d'apprentissage est de soutenir l'apprentissage en permettant à l'apprenant d'entrer en contact ou de créer des informations dans des environnmenents d'apprentissage conviviaux, afin de pouvoir les traiter et les emmagasiner en les ajoutant à ses schèmes mentaux* (Fleury, 1994, dalam Savie, 2008)." Kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan semua jenis media pembelajaran adalah untuk mendukung proses penyampaian materi kepada pembelajar sehingga mereka dapat memahami dan menguasainya dengan lebih mudah.

Bahasa Prancis Bidang Khusus (FOS/ Français sur les Objectifs Spécifiques)

Di dalam bahasa Prancis dikenal bahasa Prancis untuk bidang tertentu atau bidang khusus. Artinya bahasa Prancis yang hanya berfokus pada bidang tertentu seperti militer, kuliner, pariwisata, perusahaan, kesekretariatan, perhotelan, dll. Bahasa Prancis tersebut dikenal dengan sebutan *FOS, Français sur les Objectifs Spécifiques*. Menurut Hutchinson dan Waters (1987, dalam Qotb, 2008), FOS merupakan pionir munculnya ESP atau *English for Specific Purposes.* Dengan demikian, FOS sangat berperan besar dalam perkembangan bahasa Prancis secara mendunia.

Adapun beberapa bidang bahasa Prancis khusus menurut Qobt (2008) mencakup bidang-bidang di bawah ini :

a. Bahasa Prancis bidang perusahaan (*le français des affaires*),
b. Bahasa Prancis bidang perhotelan (*le français de l'hôtellerie*),
c. Bahasa Prancis bidang pariwisata (*le français du tourisme*),
d. Bahasa Prancis bidang ilmu pengetahuan alam dan teknik (*le français scientifique et technique*),
e. Bahasa Prancis bidang hukum (*le français juridique*),
f. Bahasa Prancis bidang hubungan internasional (*le français des relations internationnelles*),
g. Bahasa Prancis bidang kedokteran (*le français de la médecine*),
h. Bahasa Prancis bidang relasi publik dan administrasi (*le français des relations publiques et de l'administration*),
i. Bahasa Prancis bidang kesekretariatan (*le français du secrétariat*),

j. Bahasa Prancis bidang ilmu sosial (*le français des sciences sociales et humaines*),
k. Bahasa Prancis bidang informasi (*le français de l'informatique*),
l. Bahasa Prancis bidang jurnalistik (*le français journalistique*),
m. Bahasa Prancis bidang makanan (*le français de la gastronomie*),
n. dan lain-lain.

Silabus Mata Kuliah Français du Tourisme Prodi Pendidikan Bahasa Prancis FKIP Universitas Lampung

a. Pemesanan tiket
b. Jadwal penerbangan
c. Kosakata penerbangan
d. Rencana penerbangan
e. Pemesanan tiket
f. Pemesanan hotel
g. Publikasi hotel
h. Restoran
i. Menu makanan
j. Liburan
k. Agen perjalanan
l. Tempat-tempat wisata

Mata kuliah *Français du Tourisme* di PS-PBP yang biasanya dikontrak oleh mahasiswa semester V merupakan mata kuliah perluasan dan pendalaman. Melalui mata kuliah ini, diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan atau kompetensi bahasa Prancis khusus di bidang pariwisata. Adapun materi-materi yang diajarkan dalam mata kuliah ini berdasarkan kontrak perkuliah adalah sebagai berikut.

Berdasarkan konten materi yang diajarkan dalam mata kuliah *Français du Tourisme* tersebut, maka peneliti akan memasukkan entri data pada kamus daring yang mencakup kosakata-kosakata tersebut di atas.

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran memiliki bentuk dan jenis yang beranekaragam. Ada media pembelajaran dalam bentuk media cetak, media audio, media visual, atau media audio visual, bahkan media interaktif. Media interaktif yaitu media gabungan dari beberapa bentuk media yang disebutkan sebelumnya. Menurut Majid (2007: 181, dalam Malalina & Kesumawati) media pembelajaran interaktif atau bahan ajar interaktif atau multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi. Oleh karena itu, media interaktif ini semakin banyak digunakan oleh para pengajar untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Penggunaan

media interaktif tersebut akan sangat membantu peran pengajar di kelas, dan juga akan memudahkan pembelajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kamus daring bahasa Prancis-Indonesia khusus bidang pariwisata sebagai produk dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran interaktif baik untuk pengajar maupun pembelajar.

Kamus Daring

Secara umum definisi kamus adalah "*Un recueil contenant des mots, des expressions d'une langue, présenté dans un ordre convenu, et qui donne des définitions, des informations sur eux*", (Rey, dkk., 2011: 206), yang artinya sekumpulan kata, ekspresi bahasa, yang disajikan secara urut, terdapat definisi dan beberapa informasi yang berkaitan. Definisi lain menjelaskan "*Un recueil des mots ou d'une catégorie des mots d'une langue, rangés dans un ordre en général alphabétique, avec leurs sens, des indications sur les conditions de leur emploie, et parfois des développements encyclopédiques*", (Dubois, 1987, dalam Martin, 2009: 320). Definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kamus merupakan kumpulan kata-kata atau kategori kata sebuah bahasa, yang disusun secara alfabetis, lengkap dengan terjemahannya dalam bahasa lain, juga dengan makna dan contoh penggunaannya.

Sedangkan kamus daring sendiri adalah situs web yang menyediakan layanan menterjemahkan kata/kalimat layaknya kamus yang ada di toko buku, yang mana kita dapat mengubah suatu kata dalam satu bahasa ke bahasa yang lain, atau juga memberikan layanan pengertian atau makna dari suatu kata, (William, 2011).

Jenis-Jenis Kamus

Kamus memiliki berbagai macam konten berdasarkan tujuan pembuatan kamus itu sendiri atau berdasarkan jenis kamusnya. Menurut FPBS UPI dan UPN Veteran Jatim (2015: 9-11), kamus dibedakan ke dalam beberapa jenis sebagai berikut.

a. Berdasarkan penggunaan
   - Kamus ekabahasa, kamus ini hanya menggunakan satu bahasa. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, kamus Petit Robert, dan lain-lain).
   - Kamus dwibahasa, kamus ini menggunakan dua bahasa, yakni bahasa sumber dan bahasa sasaran. (Kamus bahasa Prancis-Indonesia, kamus bahasa Indonesia-Prancis, kamus bahasa Indonesia-Inggris, dan lain-lain).
   - Kamus aneka bahasa, kamus ini menggunakan minimal tiga bahasa

atau lebih. (Kamus bahasa Indonesia-Arab-Inggris, kamus Inggris-Prancis-Indonesia, dan lain-lain).

b. Berdasarkan konten
   - Kamus mini atau kamus saku, tebal kurang dari 2 cm memiliki tidak lebih dari 2000 kosakata yang sering digunakan di masyarakat.
   - Kamus kecil, berukuran kecil dan mudah dibawa ke mana-mana.
   - Kamus besar, memuat segala leksikal, sehingga ukuran kamusnya besar dan sulit dibawa ke mana-mana.

c. Kamus khusus
   - Kamus istilah, berisi istilah-istilah khusus dalam bidang tertentu.
   - Kamus etimologi, kamus yang menerangkan asal usul sesuatu perkataan dari suatu bahasa.
   - Kamus tesaurus, menerangkan maksud suatu perkataan dengan memberikan sinonim atau antonim.
   - Kamus peribahasa, menerangkan maksud peribahasa.
   - Kamus kata nama khas, berisi nama-nama khusus seperti nama tempat, tokoh, institusi, dan lain-lain.
   - Kamus terjemahan, kamus yang menyediakan terjemahan bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran.
   - Kamus kolokasi, seperti kamus tesaurus, tetapi hanya mencakup sinonim bukan antonim.

Berdasarkan teori tersebut di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan dan menegaskan bahwa jenis kamus yang dikembangkan merupakan kamus daring dengan spesifikasi : 1) kamus dwi bahasa (bahasa Prancis-Indonesia), 2) kamus daring dengan konten khusus kosakata bidang pariwisata, dan 3) kamus terjemahan (dari bahasa Prancis ke bahasa Indonesia).

Tahapan Penyusunan Kamus

Untuk menyusun sebuah kamus, perlu adanya pengetahuan tentang leksikografi yaitu ilmu yang mempelajari tentang kosakata dari sebuah bahasa. Pruvost (2010: 33) menjelaskan "*La lexicographie continue de désigner le fait d'élaborer des dictionnaires, la lexicographie correspond alors à une véritable recherche conduite sur les mots et leur recensement, avec tous les travaux définitoires qui y correspondent, l'ensemble des démarches mises en œuvre n'étant pas en principe lié à des impératifs commerciaux*". Teori tersebut menyatakan bahwa leksikografi merupakan ilmu untuk menyusun atau membuat kamus, yang berkaitan dengan kata-kata dan unsur-unsur lain di dalamnya. Dengan demikian, berdasarkan ilmu leksikografi, ada beberapa tahapan penting yang harus dilakukan untuk menyusun sebuah kamus

(Béjoint, 2014: 374-381, dalam FPBS UPI & UPN Veteran Jatim, 2015: 8).

a) Konsep
   Menentukan konsep utama kamus yang akan disusun dengan spesifikasi yang jelas.
b) Pengembangan data korpus
   Mendata ada berapa banyak entri atau kosakata yang akan dimasukkan ke dalam kamus.
c) Pengurutan alfabetis
   Menyusun keseluruhan data secara alfabetis.
d) Analisis data korpus
   Menganalisis data satu persatu. Jika ada entri atau kosakata yang tidak sesuai dengan konsep bisa dihapus.
e) Pemberian makna atau terjemahan
   Melengkapi data yang telah sempurna dan sesuai alfabetis dengan terjemahan bahasa sasarannya, jika jenis kamusnya terjemahan.

Metode

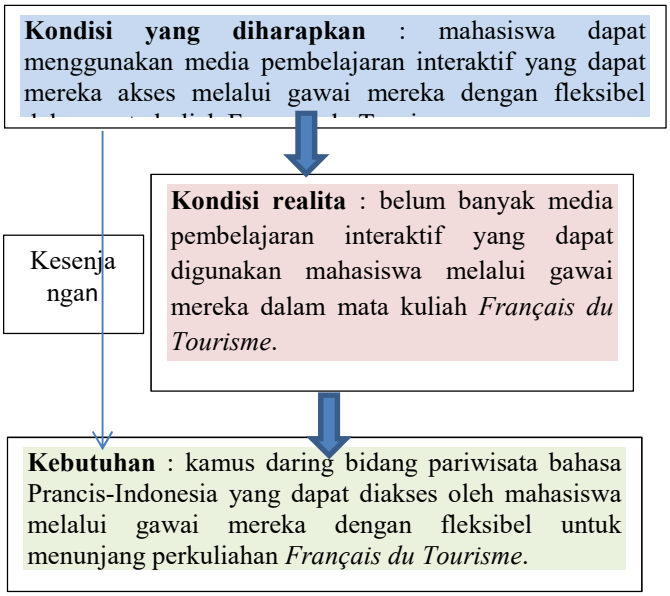
Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti akan menggunakan metode penelitian R n D (*Research and Development*) yang mencakup beberapa proses atau tahapan. Secara singkat, tahapan metode penelitian R n D menurut Sugiyono (2011: 409-419).

penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Seluruh data yang terkumpul akan dianalisis secara mendalam sehingga diperoleh kesimpulan yang merujuk pada perumusan masalah.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan data awal yang diperoleh peneliti, peneliti dapat menyimpulkan bahwa lebih dari 50% mahasiswa PS-PBP berminat dan ingin menjadi pemandu wisata atau praktisi di bidang pariwisata setelah mereka lulus nanti dengan kemampuan bahasa Prancis yang mereka miliki. Di sisi lain, untuk memudahkan mereka dalam mempelajari dan memperdalam mata kuliah *Français du Tourisme* sebagai mata kuliah utama penunjang bagi mereka yang ingin menjadi pemandu wisata, mahasiswa memerlukan media pembelajaran interaktif yang dapat mereka gunakan dengan fleksibel. Mahasiswa saat ini tidak bisa terlepas dari gawai dan internet. Oleh karena itu, berdasarkan beberapa kondisi dan fakta tersebut, peneliti membuat kamus daring bidang pariwisata dalam bahasa Prancis-Indonesia yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam mata kuliah tersebut.



Bagan 2

Analisis Kebutuhan Mahasiswa PS-PBP

Kamus Daring Bahasa Prancis-Indonesia Bidang Pariwisata

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas, maka peneliti membuat kamus daring bahasa Prancis-Indonesia bidang pariwisata yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata kuliah *Français du Tourisme*. Proses pembuatan kamus daring tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama, karena peneliti harus melakukan beberapa tahapan yang cukup panjang. Oleh karena itu, proses pembuatan produk penelitian ini dilakuan sejak pertengahan bulan Mei sampai akhir Agustus 2018. Berikut ini penjelasan dari setiap tahapan yang dilakukan.

Penentuan Konsep

Kamus daring yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah kamus daring dalam sebuah situs khusus yang mana pengguna dapat mencari kosakata yang dicari dengan mengetik kosakata tersebut. Tetapi dikarenakan keterbatasan waktu dan kendala dana yang tidak sedikit, maka kamus daring tersebut dibuat dalam sebuah blog khusus yang berisi entri data A-Z tentang bidang pariwisata (*français du tourisme*) dari bahasa Prancis ke bahasa Indonesia. Dengan demikian, pengguna dapat mengakses dengan mudah hanya dengan mengakses blog tersebut melalui gawai atau komputer mereka dan mencari kosakata yang dicari. Adapaun alamat blog yang dapat diakses oleh pengguna atau mahasiswa adalah sebagai berikut www.kamusdaringpariwisata.blogspot.com . Adapun tampilan blog yang memuat kamus daring tersebut adalah sebagai berikut.

Gambar 1
Tampilan Muka Blog Kamus Daring Pariwisata

Pengembangan Data Korpus

Data korpus yang peneliti gunakan dalam entri data kamus daring ini diambil dari modul *Français du Tourisme* yang digunakan dosen untuk mengajar di kelas. Secara keseluruhan peneliti mengumpulkan data korpus sebanyak 250 kosakata.

Pengurutan Alfabetis

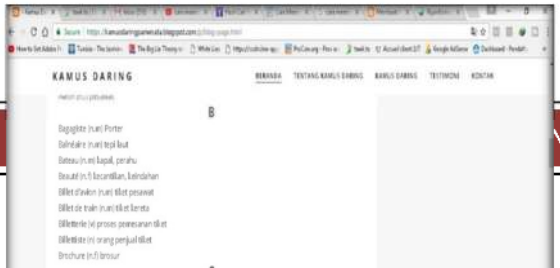
Setelah selesai memasukkan data korpus atau daftar kosakata bidang pariwisata yang dimaksud seperti di atas,

Analisis Data Korpus

Sedangkan untuk tahap ini, peneliti menganalisis kembali semua data korpus yang ada. Jika ada data korpus yang tidak sesuai dengan konsep yang dimaksud, maka data tersebut bisa dihilangkan atau dihapus. Dengan demikian, data korpus yang akan dimasukkan ke dalam blog, benar-benar data korpus yang berkaitan dengan bidang pariwisata. Setelah dilakukan analisis data secara mendalam terhadap semua data korpus yang ada, tidak ada satupun kosakata yang dihapus. Hal ini dikarenakan, semua data korpus yang ada sudah sesuai dengan konsep dan tema yang dimaksud oleh peneliti yaitu

Proses Pemasukan Data Korpus ke Dalam Blog

Setelah seluruh korpus data selesai diterjemahkan, peneliti kemudian memasukkan data korpus tersebut ke dalam blog yang telah dibuat sebelumnya. Dengan demikian, kamus daring tersebut dapat digunakan oleh pengguna, dalam hal ini mahasiswa dengan menggunakan gawai mereka dengan mudah dan cepat. Berikut ini contoh tampilan isi kamus daring tersebut di dalam blog.



kemudian peneliti mengurutkan data tersebut secara alfabetis dari A-Z.

kosakata khusus bidang pariwisata dalam bahasa Prancis.

Pemberian Terjemahan

Untuk tahap terakhir, peneliti memberikan terjemahan kosakata tersebut dari bahasa Prancis ke dalam bahasa Indonesia satu persatu. Untuk lebih memudahkan pengguna kamus daring, peneliti juga menambahkan keterangan jenis kelas kata, apakah kosakata tersebut termasuk ke dalam kata kerja, kata benda, kata sifat, dan lain-lain. Berikut ini data korpus kamus daring yang sudah ditambahkan penerjemahannya dalam bahasa Indonesia.

Gambar 2
Tampilan Isi Kamus Daring Abjad B-C

Hasil Ujicoba Kamus Daring Bahasa Prancis-Indonesia Bidang Pariwisata

Setelah kamus daring selesai dibuat, peneliti kemudian melakukan

ujicoba terhadap kamus tersebut kepada mahasiswa selaku sampel penelitian. Dalam proses ujicoba, peneliti masuk ke dalam kelas mahasiswa ketika mereka sedang melakukab perkuliahan *Français du Tourisme*. Dengan demikian, mahasiswa dapat langsung menggunakan kamus daring tersebut ketika mereka sedang melakukan proses pembelajaran, seperti mencari kosakata yang tidak dipahami ketika dosen menjelaskan materi dan juga ketika dosen memberikan pertanyaan atau soal latihan yang harus mereka kerjakan. Sebelum menggunakan kamus tersebut tentu saja peneliti memberikan petunjuk kepada mahasiswa bahwa mereka bisa menggunakan kamus daring bahasa Indonesia-Prancis bidang pariwisata untuk memudahkan mereka dalam menjawab soal dengan cara mengakses blog www.kamusdaringpariwisata.blogspot.com . Adapun pelaksanaan ujicoba ini, peneliti lakukan selama 3 kali pada bulan September 2018 di Ruang K4 Gedung K, FKIP Unila.

Adapun hasil ujicoba kamus tersebut diperoleh data bahwa :

1) Kamus tersebut mudah dan praktis digunakan (100%)
2) Kamus tersebut menarik untuk digunakan (91,7%)
3) Kosakata yang terdapat di dalam kamus tersebut sudah sesuai dengan bidang pariwisata (100%)
4) Kamus tersebut sudah inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi (83,3%)
5) Penilaian terhadap kamus tersebut secara keseluruhan (tampilan, cakupan konten dan informasi tambahan) : bagus sekali (41,7%), bagus (37,5%), cukup bagus (8,3%), dan kurang bagus (12,5%)
6) Kamus tersebut sangat membantu mahasiswa (100%)
7) Kamus tersebut bisa menjadi media pembelajaran interaktif dan mandiri (100%)
8) Mahasiswa akan selalu menggunakan kamus tersebut sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata kuliah *Français du Tourisme* (100%)
9) Kelebihan kamus tersebut : sangat inovatif, mudah dan praktis digunakan (62,5%), mengikuti perkembangan zaman dan gaya mahasiswa zaman sekarang (20,8%), dan menarik dan sangat memudahkan mahasiswa dalam perkuliahan (16,7%)
10) Kekurangan kamus tersebut : konten perlu diperbanyak lagi (16,7%), perlu ditambahkan

media lain di dalamnya seperti audio atau video (58,7%), dan dapat dilengkapi dengan contoh-contoh foto atau gambar (25%)

Revisi Kamus Daring Berdasarkan Hasil Ujicoba

Berdasarkan hasil uji coba kamus daring kepada mahasiswa sebagai sampel penelitian, peneliti dapat menyimpulkan beberapa masukan atau saran mahasiswa sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan kamus daring sebagai produk penelitian. Adapun saran yang diberikan oleh mahasiswa adalah sebagai berikut. Dengan demikian, peneliti melakukan beberapa perbaikan terhadap kamus tersebut berdasarkan saran mahasiswa sebagai sampel penelitian.

Tabel 1
Saran Mahasiswa untuk Perbaikan Kamus Daring sebagai Produk Penelitian

No	Aspek	Saran
1	Data korpus/ kosakata	Agar lebih diperluas atau ditambah
2	Konten/ isi	Agar dilengkapi dengan media lain seperti audio, video dan gambar.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Profil lulusan bidang bahasa Prancis yang paling banyak diminati oleh mahasiswa yaitu sebagai pemandu wisata atau praktisi di bidang pariwisata,
2. Media pembelajaran yang dibutuhkan mahasiswa untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Prancis bidang pariwisata (*Français du Tourisme*) adalah media pembelajaran interaktif berbasis internet,
3. Kamus *daring* bahasa Prancis-Indonesia bidang pariwisata dapat menjadi media pembelajaran interaktif untuk mahasiswa khususnya dalam mata kuliah *Français du Tourisme*,
4. Kelebihan kamus daring bahasa Prancis-Indonesia bidang pariwisata : sangat mudah dan praktis digunakan, menarik dan sesuai dengan gaya belajar mahasiswa zaman sekarang. Kekurangan : belum dilengkapi dengan gambar atau media pendukung lain seperti audio dan video.

Saran

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mahasiswa maupun dosen dapat menggunakan sekaligus memanfaatkan kamus daring tersebut khususnya dalam mata kuliah *Français du Tourisme*, baik ketika perkuliahan sedang berlangsung atau ketika mahasiswa mengerjakan tugas di rumah karena kamus tersebut dapat dengan mudah diakses di manapun dan kapanpun.
2. Peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini sehingga akan diperoleh hasil yang lebih maksimal.
3. Siapapun dapat menggunakan kamus daring ini sebagai media pembelajaran bahasa Prancis di bidang Pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

Malalina & Kesumawati, N. (-). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Komputer Pokok Bahasan Lingkaran untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*. [Daring]. Diunduh di https://media.neliti.com/media/publications/122395-ID-pengembangan-bahan-ajar-interaktif-berba.pdf.

Martin, N.C. (2009). *Lexicographie et traduction : les différents types de dictionnaires : classement et typologie*. *Journal de l'Entreculturas,* 1. ISSN: 1989-5097. [Daring]. Diunduh di : http://www.entreculturas.uma.es/n1pdf/articulo17.pdf. [2 Januari 2016]

Pruvost, J. (2010). *Lexicographie, dictionnairique, et métalexicographie*. [Daring]. Diunduh di : http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/documents/cr124_p33.pdf. [2 Januari 2016]

Qobt, H.A.A. (2008). *Vers une Didactique du Français sur Objectifs Spécifiques Médié par Internet*. [Daring]. Diunduh di : https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00335245/document [6 Juni 2015]

Rey, A. dkk. (2011). *Le Robert de Poche Plus 2012*. Paris : Sejer.

Savie. (2008). *Le Concept de Média d'Apprentissage*. [Daring]. Diunduh di : http://www.savie.qc.ca/CampusVirtuel/Upload/PDF/Out/Page18727.pdf. [9 Februari 2018]

UPN Veteran Jatim. (-). *Tinjauan pustaka*. [Daring]. Diunduh di : http://eprints.upnjatim.ac.id/2736/2/file2.pdf. [2 Januari 2016]

William. (2011). *Pengertian Kamus Daring*. [Daring]. Diunduh di : http://william-kid.blogspot.co.id/2011/04/pengertian-kamus-daring.html. [9 Februari 2018]

STRATEGI PEMBELAJARAN PELAFALAN BUNYI BAHASA

Sumarti
FKIP Universitas Lampung
martisumarti70@gmail.com

ABSTRAK

Makalah ini mengkaji latar belakang munculnya pendekatan komunikatif dalam pembelajaran *pronunciation* atau pelafalan berdasarkan teori Nunan. Dengan pendekatan komunikatif tersebut, Nunan menyajikan metode pembelajaran yang empiris sehingga sangat mungkin diterapkan secara efektif dalam pembelajaran pelafalan seluruh bahasa di dunia. Dalam bahasannya, Nunan memaparkan model pembelajaran pelafalan dengan pendekatan komunikatif. Hal ini sangat berbeda dengan pendekatan pembelajaran pelafalan sebelumnya yang menggunakan pasangan minimal. Walaupun teori Nunan digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, dalam makalah ini diimplikasikan dalam konteks pembelajaran pelafalan bahasa Indonesia yang sangat berguna terutama bagi pembelajaran BIPA (bahasa Indonesia bagi penutur asing). Untuk itu, pembahasan meliputi ihwal munculnya pendekatan tersebut, yakni fonologi kontrastif, pembelajaran bunyi segmental dan suprasegmental, serta pembelajaran pelafalan berbasis pendekatan komunikatif.

Kata Kunci: *pronunciation/pelafalan, fonologi kontrastif, pendekatan komunikatif*

Pendahuluan

Pembelajaran pelafalan berkaitan dengan perspektif yang berbeda dari setiap kemampuan berbahasa. Pengaruh bahasa pertama dalam kaitannya dengan kompetensi pelafalan akan lebih besar dibandingkan dengan pemerolehan kompetensi morfologi dan sintaksis. Penguasaan terhadap sistem fonologis bahasa tertentu kurang efektif jika mulai mempelajarinya setelah masa pubertas (Nunan, 1998).

Baru-baru ini, berdasarkan teori yang dikemukakan dalam buku Nunan (Hidayat, 2009) telah dihasilkan sebuah teori pengajaran pelafalan yang efektif. Oleh karena itu, dengan mengkaji hasil penelitian ini diharapkan pelaksana atau pelaku pembelajaran bahasa dapat menerapkannya sehingga pelafalan dapat dibelajarkan secara efektif di dalam kelas.

Adapun kajian dalam makalah ini meliputi permasalahan sebagai berikut: (1) apa yang dimaksud dengan fonologi kontrastif dan bagaimana pengaruhnya terhadap pengajaran pelafalan atau *pronounciation*?; (2) apakah perbedaan antara fitur segmental dan suprasegmental pelafalan dan bagaimana hal ini bisa diajarkan?; serta (3) bagaimana pelafalan diajarkan dari perspektif komunikatif? Oleh karena itu, berturut-turut pembahasan makalah ini meliputi fonologi kontrastif, perbedaan fitur segmental dan suprasegmental beserta pembelajarannya, dan pembelajaran pelafalan dari perspektif komunikatif.

Dalam kaitannya dengan pelafalan, kajian ini menunjukkan bahwa penguasaan bunyi dan pelafalan bahasa target merupakan prioritas tinggi untuk sebagian peserta didik. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan Nunan (1988b). Stevick juga menyediakan bukti anekdotal untuk mendukung pandangan ini bahwa peserta didik prihatin dengan pelafalan bahasa target yang kurang mendapat latihan *pronunciation*. Dia menyarankan tiga alasan agar peserta didik berlatih pelafalan. Pertama, *drills* dilakukan dengan emosi yang tenang. Kedua, relatif mudah ketika pengulangan pelafalan bahasa *native*, dan ketiga latihan repetitif dapat diprediksi selama mereka melakukan dengan konsentrasi. Bukti anekdotal menunjukkan bahwa sulit menguasai aspek fonologis tanpa latihan berulang.

Apalagi, jika peserta didik berasal dari berbagai negara, seperti pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing

(BIPA). Sangat diperlukan analisis atau kajian tipologi bahasa para pemelajar agar pengajar BIPA dapat menyesuaikan pelatihan pelafalan selaras dengan tipe bahasa pemelajar (Sumarti dan Fuad, 2017). Kajian makalah ini sangat bermakna khususnya bagi pembelajaran BIPA. Peserta BIPA mengalami beberapa kesulitan melafalkan bunyi-bunyi bahasa Indonesia tertentu karena bertentangan dengan sistem bunyi bahasa pertama mereka. Untuk itu, pengajar BIPA harus mengantisipasi kesulitan ini dengan berupaya melatih pelafalan mereka berdasar pada sistem bunyi bahasa pertama peserta BIPA.

Pembahasan

1) Fonologi Kontrastif

Fonologi kontrastif merupakan oposisi antara satuan bunyi bahasa dalam suatu bahasa dengan bahasa yang lain. Pemahaman analisis kontrastif dalam fonologi ini sangat penting ketika mempelajari bahasa kedua. Mengapa? Sistem bunyi bahasa setiap bahasa sangat khas sehingga pemelajar harus memahaminya agar terhindar dari interferensi atau kesulitan mempelajari bahasa kedua.

Contrast 'kontras' ialah adanya oposisi antara satuan-satuan yang distingtif (yang berfungsi membedakan satuan bahasa) dalam suatu bahasa (Kridalaksana, 2011:135). Satuan distingtif di sini berupa bunyi bahasa atau fonem (fungsional). Oleh karena itu, penguasaan sistem bunyi bahasa kedua sangat sulit bagi peserta didik. Sebagian besar peserta didik mempelajari bahasa kedua setelah masa remaja. Dalam bukunya tentang transfer bahasa, Odlin (1989) menunjukkan pengaruh kuat bahasa pertama terhadap pembelajaran bunyi bahasa kedua. Dia menunjukkan perbedaan fonetis dan fonemis dalam lintas pengaruh bahasa pertama ke dalam bahasa kedua. Analisis fonetis membandingkan dua bahasa dari segi fisik bunyi bahasa dihasilkan. Kontras dalam fonemik berdasarkan sistem fonemik bunyi dalam minimal pairs. Contoh kontras antara bahasa Inggris dengan berbegai bahasa diuraikan di bawah ini.

1. Bahasa Spanyol

   Sistem konsonan bahasa Spanyol dan Inggris menunjukkan banyak kesamaan, tetapi hakikat sistem kalimat sangat berbeda sehingga menimbulkan kesulitan bagi peserta didik berbahasa Spanyol dan Inggris.
2. Bahasa Rusia

Dua fitur utama yang membedakan sistem bunyi bahasa Rusia dan Inggris adalah tidak adanya jangka pendek-panjang dan tidak adanya diftong. Ritme bahasa Inggris dan stress juga sulit untuk dikuasai pembelajar bahasa Rusia.

3. Bahasa Arab

   Sistem Fonologi bahasa Arab dan Inggris sangat berbeda. Bahasa Inggris memiliki 22 vokal dan 24 konsonan, sedangkan bahasa Arab memiliki 8 vokal dan 32 diftong konsonan.

4. Bahasa Jepang

   Jepang memiliki 5 vokal dengan beberapa kelompok konsonan. Peserta didik berbahasa Jepang menemukan sistem bunyi yang lebih kompleks dari bahasa Inggris sehingga kesulitan untuk mempelajarinya.

5. Bahasa Cina

   Sistem fonologi bahasa Cina sangat berbeda dengan bahasa Inggris, beberapa fonem bahasa Inggris tidak dimiliki bahasa Cina. Secrara umum, penutur Cina sulit mempelajari bahasa Inggris demikian sebaliknya.

6. Bahasa Indonesia

   Bahasa Inggris memiliki 22 vokal dan 24 konsonan, sedangkan bahasa Indonesia memiliki 6 vokal dan 21 konsonan (Alwi, 2003:22). Selain itu, dalam bahasa Indonesia dikenal dengan digraph, yakni satu bunyi dilambangkan oleh dua fonem, seperti /ng, ny, sy, kh/ apalagi dalam bahasa Indonesia dikenal adanya nasalisasi yang tidak ada dalam bahasa Inggris. Penutur bahasa Indonesia kesulitan melafalkan bunyi bahasa Inggris karena perbedaan pelafalan bunyi yang kontras, seperti vocal [u] yang dalam bahasa Inggris bisa berbeda pelafalannya ketika posisi bunyi itu di depan, tengah, dan belakang. Hal ini tidak ada dalam bahasa Indonesia sehingga penutur bahasa Indonesia sulit melafalkan dengan tepat bunyi bahasa Inggris tersebut. Dengan kata lain, tulisan dan lafal bahasa Inggris sering sangat berbeda, contoh kata /*uncle*/ yang dilafalkan [aŋkel] dan /*UNESCO*/ dilafalkan [yunesko].

Berdasarkan perbedaan sistem bunyi bahasa antarbahasa tersebut, menunjukkan bahwa penutur bahasa pertama akan mengalami kesulitan ketika belajar bahasa kedua. Guru harus mampu menangani keheterogenan latar belakang bahasa

peserta didik. Kesulitan ini dapat diatasi dengan menggunakan situasi dan konteks lingusitik dalam menentukan makna kata. Misalnya penutur Jepang kesulitan membedakan *lice* 'kutu' dan *rice* 'nasi' ketika kata-kata tersebut diproduksi dalam isolasi. Hal ini tentu saja solusinya ialah analisis konteks linguistik untuk membedakan makna kata tersebut. Selama beberapa tahun, audio-lingualism mendominasi pengajaran bahasa, banyak upaya dilakukan agar peserta didik mengetahui dan mempu membunyikan kontras seperti kata *rain* 'hujan' dan *run* 'berlari'.

2) Pembelajaran Bunyi Segmental dan Suprasegmental

Selain perbedaan bunyi segmental, perbedaan bunyi suprasegmental juga menimbulkan kesulitan bagi pemelajar bahasa kedua. Bunyi suprasegmental meliputi nada, jeda, jangka, intonasi, dan tekanan (Muslich, 2008:28). Contoh bahasa tonal, yakni bahasa Thailand yang menggunakan intonasi dan *pitch* sebagai pembeda secara fonemis, contoh kata '*haa'* diucapkan dengan intonasi *menurun* berarti '*lima'*, sedangkan jika dilafalkan dengan intonasi *naik* berarti '*mencari'*. Hal ini tentu saja menyulitkan pemelajar bahasa yang tidak mengenal bahasa tonal, sebaliknya penutur bahasa nontonal akan kesulitan belajar bahasa tonal.

Dalam membahas implikasi pedagogis fitur pelafalan, Byrne dan Walsh (Nunan. 1998: 159) membantah bahwa fitur suprasegmental, yang meliputi stress, ritme, dan intonasi lebih penting daripada produksi vokal dan konsonan. Namun, mereka sependapat jika bunyi suprasegmental lebih sulit dipelajari dan diajarkan karena pola penutur asli berbeda dengan pemelajar bahasa kedua. Selanjutnya, penelitian Odlin menunjukkan bahwa kesamaan antara pola suprasegmental dua bahasa dapat memfasilitasi akuisisi.

Stevick (Nunan, 1998) menyarankan para guru menggunakan variasi pada saat melatih kefasihan dan irama. Beberapa saran tersebut adalah

1. pengulangan seluruh kelas versus pengulangan kelompok atau baris versus pengulangan individu;
2. panggilan pada siswa (kelompok) secara tetap versus memanggil mereka secara acak;
3. buku siswa dibuka versus buka siswa ditutup;
4. dua atau tiga repetisi per siswa (atau kelompok) dibandingkan hanya satu pengulangan

sebelum siswa berikutnya (atau kelompok);

5. tempo lambat dibandingkan tempo cepat;
6. nada suara: netral dibandingkan misterius atau menakutkan versus kuat atau tegas; dan
7. kenyaringan: hampir tidak terdengar versus normal dan versus seperti orator

Selanjutnya, Tanone (Nunan, 1982, 1983) menerapkan beberapa karya ini ke pemerolehan bahasa kedua dan menyimpulkan bahwa berbagai jenis perbedaan tugas komunikatif akan memperoleh kemampuan berbagai bahasa. Misalnya, pidato spontan akan berbeda dari membaca lisan atau bahasa yang telah dielisitasi peneliti.

Dalam salah satu artikel tentang pelafalan, beberapa survei yang telah dipublikasikan, Pennington dan Richards (1986) mengevaluasi status penelitian terkini ke dalam pengajaran pelafalan dari perspektif pengajaran bahasa komunikatif. Mereka menyarankan keakuratan pada level segmental bukanlah tujuan dasar pengajaran pelafalan dan bahwa "pengajaran dipisahkan dari bentuk bunyi dan kata, gagal mengatasi kenyataan dalam komunikasi, banyak aspek pelafalan yang ditentukan oleh posisi unsur-unsur dalam penekanan tuturan panjang. Berikut rekomendasi untuk pengajaran pelafalan yang dimuat dalam artikel tersebut.

1. Pengajaran pelafalan harus fokus pada tujuan jangka panjang, tujuan jangka pendek harus dikembangkan dengan merujuk pada tujuan jangka panjang.
2. Tujuan apapun eksplisit pelatihan pelafalan harus membawa peserta didik secara bertahap dari dikontrol, kognitif berbasis kinerja menuju keterampilan otomatis berbasis kinerja.
3. Pengajaran harus bertujuan secara bertahap mengurangi sejumlah pengaruh bahasa asli/pertama pada segmental, pengaturan bunyi, dan fitur prosodi, tetapi tidak harus selalu berusaha untuk memusnahkan secara total pengaruh bahasa asli pada pelafalan penutur bahasa kedua.
4. Pengucapan harus diajarkan sebagai bagian integral dari penggunaan bahasa lisan,

sebagai bagian dari cara untuk menciptakan makna referensial dan makna interaksional, bukan hanya sebagai aspek produksi kata dan kalimat secara lisan.

5. Pengucapan bentuk alamiah berhubungan dengan aspek-aspek penggunaan bahasa, seperti mendengarkan, kosa kata, dan tata bahasa; cara penyorotan ini saling tergantung dalam pengajaran perlu dijelajahi (Pennington dan Richards, 1986:219)

Kenworthy (Nunan, 1998) memberikan perlakuan yang seimbang antara teori dan praktik, dan telah mengidentifikasi enam faktor utama yang mempengaruhi pembelajaran pelafalan, yakni bahasa asli/pertama, faktor usia, jumlah eksposur, kemampuan fonetis, sikap dan identitas, motivasi dan perhatian pada pelafalan. Kenworthy menyimpulkan tinjauan teori dan penelitian dengan mengidentifikasi tiga cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk memmengaruhi peserta didik. Pertama, meyakinkan peserta didik bahwa pelafalan yang baik memudahkan pemahaman. Kedua, harus menekankan bahwa efektivitas komunikatif yang dimengerti bukan penguasaan bahasa asli, yang menjadi tujuan. Ketiga, menunjukkan perhatian terus- menerus kepada peserta didik sehubungan dengan kemajuan dalam perkembangan pelafalan yang dapat diterima dan dimengerti.

6.4 Pembelajaran Pelafalan dari Perspektif Komunikatif

Dari tahun 1960-an, latihan pasangan minimal sangat popular di kelas pelafalan. Sebagai contoh, guru bertanya pada siswa, apakah kata-kata dalam setiap pasangan sama (S) atau berbeda (D):

west–vest worse-horse vet-wet wine-vine

wet-vet verse-verse vine-wine wane-vane

Latihan seperti ini menjadi kurang popular dengan munculnya pengajaran bahasa berbasis komunikatif. Sekarang lebih fokus pada fitur-fitur suprasegmental bahasa. Ada banyak cara yang dapat memberikan orientasi komunikatif terhadap tugas pelafalan. Misalnya, dengan rekaman contoh bahasa *native* atau asli. Selain itu, guru juga harus memberikan banyak contoh kepada peserta didik berbagai teks yang berkaitan dengan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbelanja, berjalan-jalan,

berkenalan, bercerita, berolahraga, berenang, bertamasya, dan lain-lain. Nunan (1998) mencontohkan latihan pertama dan kedua dengan menggunakan data penutur asli, kemudian peserta didik mendemonstrasikannya dengan menggunakan tekanan dan intonasi menurut pemahaman mereka.

Sementara itu, pembelajaran pelafalan (fonologi atau tata bunyi) dalam bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua erat kaitannya dengan pembelajaran berbicara di BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). Hal ini bertolak dari konsep bahwa pelafalan bunyi bahasa Indonesia yang benar, sesuai artikulasi dan kaidah fonotaktiknya, merupakan salah satu indikator terampil berbicara bahasa Indonesia. Padahal, peserta BIPA Darmasiswa Unila contoh, pada tahun 2017 berasal dari Polandia, Slovakia, Madagaskar, dan Vietnam yang tentu saja sudah terbiasa berbahasa ibu masing-masing dengan tipologi dan sistem morfofonologi berbeda dengan sistem artikulasi bahasa Indonesia.

Dari hasil penelitian (Sumarti dan Fuad, 2017) diketahui bahwa (1) peserta BIPA dari Polandia dan Slovakia (penutur bahasa fleksi) mengalami kesulitan melafalkan fonem nasal, deretnasal+velar, konsonan palatal; (2) peserta yang berasal dari Madagaskar (penutur bahasa fleksi-aglutinatif) mengalami kesulitan melafalkan vokal tengah dan getar, nasal+vokal+nasal; dan (3) peserta yang berasal dariVietnam (penutur bahasa isolatif) kesulitan melafalkan fonem geseran *laminoalveolar+semivokal dan gugus*. Untuk itu, pelatihan pelafalan dengan teknik Nunan (1998) telah terbukti efektif memudahkan pemelajar bahasa Indonesia melafalkan bunyi-bunyi bahasa Indonsia dengan baik.

Selanjutnya, untuk melengkapi kompetensi pelafalan bunyi bahasa. pembelajaran berbicara juga dapat diimplikasikan atau dikaitkan dengan tata tulis atau kaidah ejaan (Chaer, 2009, Muslich, 2008). Hal ini dapat dipahami karena bunyi bahasa ketika dituliskan menjadi lambang bunyi atau huruf. Penulisan huruf diatur dalam kaidah ejaan. Oleh karena itu, pembahasan fonologi bukan hanya menyangkut pelafalan, tetapi juga penulisannya agar sesuai dengan kaidah.

Dengan demikian, pemelajar bahasa Indonesia dapat berlatih pelafalan dengan benar kemudian menuliskannya dengan ejaan yang benar. Inilah hakikat belajar berbahasa secara integratif atau terpadu. Empat keterampilan berbahasa dapat dipadukan dalam pembelajaran secara

bersamaan.

Simpulan

Pelafalan bunyi bahasa adalah keahlian yang acapkali diabaikan dalam berbagai pembelajaran bahasa, meskipun jelas pentingnya bagi peserta didik pembelajaran bahasa kedua. Dalam makalah ini telah dipaparkan pentingnya pembelajaran pelafalan berbasis pendekatan komunikatif. Dengan perlatihan secara repetitif, pemelajar bahasa kedua secara empirik menggunakan tuturan-tuturan komunikatif bukan dengan pasangan kata minimal.

Secara teoretis, telah terjadi pergeseran pembelajaran pelafalan dari pasangan minimal menjadi berbasis pendekatan komunikatif yang dilengkapi dengan pelafalan fitur segmental sampai tambahan fitur suprasegmental, seperti ritme, tekanan, dan intonasi. Dalam hal tujuan pembelajaran, juga terjadi perubahan fokus pada pengembangan efektivitas komunikatif, bukan pada pengembangan pelafalan bunyi bahasa secara murni.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Hasan. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Puastaka

Chaer, Abdul. 2009. *Fonologi Bahasa Indonesia.* Jakarta: Rineka Cipta.

Fuad, Muhammad dan Sumarti.2017. "Pembelajaran Berbicara Berbasis Tipologi Bahasa dan Kearifan Lokal Masyarakat Lampung bagi Peserta BIPA di Universitas Lampung". Prosiding KIPBIPA X. Malang Kridalaksana, Harimurti. 2011. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.

Muslich, Masnur. *2008.Fonologi.* Jakarta: Bumi Aksara

Nunan, David. 1998. *Language Teaching Methodology*. USA: Pearson Education Limited.

Nunan, David. 2009. *Metodologi Pengajaran Bahasa.* Terjemahan Kosadi Hidayat. Bandung: Yaf Publish.

Pike, Kenneth L. 1978. *Phonemics.* Kanada: The University of Michigan.

KESALAHAN DALAM PENULISAN TEKS BAHASA INGGRIS OLEH SISWA SD DI INDONESIA

Yosua Permata Adi
adi.yosua9@gmail.com

ABSTRAK.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis kesalahan dalam teks yang ditulis oleh siswa kelas 6 SD di salah satu sekolah bilingual di Indonesia. Secara implisit, siswa diminta untuk menulis cerita dalam semester pertama Tahun Akademik 2017/2018. Kemudian, teks dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan jenis kesalahan penulisan, dan menyelidiki faktor-faktor yang menyebabkan kesalahan dalam teks tersebut. Temuan penelitian menunjukkan bahwa subjek cenderung membuat kesalahan dalam ranah tata bahasa dan mekanik. Subjek juga cenderung meakukan kesalahan intralingual lebih dari kesalahan interlingual. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan hasil lain yaitu subjek memiliki pengetahuan kosakata yang luas serta kemampuan yang baik, tidak hanya dalam menulis, namun juga keterampilan lainnya. Penjelasan yang paling mungkin dapat digali dari wawancara dengan orang tua subjek. Hasil temuan adalah subjek telah menggunakan bahasa target yaitu Bahasa Inggris sejak ia berada di kelas dua SD, sehingga kemampuannya dalam berbahasa Inggris lebih baik.

Kata kunci: *menulis, analisis kesalahan, akuisisi bahasa kedua*

I. LATAR BELAKANG

Menulis adalah proses yang kompleks, bahkan untuk penutur asli (Heydari & Bagheri, 2012, Perez, et al., 2003). Dengan demikian, menulis juga merupakan proses yang kompleks untuk bahasa kedua atau bahasa asing. Banyak peneliti telah mencoba mencari tahu kesalahan dasar yang dibuat oleh peserta didik EFL secara tertulis. Itu dilakukan dengan tujuan untuk lebih memahami kesalahan siswa dan untuk membantu mereka belajar lebih baik. Corder (1974) dalam pernyataan persuasifnya, mencatat bahwa "analisis kesalahan bermanfaat dalam tiga hal berbeda. Pertama, bagi guru, analisis kesalahan menunjukkan seberapa jauh pelajar telah berkembang. Kedua, analisis kesalahan memberikan kepada peneliti bukti bagaimana sebuah bahasa diperoleh, dan strategi apa yang digunakan pelajar dalam mempelajari suatu bahasa. Ketiga, tidak dapat dibantah bagi pelajar itu sendiri. Karena dengan analisis kesalahan. kita dapat menggunakan kesalahan sebagai sarana untuk belajar lebih baik". Itulah alasan mengapa guru perlu memahami dan melakukan langkah yang benar terhadap kesalahan siswa. Studi terhadap analisis kesalahan akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

Analisis Kesalahan adalah salah satu topik utama dalam bidang penelitian akuisisi bahasa kedua. Kesalahan adalah bagian integral dari pembelajaran bahasa. Pelajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua tidak menyadari keberadaan sistem atau aturan tertentu dalam bahasa Inggris. Kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh pelajar ini menjadi pusat perhatian banyak peneliti. Tujuan dasar analisis kesalahan adalah untuk menggambarkan bagaimana pembelajaran terjadi dengan meneliti output pembelajaran, termasuk dalam kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam proses akuisisi bahasa (Khansir, 2012). Richard (1974) membedakan tiga sumber kesalahan:

1. Kesalahan interferensi: kesalahan yang dihasilkan dari penggunaan elemen dari satu bahasa saat berbicara / menulis, 2. Kesalahan intralingual: kesalahan yang mencerminkan karakteristik umum dari pembelajaran aturan seperti generalisasi yang salah, penerapan aturan yang tidak lengkap, dan kegagalan untuk mempelajari kondisi di mana aturan berlaku, dan 3. Kesalahan perkembangan: kesalahan terjadi ketika pelajar berusaha untuk membangun hipotesis tentang bahasa target berdasarkan pengalaman yang terbatas.

Kemudian, kesalahan intralingual juga dibagi ke dalam kategori berikut:

1. Kesalahan generalisasi berlebihan: pelajar menciptakan struktur yang menyimpang berdasarkan struktur lain dalam bahasa target (mis. *"She can studies" where English allows "She can study" and "She studies").*

2. Ketidaktahuan tentang batasan peraturan: pelajar menerapkan aturan pada konteks yang tidak dapat diterapkan (mis. *He made me to go rest" through extension of the pattern "He asked/wanted me to go"*).

3. Penerapan aturan yang tidak lengkap: pelajar gagal menggunakan struktur yang dikembangkan sepenuhnya (mis. *"You like to dance?" in place of "Do you like to dance?"*)

4. Hipotesis salah: pembelajar tidak sepenuhnya memahami perbedaan dalam bahasa target (mis. *the use of "was" as a marker of past tense in "One day it was happened"*).

Jiang (1995) menganalisis kesalahan peserta didik EFL Taiwan dalam preposisi dalam Bahasa Inggris dan menemukan bahwa sejumlah besar kesalahan berasal dari transfer bahasa. Peneliti menyatakan bahwa dibandingkan dengan penutur bahasa Inggris, penutur bahasa Mandarin menggunakan lebih sedikit preposisi untuk lebih banyak konsep, sehingga meningkatkan kesulitan dalam mempelajari preposisi bahasa Inggris. Selain itu, Kim (1989) yang dikutip dalam Lee (2001) melakukan Analisis Kesalahan dengan dua ratus siswa kelas 10 EFL Korea menggunakan terjemahan bahasa Inggris dari kalimat Korea. Dia mengidentifikasi 1122 kesalahan di mana kesalahan transfer yang dihasilkan dari struktur L1 lebih tinggi (24%) daripada kesalahan generalisasi berlebihan (23%). Selain itu, ia mengidentifikasi 1122 kesalahan yang terdeteksi dalam enam domain dan membaginya menjadi 22 kategori linguistik. Temuannya mengungkapkan bahwa kesalahan dalam artikel adalah yang paling umum (354) dan hanya ada 8 kesalahan dalam urutan kata dan 2 dalam ejaan.

Kemudian, Tavakoli, M., Ghadiri, M., Zabihi, R. (2014) melakukan penelitian terhadap peningkatan kemampuan menulis pembelajar bahasa asing melalui metode penerjemahan dan metode langsung. Penelitian menunjukkan bahwa metode penerjemahan tidak bermanfaat bagi siswa, sedangkan metode langsung tidak langsung seperti yang seharusnya. Itu karena para siswa masih berpikir dan menyusun dalam bahasa Persia daripada langsung menggunakan bahasa Inggris. Ini menunjukkan bahwa pelajar asing perlu

latihan dalam melakukan penulisan. Peneliti lain telah melakukan penelitian untuk menyelidiki hubungan antara penulisan L1 dan siswa EFL. Ying (1987) sebagaimana dikutip dalam Heydari & Bagheri (2012) meneliti 120 komposisi siswa EFL Taiwan dan mengurutkan kesalahan berdasarkan tiga kriteria generalisasi yang berlebihan, penyederhanaan, dan transfer bahasa. Sebanyak 1.250 kesalahan terdeteksi dalam 120 komposisi, di antaranya 78,9% kesalahan adalah hasil dari transfer bahasa, 13,6% kesalahan adalah generalisasi yang berlebihan dari bahasa target, dan 7,5% adalah bentuk penyederhanaan.

Secara khusus, Wu & Garza (2014) berusaha untuk mengeksplorasi lima masalah utama penulisan EFL pelajar kelas 6 dengan menganalisis sifat dan distribusi kesalahan penulisan mereka dan juga menyelidiki faktor-faktor yang menyebabkan kesalahan dalam penulisan mereka dalam bahasa Inggris melalui komunikasi email. Studi ini menguji sampel tulisan peserta didik EFL dan mengikuti taksonomi: tata bahasa, leksikal, semantik, mekanika, dan jenis kesalahan urutan kata. Temuan menunjukkan bahwa peserta membuat lebih banyak kesalahan pada kesalahan interlingual / *transfer* daripada kesalahan intralingual / perkembangan. Siswa menggunakan kebiasaan, aturan, dan pola L2 mereka dalam penulisan bahasa kedua. Namun, siswa juga memiliki kesalahan intralingual karena generalisasi berlebihan dan paparan parsial ke bahasa target. Selain itu, siswa juga memasukkan fitur linguistik internet dalam tulisan mereka. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam membedakan kosa kata dan diksi yang digunakan dalam menulis (Silva, 1992).

Penelitian sebelumnya di atas berurusan dengan analisis kesalahan secara tertulis. Banyak masalah yang dihadapi oleh pelajar asing untuk menggunakan menulis, karena menulis adalah proses kompleks yang diperlukan untuk melakukan perencanaan, (Wang, 2003; Woodall, 2002), generasi gagasan atau konten (Beare & Bourdages, 2007; Knutson, 2006) , penyelesaian masalah linguistik (Beare, 2000; Centeno-Cortes & Jimenez Jimenez, 2004; Lay, 1982) pilihan gaya (Knutson, 2006), dan mencegah kelebihan kognitif (Cohen & Brooks-Carson, 2001; Knutson, 2006). Namun, peneliti ingin mengetahui kesalahan apa yang sering ditemukan pada siswa EFL Bahasa Indonesia-Bahasa Inggris, dan untuk melihat faktor-faktor apa yang menyebabkan kesalahan dalam sampel penulisan EFL karena siswa menunjukkan pengetahuan yang luas tentang kosa kata dan kecakapan

bahasa Inggris yang baik. Metode, hasil dan implikasi dari penelitian akan dibahas sebagai berikut.

II. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah swasta di Bandar Lampung, Lampung, Indonesia. Penelitian ini ingin melihat bagaimana siswa kelas 6 bereaksi terhadap kesalahan intralingual dalam hal menulis cerita naratif. Subjek diminta untuk menulis cerita pada kelas bahasa Inggris di semester pertama tahun akademik 2017/2018. Karena ini adalah sekolah swasta dan yang mengejutkan adalah sekolah baru, siswa di kelas 6 hanya satu siswa yang sangat cerdas. Dia adalah seorang siswa yang telah terbiasa dan menggunakan bahasa Inggris sejak dia masih dalam kelompok bermain (4 tahun). Namun di rumah, ia lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia daripada Bahasa Inggris. Berdasarkan itu, peneliti ingin melihat bagaimana kesalahan intralingual terjadi dalam hal kesalahan dalam menulis. Kemudian, peneliti meminta subjek secara implisit untuk menulis cerita. Untungnya, subjek setuju dan bahkan suka menulis cerita. Itu membuat penelitian lebih mudah dilakukan. Kemudian di seluruh kelas bahasa Inggris di semester pertama, subjek telah menulis lima belas teks (sampel teks dalam lampiran). Kemudian peneliti menganalisis teks, dan mencoba menggambar garis merah tentang bagaimana kesalahan terjadi pada siswa kelas 6 dari sekolah bilingual swasta di Lampung, Indonesia. Setelah melakukan analisis, peneliti berpikir bahwa peneliti perlu menggali informasi lebih lanjut terhadap sampel karena ia menunjukkan pengetahuan yang luas tentang kosa kata serta kemampuan bahasa Inggris yang baik. Jadi, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua dari anak tersebut.

III. HASIL

Hasil tulisan tersebut kemudian diperiksa secara menyeluruh. Setelah memeriksa tulisan-tulisan tersebut, ditemukan kesalahan-kesalahan. Kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa dihitung dan dimasukkan ke dalam tabel dengan persentase kejadian (Wu & Garza, 2014). Langkah-langkahnya disajikan dalam tabel di bawah ini:

Table 1

Steps to analyze errors

Steps		*Definition*	*Examples*
Step 1	Collect data	Written data	15 writing samples were collected
Step 2	Identify errors	Different types of errors	1. (prepositions, articles, singular/plural, adjectives, relative clause,

			verb tense, singular/plural, nouns, pronouns, tense, articles, preposition, verb formation, subject-verb agreement, and fragment) 2. Word choice 3. Meaning 4. Use of punctuations.
Step 3	Classify errors	It is an error of agreement? Is it an error in irregular verbs?	Grammatical type error Syntactic type error Lexical type error Semantic type error Mechanics type error
Step 4	Quantify errors	How many errors of total?	How many errors of each feature occur?
Step 5	Analyze source	Cause of these errors	Intralingual (developmental errors) Interlingual (interference errors)

Hasil penelitian yang disajikan didasarkan pada dua pertanyaan penelitian yang diajukan. Jawaban atas pertanyaan pertama difokuskan pada kategori kesalahan tata bahasa, frekuensi kemunculan setiap kesalahan, persentase setiap kesalahan dari total kesalahan. Jawaban untuk pertanyaan pertama mencakup kategori kesalahan tata bahasa yang ditemukan dalam tulisan siswa, frekuensi kemunculannya, dan persentase dan urutan peringkat dari masing-masing jenis kesalahan.

Kemudian, tulisan-tulisan itu diperlakukan sebagaimana mestinya untuk membentuk pandangan yang lebih mudah. Rincian hasil disajikan sebagai berikut.

Table II

Type of errors

Types of error	#	Error category	Frequency	Percentage	Rank order
Grammatical error	1	Verb tense	93	35.09%	1
	2	Sentence structure	2	0.75%	12
	3	Coordination	18	6.79%	4
	4	Relative clause	1	0.38%	17
	5	Singular/plural	2	0.75%	13
	6	Verb omission	3	1.13%	10
	7	Subject omission	0	0.00%	20
	8	S-V agreement	8	3.02%	6
	9	Fragment	1	0.38%	18
Lexical error	10	Noun	1	0.38%	19
	11	Pronoun	8	3.02%	7
	12	Verb	3	1.13%	11
	13	Adjective	0	0.00%	21
	14	Adverb	0	0.00%	22
	15	Article	6	2.26%	9
	1	Prepositio	2	0.75%	14

	16	n			
	17	Word form	2	0.75%	15
	18	Interjections	2	0.75%	16
Semantic error	19	Word choice (Meaning)	14	5.28%	5
Mechanic error	20	Punctuation	46	17.36%	2
	21	Capitalization	46	17.36%	3
	22	Spelling	7	2.64%	8
Total			265	100%	

Dalam analisis di atas, dari semua jenis kesalahan yang dibuat oleh sampel, dapat dilihat bahwa kesalahan yang paling sering dibuat oleh sampel adalah kesalahan tata bahasa pada kata kerja yang digunakan (35,09%). Yang kedua dan ketiga paling sering adalah kesalahan mekanik pada tanda baca dan huruf besar (17,36%). Kesalahan keempat yang paling sering terjadi adalah koordinasi secara gramatikal (6.79); yang kelima adalah pilihan kata (5,28%). Ditemukan kesalahan lain seperti penggunaan kata kerja, kata ganti dan subjek atau kata kerja, namun persentasenya tidak lebih tinggi dari yang disebutkan di atas. Selain menempatkan kesalahan dalam persentase, kesalahan juga dianalisis berdasarkan kesalahan intralingual / pengembangan dan kesalahan interlingual / transfer (Wu & Garza, 2014).

Table III

Distribution of errors

Types of error	#	Error category	Frequency	Intralingual	Percentage	Interlingual	Percentage
Grammatical error	1	Verb tense	93	87	93.5 %	6	6.45 %
	2	Sentence structure	2	2	100 %	0	0%
	3	Coordination	18	12	66.7 %	6	33.3 %
	4	Relative clause	1	1	100 %	0	0%
	5	Singular/ plural	2	1	50%	1	50%
	6	Verb omission	3	3	100 %	0	0%
	7	Subject omission	0	0	0%	0	0%
	8	S-V agreement	8	6	75%	2	25%
	9	Fragment	1	1	100 %	0	0%
Total			128	113	88.3 %	15	11.7 %
Lexical error	10	Noun	1	1	100 %	0	0%
	11	Pronoun	8	5	62.5 %	3	37.5 %
	12	Verb	3	0	0%	3	100 %
	13	Adjective	0	0	0%	0	0%
	14	Adverb	0	0	0%	0	0%
	15	Article	6	6	100 %	0	0%
	16	Preposition	2	0	0%	2	100 %
	17	Word form	2	2	100 %	0	0%

	18	Interjections	2	2	100 %	0	0%
Total			24	16	66.7 %	8	33.3 %
Semantic error	19	Word choice (Meaning)	14	5	35.7 %	9	64.3 %
Mechanic error	20	Punctuation	46	46	100 %	0	0%
	21	Capitalization	46	46	100 %	0	0%
	22	Spelling	7	7	100 %	0	0%
Total			99	99	100 %	0	0%
Total			265	233	87.9 %	32	12.1 %

Tabel di atas adalah distribusi kesalahan berdasarkan kesalahan interlingual dan intralingual yang disarankan oleh Richard (1974). Dengan melihat distribusi, dapat dilihat bahwa pada kesalahan tata bahasa, sebagian besar kesalahan adalah kesalahan intralingual (88,3%). Pada kesalahan leksikal, kesalahan interlingual adalah 33,3% sedangkan kesalahan intralingual adalah 66,7%. Dalam kesalahan semantik, data menunjukkan bahwa kesalahan interlingual adalah 64,3% sedangkan kesalahan intralingual adalah 35,7%. Pada aspek mekanik, data menunjukkan bahwa semua kesalahan bersifat intralingual. Secara keseluruhan, sebagian besar kesalahan intralngual (87,9%). Implikasi dari hasilnya akan ditarik pada bagian selanjutnya dari artikel.

IV. PEMBAHASAN

Banyak orang mengatakan bahwa data adalah saksi. Jika tidak ada data, maka tidak ada saksi. Pada artikel ini, data disajikan dalam bentuk persentase. Pada tabel pertama, dapat dilihat bahwa subjek mengalami kesulitan dalam bidang tata bahasa, terutama kata kerja. Itu sejalan dengan temuan Wu & Garza (2014). Penjelasan yang mungkin adalah hal tersebut dikarenakan oleh pengaruh bahasa pertama. Subjeknya adalah seorang pelajar Indonesia. Dan dalam bahasa Indonesia, tidak ada bentuk kata kerja masa lalu (*verb tense*). Kemudian dalam tulisan-tulisan, sering ditemukan bahwa subjek menggunakan kata kerja sekarang, bukan kata kerja masa lalu untuk mengekspresikan tindakan masa lalu.

Kesalahan kedua dan ketiga yang paling sering terjadi adalah kapitalisasi dan tanda baca. Meskipun bahasa Inggris dan Indonesia memiliki aturan mekanik yang sama, subjek tetap membuat kesalahan. Dan itulah sebabnya kesalahan dikategorikan menjadi kesalahan intralingual. Ini bukan kesalahan antar bahasa karena bahasa Inggris dan Indonesia memiliki aturan mekanik yang sama, jadi tidak ada pengaruh

bahasa pertama di sini. Kesalahan keempat yang paling sering adalah koordinasi. Di area ini, subjek tampaknya lupa untuk menempatkan kata sambung koordinat. Selain itu, juga ditemukan bahwa kata penghubung yang digunakan dalam salah satu tulisan adalah kesalahan antar bahasa, karena tidak memenuhi aturan bahasa Inggris. Itu hanya terjemahan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris (Tavakoli, M., Ghadiri, M., Zabihi, R. 2014). Kesalahan kelima yang paling sering adalah pilihan kata. Kata-kata yang dipilih belum menunjukkan apa yang sebenarnya dimaksud dalam tulisan. Hal tersebut dapat dikarenakan subjek hanya menerjemahkan kata ke dalam bahasa Inggris tanpa memperhatikan aturan dalam bahasa Inggris. Sebagai contoh, dalam salah satu tulisannya, subjek menulis "African human" dalam referensi "African people". Itu karena bahasa pertama mengganggu bahasa target.

Selain itu, dengan melihat atribut kesalahan, dapat dilihat bahwa subjek membuat kesalahan intralingual lebih dari kesalahan interlingual. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan orang tua, namun itu lebih seperti berbicara santai sehingga orang tua dapat menjawab dengan bebas. Pertanyaan-pertanyaan menutupi ketika sampel mulai berkomunikasi dalam bahasa Inggris, paparan bahasa Inggris untuk sampel, cara sampel berkomunikasi di rumah dan sekolah, serta sejarah belajar bahasa Inggris. Jawabannya adalah: ia mulai mendapatkan paparan bahasa Inggris dengan menonton Cartoon Network dan berbicara bahasa Inggris sederhana dengan ibunya. Kemudian, ia pindah ke sekolah klasik di mana sekolah menuntut bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari. Maka yang paling sering adalah dia sering bermain game. Ia bermain game sekitar 6 jam sehari. Jenis permainan yang dia mainkan adalah permainan online di mana dia bisa berbicara dengan pemain lain, dan pemain lain menggunakan bahasa Inggris. Bahkan bacaan yang biasa dia baca ditulis dalam bahasa Inggris, dan bahkan diterbitkan pada awalnya di negara berbahasa Inggris. Jadi, penjelasan yang mungkin untuk itu adalah karena subjek telah menggunakan bahasa Inggris sejak ia duduk di kelas dua sekolah dasar (7 atau 8 tahun). Ini berarti bahwa ia fasih dalam mengekspresikan idenya dalam bahasa Inggris sehingga pengaruh bahasa pertamanya kurang. Itu mungkin jawaban yang mungkin mengapa subjek membuat kesalahan intralingual daripada kesalahan interlingual.

V. KESIMPULAN

Studi ini menunjukkan bagaimana siswa kelas 6 sekolah bilingual di Indonesia membuat kesalahan dalam tulisannya. Data menunjukkan bahwa subjek membuat kesalahan tata bahasa dan mekanika paling banyak, dan juga kesalahan intralingual dibuat lebih dari kesalahan interlingual. Penjelasan yang mungkin adalah karena subjek telah menggunakan bahasa target sejak ia berusia 7 atau 8 tahun, sehingga bahasa pertama kurang mempengaruhi bahasa target. Penelitian lanjutan yang dapat dilakukan di masa depan adalah melihat proses bagaimana pelajar bahasa asing dapat memperoleh kemampuan seperti itu, dan juga untuk melihat apakah ini terjadi pada siswa lain dengan sifat yang berbeda atau tidak. Kemudian, penelitian tentang efek game online dalam penguasaan bahasa kedua anak-anak juga menarik untuk diamati.

DAFTAR PUSTAKA

Beare, S. (2000). Differences in Content Generating and Planning Processes of Adult L1 and L2 Proficient Writers. *Unpublished Doctoral Dissertation*, University of Ottawa, Ottawa, Ontario.

Beare, S., & Bourdages, J. S. (2007). Skilled Writers' Generating Strategies in L1 and L2: An Exploratory Study. In G. Rijlaarsdam (Series Ed.) & M. Torrance, L. VanWaes, & D. Galbraith (Vol. Eds.), *Studies in Writing* Vol. 20, *Writing and Cognition*: *Research and Applications* (pp. 151-161). Amsterdam: Elsevier.

Centeno-Cortes, B., & Jimenez Jimenez, A. (2004). Problem-solving Tasks in a Foreign Language: The Importance of the L1 in Private Verbal Thinking. *International Journal of Applied Linguistics*. *14*, 7-35.

Cohen, A. D., & Brooks-Carson, A. (2001). Research on Direct Versus Translated Writing: Students' Strategies and Their Results. *The Modern Language Journal*, *85*(2) 169-188.

Corder, S. P. 1974. Error Analysis: Perspectives on second language acquisition. London: Longman.

Heydari, P. & Bagheri, M.S. 2012. Error Analysis: Sources of L2 learners' errors. *Theory and Practice in Language Studies, Vol. 2, No. 8.* http://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol02/08/06.pdf. Retrieved on January, 2018.

Jiang, M. C. 1995. An analysis of Chinese learners' errors in prepositions. *Journal of National Chiayi Institute of Agriculture, 41*, 187-201. http://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol02/08/06.pdf. Retrieved on January, 2018.

Khansir, A.A. 2012. Error Analysis and Second Language Acquisition. Theory and Practice in Language Studies, Vol. 2, No. 5. http://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol02/05/22.pdf. Retrieved January, 2018.

Knutson, E. M. (2006). Thinking in English, Writing in French. *The French Review*. *80*(1), 88-109. Retrieved online.

Lay, N. D. S. (1982). Composing Processes of Adult ESL Learners: A Case Study. *TESOL Quarterly*. *16*, 406. Retrieved online.

Lee, E. P. 2001. Error Analysis on medical students' writing. *Papers for ITUA Proceedings.* http://www.stc.arts.chula.ac.th/ITUA/Papers_for_ITUA_Proceedings/Eunpyo-new.pdf. Retrieved January, 2018.

Perez, J. F. R., Bandera, E. E., Leon, I. R., & Cervan, R.L. (2003). Application of a Written Composition and Reading Comprehension Program in Primary Education Students. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*. *1*(2), 57-78. Retrieved online.

Richards, J. C. 1974. Error Analysis: Perspectives on second language acquisition. London: Longman.

Silva, T. (1992). L1 vs. L2 Writing: ESL Graduate Students' Perceptions. *TESL Canada Journal*. *10*(1), 27-47. Retrieved online.

Tavakoli, M., Ghadiri, M., Zabihi, R. (2014). Direct versus Translated Writing: The Effect of Translation on Learners' Second Language Writing Ability. *GEMA Online ® Journal of Language Studies Volume 14(2), June 2014.* http://dx.doi.org/10.17576/GEMA-2014-1402-05. Retrieved online on November, 2018.

Wang, L. (2003). Switching to First Language among Writers with Differing Second-Language Proficiency. *Journal of Second Language Writing*. *12*, 347-375. Retrieved online.

Woodall, B. R. (2002). Language-Switching: Using the First Language while Writing in a Second Language. *Journal of Second Language Writing*. *11*, 7-28. Retrieved online.

Wu, H. & Garza, E.V. 2014. Types and attributes of English writing errors in the EFL context: A study of Error Analysis. *Journal of Language Teaching and Research, Vol. 5, No. 6.* https://pdfs.semanticscholar.org/dcf4/3a15cb44a6ab74a845dc3842e8f059668197.pdf. Retrieved on January, 2018.

KETERAMPILAN MENULIS ARTIKEL POPULER MELALUI TEKNIK PEMBELAJARAN MENULIS KOLABORATIF MAHASISWA D3 KEPERAWATAN POLTEKES KEMENKES PADANG SUMATERA BARAT

Zona Rida Rahayu
Universitas Mahaputra Muhammad Yamin (UMMY) Solok
zonaridarahayu550@gmail.com

ABSTRAK

Menulis itu dapat dilakukan oleh setiap orang dengan cara dibina dan dilatih. Hal ini dikarenakan menulis merupakan menuangkan ide pikiran ke dalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan. Menulis juga dapat diartikan sebagai ungkapan atau ekspresi perasaan yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Sehingga, menulis dikategorikan sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai. Dalam telaahan kali ini, keterampilan menulis artikel populer yang ditelah menggunakan teknik pembelajaran menulis kolaboratif. Teknik pembelajaran menulis kolaboratif adalah cara menulis yang mendorong kerja sama, berpikir kritis, rekan belajar, dan partisipasi aktif menuju produk akhir. Keterampilan menulis artikel populer ini diukur pada mahasiswa D3 Keperawatan Solok Poltekes Kemenkes Padang Sumatera Barat. Dengan menggunakan teknik pembelajaran menulis kolaboratif ini mahasiswa mampu menulis artikel populer dengan tepat. Hasil penelitian ini menjelaskan mahasiswa D3 Keperawatan Solok Poltekes Kemenkes Padang dapat menulis artikel populer dengan baik. Hal ini dikarenakan indikator penilaian yang mencakup isi, organisasi penulisan, kosa kata, penggunaan bahasa, dan mekanik menunjukkan hasil memuaskan dengan kualiafikasi nilai Baik dan Baik Sekali rentang nilai 68 – 92.

Kata kunci: *menulis artikel populer dan teknik pembelajaran menulis kolaboratif*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Kendala yang dihadapi penulis adalah memulai untuk menulis, terutama penulis pemula. Mereka berpikir kalimat seperti apa yang harus dituliskan dalam memulai sebuah tulisan. Kadang juga berpikir dari mana harus memulai sebuah tulisan. Untuk itu, kegiatan menulis ini membutuhankan binaan dan latihan. Agar tulisan itu lebih bermakna dan layak dibaca oleh pembaca.

Hal ini dikarenakan menulis merupakan menuangkan ide pikiran ke dalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan. Menulis juga dapat diartikan sebagai ungkapan atau ekspresi perasaan yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Sehingga, menulis dikategorikan sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai. Dalam telaahan kali ini, keterampilan menulis artikel populer yang ditelaah menggunakan teknik pembelajaran menulis kolaboratif. Teknik pembelajaran menulis kolaboratif adalah cara menulis yang mendorong kerja sama, berpikir kritis, rekan belajar, dan partisipasi aktif menuju produk akhir.

Keterampilan menulis artikel populer ini diukur pada mahasiswa D3 Keperawatan Solok Poltekes Kemenkes Padang Sumatera barat. Dengan menggunakan teknik pembelajaran menulis kolaboratif ini mahasiswa mampu menulis artikel populer dengan tepat

2. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan keterampilan menulis artikel populer melalui teknik pembelajaran menulis kolaboratif mahasiswa D3 Keperawatan Solok Poltekes Kemenkes Padang Sumatera Barat.

3. Teknik Pembelajaran Menulis Kolaboratif dalam Menulis Artikel Populer

Teknik pembelajaran menulis kolaboratif adalah cara menulis yang mendorong kerja sama, berpikir kritis, rekan belajar, dan partisipasi aktif menuju produk akhir. Alwasilah (2007) menjelaskan teknik pengajaran menulis dengan melibatkan teman sejawat untuk saling mengoreksi. Sejawat yang diajak berkolaborasi itu disebut kolaborator. Dalam proses kolaborasi teman sejawat menjadi hal yang penting sebagai bagian dalam proses menulis dalam hal melakukan koreksi terhadap tulisan yang dihasilkan.

Langkah-langkah pelaksanaan teknik pembelajaran menulis kolaboratif, sebagai berikut:

a. membentuk kelompok (pengajar memastikan tugas merupakan karya kelompok, dua atau lebih) penulis memutuskan bekerja bersama untuk memecahkan masalah, pengajar merancang tugas untuk membantu mahasiswa menulis kolaboratif.
b. Kelompok terbentuk dan anggota memberikan respon untuk membagi tugas dari pengajar, kelompok memutuskan sendiri pembagian tugas.
c. Anggota kelompok berdiskusi dan mengklasifikasikan tugas, mendiskusikan peran masing-masing, dan

menyusun jadwal dan hal-hal lain yang penting.

d. Anggota kelompok bekerja secara sendiri dan anggota kelompok menyiapkan draft yang ditugaskan.
e. Anggota kelompok membaca dan memberikan komentar terhadap draft. Proses memberikan komentar memperbaiki dilanjutkan setelah kelompok menyerahkan semua dokumen secara bersama.
f. Kelompok mengumpulkan karya dari anggota kelompok untuk membuat draft, hal-hal yang terkait dengan konsisten penulisan, pengulangan, logis, pertimbangan organisasi.
g. Kelompok melanjutkan untuk memperluas draft utama, akhirnya tulisan tersebut dihubungkan dengan tatabahasa, mekanik, ejaan, tanda baca, penomoran grafik dan seterusnya.
h. Draft utama diperiksa *revieuwer* internal.
i. Kelompok merevisi berdasarkan ulasan penilaian dan menyatukan hasil akhir
j. Master utama diberikan kepada pengajar
k. Draft utama mengalami perbaikan lebih lanjut berdasarkan komentar dari pengajar.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian ini adalah deskripsi kuantitatif. Deskripsi kuantitatif adalah metode dalam meneliti suatu kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas pada masa sekarang dengan menggunakan angka-angka untuk menafsirkan makna dari suatu kejadian.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes kemampuan menulis artikel populer. Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja. Mahasiswa diminta untuk menulis sebuah artikel populer dengan tema kesehatan dan keperawatan. Instrumen penilian dalam menulis artikel populer adalah sebagai berikut ini.

Tabel 1: Indikator Penilaian Menulis Artikel Populer

No	Komponen	Deskripsi	Skor
1	Isi (I)	Berkaitan dengan keterampilan mengembangkan ide dan menggunakan detail untuk mendukung pengembangan ide sehingga menghasilkan tulisan berupa artikel populer	25
2	Organisasi Penulisan (OP)	Berkaitan dengan struktur fisik artikel dengan benar, yang terdiri dari judul, nama penulis, pendahuluan, pembahasan, penutup, dan referensi	25
3	Kosa Kata (K)	Berkaitan dengan penggunaan kosa kata yang sesuai dengan konteks penulisan artikel populer, semi formal, lengkap, mewakili gagasan, dan menarik.	25

4	Penggunaan Bahasa (PB)	Berkaitan dengan penggunaan bahasa Indonesia dalam artikel yang memenuhi kaidah bahasa tulis yang mencakup kalimat efektif, struktur kalimat lengkap, dan tidak bermakna ganda.	25
5	Mekanik (M)	Penggunaan kaidah penulisan ejaan, tanda baca, kutipan, dan referensi dalam artikel populer.	25

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian menggunakan statistik deskripsi. Analisis data disajikan dalam bentuk tabel dan diagram. Setiap data diinterpretasikan berdasarkan temuan penelitian. Data ini diperoleh dari hasil tes menulis artikel populer. Langkah-langkah teknik analisis data, yaitu (1) menilai artikel mahasiswa dengan memberikan tanda cek (√) untuk setiap bagaian yang benar dalam menganalisis tulisan mahasiswa dalam bentuk skor. (2) Nilai yang diperoleh masing-masing mahasiswa didapat dari hasil penjumlahaan skor setiap aspek yang dinilai dibagi dengan jumlah skor maksimal. Untuk nilai dengan standar 100. Angka hasil pembagi tadi dikalikan dengan 100. Langkah ini dapat ditulis seperti berikut ini.

$$\text{nilai} = \frac{\Sigma \text{ Perolehan}}{\Sigma \text{ Maksimal}} \text{ X } 100$$

(3) Selanjutnya, data hasil penilaian yang telah dianlisis tersebut dideskripsikan untuk menjelaskan makna dari skor yang diperoleh mahasiswa pada masing-masing aspek secara klasikal. (4) membuat kesimpulan hasil penilaian dengan menginterpretasikan data tersebut dengan teori yang relevan dalam laporan hasil penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi data

Penelitian ini dilakukan pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dengan meteri pembelajaran menata paragraf dalam sebuah karangan. Karangan yang dimaksud adalah artikel populer dengan tema kesehatan dan keperawatan. Mahasiswa yang diambil data untuk penelitian ini adalah mahasiswa semester satu berjumlah 40 mahasiswa tahun akedemik 2018/2019.

Langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu (1) dosen membagi mahasiswa menjadi beberap kelompok, satu kelompok beranggotakan 3 orang, jadi jumlah kelompok adalah 13 kelompok kecil. (2) di dalam kelompok kecil, mereka mendiskusikan pembagian tugas pembutaan draft sesuai komponen artikel. (3) anggota kelompok mendiskusikan dan mengkalisifikasikan tugas, mendiskusikan peran masing-masing anggota, dan lain-lain. (4) masing-masing anggota kelompok menyiapan draft artikel masing-masing. (5) dalam kelompok besar secara klasikal setiap anggota dalam kelompok membacakan draft dan anggota yang lain memberikan komentar.

Berdasarkan komentar tersebut, anggota kelompok memperbaiki artikel. (6) masing-masing kelompok mengumpulkan draft artikel yang sudah diperbaiki untuk dicek kembali terkait dengan kosistensi penulisan, pengulangan, logis, dan mempertimbangakan oraganisasi penulisan. (7) anggota kelompok melanjutkan untuk memperhalus draft, untuk dihubungkan dengan tatabahasa, ejaan, tanda baca, kutipan, penomoran, dan seterusnya. (8) setelah draft tulisan diperbaiki, draf tulisan dikumpulkan kepada dosen untuk diberikan catatan dan dikembalikan lagi ke mahasiswa untuk diperbaiki. (9) mahasiswa merevisi kembali tulisan berdasarkan ulasan dari dosen.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, ada 13 artikel populer yang akan diberikan penilaian dari indikator isi, organisasi penulisan, kosa kata, penggunaan bahasa, dan mekanik. Hal ini akan diuraikan pada analisis data berdasarkan indikator penilaian tersebut.

Mengenai rekapitulasi nilai keterampilan menulis artikel populer mahasiswa D3 Keperawatan Solok Polteks Kemenkes Padang Sumatera Barat, dapat dijelaskan lima indikator penilaian. (1) indikator dengan simbol I adalah untuk isi berkaitan dengan keterampilan mengembangkan ide dan menggunakan detail untuk mendukung ide dalam menulis artikel populer. Pada indikator isi ini, mahasiswa kesulitan dalam mengembangkan ide secara lebih detail atau menjelaskan kalimat penjelas untuk mendukung kalimat topik. Hal ini terbukti dari rentang nilai yang diperoleh dari ke 13 kelompok tersebut yaitu kualifikasi D sebanyak 7 kelompok, kulaifikasi C sebanyak 2 kelompok, kualifikasi B sebanyak 2 kelompok, dan kulaifikasi A sebanyak 2 kelompok. (2) Indikator dengan simbol OP yaitu organisasi penulisan. Indikator ini berkaitan dengan struktur fisik artikel dengan benar, yang terdiri dari judul, nama penulis, pendahuluan, pembahasan, penutup, dan daftar pustaka. Idikator ini mahasiswa dalam kelompok kecil mendapatkan kualifikasi B sebanyak 9 kelompok dan kualifikasi A sebanyak 4 kelompok. (3) indikator dengan simbol K yaitu kosa kata. Indikator ini menekankan pada berkaitan penggunaan kosa kata yang sesuai konteks penulisan artikel populer semi formal, lengkap, mewakili gagasan, dan menarik. Pada indikator ini, mahasiswa ditegorikan pada kulaifikasi baik. Kulialifikasi B sebanyak 11 kelompok kecil mahasiswa dan kulifikasi A sebanyak 2 kelompok kecil mahasiswa. (4) Indikator dengan simbol PB yaitu Penggunaan Bahasa. indikator ini berkaitan dengan penggunaan bahasa Indonesia dalam artikel yang memenuhi kaidah bahasa tulis yang mencakup kalimat efektif, struktur kalimat lengkap, dan tidak bermakna ganda. Pada indikator ini mahasiswa menduduki kualifikasi baik

yaitu yang memperoleh A sebanyak 5 kelompok kecil mahasiswa dan yang mendapat B sebanyak 8 kelompok kecil. (5) Indikator dengan simbol M yaitu mekanik, indikator ini berkaitan dengan penggunaan kaidah penulisan ejaan, tanda baca, kutipan, dan referensi dalam artikel populer. Pada indikator ini mahasiswa memiliki kualifikasi cukup yaitu C sebanyak 9 kelompok kecil dan B sebanyak 4 Kelompok kecil.

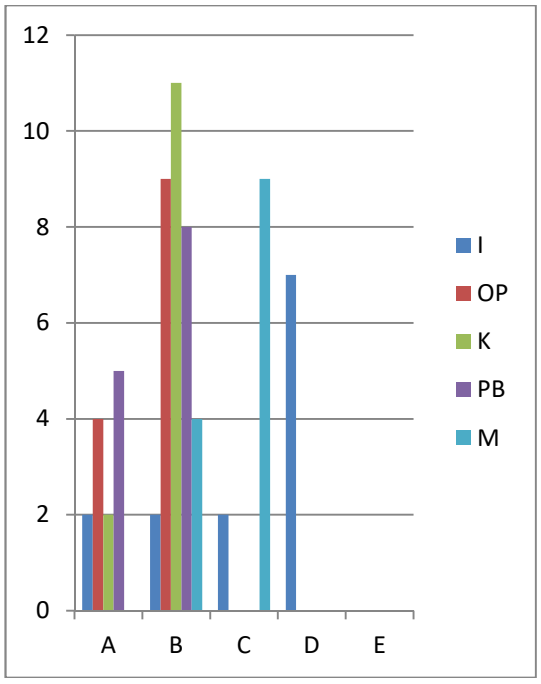
Dari kelima indikator tersebut, dapat ditarik kesimpulan nilai total yang diperoleh mahasiswa mengenai keterampilan menulis artikel populer dengan teknik pembelajaran menulis kolaboratif yaitu bekulaifikasi baik dan baik sekali yaitu kualifikasi A sebanyak 4 kelompok kecil dan kualifikasi B sebanyak 9 kelompok kecil. Kualifikasi nilai yang diperoleh mahasiswa dalam kelompok dengan bekerja sama dalam menulis artikel populer dapat dibuatkan presentase keberhasilannya seperti tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 kualifikasi keterampilan menulis artikel populer

No	Kualifikasi	Rentang nilai	Frekuensi	Presentase
1	Baik Sekali	80-100	4	30,7 %
2	Baik	60-70	9	69,3 %
3	Cukup	40-59	0	0
4	Kurang	20-39	0	0
5	Buruk Sekali	0-19	0	0

Dari tabel 3 tersebut dapat tergambar bahwa menulis menggunakan teknik menulis kolaboratif dapat dikategorikan berhasil. Terbukti 30,7 % mahasiswa berkategori baik sekali dalam menulis dan 69,3 % berkategori baik. Sedangan untuk kategori cukup, kurang, dan buruk sekali tidak ada mahasiswa yang mendapat kualifikasi ini.

Keterampilan menulis artikel populer dengan teknik pembelajaran menulis kolaboratif dapat juga dibuatkan histogramnya seperti gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1: Historagan keterampilan menulis Artikel Populer

2. Pembahasan

Penelitian tentang keterampilan menulis artikel populer melalui teknik pembelajaran menulis kolaboratif mahasiswa D3 Keperawatan Poltekes Kemenkes Padang Sumatera Barat menggunakan indikator penilaian yang mencakup isi, organisasi penulisan, kosa kata, penggunaan bahasa, dan mekanik dapat dikategorikan berhasil. Pada indikator *isi,* mahasiswa menjelaskan ide secara terfokus dengan memunculkan fakta dan ilustrasi yang tepat sesuai topik yang

ditulis. Penjelasan ide juga kongkrit, spesifik, dan asli. Indikator *organisasi penulisan*, mahasiswa menjelaskan struktur fisik artikel secara berurutan, kronologis, koherensi artikelpun berkesinambungan. Indikator *kosa kata*, kosa kata yang mahasiswa gunakan bervariasi sesuai dengan bidang ilmu yang mereka tekuni. Indikator *penggunaan bahasa*, mahasiswa menggunakan kalimat yang cukup efektif dan memiliki struktur kalimat yang lengkap dalam menulis artikel. indikator *mekanik*, mahasiswa cukup memperhatikan penggunaan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia).

D. Kesimpulan

Dari penjelasan dan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik pembelajaran menulis kolaboratif ini mahasiswa mampu menulis artikel populer dengan tepat. Hasil penelitian ini menjelaskan mahasiswa D3 Keperawatan Solok Poltekes Kemenkes Padang dapat menulis artikel populer dengan baik. Hal ini dikarenakan indikator penilaian yang mencakup isi, organisasi penulisan, kosa kata, penggunaan bahasa, dan mekanik menunjukkan hasil memuaskan dengan kualifikasi nilai Baik dan Baik Sekali rentang nilai 68 – 92.

DAFTAR PUSTAKA

Alwasilah, A. Chaedar dan Senny Suzana. 2007. *Pokoknya Menulis: Cara Menulis dengan Metode Kolaborasi.* Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.

Akhadiah, Sabarti dkk. 1992. *Pembinaan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia.* Jakarta: Erlangga.

Atmazaki. 2006. *Kiat-Kiat Menyunting dan Mengarang*. Padang. Citra Budaya.

Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa dalam Pembelajaran.* Bandung: ITB.

Dwiloka, Bambang dan Rati Riana. 2005. *Teknik Menulis Karya Ilmiah.* Jakarta: Rineka.

Ibnu, Suhadi. 2000. *Menulis Artikel Untuk Jurnal Ilmiah, dalam Ali Saukah dan Mulyadi Guntur Waseso (ed)*. Universitas Negeri Malang: UM Press.

Hani'ah Munnal. 2018. *Panduan Terlengkap PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)*. Yogyakarta: Laksana

Nazli, Saima. 2013. "A Study of StudentsAssessment in Writing Skill of the English Language Muhammad Javed" Internasional Journal of Instruction e-ISSn: 1308-1470.www.e-iji.net, July. Vol. 6, No 2 p-ISSN: 1694-609X.

Penny Ur. 2012. *A Course in English Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.

Ridwan, Sakura. 2011. *Metodelogi Pemelajaran Bahasa: Aplikasi dalam Pengajaran Morfologi-Sintasis.* Yokyakata: Kepel Press.

Sugono, Dendi. 2009. *Mari Berbahasa Indonesia dengan Benar*. Jakarta: Gramedia.

Tarigan, Hendri Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Zainurrahman. 2011. *Menulis : dari Teori hingga Praktik: Penawar Racun Plagiarisme.* Bandung: Alfa Beta.

URGENSI MATA KULIAH UMUM PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENANAMKAN NILAI MORAL BUDAYA BANGSA PADA MAHASISWA MEMASUKI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Abdul Halim[1], Berchah Pitoewas[2], Hermi Yanzi[3], Ana Mentari[4]
Prodi PPKn Universitas Lampung

ABSTRAK

Implementasi revolusi Industri generasi ke empat tentunya harus diikuti dengan pembentukan karakter kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa. Pembentukan kepribadian yang baik yang sesuai dengan ideologi budaya bangsa Indonesia sendiri tentu tidak mudah, karena banyaknya persoalan yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini terutama dibidang dunia industri. Masyarakat global diharapkan memiliki keseimbangan antara penguasaan teknologi dengan kepribadian yang sesuai nilai luhur budaya bangsa serta tetap memelihara kearifan lokal. Melalui pendidikan mata kuliah umum Pancasila diharapkan memberikan pencerahan kepada mahasiswa bagaimana pentingnya mempertahankan Ideologi Pancasila, menanamkan nilai-nilai Pancasila yang merupakan kepribadian bangsa Indonesia ditengah-tengah kemajuan teknologi saat ini, sehingga warganegara Indonesia tidak kehilangan identitas bangsanya.

PENDAHULUAN

Menghadapi revolusi industri 4.0 banyak hal yang perlu kita persiapkan, bukan hanya bagaimana kita supaya bisa bersaing terhadap penguasaan teknologi digital, tetapi bagaimana kita bisa mempertahankan karakter kepribadian bangsa. Memasuki era revolusi Industri 4.1 saat ini yang paling dikhawatirkan ialah bagaimana kita bisa tetap mempertahankan nilai luhur budaya bangsa Indonesia yang sesuai dengan Ideologi Pancasila. Sebagai contoh pengalaman pahit kita dalam dunia pendidikan ketika menghadapi era tahun 2000 an, dunia pendidikan kita dikhawatirkan untuk tidak mampu bersaing pada dunia komputerisasi sehingga peserta didik kita disiapkan dan dibekali secara terus menerus dengan ilmu komputer dan bahkan program-program pemerintah lebih mengutamakan persiapan pembelajaran komputer dibandingkan dengan penanaman nilai-nilai kepribadian budaya bangsa yang ada pada pendidikan Pancasila sehingga dampaknya bagi kita khususnya di dunia pendidikan saat ini memudarnya karakter kepribadian nilai luhur budaya bangsa, selanjutnya baru muncul ide dari Pemerintahan Presiden Bapak Joko Widodo untuk membuat program gerakan revolusi mental.

Mata kuliah umum Pendidikan Pancasila di perguruan tinggi memiliki peran yang sangat penting dalam membekali mahasiswa bagaimana supaya untuk memahami, mengerti dan menanamkan nilai-nilai ideologi pada dirinya sebagai bekal hidup di masyarakat sesuai dengan

kompetensinya masing-masing. Mahasiswa sebagai generasi muda pembawa perubahan bangsa ini yang akan mengabdi dimasyarakat sesuai dengan profesinya masing-masing harus memiliki pemahaman ideologi yang mendalam sehingga dia tidak meninggalkan jati diri bangsanya ditengah-tengah masyarakat global.

Mata Kuliah Umum Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi memiliki Landasan tersendiri. Melalui proses pendidikan Pancasila sudah dikenalkan sejak Pendidikan Sekolah Dasar, pada setiap jenjang pendidikan Pancasila selalu hadir dalam bentuk mata pelajaran maupun mata kuliah di perguruan tinggi, mengapa pancasila tidak pernah berhenti untuk dipelajari disemua jenjang pendidikan? Setidaknya ada empat dasar atau landasan mengapa Pancasila tidak pernah berhenti untuk dipelajarai oleh seluruh warganegara yaitu;

1. Landasan historis

   Secara historis dilihat dari proses sejarah yang mengawali terbentuknya Negara Indonesia, proses itu diawali dengan sejak adanya kerajaan-kerajaan kuno di Indonesia, sebut saja Kerajaan Kutai, Sriwijaya, Maja Pahit sampai pada bangsa-bangsa lain yang awal mulanya berniaga hingga menjajah Negeri ini. Selama beratus tahun bangsa Indonesia berjuang mencari jati dirinya menjadi bangsa yang merdeka, setelah proses yang panjang itu dilampaui ahirnya bangsa Indonesia menemukan jati dirinya yang di dalamnya terdapat ciri khas, sifat, dan karakter yang tidak dimiliki oleh Negara-negara lain dibelahan dunia ini yang oleh pendiri bangsa ini dirumuskan yang diberi nama Pancasila. Dari aspek landasan historis Pancasila merupakan jati diri bangsa disebabkan karena nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila merupakan nilai-nilai luhur yang telah lama ada dan hidup dalam masyarakat Indonesia. Nilai-nilai Pancasila merupakan nilai-nilai kearifan lokal milik bangsa Indonesia sendiri. Jadi secara historis nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebelum dirumuskan dan disahkan menjadi dasar Negara, secara objektif historis telah dimiliki oleh bangsa Indonesia sendiri.

2. Landasan Kultural

   Berdasarkan landasan cultural yaitu nilai-nilai kemasyarakatan yang terdapat pada sila-sila Pancasila bukanlah merupakan hasil pemikiran seorang saja, sila-sila pancasila merupakan sebuah karya besar bangsa Indonesia yang diperoleh dari nilai-nilai cultural yang ada melalui

pemikiran-pemikiran reflektif filosofis dari para tokoh bangsa seperti; Soekarno, Moh. Yamin, Moh. Hatta, Soepomo dan tokoh-tokoh penting bangsa ini lainnya.

3. Landasan Yuridis

Secara yuridis salah satu landasan yang penting mengapa kemudian pancasila penting untuk dipelajari , sistem pendidikan kita berdasar pada pancasila hal ini dapat kita lihat pada pasal 1 ayat 2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang kita kenal dengan undang-undang SISDIKNAS tentu hal ini harus dimaknai bahwa pancasila merupakan sumber hukum dari pendidikan nasional kita. Amanat Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, pasal 30 ayat 3 tentang kurikulum menyatakan bahwa kurikulum pendidikan tinggi dikembangkan oleh setiap perguruan tinggi dengan mengacu pada peraturan menteri risert, teknologi dan pendidikan tinggi nomor 44 tahun 2015 tentang standar pendidikan tinggi yang wajib memuat mata kuliah agama, pancasila, pendidikan kewarganegaraan dan bahasa Indonesia. Mata kuliah umum pada perguruan tinggi yang sudah disebutkan di atas merupakan sumber nilai dan pedoman dalam penyelenggaraan program studi yang sejalan dengan tujuan agen dan revolusi mental, revolusi karakter dalam nawacita pemerintah.

4. Landasan Filosofis

Pancasila adalah filsafat Negara maka dari itu kewajiban moral bagi setiap warga Negara adalah merealisasikannya dalam setiap aspek kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kenyataan menunjukan bahwa sebelum mendirikan bangsa, Negara Indonesia adalah bangsa yang berketuhanan dan berkemanusiaan, manusia Indonesia mengakui bahwa mereka adalah makhluk ciptaan Tuhan yang maha kuasa. Syarat mutlak berdirinya suatu Negara adalah suatu persatuan dan yang dipersatukan yaitu rakyat sebagai unsur pokok dalam asal mula pendirian atau adanya suatu Negara, dengan demikian maka bangsa Indonesia adalah bangsa yang berkerakyatan dan berpersatuan. Konsekuensilogis dari itu semua adalah setiap aspek penyelenggara Negara harus bersumber pada nilai-nilai pancasila termasuk peraturan perundang-undangan Indonesia, dalam proses revolusi Indusitri 4.0 seperti sekarang ini pancasila merupakan

sumber nilai dalam pelaksanaan kenegaraan yang menyangkut semua aspek seperti pembangunan nasional, penerapan teknologi, ekonomi, politik, hukum, social budaya serta pertahanan dan keamanan.

Visi dan Misi Pendidikan Pancasila

Visi pendidikan pancasila yaitu terwujudnya kepribadian civitas akademika yang besumber pada nilai-nilai pancasila. Misi pendidikan pancasila yaitu mengembangkan potensi akademik peserta didik atau misi psikopedagogis, menyiapkan peserta didik untuk hidup dan berprikehidupan dalam masyarakat, bangsa dan Negara atau misi psikososial, membangun budaya yang berpancasila sebagai salah satu determinan kehidupan atau misi sosiokultura, mengkaji dan mengembangkan pendidikan pancasila sebagai sistem pengetahuan terintegrasi atau disiplin ilmu sintetik sebagai misi akademik.

Selain kompetensi-kompetensi yang disebutkan di atas, kompetensi yang diharapkan dari pendidikan pancasila yaitu agar mahasiswa menjadi warga Negara yang memiliki daya saing, berdisiplin, berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan system nilai pancasila. Berdasarkan pengertian tersebut maka kompetensi mahasiswa dalam pendidikan tinggi tidak dapat dipisahkan dengan filsafat bangsa. Berdasarkan undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional serta surat keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 43/dikti/kep/2006

Tujuan materi Pancasila dalam rambu-rambu pendidikan kepribadian mengarahkan pada moral yang diharapkan terwujud dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai golongan agama, kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan memantapkan kepribadian mahasiswa agar secara konsiseten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar pancasila, rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni dengan rasa tanggung jawab dan bermoral.

Kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran pendidikan pancasila yaitu penguasaan kemampuan berpikir, bersikap rasional dan dinamis dan berpandangan luas sebagai manusia berpandangan intelektual serta mengantar mahasiswa untuk memiliki beberapa kemampuan,

1. Mengambil sikap tanggung jawab sesuai dengan hati nurani,

2. Mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta bagaimana cara-cara pemecahan masalah-masalah tersebut,
3. Mengenali perubahan-perubahan, pengembangan, perubahan-perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi
4. Memaknai peristiwa sejarah yang terjadi dan nilai-nilai budaya bangsa ini guna untuk menggalang persatuan bangsa,

Oleh sebab itu, pancasila perlu dipelajari, didalami, dan dipahami secara benar apalagi dengan terjadinya berbagai macam tindakan, peristiwa-peristiwa yang berdampak terhadap keutuhan dan kelangsungan hidup bangsa Indonesia seperti berita hoax, profokasi, intoleran, ujaran kebencian, tindakan-tindakan pelanggaran etika dan moral serta hal-hal lain yang justru bukanlah kepribadian bangsa Indonesia sendiri, hal-hal tersebut menunjukan betapa pentingnya pendidikan pancasila diselenggarakan diperguruan tinggi untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada generasi penerus cita-cita bangsa. Dengan demikian pendidikan pancasila diharapkan mampu memperkokoh modalitas akademik mahasiswa dalam peran serta membangun pemahaman masyarakat antara lain, kesadaran gaya hidup sederhana dan cinta produk dalam negeri, kesadaran pentingnya kelangsungan hidup generasi mendatang, kesadaran pentingnya semangat persatuan dan kesatuan atau solidaritas nasional, kesadaran pentingnya norma-norma dalam pergaulan, kesadaran tentang pentingnya kesehatan mental bangsa, kesadaran tentang pentingnya penegakan hokum, serta menanamkan pentingnya kesadaran terhadap ideology pancasila.

Penanaman dan penguatan kesadaran nasional tentang hal-hal tersebut sangatlah penting karena apabila kesadaran tersebut tidak segera kembali disosialisasikan, diinternalisasikan dan diperkuat implementasinya maka masalah yang lebih besar akan segera melanda bangsa ini yaitu musnahnya suatu bangsa.

SMPULAN

Pendidikan pancasila dikatakan berhasil apabila para peserta didiknya cerdas dan besikap penuh tanggung jawab dengan perilaku yang selalu bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, selalu merasa memiliki kemanusiaan yang adil dan beradab, selalu mendukung persatuan masyarakat dan bangsa, selalu mendukung kerakyatan dan mengutamakan kepentingan orang banyak di atas kepentingan perorangan atau golongan, selalu mendukung upaya untuk mewujudkan rasa keadilan social bagi

seluruh warga Negara Republik Indonesia. Melalui pendidikan pancasila warga Negara Indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisis dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat bangsanya secara berkesinambungan dan konsisten berdasarkan cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003

Kemenristek. Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi Tahun 2016

Surat keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 43/dikti/kep/2006

HUBUNGAN KECERDASANEMOSIONAL DENGAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG

Syaiful M, Cheri Saputra, Marzius Insani
Universitas Lampung
cherysaputra78@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional dengan prestasi belajar sejarah siswa yang ada di SMA YP Unila Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, kuisionerdan teknik dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Dari 30 siswa yang dijadikan responden pada penelitian ini di dapatkan data bahwa: 7 responden memiliki kriteria kecerdasan emosional tinggi berkisar dari >73 dengan persentase 23,3%. 14respondenmemiliki kriteria kecerdasan emosional sedang berkisar 70-72 dengan persentase 46,6%.Dan 9respondenmemiliki kriteria kecerdasan emosional rendah berkisar 64-69 dengan persentase 30%. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan prestasi belajar sejarah siswa kelas X di SMA YP Unila. Hubungan tersebut memiliki tingkat standar signifikan atau kepercayaan 95% yang berarti tingkat kepercayaan dari kebenaran data yang diperoleh sebesar 95%. Sehingga data yang diperoleh dari sampel dapat mewakili atau menjadi representasi dari populasipenelitian.

Kata Kunci: Kecerdasan emosioanal, prestasi belajar, siswa

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, pengembangan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan guru dan sesama siswa yang dilandasi sikap saling menghargai harus perlu secara terus menerus dikembangkan di dalam setiap pembelajaran. Dan proses pembelajaran pengenalan terhadap diri sendiri atau kepribadian diri merupakan hal yang sangat penting dalam upaya-upaya pemberdayaan diri (*self empowering*). Pengenalan terhadap diri sendiri berarti pula kita mengenal kelebihan-kelebihan atau kekuatan yang kita memiliki untuk mencapai hasil belajar yang kita harapkan. Pada sisi lain juga berarti kita mengenal kelemahan-kelemahan pada diri kita sendiri sehingga kita dapat berupaya mencari cara-cara yang konstruktif untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut. Jika kelemahan-kelemahan pribadi diri tidak kita pahami dengan baik, maka akan berpotensi membawa kita pada ketidakberhasilan. Hal ini pengenalan terhadap diri sendiri merupakan bagian dari kecerdasan emosional yang sangat lah berpengaruh dalam proses pembelajaran.

> Hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kecerdasan emosional akan mampu membuat anak-anak bersemangat tinggi dalam belajar, atau untuk disukai

> teman-temannya di tempat-tempat bermain, juga akan membantunya dua puluh tahun kemudian ketika ia telah masuk dalam dunia kerja atau ketika sudah berkeluarga (Aunurrahman, 2016:86).
>
> Salovey dan Meyer (dalam Aunurrahman, 2016:87) mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai "himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan dan emosi baik pada diri sendiri maupun pada orang lain, memilah-milah semuanya, dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan".

Pendapat keduanya memberikan isyarat bahwa keterampilan kecerdasan emosional (EQ) bukan lah lawan dari keterampilan kecerdasan intelektual (IQ) atau keterampilan kognitif, namun keduanya berinteraksi secara dinamis, baik pada tingkatan konseptual maupun empirik, idealnya seseorang dapat menguasai keterampilan kognitif sekaligus keterampilan sosial emosional. Barangkali perbedaan saling mendasar antara kecerdasan intelektuan (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ) adalah, bahwa kecerdasan emosional (EQ) tidak dipengaruhi oleh faktor keturunan, sehingga membuka kesempatan bagi orang tua dan para pendidik untuk melanjutkan apa yang telah disediakan oleh alam agar anak mempunyai peluang lebih besar untuk meraih kesuksesan. Dengan demikian maka kecerdasan emosional lebih merupakan hasil dari aktivitas individu dala melatih fungsi-fungsi emosional diri sendiri atau oleh orang lain sehingga lebih merupakan prestasi belajar.

> Gardner menilai bahwa skala kecerdasan Stanford-Binet tidak meramalkan kinerja yang sukses, bahkan menurut sejumlah penelitian, telah banyak terbukti bahwa kecerdasan emosi memiliki peran yang jauh lebih signifikan dibanding kecerdasan intelektual (IQ).Kecerdasan intelektual barulah sebatas syarat minimal meraih keberhasilan, namun kecerdasan emosilah yang sesungguhnya (hampir seluruh terbukti) mengantarkan seseorang menuju puncak prestasi.Terbukti, banyak orang yang memiliki kecerdasan intelektual tinggi, kemudian terpuruk di tengah-tengah persaingan.Sebaliknya banyak yang mempunyai kecerdasan intelektual biasa-biasa saja, justru sukses menjadi bintang-bintang kinerja, menjadi pengusaha-pengusaha sukses, dan pemimpin-pemimpin di berbagai kelompok. Di sinilah kecerdasan emosi (EQ) membuktikan eksistensinya (Aunurrahman: 2016:88).

Atas dasar itulah, berkembanganya tentang kecerdasan lain yang lebih luas dari

konsep buku kecerdasan intelektual (IQ) yaitu kecerdasan atar pribadi yang lebih menekankan pada pemahaman tentang perasaan, dan mengakui betapa pentingnya kemampuan emosional dan kemampuan komunikasi dalam kehidupan. Ahli-ahli psikolog lain termasuk diantaranya Stenberg dan Salovey telah menganut pandangan yang lebih luas dan berusaha menemukan kembali kerangka yang dibutuhkan manusia untuk meraih sukses dalam kehidupannya, dan menuntun penelitian tentang betapa pentingnya kecerdasan pribadi atau kecerdasan emosional. Karena emosi merupakan suatu kekuatan yang dapat mengalahkan nalar, maka harus ada upaya untuk mengendalikan, mengatasi dan mendisiplinkan kehidupan emosional, dengan memberlakukan aturan-aturan guna mengurangi ekses-ekses gejolak emosi, terutama nafsu yang terlampau bebas dalam diri manusia yang seringkali mengalahkan nalar. Pengembangan emosi dikalangan anak-anak akan membantu mereka mengambil keputusan dan dapat menilai mana sesuatu yang harus dilakukan dan mana tidak boleh dilakukan. Sebagian besar ahli yang mengkaji aspek-aspek emosi menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional merupakan hasil dari proses belajar, walaupun beberapa diantaranya ada yang berpendapat bahwa hal itu dipengaruhi oleh faktor bawaan. Oleh sebab itu maka melalui kegiatan pembelajaran, guru harus menyediakan atau menciptakan ruang yang luas dan iklim yang kondusif untuk berkembangnya kecerdasan emosional anak.Kemampuan guru melatih setiap dimensi-dimensi emosi harus dipandang sebagian bagian esensial pembelajaran.Dengan demikian berarti pula perubahan-perubahan yang terjadi pada anak melalui kegiatan pembelajaran harus menyentuh dimensi-dimensi emosional ini, bukan hanya dilihat dari perubahan kognitif belaka.

Dalam lingkup pendidikan formal mutu pendidikan tidak terlepas dari prestasi belajar, sehingga faktor siswa adalah salah satu faktor yang diperlukan untuk memajukan pembelajaran dalam usaha peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, oleh sebab itu dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah salah satunya dapat dilihat dari prestasi belajar. Standar pengukuran yang menunjukkan kemampuan siswa memahami proses pembelajaran dapat diketahui dari prestasi belajar.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dunia pendidikan kemampuan kecerdasan emosional memerankan peranan penting, khususnya berpengaruh kuat terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Hal tersebut bermakna

bahwa, semakin tinggi kemampuan kecerdasan emosional seseorang, maka semakin besar peluangnya untuk berprestasi. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan kecerdasan emosional seseorang maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh prestasi, sehingga dalam penelitian ini akan dilihat hubungan kecerdasan emosional siswa terhadap prestasi belajar yang dapat dilihat dari aspek akademik dan non akademik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah deskriptif korelasional. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan hubungan atau ketekaitan antara dua variabel yang diteliti yaitu kecerdasan emosional siswa dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah.Sehingga penggunaan metode deskriptif korelasional sangat tepat untuk menguji ada tidaknya dan kuat lemahnya hubungan variabel yang terkait dalam suatu objek atau subjek yang diteliti.Penelitian ini terdiri dari dua variabel, variabel X (variabel bebas) yaitu kecerdasaan emosional dan variabel Y (variabel terikat) yaitu prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPS di SMA YP UNILA Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak 4 kelas dengan jumlah populasi 132 siswa. Sampel pada penelitian ini sebanyak 30 siswa. Adapun cara yang digunakan untuk menentukan anggota sampel pada penelitian ini dilakukan menggunakan cara undian secara acak, masing masing kelas akan diambil bervariasi sebanyak 7 sampai 8 orang siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecerdasan emosional adalah kemampuan individu untuk mengenali perasaannya, sehingga dapat mengatur dirinya sendiri dan menimbulkan motivasi dalam dirinya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Sementara itu, dilingkungan sosial ia mampu berempati dan membina hubungan baik terhadap orang lain. Dalam hal ini, kecerdasan emosional yang tidak terpelihara dengan baik akan mempengaruhi tingkat perkembangan emosional dalam diri siswa.Emosional yang tidak terkontrol dengan baik memberikan efek tidak baik pada daya pikir siswa yang selanjutnya akan berpengaruh pada kecerdasan rasional (kognitif) siswa. Efek berkelanjutan ini akan berdampak pada prestasi belajar siswa yang mengalami penurunan.

Siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi tentunya akan lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah, karena

siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan mampu mengontrol dirinya sehingga dapat membangkitkan kemauan, semangat dalam belajar, serta akan lebih mudah mengelola emosi dirinya sendiri dengan semua kemampuan yang dimilikinya. Hal tersebut sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Jadi, apabila tingkat kecerdasan emosional siswa tinggi maka prestasi belajar siswa tinggi, begitupun sebaliknya. Menurut Goleman, kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau Emotional Quotient (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama." (Goleman, 2016:42).

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus *Uji StatistikKoefisienKorelasi Jaspen's (M)*diperoleh hasilr_0= 0,5925yang mana lebih besar dari $r_{0,05;28}$= 0,3809 (0,5925>0,3809). Dari hasil uji hipotesis tersebut menghasilkan adanya hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan prestasi belajar sejarah. Hubungan tersebut signifikan dengan taraf singnifikan 5% yang berarti tingkat signifikan atau kepercayaan 95%. Hal ini,tingkat kepercayaan dari kebenaran data yang diperoleh sebesar 95%, sehingga data yangdiperoleh dari sampel dapat mewakili atau menjadi representasi dari populasipenelitian. Hasil tersebut di dukung pula oleh pendapat Slameto (2003:54) yang menyatakan bahwa kecerdasan emosional merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari faktor intern dalam aspek psikologis.

Dari hasil temuan, menunjukkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di dapat data bahwa 7 responden memiliki kriteria kecerdasan emosional tinggi berkisar dar i>73 dengan persentase 23,3%. 14 responden memiliki kriteria kecerdasan emosional sedang berkisar 70-72 dengan persentase 46,6%, dan 9 responden memiliki kriteria kecerdasan emosional rendah berkisar 64-69 dengan persentase 30%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan prestasi belajar sejarah siswa kelas X IPS di SMA YP Unila Tahun Ajaran 2017/2018. Hubungan tersebut memiliki tingkat standar signifikan atau kepercayaan 95% yang berarti tingkat kepercayaan dari

kebenaran data yang diperoleh sebesar 95%. Sehingga data yangdiperoleh dari sampel dapat mewakili atau menjadi representasi dari populasipenelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulgani R. *Sejarah dan Sosialisme Indonesia*. Surabaya: Grip.

Abdurahman, M dan Muhidin S A. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian.* Bandung: Pustaka Setia.

AnasSudjiono.2011.*PengantarEvaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.

Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis (RevisiVII)*.Jakarta: RinekaCipta.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.

Azwar, Saifuddin (2014). *Reliabilitas dan Validitas (Edisi IV).* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

URGENSI NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN IPTEK UNTUK MERESPON REVOLUSI INDUSTRI 4.0

[1]Hermi Yanzi, [2]Muhammad Mona Adha, [3]Obby Taufik Hidayat, [4]Devi Sutrisno Putri
Program Studi PPKn Universitas Lampung
devi.sutrisnoputri@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Memasuki era revolusi industri 4.0, tatanan kehidupan mengacu pada dunia industri digital, begitu halnya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Revolusi industri 4.0 menuntut setiap individu berlari cepat untuk menumbuhkembangkan kemampuan literasi teknologi, data, dan sumber daya manusia. Ketiga hal tersebut menjadi modal dasar dalam pengembangan berbagai kompetensi diri setiap individu. Perkembangan dan kemajuan IPTEK saat ini juga tidak terlepas dari penguasaan ketiga literasi tersebut. Perkembangan IPTEK yang tidak diimbangi dengan pijakan landasan fundamental bangsa, justru akan lebih banyak menyumbangkan pengaruh negatif dari pada positif. Penyalahgunaan IPTEK akan mengancam eksistensi hidup manusia di masa yang akan datang. Oleh karena itu, diperlukan senjata untuk menangkal berbagai kemungkinan negatif perkembangan IPTEK, salah satunya adalah Pancasila. Kesaktian Pancasila tidak hanya sebatas sebagai dasar negara, pedoman hidup, dan pemersatu bagi bangsa Indonseia, tetapi juga dijadikan sebagai bintang penuntun dalam segala aspek kehidupan, termasuk pengembangan IPTEK. Nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila harus dijadikan sebagai pedoman pokok dalam pengembangan IPTEK. Pancasila dijadikan sebagai dasar pengembangan IPTEK diharapkan memberi dampak luas pada kemaslahatan kehidupan bangsa Indonesia. IPTEK boleh berkembang dan maju, namun harus diimbangi dengan menjaga dan mengimplementasikan nilai-nilai luhur ideologi bangsa di seluruh aspek kehidupan berbangsa dan bernegara.

Kata kunci: Nilai-nilai Pancasila, IPTEK, dan Revolusi Industri 4.0

PENDAHULUAN

Kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengakibatkan peradaban manusia mengalami perubahan yang sangat signifikan. Berbagai dibelahan dunia seakan berada dalam radius yang sangat dekat, jarak tidak lagi menjadi penghalang dalam berkomuinkasi. Berbagai teknologi canggih yang bertujuan untuk mempermudah segala macam urusan manusia telah ditemukan dan dikembangkan untuk dipakai oleh masyarakat luas. Perkembangan teknologi digital telah mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, tidak hanya sebagai mesin penggerak ekonomi namun juga termasuk bidang IPTEK dan pendidikan tinggi (Maemunah, 2018). Pengembangan IPTEK tidak dapat terlepas dari situasi yang melingkupinya, hal ini berarti bahwa IPTEK selalu berkembang dalam suatu ruang budaya. Pada gilirannya, perkembangan IPTEK akan bersentuhan dengan nilai-nilai ideologi bangsa, yang

didalamnya termasuk nilai agama dan budaya. Sehingga, IPTEK perlu mempertimbangkan nilai-nilai ideologi bangsa dalam pengembangannya agar tidak merugikan umat manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian cepat, selain memberikan dampak positif seperti memberi kemudahan dalam kehidupan manusia dan masyarakat, juga ditengarai akan menyumbangkan hal-hal negatif yang diperkirakan dapat merusak sendi-sendi kehidupan bangsa Indonesia. Penyalahgunaan IPTEK akan mengancam eksistensi hidup manusia di masa yang akan datang. Oleh karena itu, dalam tulisan ini hendak dipaparkan bagaimana seharusnya Pancasila dijadikan sebagai dasar pengembangan IPTEK agar selalu memberikan dampak positif bagi kehidupan bangsa Indonesia.

Mengapa Pancasila?

Ilmu pengetahuan, teknologi, nilai budaya, dan agama memiliki keterkaitan erat yang saling memberikan rambu-rambu dalam pengembangannya. Hubungan keempat hal tersebut dapat ditandai dengan dua kemungkinan, yaitu p*ertama*, pengembangan iptek harus senantiasa didasarkan atas sikap *human*-religius, hal ini dikarenakan keberadaan IPTEK selalu berdampingan dengan kebudayaan dan agama. *Kedua,* IPTEK menempatkan nilai agama dan budaya sebagai mitra dalam berdiskusi. Dalam hal ini, pengembangan IPTEK memerlukan faktor eksternal, yaitu budaya, ideologi, dan agama untuk saling bertukar pikiran.

Namun, beberapa ilmuwan menganggap bahwa IPTEK sama sekali tidak berhubungan dengan nilai budaya dan agama. Hal ini akan berdampak pada tidak adanya nilai *human*-religius apabila kemajuan atau perkembangan IPTEK tidak dikawal oleh nilai budaya dan agama. Para ilmuwan tersebut meyakini bahwa IPTEK memiliki hukum sendiri yang lepas dan tidak perlu dipengaruhi nilai-nilai dari luar, seperti nilai budaya dan agama. IPTEK yang berkembang di ruang hampa tanpa adanya nilai budaya dan agama, justru akan membahayakan aspek kehidupan manusia.

Pancasila adalah ideologi bangsa yang harus menjadi spirit bagi setiap nadi kehidupan dari masyarakat dan kegiatan

yang konstitusional karena Pancasila dipandang sebagai media akulturasi dari bermacam-macam pemikiran mengenai agama, pendidikan, budaya, politik, sosial, dan bahkan ekonomi (Amir, 2013). Sehingga, Pancasila sebagai ideologi negara merupakan kristalisasi nilai-nilai budaya dan agama dari bangsa Indonesia. Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia mengakomodir seluruh aktivitas kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, demikian pula halnya dalam aktivitas ilmiah. Perumusan Pancasila sebagai paradigma ilmu bagi aktivitas ilmiah di Indonesia merupakan sesuatu yang bersifat pasti. Hal ini dikarenakan pengembangan IPTEK yang terlepas dari nilai ideologi bangsa, justru dapat mengakibatkan hal-hal negatif. Bangsa Indonesia memiliki akar budaya dan religi yang kuat dan tumbuh sejak lama dalam kehidupan masyarakat sehingga apabila pengembangan ilmu tidak berakar pada ideologi bangsa, sama halnya dengan membiarkan ilmu berkembang tanpa arah dan orientasi yang jelas. Oleh karena itu, ideologi Pancasila berperan sebagai pedoman dalam kehidupan ilmiah bangsa Indonesia. Para Ilmuwan harus mengembangkan keilmuannya tanpa mengabaikan nilai ideologis yang bersumber dari masyarakat Indonesia sendiri.

Substansi Nilai-nilai Pancasila dalam Pengembangan IPTEK

Pancasila telah dijadikan dasar nilai bagi pengembangan IPTEK demi kesejahteraan hidup masyarakat Indonesia. Pengembangan IPTEK sebagai hasil budaya masyarakat Indonesia harus didasarkan pada nilai moral ketuhanan dan kemanusiaan yang adil dan beradab. Pada dasarnya sila-sila pada Pancasila merupakan sumber nilai, kerangka pikir, dan dasar moralitas bagi pengembangan IPTEK. Sehingga, sila-sila dalam Pancasila menunjukkan sistem etika dalam pengembangan IPTEK. Berikut adalah penjabaran sila-sila Pancasila yang dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan IPTEK yang dikemukakan oleh Kaelan (2000).

Pertama, Sila Ketuhanan Yang Maha Esa, mengimplementasikan ilmu pengetahuan, mencipta, perimbangan antara rasional dengan irrasional, antara akal, rasa, dan kehendak. Berdasarkan sila pertama ini, IPTEK tidak hanya memikirkan apa yang ditemukan, dibuktikan, dan diciptakan, tetapi juga

dipertimbangkan tujuannya dan akibatnya, apakah merugikan manusia dengan sekitarnya atau tidak. Pengolahan diimbangi dengan pelestarian. Sila pertama menempatkan manusia di alam semesta bukan sebagai pusatnya melainkan sebagai bagian yang sistematik dari alam yang diolahnya.

Kedua, Sila Kemanusiaan yang adil dan beradab, memberikan dasar-dasar moralitas bahwa manusia dalam mengembangkan IPTEK haruslah secara beradab. IPTEK adalah bagian dari proses budaya manusia yang beradab dan bermoral. Oleh karena itu, pembangunan IPTEK harus didasarkan pada hakikat tujuan demi kesejahteraan umat manusia IPTEK harus dapat diabdikan untuk peningkatan harkat dan martabat manusia, bukan menjadikan manusia sebagai makhluk yang angkuh dan sombong akibat dari penggunaan IPTEK.

Ketiga, Sila Persatuan Indonesia, memberikan kesadaran kepada bangsa Indonesia bahwa rasa nasionalisme bangsa Indonesia akibat dari sumbangan IPTEK, dengan IPTEK persatuan dan kesatuan bangsa dapat terwujud dan terpelihara, persaudaraan dan persahabatan antar daerah di berbagai daerah terjalin karena tidak lepas dari faktor kemajuan IPTEK. Oleh karena itu, IPTEK harus dapat dikembangkan untuk memperkuat rasa persatuan dan kesatuan bangsa dan selanjutnya dapat dikembangkan dalam hubungan masyarakat Indonesia dengan masyarakat internasional.

Keempat, Sila Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, mendasari pengembangan IPTEK secara demokratis. Hal ini berarti bahwa setiap ilmuwan haruslah memiliki kebebasan untuk mengembangkan IPTEK. Selain itu, dalam pengembangan IPTEK setiap ilmuwan juga harus menghormati dan menghargai kebebasan orang lain dan harus memiliki sikap yang terbuka artinya terbuka untuk dikritik, dikaji ulang maupun dibandingkan dengan penemuan teori lainnya.

Kelima, Sila Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Kemajuan IPTEK harus dapat menjaga keseimbangan keadilan dalam kehidupan kemanusiaan, yaitu

keseimbangan keadilan dalam hubungannya dengan dirinya sendiri, manusia dengan Tuhannya, manusia dengan manusia lain, manusia dengan masyarakat bangsa dan negara serta manusia dengan alam lingkungannya.

Revolusi Industri 4.0

Perubahan adalah proses beralihnya sesuatu keadaan dari yang sebelumnya hingga sekarang. Setiap hal pasti akan mengalami perubahan kerena perubahan tidak dapat kita hindari dan akan terus terjadi seiring dengan perkembangan masa. Salah satu bentuk perubahan yang paling nyata adalah globalisasi. Interaksi yang terjadi antarindividu, antarkelompok, hingga antarbangsa terjadi dengan mudah dan cepat. Dunia terhubung dengan akses yang sangat mudah dan hanya disekat oleh batas maya. Perubahan dalam fase kehidupan manusia ditandai dengan banyak hal, salah satunya adalah perubahan dalam era industri.

Lee et al (2013) menjelaskan, industri 4.0 ditandai dengan peningkatan digitalisasi manufaktur yang didorong oleh empat faktor: 1) peningkatan volume data, kekuatan komputasi, dan konektivitas; 2) munculnya analisis, kemampuan, dan kecerdasan bisnis; 3) terjadinya bentuk interaksi baru antara manusia dengan mesin; dan 4) perbaikan instruksi transfer digital ke dunia fisik, seperti robotika dan 3D *printing*. Lifter dan Tschiener (2013) menambahkan, prinsip dasar industri 4.0 adalah penggabungan mesin, alur kerja, dan sistem, dengan menerapkan jaringan cerdas di sepanjang rantai dan proses produksi untuk mengendalikan satu sama lain secara mandiri.

Kemajuan teknologi memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang. Teknologi dan pendekatan baru yang menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologi secara fundamental akan mengubah pola hidup dan interaksi manusia (Tjandrawinata, 2016). Berbagai kemudahan akses yang dihadirkan dalam aktifitas manusia tidak terlepas dari tantangan yang akan dihadapi. Sung (2017) mengidentifikasi beberapa tantangan era Revolusi Industri 4.0, yaitu 1) masalah keamanan teknologi informasi; 2) keandalan dan stabilitas mesin produksi; 3) kurangnya keterampilan yang memadai; 4) keengganan untuk berubah oleh para pemangku kepentingan; dan 5) hilangnya banyak pekerjaan karena

berubah menjadi otomatisasi. Untuk menjawab tantangan yang mungkin akan dihadapi di era Revolusi Industri 4.0 ini diperlukan keterampilan-keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap individu. Aoun (2017) mengemukakan beberapa keterampilan yang sangat dibutuhkan di era Revolusi Industri 4.0, antara lain adalah keterampilan pada literasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia. Literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital (*big data*). Literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi. Sedangkan, literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi.

Era Revolusi Industri 4.0 sebagai fase revolusi teknologi telah mengubah cara beraktifitas manusia dari pengalaman hidup sebelumnya, seakan semua akan tergantikan oleh mesin, termasuk pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan manusia. Hal inilah yang harus digarisbawahi, bahwa tidak sedikit aktifitas atau pekerjaan manusia yang bisa digantikan oleh mesin, salah satunya aktifitas dalam lini pendidikan. Sehingga, salah satu tantangan yang juga dihadapi pada era ini adalah pengembangan ilmu pengetahuan yang mutakhir. Pengembangan ilmu pengetahuan termutakhir ini haruslah berpegang pada prinsip nilai-nilai yang berlaku pada masyarakat luas agar kedepannya tidak membawa dampak negatif bagi masyarakat.

Memunculkan Pancasila Sebagai dasar Pengembangan IPTEK dalam Revolusi Industri 4.0

Pengembangan, penggunaan, dan pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sekarang ini sudah menjadi keharusan. Akan "tertinggal" ketika individu tidak bisa menggunakan dan memanfaatkan teknologi di era ini. Namun demikian, hal yang patut diwaspadai dalam pengembangan dan penggunaan teknologi adalah pengembangan dan penggunaannya yang tidak bertanggungjawab, sehingga akan berdampak pada hal-hal negatif. Oleh karena itu, Setiap ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikembangkan di Indonesia tidak boleh bertentangan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Pancasila merupakan pegangan dan pedoman

dalam usaha ilmu pengetahuan untuk dipergunakan sebagai asas dan pendirian hidup, sebagai suatu pangkal sudut pandangan dari subjek ilmu pengetahuan dan juga menjadi objek ilmu pengetahuan atau hal yang diselidiki (Koesnadi, 1987 dalam Dikti, 2016). Istilah asas dan pendirian hidup dalam kutipan tersebut mengacu pada pedoman yang menjadi rambu normatif dalam tindakan dan pengambilan keputusan yang berhubungan dengan pengembangan IPTEK. Sastrapratedja (dalam Dikti, 2016) dalam artikelnya menegaskan ada dua peran Pancasila dalam pengembangan IPTEK, yaitu *pertama,* Pancasila merupakan landasan dari kebijakan pengembangan ilmu pengetahuan. *Kedua*, Pancasila sebagai landasan dari etika IPTEK. Hal pertama yang terkait dengan kedudukan Pancasila sebagai landasan kebijakan pengembangan ilmu pengetahuan mencakup lima hal, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan ilmu pengetahuan harus menghormati keyakinan religius masyarakat karena dapat saja penemuan ilmu yang tidak sejalan dengan keyakinan *religious*, tetapi tidak harus dipertentangkan karena keduanya mempunyai logika sendiri.
2. Ilmu pengetahuan ditujukan bagi pengembangan kemanusiaan dan dituntun oleh nilai-nilai etis yang berdasarkan kemanusiaan.
3. Iptek merupakan unsur yang "menghomogenisasikan" budaya sehingga merupakan unsur yang mempersatukan dan memungkinkan komunikasi antar masyarakat. Membangun penguasaan IPTEK melalui sistem pendidikan merupakan sarana memperkokoh kesatuan dan membangun identitas nasional.
4. Prinsip demokrasi akan menuntut bahwa penguasaan IPTEK harus merata ke semua masyarakat karena pendidikan merupakan tuntutan seluruh masyarakat.
5. Kesenjangan dalam penguasaan iptek harus dipersempit terus menerus sehingga semakin merata, sebagai konsekuensi prinsip keadilan sosial. Hal kedua yang meletakkan Pancasila sebagai landasan etika pengembangan IPTEK dapat dirinci sebagai berikut. (a) Pengembangan IPTEK terlebih yang menyangkut manusia haruslah selalu menghormati

martabat manusia, misalnya dalam rekayasa genetik; (b) IPTEK haruslah meningkatkan kualitas hidup manusia, baik sekarang maupun di masa depan; (c) pengembangan IPTEK hendaknya membantu pemekaran komunitas manusia, baik lokal, nasional maupun global (d) IPTEK harus terbuka untuk masyarakat; lebih-lebih yang memiliki dampak langsung kepada kondisi hidup masyarakat; (e) IPTEK hendaknya membantu penciptaan masyarakat yang semakin lebih adil.

Kelima landasan kebijakan Pancasila dalam pengembangan ilmu pengetahuan tersebut dirasa telah mengakomodir seluruh kekhawatiran masyarakat Indonesiaterkait perkembangan IPTEK di era Revolusi Industri 4.0 ini. Setiap ilmuan, terkhusus yang ada di Indonesia memiliki kewajiban mengembangkan kemampuan ilmiahnya berdasar pada nilai-nilai Pancasila. Hal ini dikarenakan esensi dari pengembangan IPTEK bukan untuk mendegradasi segala aspek dalam kehidupan manusia melainkan untuk kemajuan bangsa dan manusia itu sendiri dengan mengedepankan nilai-nilai fundamental bangsa Indonesia.

Kesimpulan

Pada akhirnya, sangatlah krusial menghadirkan peran Pancasila sebagai rambu-rambu normatif bagi pengembangan ilmu pengetahuan di Indonesia pada era Revolusi Industri 4.0. Pengembangan ilmu dan teknologi di Indonesia harus berakar pada budaya bangsa Indonesia itu sendiri dan melibatkan partisipasi masyarakat luas. Kelima sila Pancasila merupakan pedoman yang berisikan nilai-nilai fundamental bangsa dalam penyelenggaran kehidupan bangsa dalam segala aspek yang salah satunya adalah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hanyalah sia-sia ketika ilmu dan teknologi dikembangkan tanpa melirik norma-norma yang ada karena justru kerusakan dalam kehidupan bangsalah yang akan terjadi.

Daftar Pustaka

Amir, Syarifuddin. 2013. Pancasila As Integration Philosophy of Education and National Character. *International Journal of Scientific & Technology Research*. Volume 2, Issue 1, January 2013

Aoun, J.E. (2017). *Robot-proof: higher education in the age of artificial intelligence*. US: MIT Press.

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan DIKTI. (2016). *Pendidikan Pancasila.* Jakarta: DIKTI.

Lee, J., Lapira, E., Bagheri, B., Kao, H., (2013). *Recent Advances and Trends in Predictive Manufacturing Systems in Big Data Environment*. Manuf. Lett. 1 (1), 38–41.

Liffler, M., & Tschiesner, A. (2013). *The Internet of Things and the Future of Manufacturing*. McKinsey & Company.

Maemunah. 2018. *Kebijakan Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional. Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala.

Sung, T.K. (2017). Industri 4.0: a Korea perspective. *Technological Forecasting and Social Change Journal*, 1-6.

Tjandrawina, R.R. (2016). Industri 4.0: Revolusi industri abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi. *Jurnal Medicinus*, Vol 29, Nomor 1, Edisi April.

Kaelan. (2000). *Pendidikan Pancasila*. Edisi Reformasi. Yogyakarta: Paradigma.

NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI PENDU KUNG TUMBUH KEMBANGNYA WAWASAN KEBANGSAAN

Oleh

Dr. Irawan Suntoro, M.S. & Edi Siswanto, S.Pd.,M.Pd.

ABSTRAK

Nasionalisme atau kebangsaan sebagai landasan ideologis bagi bangsa dan Negara Indonesia mengalami tantangan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Tantangan dalam kehidupan bernegara seperti : pemusatan kekuasaan oleh satu kelompok, monopoli dan korupsi, kolusi, nepotisme, feodalisme birokrasi, primordialisme. Dalam kehidupan masyarakat terjadi tawuran pelajar atau mahasiswa, bentrok antar kampung, bentrok antar golongan yang dilakukan secara kekerasan, yang pada gilirannya semangat kebangsaan dan solidaritas bangsa menjadi rapuh dan terkoyak. Pancasila sebagai sebagai indeologi nasional merupakan suatu tuntutan penting oleh karena telah banyak terjadi kesalahan penafsiran atas Pancasila di masa lalu. Pengalaman sebelumnya menunjukkan adanya tafsir tunggal dan monolitik atas Pancasila. Oknum negara telah menjadikan Pancasila bukan sebagai sistem norma dan koridor bagaimana sebuah bangsa dijalankan dan diarahkan, tetapi Pancasila, telah direduksi sebagai alat kekuasaan untuk mengendalikan semua elemen bangsa dengan dogmatisme ideologi. Tujuan tulisan ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan nilai-nilai Pancasila sebagai pendukung tunbuh kembangnya wawasan kebangsaan. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dianalisis beberapa konsep tentang 1)wawasan kebangsaan Indonesia, 2)Pancasila sebagai ideologi nasional, 3)Perwujudan Pancasila sebagai ideology nasional, 4)Nilai-nilai yang terjandung dalam Pancasila dan 5)Nilai-nilai Pancasila sebagai pendukung tumbuh kembangnya wawasan kebangsaan. Berdasarkan hasil analisis dan kajian bahwa Esensi wawasan kebangsaan Indonesia meliputi : 1.Kesadaran bahwa bangsa Indonesia bersifat majemuk atau pluralistic 2.Sikap saling mengerti, menghormati dan menghargai sesama warganegara serta menjunjung tinggi dialog atau musyawarah dalam menyelesaikan perbedaan atau konflik. 3.Kesediaan untuk bekerjasama dan berperilaku sesuai dengan cara yang dapat membantu pencapaian tujuan bersama. 4.Kesadaran untuk mengembangkan rasa percaya diri, keberanian, dan tanggungjawab untuk menjaga martabat bangsa. 5.Berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara Nilai-nilai Pancasila yang relevan untuk mendukung tumbuh kembangnya wawasan kebangsaan adalah nilai sila Persatuan Indonesia yang mengandung makna usaha ke arah bersatu untuk membina rasa nasionalisme atau kebangsaan dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia, rnengakui dan menghargai terhadap keanekaragaman. Dukungan nilai-nilai Pancasila, untuk tumbuh kembangnya wawasan kebangsaan dalam bentuk kontak budaya melalui rekayasa sosial dalam pembangunan nasional yang bercirikan konsepsi wawasan nusantara.

Kata Kunci : Nilai, Pancasila, Wawasan, Kebangsaan,

I.PENDAHULUAN

Permasalahan pokok bagi Negara Indonesia adalah terbentuknya sistem politik demokratis yang berlandaskan nilai persatuan dan kesatuan atau kebangsaan yang mampu beradaptasi dengan proses perubahan global. Oleh karena itu, nilai persatuan dan kesatuan atau kebangsaan harus dipelihara agar tetap relevan menghadapi tantangan jaman. Merosotnya nilai kebangsaan pada dasarnya akan membahayakan kelangsungan kehidupan bangsa dan Negara Indonesia. Kegagalan upaya menanamkan rasa kebangsaan dalam praksis penyelenggaraan Negara, membuka peluang untuk tumbuhnya kecemburuan, ketidakpuasan, konflik social, disintegrasi bangsa, separatisme, dan lain sebagainya.

Nasionalisme atau kebangsaan sebagai landasan ideologis bagi bangsa dan Negara Indonesia mengalami tantangan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Tantangan dalam kehidupan bernegara seperti : pemusatan kekuasaan oleh satu kelompok, monopoli dan korupsi, kolusi, nepotisme (KKN), feodalisme birokrasi, primordialisme. Dalam kehidupan masyarakat terjadi tawuran pelajar atau mahasiswa, bentrok antar kampung, bentrok antar golongan yang dilakukan secara kekerasan, yang pada gilirannya semangat kebangsaan dan solidaritas bangsa menjadi rapuh dan terkoyak. Oleh karena itu, bangsa Indonesia hanya dapat mempertahankan kesatuannya, jika warganegaranya memiliki komitmen untuk bertekad membangun nasionalisme, dalam suatu masyarakat yang sangat pluralistic, yang memiliki berbagai ragam nilai yang berkaitan erat dengan etnis, agama, bahasa, dan kedaerahan.

Pancasila pada dasarnya telah memberikan landasan kebangsaan Indonseia yang dijadikan pedoman bagi bangsa Indonesia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Di era sekarang, mengembalikan atau menegaskan kembali fungsi dan kedudukan Pancasila sebagai dasar Negara dan sebagai indeologi nasional merupakan suatu tuntutan penting oleh karena telah banyak terjadi kesalahan penafsiran atas Pancasila di masa lalu. Pengalaman sebelumnya menunjukkan adanya tafsir tunggal dan monolitik atas Pancasila. Oknum negara telah menjadikan Pancasila bukan

sebagai sistem norma dan koridor bagaimana sebuah bangsa dijalankan dan diarahkan, tetapi Pancasila, telah direduksi sebagai alat kekuasaan untuk mengendalikan semua elemen bangsa dengan dogmatisme ideologi.

Dewasa ini khususnya di era reforrnasi, ada keinginan berbagai pihak dan kalangan untuk melakukan penafsiran kembali atas Pancasila dalam fungsi dan kedudukannya bagi bangsa dan negara Indonesia. Terdapat berbagai istilah seperti *reposisi, reaktualisasi, tedefinisi, radikalisasi, revitalisasi, reimplementasi, rejuvenasi, dekonstruksi ideologi,* dan lain-lain. Beragam istilah tersebut pada dasarnya berkeinginan untuk menempatkan kembali kedudukan, posisi, serta penafsiran atas Pancasila pada bangunan negara Indonesia agar Pancasila tidak lagi "terdistorsi dan terdiskreditkan " karena pengalaman masa lalu.

II. PEMBAHASAN

A. WAWASAN KEBANGSAAN INDONESIA

Dalam perkembangannya pengertian kebangsaan atau nasionalisme dapat diklasifikasi menjadi 3 pengertian : 1. Nasionalisme adalah sebuah ideologi sekaligus merupakan satu bentuk dari perilaku, 2. Nasionalisme adalah sebauh cita-cita yang ingi memberi batas antara bangsa Indonesia dengan bangsa lain, 3. Nasionalisme adalah ibarat koin yang mempunyai dua sisi, yaitu sisi pertama adalah politik, dan sisi yang lain adalah etnisitas.

Secara obyektif nasionalisme mengandung unsur-unsur : bahasa, ras, etnik, agama, peradaban, wilayah, Negara dan kewarganegraan. Unsur-unsur tersebut amat kuat membentuk nasionalisme dan membantu mempercepat proses evolusi nasionalisme ke arah pembentukan Negara nasional. Pada awalnya dimulai adanya persamaan faktor-faktor tersebut di atas, tetapi dalam perkembangannya muncul unsur-unsur tambahan yaitu ; adanya persamaan hak dan kewajiban bagi setiap orang untuk memegang peranan dalam kelompok masyarakatnya serta adanya kepentingan ekonomi yang kemudian dikenal nasionalisme modern, sehingga

nasionalisme memainkan peranan penting dan positif dalam menopang tumbuhnya persatuan dan kesatuan (H.A.Prayitno:2003).

Nasonalisme juga merupakan paham kebangsaan yang timbul karena adanya persamaan nasib dan sejarah, serta kepentingan untuk hidup bersama sebagai suatu bangsa yang merdeka, bersatu, dan berdaulat. Oleh karena itu, nasionalisme sering dipandang sebagai suatu ideologi pemelihara Negara bangsa. Nasionalisme juga merupakan filsafat politik dan social yang menganggap bahwa kebaikan bangsa adalah yang paling penting, sehingga Negara menjadi milik seluruh rakyat sebagai keseluruhan.

Dalam perspektif ilmu politik dan sosial terdapat beberapa konsep nasionalisme, yaitu :

1. *National* sebagai masalah kebangsaan yang menyeluruh seperti : yang terkandung dalam istilah : kepentingan nasional, keamanan nasional, dan pertahanan nasional.
2. *Nationalism* sebaai semangat kebangsaan yang dilandasi oleh rasa sebangsa dan setanah air serta senasib sepenanggungan.
3. *Nationality* sebagai pengalaman sebagai warganegara yang sadar akan hak dan kewajibannya.
4. *Nationhood* sebagai kualitas kesadaran setiap warganegara terhadap semua masalah *national, nationalism,* dan *nationality* (Budiono Kusumohamidjojo :2010).

Nasionalisme ditandai oleh adanya patriotisme yaitu ajaran tentang berjiwa dan bersemangat patriot. Patriot adalah seseorang yang mencintai tanah airnya dan akan melakukan semuanya yang dapat ia lakukan untuk tanah airnya. Patriot adalah di garis depan untuk membela tanah air secara fisik. Dalam pengertian membela terkandung pengertian memelihara dan membangun. Patriotisme mengandung adanya keyakinan nilai-nilai budaya dalam suatu bangsa. Patriotisme adalah rasa kecintaan dan kesetiaan seseorang kepada tanah air dan bangsanya, kekaguman pada adat dan kebiasaannya, kebanggaan terhadap sejarah dan kebudayaannya, serta sikap pengabdian demi kesejahterannya.

Nasionalisme tumbuh dan berkembang sebagai jawaban atas kondisi struktur social yang ada. Nasionalisme Indonesia lahir di bawah tekanan penjajahan, oleh karena itu, nasionalisme Indonesia bersifat anti

penjajahan, anti kolonialisme dan imperialisme. Nasionalisme Indonesia lahir untuk menghilangkan diskriminasi, penjajahan. Karakeristik nasionalisme Indonesia : 1. Bersifat kerakyatan sosialistis yang bercita-cita mewujudkan masyarakat adil dan makmur, masyarakat yang berkesejahteraan dan berkeadilan, 2. Bersifat demokratis untuk mewujudkan tata hubungan dalam masyarakat yang seimbang dan serasi, 3. Bersifat politis untuk mewujudkan Negara kesatuan, merdeka, dan berdaulat (Noor Ms Bakry.:2012).

Berdasarkan perkembangan sosial yang ada, perkembangan nasionalisme di Indonesia dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Periode 1945-1950, fase transisi terdapat perbedaan pandangan diantara kelompok-kelompok masyarakat.
2. Periode 1950-1960, fase destruktif, pertentangan dalam masyarakat bersifat ideoligis sehingga sulit didamaikan
3. Periode 1960-1965, fase agresif, perbedaan pendapat dikategorikan sebgai lawan yang harus disingkirkan
4. Periode 1965-1978an, fase integrative, pada fase ini persatuan memerangi kemiskinan dan kebodohan sebagai akibat dan kesatuan bangsa menjadi kokoh kembali, consensus diantara perbedaan dapat diwujudkan
5. Periode 1980an, nasionalisme mengjhafapi tantangan baru dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang melahirkan kecenderungan globalisasi, dunia seakan-akan kampung besar, batas-batas wilayah menjadi kabur dan interaksi antar budaya tidak tertahankan lagi (H.A.Prayitno:2003).

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menuntut Bangsa Indonesia untuk mengembangkan nasionalisme baru yang bercirikan :

1. Cita-cita persatuan dan kesatuan bangsa perlu menekankan pada pola pikir yang mendahulukan penciptaan kesejahteraan dan keadilan masyarakat
2. Individualism diganti dengan cita-cita kemasyarakatan
3. Orientasi elitis diganti dengan orientasi massa

4. Cara melihat ideologi yang tertutup dan sakral menjadi ideologi terbuka dan rasional
6. Kesadaran untuk mengembangkan rasa percaya diri, keberanian, dan tanggungjawab untuk menjaga martabat bangsa (H.A.Prayitno:2003)

Bagi suatu Negara seperti Indonesia pluralistis, memerlukan paham kebangsaan yang akan berperan sebagai alat untuk membangun integrasi politik, integrasi tersebut dapat mempengaruhi ketenteraman dan keamanan, karena masyarakat merasa menyatu dan secara bebas memainkan peranannya sebagai warganegara. Integrasi politik adalah menyatu bagian-bagian berupa masyarakat yang majemuk ke dalam satu kesatuan system politik nasional. Integrasi politik pada dasarnya mencakup dua masalah utama : 1. Bagaimana membuat rakyat tunduk dan patuh kepada kemauan Negara. 2. Bagaiman meningkatkan konsensus normatif yang mengatur tingkah laku politik masyarakat atau individu-individu dalam suatu Negara.

Penyatuan masyarakat dengan system ;politik dilakukan melalui konsep-konsep integrasi politik sebagai berikut :

1. Integrasi bangsa adalah proses penyatuan berbagai kelompok social budaya dalam satu kesatuan wilayah dan dalam suatu indentitas nasional.
2. Integrasi wilayah, yaitu pembentukan kewenangan nasional pusat terhadap wilayah atau daerah politik yang lebih kecil, yang terdiri dari atas satu atau lebih kelompok budaya.
3. Integrasi nilai, yaitu persetujuan bersama mengenai tujuan dan prinsip dasar politik dan prosedur penyelesaian konflik dan permasalahan bersama lainnya.
4. Integrasi elit plitik dengan massa, yaitu upaya untuk menghubungkan antara golongan elit yang memerintah dengan khalayak atau rakyat yang diperintah.
5. Perilaku integrative, adalah kesediaan warganegara untuk bekerjsama dalam satu organisasi

besar dan berperilaku sesuai dengan cara yang dapat membantu pencapaian tujuan organisasi (H.A.Prayitno:2003)

Dalam hubungannya dengan semangat kebangsaan, integrasi bangsa perlu diterjemahkan ke dalam 4 nilai essensial :

1. Integrasi bangsa menuntut perlakuan persamaan hak bagi semua dan setiap warganegara di seluruh kepulauan nusantara. Ini berarti, integrasi bangsa hanya akan terlaksana dengan baik selama ada jaminan bahwa hak-hak dasar serta martabat warganegara dihormati.
2. Integrasi bangsa menuntut jaminan keadilan bagi semua dan setiap warganegara baik secara vertical maupun secara horizontal. Adanya keterbukaan menjadi kunci dalam usaha merealisasikan keadilan dalam kehidupan sosial baik dalam bentuk komutatif maupun distributive.
3. Integrasi bangsa menuntut dukungan partisipasi masyarakat dalam proses penyelenggaraan Negara. Prinsip-prinsip demokrasi pelu dihidupkan kembali secara nyata dalam kehidupan berbangsa dan bernegara
4. Integrasi bangsa menuntut sikap keterbukaan khususnya bagi masyarakat yang plularalistis dalam rangka menumbuh kembangkan saling pengertian, saling menghormati, dialog, dan kerjasama (H.A.Prayitno:2003).

Dari uraian di atas, essensi wawasan kebangsaan Indonesia adalah cara pandang Bangsa Indonesia tentang kebangsaan Indonesia yang ditunjukkan dalam sikap dan perilku sebagai berikut :

1. Kesadaran bahwa bangsa Indonesia bersifat majemuk atau pluralistic yang memiliki banyak perbedaan-perbedaan dari segi agama, etnik, golongan,
2. Sikap saling mengerti, menghormati dan menghargai sesama warganegara serta menjunjung tinggi dialog atau musyawarah dalam menyelesaikan perbedaan atau konflik.
3. Kesediaan untuk bekerjasama dan berperilaku sesuai dengan

cara yang dapat membantu pencapaian tujuan bersama

4. Kesadaran untuk mengembangkan rasa percaya diri, keberanian, dan
5. tanggungjawab untuk menjaga martabat bangsa.
6. Berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara

B. PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI NASIONAL

Ideologi berasal dari kata *idea* yang berarti gagasan, konsep, pengertian dasar, cita-cita, dan *logos* berarti ilmu. Secara harfiah ideologi berarti ilmu tentang pengertian dasar, ide. Dalam pengertian sehari-hari, *idea* disamakan artinya dengan "cita-cita". Cita-cita yang dimaksud adalah cita-cita bersifat tetap yang harus dicapai sehingga cita-cita itu sekaligus merupakan dasar, pandangan/ paham.

Hubungan manusia dengan cita-citanya disebut dengan ideologi. Ideologi berisi seperangkat nilai, di mana itu menjadi cita-citanya atau manusia bekerja dan bertindak untuk mencapai nilai-nilai tersebut. Ideologi yang pada mulanya berarti gagasan dan cita-cita berkembang secara luas menjadi suatu paham mengenai seperangkat nilai atau pemikiran yang dipegang oleh seorang atau sekelompok orang untuk menjadi pegangan hidup.

Sebagairnana dikemukakan di atas, dalam ideologi terkandung nilai-nilai. Nilai nilai itu dianggap sebagai nilai yang baik, luhur dan dianggap menguntungkan masyarakat sehingga diterima nilai tersebut. Oleh karena itu, ideologi digambarkan sebagai seperangkat gagasan tentang kebaikan bersama. Seperangkat nilai yang dianggap benar, baik, adil, dan menguntungkan itu dijadikan nilai bersama. Apabila sekelompok masyarakat bangsa menjadikan nilai dalam ideologi sebagai nilai bersama maka ideologi tersebut menjadi ideologi bangsa atau ideologi nasional bangsa yang bersangkutan.

Ada dua fungsi utarna ideologi dalam masyarakat.

Pertama, sebagai tujuan atau cita-cita yang hendak dicapai secara bersama oleh suatu masyarakat. Nilai ideologi menjadi cita-cita atau tujuan masyarakat, tujuan hidup bermasyarakat adalah untuk terwujudnya nilai-nilai dalam ideology itu.

Kedua, sebagai pemersatu masyarakat dan karenanya sebagai prosedur penyelesaian

konflik yang terjadi di masyarakat. Nilai dalam ideologi itu merupakan nilai yang disepakati bersama sehingga dapat mempersatukan masyarakat itu, serta nilai bersama tersebut dijadikan acuan bagi penyelesaian suatu masalah yang mungkin timbul dalam kehidupan masyarakat yang bersangkutan (Kaelan:2013).

C. PERWUJUDAN PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI NASIONAL

1. Perwujudan Ideologi Paneasila sebagai Cita-Cita Bernegara

Perwujudan Pancasila sebagai ideologi nasional yang berarti menjadi cita-cita penyelenggaraan bernegara terwujud Visi Indonesia Masa Depan. Visi Indonesia 2020 adalah terwujudnya masyarakat Indonesia yang religius, manusiawi, bersatu, demokratis, adil, sejahtera, maju, mandiri, serta baik dan bersih dalam penyelenggaraan negara. Mewujudkan visi tersebut pada dasamya adalah upaya menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai cita-cita bersama. Bangsa atau masyarakat yang demikian merupakan ciri dari masyarakat madani di Indonesia (Hamdan Mansoer; 2003). Sebagai suatu cita-cita, Pancasila sebagai nilai-nilai ideal, penyelenggara negara hendaknya berupaya bagaimana menjadikan kehidupan bernegara Indonesia ini semakin dekat dengan nilai-nilai ideal tersebut.

2. Perwujudan Pancasila sebagai Kesepakatan atau Nilai Integratif Bangsa

Pancasila sebagai nilai integratif, sebagai sarana pemersatu dan prosedur penyelesaian konflik perlu pula dijabarkan dalam praktik kehidupan bernegara. Pancasila sebagai sarana pemersatu dalam masyarakat dan prosedur penyelesaian konflik itulah yang terkandung dalam nilai integratif Pancasila. Pancasila sudah diterima oleh masyarakat Indonesia sebagai sarana pemersatu, artinya sebagai suatu kesepakatan bersama bahwa nilai-nilai yang terkandung di dalamnya disetujui sebagai milik bersama. Pancasila menjadi semacam *social ethics* dalam masyarakat yang heterogen.

Kedudukan nilai sosial bersama di masyarakat untuk menjadi sumber normatif bagi penyelesaian konflik bagi para anggotanya adalah hal penting. Masyarakat membutuhkan nilai bersama untuk dijadikan acuan manakala konflik antar anggota terjadi. Pertentangan dan perbedaan dapat didamaikan dengan cara para pihak yang berseteru menyetujui dan mendasarkan pada sebuah nilai bersama. Dengan demikian, integrasi dalam masyarakat dapat dibangun kembali.

Nilai dalam etika sosial memainkan peranan fungsional dalam negara dan berupaya membatasi diri pada tindakan fungsional. Jadi, dengan etika sosial negara bertindak sebagai penengah di antara dengan agama lain melainkan yang menjadi urusannya adalah bagaimana konflik dalam masyarakat, misal, soal kriteria kebenaran dapat didamaikan dan integrasi antar kelompok dapat tercipta. Peranan fungsional dari sila Ketuhanan Yang Maha Esa, misalnya diwujudkan dengan negara mengakui adanya keyakinan beragama masyarakatnya/religiusitas masyarakat sekaligus memberi jaminan perlindungan atas kebebasan masyarakat dalam menjalankan pengamalan agamanya. Dengan peran fungsional ini negara tidak memerlukan perumusan mengenai keberadaan Tuhan, sifat-sifat Tuhan, bagaimana hubungan manusia dengan Tuhan, serta perbuatan-perbuatan yang sesuai dengan nilai Ketuhanan.

Pancasila adalah kata kesepakatan dalam masyarakat bangsa. Kata kesepakatan ini

C. NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG PADA PANCASILA

Berdasarkan pemikiran filsafati, Pancasila sebagai filsafat pada hakikatnya merupakan suatu nilai (Kaelan; 2013). Rumusan Pancasila sebagaimana terdapat dalam Pembukaan UUD

kelompok masyarakatnya, negara tidak perlu memaksakan kebenaran suatu nilai, negara tidak mengurusi soal benar tidaknya satu agama

mengandung makna pula sebagai konsensus bahwa dalam hal konflik maka lembaga politik yang diwujudkan bersama akan memainkan peran sebagai penengah. Fungsi Pancasila di sini adalah bahwa dalam hal pembuatan prosedur penyelesaian konflik, nilai-nilai Pancasila menjadi acuan normatif bersama.

Nilai-nilai Pancasila hendaknya mewarnai setiap prosedur penyelesaian konflik yang ada di masyarakat. Secara normatif dapat dinyatakan sebagai berikut; bahwa penyelesaian suatu konflik hendaknya dilandasi oleh nilai-nilai religius, menghargai derajat kemanusiaan, mengedepankan persatuan, mendasarkan pada prosedur demokratis dan berujung pada terciptanya keadilan.

1945 Alinea IV adalah sebagai berikut :Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam perrnuswaratan/ perwakilan, dan Keadilan sosial bagi seluruh

:akyat Indonesia

Kelima sila dari Pancasila pada hakikatnya adalah suatu nilai. Nilai-nilai yang merupakan perasan dari sila-sila Pancasila tersebut adalah Nilai Ketuhanan, Nilai Kemanusiaan, Nilai Persatuan, Nilai Kerakyatan, dan Nilai Keadilan.

Nilai itu selanjutnya menjadi sumber nilai bagi penyelenggaraan kehidupan bernegara Indonesia. Secara etimologi, nilai berasal dari kata *value* (Inggris) yang berasal dari kata *valere* (Latin) yang berarti: kuat, baik, berharga. Dengan demikian secara sederhana, nilai *(value)* adalah sesuatu yang berguna, berharga, dan baik.

Nilai bersifat abstrak, seperti sebuah ide, dalam arti tidak dapat ditangkap melalui indra, yang dapat ditangkap adalah objek yang memiliki nilai. Misal, beras akan bernilai kemakmuran bila dibagikan dan diterima secara adil. Kemakmuran adalah abstrak, tetapi beras adalah riil. Sebuah pantai akan bernilai keindahan apabila dilukis atau difoto. Keindahan adalah abstrak sedangkan pantai bersifat riil. Contohnya lagi keadilan, kecantikan, kedermawanan, kesederhanaan adalah hal-hal yang abstrak. Meskipun abstrak, nilai merupakan suatu realitas, sesuatu yang ada dan dibutuhkan manusia.

Nilai juga mengandung harapan akan sesuatu yang diinginkan. Misalnya nilai keadilan, kesederhanaan. Orang hidup mengharapkan mendapat keadilan. Kemakmuran adalah keinginan setiap orang. Jadi, nilai bersifat normatif, suatu keharusan *(das sollen)* yang menuntut diwujudkan dalam tingkah laku.

Nilai menjadi pendorong atau motivator hidup manusia. Tindakan manusia digerakkan oleh nilai. Misalnya, kepandaian. Setiap siswa berharap menjadi pandai atau pintar. Karena mengharapkan nilai itu, setiap siswa tergerak untuk melakukan berbagai perilaku supaya menjadi pandai.

Dalam kehidupan, nilai itu banyak sekali dan beragam. Nilai yang banyak tersebut dapat diklasifikasikan atau digolong-golongkan. Nilai juga memiliki tingkatan.

Menurut Notonegoro dalam Kaelan (2013) nilai ada 3 (tiga) macam, yaitu sebagai berikut.

a. Nilai materiil, sesuatu yang berguna bagi jasmani manusia.
b. Nilai vital, sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat melaksanakan kegiatan.
c. Nilai kerohanian yang dibedakan menjadi 4 (empat) macam:

1) nilai kebenaran bersumber pada akal pikir manusia (rasio, budi, cipta);
2) nilai estetika (keindahan) bersumber pada rasa manusia;
3) nilai kebaikan atau nilai moral bersumber pada kehendak keras, karsa hati, nurani manusia;
4) nilai religius (ketuhanan) bersifat mutlak bersumber pada keyakinan manusia.

Dalam filsafat Pancasila juga disebutkan bahwa ada 3 (tiga) tingkatan nilai, yaitu nilai dasar, nilai instrumental, dan nilai praksis.

1. Nilai dasar. Nilai yang mendasari nilai instrumental. Nilai dasar yaitu asas-asas yang diterima sebagai dalil yang bersifat sedikit banyak mutlak.Nilai dasar itu sebagai sesuatu yang benar atau tidak perla dipertanyakan lagi.
2. Nilai instrumental. Nilai sebagai pelaksanaan umum dari nilai dasar. Umumnya berbentuk norma sosial dan norma hukum yang selanjutnya akan terkristalisasi dalam peraturan dan mekanisme lembaga-lembaga negara.
3. Nilai praksis. Nilai yang sesungguhnya dilaksanakan dalam kenyataan. Nilai praksis sesungguhnya sebagai ujian, apakah nilai dasar dan nilai instrumental itu benar-benar hidup dalam masyarakat Indonesia.

Nilai-nilai dasar dari Pancasila tersebut adalah nilai Ketuhanan Yang Maha Esa, nilai kemanusiaan yang adil dan beradab, nilai persatuan, nilai kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permilsyawaratan/perwakilan dan nilai keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Secara singkat dinyatakan bahwa nilai dasar dan Pancasila adalah nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan.

Nilai-nilai Pancasila tersebut termasuk nilai etik atau nilai moral. Nilai-nilai dalam Pancasila termasuk dalam tingkatan nilai dasar. Nilai ini mendasari nilai berikutnya, yaitu nilai instrumental. Nilai dasar itu mendasari semua aktivitas kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Nilai dasar bersifat fundamental dan tetap.

Ketuhanan Yang Maha Esa mengandung arti adanya pengakuan dan keyakinan bangsa terhadap adanya Tuhan sebagai pencipta alam semesta. Nilai ini menyatakan bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang religius, bukan bangsa yang ateis. Pengakuan terhadap Tuhan diwujudkan

dengan perbuatan untuk taat pada perintah Tuhan dan menjauhi larangan-Nya sesuai ajaran atau tuntutan agama yang dianutnya. Nilai ketuhanan juga memiliki arti bagi adanya pengakuan akan kebebasan untuk memeluk agama, menghormati kemerdekaan beragama, tidak ada paksaan serta tidak berlaku diskriminatif antar umat beragama.

Nilai kemanusiaan yang adil dan beradab mengandung arti kesadaran sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai moral dalam hidup bersama atas dasar tuntutan hati nurani dengan memperlakukan sesuatu hal sebagaimana mestinya. Manusia perlu diperlakukan sesuai dengan harkat dan martabatnya, sebagai makhluk Tuhan yang sama derajatnya dan sama hak dan kewajiban asasinya. Berdasarkan nilai ini, secara mutlak ada pengakuan terhadap hak asasi manusia.

Nilai persatuan Indonesia mengandung makna usaha ke arah bersatu dalam kebulatan rakyat untuk membina rasa nasionalisme dalam negara kesatuan republik Indonesia. Persatuan Indonesia sekaligus rnengakui dan menghargai sepenuhnya terhadap keanekaragaman yang dimiliki bangsa Indonesia. Adanya perbedaan bukan sebagai sebab perselisihan tetapi justru dapat dengan

menciptakan kebersamaan Kesadaran ini tercipta dengan baik bila sesanti "Bhinneka Tunggal Ika" sungguh-sungguh dihayati.

Nilai kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan mengandung makna suatu pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat dengan cara musyawarah mufakat melalui lembaga-lembaga perwakilan. Berdasarkan nilai ini, diakui paham demokrasi yang lebih mengutamakan pengambilan keputusan melalui musyawarah mufakat.

Nilai keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia mengandung makna sebagai dasar sekaligus tujuan yaitu tercapainya masyarakat Indonesia yang adil dan makmur secara lahiriah maupun batiniah. Berdasar pada nilai ini, keadilan adalah nilai yang amat mendasar yang diharapkan oleh seluruh bangsa. Negara Indonesia yang diharapkan adalah negara Indonesia yang berkeadilan.

Diterimanya Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi nasional dari negara Indonesia memiliki konsekuensi logis untuk menerima dan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai acuan pokok bagi pengaturan penyelenggaraan bernegara. Hal ini

diupayakan dengan menjabarkan nilai Pancasila tersebut ke dalam UUD 1945 dan peraturan perundang-undangan yang berlaku. UUD 1945 dan peraturan perundang-undangan ini selanjutnya menjadi pedoman penyelenggaraan bernegara. Sebagai nilai dasar bernegara, nilai Pancasila diwujudkan menjadi norma hidup bernegara.

Berdasarkan nuraian di atas, essensi nilai-nilai Pancasila sebagai berikut :

1. Nilai KeTuhanan Yang Maha Esa, bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang religius, bukan bangsa yang ateis, taat pada perintah Tuhan dan menjauhi larangan-Nya sesuai dengan ajaran atau tuntutan agama yang dianutnya, pengakuan akan kebebasan untuk memeluk agama, menghormati kemerdekaan beragama, tidak ada paksaan serta tidak berlaku diskriminatif antar umat beragama.
2. Nilai kemanusiaan yang adil dan beradab mengandung arti kesadaran sikap dan perilaku menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia dan pengakuan terhadap hak azasi manusia.
3. Nilai persatuan Indonesia mengandung makna usaha ke arah bersatu untuk membina rasa nasionalisme dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia, rnengakui dan menghargai terhadap keanekaragaman yang dimiliki bangsa Indonesia, perbedaan bukan sebagai sebab perselisihan tetapi justru dapat menciptakan kebersamaan.
4. Nilai kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan mengandung makna suatu pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat dengan cara musyawarah mufakat melalui lembaga-lembaga perwakilan. Berdasarkan nilai ini, diakui paham demokrasi yang lebih mengutamakan pengambilan keputusan melalui musyawarah mufakat.
5. Nilai keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia mengandung makna sebagai dasar sekaligus tujuan yaitu tercapainya masyarakat Indonesia yang adil dan makmur secara lahiriah maupun batiniah. Berdasar pada nilai ini, keadilan adalah nilai yang amat mendasar yang diharapkan oleh seluruh bangsa Indonesia.

D. NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI PENDUKUNG TUMBUH KEMBANGNYA WAWASAN KEBANGSAAN

Sebagaimana telah diuraikan di atas, bahwa essensi Wawasan Kebangsaan Indonesia adalah :

1. Kesadaran bahwa bangsa Indonesia bersifat majemuk atau pluralistic yang memiliki banyak perbedaan-perbedaan dari segi agama, etnik, golongan,
2. Sikap saling mengerti, menghormati dan menghargai sesama warganegara serta menjunjung tinggi dialog atau musyawarah dalam menyelesaikan perbedaan atau konflik.
3. Kesediaan untuk bekerjasama dan berperilaku sesuai dengan cara yang dapat membantu pencapaian tujuan bersama
4. Kesadaran untuk mengembangkan rasa percaya diri, keberanian, dan tanggungjawab untuk menjaga martabat bangsa.
5. Berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara

Sedangkan nilai persatuan Indonesia mengandung makna usaha ke arah bersatu untuk membina rasa nasionalisme atau kebangsaan dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia, rnengakui dan menghargai terhadap keanekaragaman yang dimiliki bangsa Indonesia.

Dari hal tersebut, menunjukkan Nilai-nilai Pancasila yang relevan dengan wawasan kebangsaan adalah nilai sila Persatuan Indonesia. Oleh karena itu, untuk menumbuh kembangkan wawasan kebangsaan Indonesia hendaknya berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila khususnya nilai Persatuan Indonesia. Menumbuh kembangkan wawasan kebangsaan Indonesia berarti juga upaya-upaya menumbuh kembangkan nilai-nilai Persatuan Indonesia.

Kontak budaya sebagai suatu proses untuk membina wawasan kebangsaan, memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa, membentuk dan mempertahankan jati diri Bangsa Indonesia dapat ditempuh melalui rekayasa sosial. Proses tersebut harus ditumbuhkembangkan dari nilai-nilai Persatuan Indonesia yang diaktualisasikan sesuai dengan perkembangan zaman. Proses

ke arah itu dilaksanakan melalui pembangunan nasional yang bercirikan konsepsi wawasan nusantara sebagai satu kesatuan politiik, eonomi, social budaya, dan pertahanan keamanan untuk memperkuat ketahanan nasional.

Perkembangan pembangunan itu selalu membawa perubahan kearah yang diinginkan. Supaya perubahan itu bergerak secara teratur ke arah yang dinginkan, perubahan itu harus direncanakan dan dikendalikan oleh mereka yang merencanakan, melaksanakan, dan mengendalikan perubahan itu, yaitu manusia. Sedangkan perubahan itu sendiri harus bermakna memberikan suatu kehidupan yang lebih baik yakni kesejahteraan, kemakmuran, dan keadilan yang lebih baik. Perubahan seperti itu dapat ditempuh melalui rekayasa sosial.

Bangsa Indonesia dalam proses sejarahnya telah mengalami berbagai kontak budaya antar bangsa, suku bangsa, dan kelompok etnis. Kontak-kontak budaya yang berlangsung sepanjang masa itu dimungkinkan oleh letak Indonesia sebagai Negara kepulauan yang diapit dua benua dan dua samudra. Dalam kontak-kontak budaya yang diartikan sebagai interaksi kebudayaan telah terjadi integrasi antara unsur-unsur luar dan unsur-unsur yang berasal dari kebudayaan daerah yang diangkat untuk memperkaya khasanah kebudayaan nasional. Dalam hubungan ini semua kebudayaan daerah baik yang besar, kuat, dan mapan maupun yang kecil, lemah, dan belum mapan harus diberikan ruang gerak dan kesempatan yang sama untuk hidup dan tumbuh berkembang sebagai bagian dari budaya bangsa Indonesia yang ikut memperkaya dan memperindah kebudayaan nasional.

Berkaitan hal tersebut di atas, beberapa gagasan strategis yang perlu dikembangkan yaitu :

1. Menggali, menghimpun, mengindentifikasi, mendeskripsikan berbagai aspek budaya, menyusun peta bahasa dan peta etnongrafi melalui pusat studi nasional yang memiliki sistem informasi budaya secara nasional.
2. Mengadakan kontak lintas budaya dan media apresiasi antar budaya dengan prinsip saling mengakui, saling menghargai, saling melengkapi untuk memperkaya khasanah kebudayaan nasional
3. Pengarahan pendidikan baik pendidikan formal maupun non

formal dalam rangka untuk memahami dan menghargai budaya local dan juga memahami dan menghargai budaya dan kelompok suku bangsa lain.

4. Keteladanan para pemimpin bangsa, elit politik atau pemerintah dan tokoh masyarakat yang menunjukkan sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai Persatuan Indonesia
5. Terus mengembangkan dan mewariskan nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai-nilai persatuan indonesia secara actual yang selalu dapat menjawab tuntutan dan kebutuhan yang sesuai dengan perkembangan zaman sebagai upaya sadar dalam mewariskan nilai-nilai luhur budaya bangsa yang berwawasan kebangsaan
6. Meningkatkan daya adaptasi masyarakat terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Peningkatan nasionalitas dan wawasan kebangsaan, mudah-mudahan hal-hal yang menyangkut fanatisme golongan yang bersumber pada primordialisme dapat terkikis secara berangsur-angsur.

III. KESIMPULAN

Wawasan kebangsaan penting untuk ditumbuhkembangkan, karena Indonesia merupakan Negara kebangsaan yang masyarakatnya majemuk atau pluralistic dan dalam realitas kehidupannya masih terdapat sikap dan prilaku yang tidak sesuai dengan essensi wawasan kebangsaan. Esensi wawasan kebangsaan Indonesia meliputi : 1.Kesadaran bahwa bangsa Indonesia bersifat majemuk atau pluralistic yang memiliki banyak perbedaan-perbedaan dari segi agama, etnik, golongan. 2.Sikap saling mengerti, menghormati dan menghargai sesama warganegara serta menjunjung tinggi dialog atau musyawarah dalam menyelesaikan perbedaan atau konflik. 3.Kesediaan untuk bekerjasama dan berperilaku sesuai dengan cara yang dapat membantu pencapaian tujuan bersama. 4.Kesadaran untuk mengembangkan rasa percaya diri, keberanian, dan tanggungjawab untuk menjaga martabat bangsa. 5.Berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara

Untuk menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan Indonesia harus berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila yang kedudukan dan fungsinya bagi Negara Indonesia sebagai

ideologi nasional. Nilai-nilai Pancasila yang relevan untuk mendukung tumbuh kembangnya wawasan kebangsaan adalah nilai sila Persatuan Indonesia. Nilai Persatuan Indonesia mengandung makna usaha ke arah bersatu untuk membina rasa nasionalisme atau kebangsaan dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia, rnengakui dan menghargai terhadap keanekaragaman yang dimiliki bangsa Indonesia.

Dukungan nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai Persatuan Indonesia untuk tumbuh kembangnya wawasan kebangsaan dalam bentuk kontak budaya melalui rekayasa sosial dalam pembangunan nasional yang bercirikan konsepsi wawasan nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

Budiono Kusumohamidjojo. 2010. *Pendidikan Wawasan Kebangsaan*. Grasindo. Jakarta.

Darji Darmodiharjo. 2008. *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi*. Laboratorium Pancasila. Universitas Negeri Malang.

H.A. Prayitno. 2003. *Kebangsaan, Demokrasi, dan Hak Azasi Manusia*. Universitas Trisakti. Jakarta.

H.A.W. Widjaja. 2000. *Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dan HAM di Indonesia*. Rineka Cipta. Jakarta.

Hamdan Mansor. 2003. *Pendidikan Kewargenagaraan*. Gunung Adung. Jakarta.

Kaelan. 2013. *Pendidikan Pancasila*. Paradigma. Yogyakarta.

Noor Ms Bakry. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Soemarsono. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Gramedia pustaka Utama. Jakarta.

Tim Nasional Dosen Pendid Kewarganegaraan. *Pendidi... Kewarganegaraan Paradigma Baru Untuk Mahasiswa*. Alfabeta. Bandung.

Winarno. 2007. *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Bumi Aksara. Jakarta.

DIGITAL LITERCY PADA PEMBELAJARAN PKn SEBAGAI UPAYA PENGUATAN *CIVIC ENGAGEMENT*

Elisa Seftriyana
Mahasiswi Sekolah Pascasarjana Departemen Pendidikan Kewarganegaraan,
Universitas Pendidikan Indonesia
Email: elisaseftriyana09@gmail.com

ABSTRAK

Civic engagement merupakan aktivitas warga negara sebagai bentuk kepedulian untuk mengenali dan menangani masalah sosial di lingkungan masyarakat. *Civic engagement* dapat dikembangkan melalui pengetahuan warga negara yang baik dengan kemampuan kemelekwacanaan informasi (*digital litercy*) yang memadai. *Digital Litercy* pada merupakan upaya membangun kemampuan individu dalam menggunakan, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi teknologi digital dan alat komunikasi dalam upaya membangun pengetahuan baru dan berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Pengembangan pembelajaran PPKn berbasis *digital litercy* menjadi solusi untuk mengembangkan kepedulian dan keterlibatan peserta didik dalam memahami dan menangani masalah sosial. Tujuan artikel ini untuk mengetahui kajian teoritis dan hubungan antar variabel penelitian tentang *Digital Litercy, pembelajaran PKn, dan Civic engagement.* Artikel ilmiah ini menggunakan metode deskriptif analitik dengan menggambarkan teori-teori menurut ahli terkait variabel. *Berdasarkan kajian yang telah dilaksanakan, diperoleh konsep, prosedur, dan indikator tentang* digital litercy pada pembelajaran PKn dan *Civic engagement.*

Kata kunci: pembelajaran PKn, *digital litercy*, *civic engagement*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah. Setiap orang bebas mengakses dan memasukkan informasi di dunia maya tanpa batasan. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet menunjukkan bahwa lebih dari 143,3 Juta masyarakat Indonesia menggunakan internet (APJI, 2017). Kondisi tersebut membawa pergeseran terhadap pola kehidupan sosial masyarakat Indonesia terutama pola interaksi manusia (Tjandrawinata, 2016). Pergesaran tersebut juga berdampak pada kualitas sumber daya manusia yang menjadi basis kekuatan suatu negara. Terjadinya perubahan besar tersebut oleh karena sumber kekuatan dan kemakmuran suatu masyarakat atau negara bukan lagi ditentukan oleh luas wilayahnya atau kekayaan sumber daya alamnya yang melimpah, tetapi telah berpindah kepada penguasaan dan pemanfatan ilmu pengetahauan dan teknologi (Tilaar, 2012).

Pendidikan sebagai instrumen penting dalam upaya penguasaan dan pemanfatan ilmu pengetahauan dan teknologi memiliki

peran meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan harus senantiasa menyesuaikan perkembangan zaman, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan sudah merupakan kelaziman yang akan terus mewarnai pendidikan (Rusman, 2011; Munadi, 2013). Perkembangan pendidikan tersebut harus berbanding lurus dengan kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Tingkat pemanfaatan teknologi dan internet yang mencapai 55% dari penduduk Indonesia belum membawa dampak yang signifikan terhadap perbaikan kualitas peserta didik. Jika kita lihat Indonesia, pendidikan dalam konteks pembangunan bangsa dan negara, masih mengalami permasalahan yang serius. Bangsa Indonesia kini sedang dihadapkan pada persoalan-persoalan kebangsaan yang sangat krusial dan multidimensional (Kunandar, 2011). Kualitas pendidikan nasional dinilai banyak kalangan belum memadai bila dibandingkan dengan kualitas pendidikan di negara-negara tetangga seperti Malaysia, Singapura, Philipina, Thailand, dan Vietnam.

Data PISA menunjukkan bahwa proporsi anak berusia 15 tahun di negara yang berada berhak untuk mengikuti penilaian PISA - yaitu mereka yang terdaftar di sekolah kelas 7 atau di atas - yang telah meningkat sebesar 15 persen di Indonesia sejak tahun 2006. Melihat negara-negara di kawasan ini, Tingkat cakupan Indonesia (68% peserta didik) lebih tinggi dari pada Viet Nam (49%) dan sekarang berada di bawahnya Thailand (72%) (Indonesia et al. 2018). Kondisi menjadi bukti bahwa perkembangan teknologi informasi belum dimanfaatkan sebagai upaya perbaikan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Meskipun poin PISA mengalami peningkatan, namun dibandingkan dengan negara negara lain Indonesia masih menghuni peringkat ke-63 dari 72 peserta PISA. Kemampuan literasi anak-anak Indonesia masih jauh apabila dibandingkan negara lain.

Hal ini kemudian menjadi kekhawatiran proyeksi pendidikan di masa akan datang. Perkembangan teknologi informasi pada abad 21 dan tantangan revolusi industri 4.0 di masa yang akan datang harus mampu membenahi proses belajar mengajar di sekolah. Revolusi industri 4.0 merupakan revolusi digital dimana proliferasi komputer dan otomatisasi pencatatan digunakan pada semua bidang. Proyeksi pada revolusi industri 4.0 akan memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia melalui proses digitalisasi dan pemanfaatan teknologi. Pendidikan harus

mampu membekali berbagai keterampilan yang diberikan dalam rangka pemerolehan *multi life skilled* agar peserta didik memiliki keterampilan dalam menyelasaikan permasalahan (*problem solving*) dalam kehidupannya dan mampu melibatkan diri dalam persoalan masyarakat.

Keterampilan tersebut akan diperoleh peserta didik dengan keterampilan belajar dan kemelekwacaan yang baik. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran harus dibarengi dengan kemampuan mengolah informasi tersebut. Guru, sarana dan prasarana, lingkungan, dan peserta didik merupakan proses kompleks dalam pembelajaran yang memerlukan keterampilan dalam belajar dan mengolah informasi. Berdasarkan World Summit on The Information Society (WSIS) Declaration yang menyatakan bahwa "*where everyone can create*, *access*, *utilize* and *share information and knowledge*, *enabling individuals*, *communities and peoples to achieve their full potential in promoting their sustainable development and improving their quality of life*… (WSIS Declaration 2003). Setiap orang dapat mencipta, mengakses, menggunakan dan berbagi ataumembagikan informasi dan pengetahuan, dengan konsekuensi bahwa setiap orang haruslah dapat menghadapi dan menguasai informasi dengan benar (Sukaesih and Rohman, 2013: 62).

Informasi dari berbagai media dapat diakses peserta didik sebagai sumber belajar yang aktual. Kompetensi literasi informasi yang diharapkan dapat menelusuri informasi yang semakin melimpah, mampu menyeleksi informasi yang dibutuhkan (sumber-sumber informasi tercetak dan/atau elektronik), mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam penyelesaikan tugas-tugas di sekolah, serta menyajikan informasi secara etis. Pentingnya keterampilan literasi tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas pelajarannya dengan baik di sekolah, tetapi juga berlanjut ke pada keterlibatan peserta didik dalam berkontribusi menyelesaikan masalah sosial tersebut. Kepekaan terhadap isu-isu sosial akan memberikan dampak positif dari pengolahan informasi yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran.

Aspek nilai dan karakter dalam memahami era digitalisasi tentu harus terus mengakar pada jiwa manusia Indonesia. Pemahaman

informasi tidak hanya sebatas pada pengetahuan melainkan juga pada keinginan melibatkan diri, berkontribusi, memberikan solusi terhadap permasalahan yang muncul di lingkungan masyarakat. Keterlibatan warga negara harus memenuhi koridor kesantunan. Pertimbangan moral menjadi indikator dalam kecerdasan mengolah informasi dan berdemokrasi di ruang publik. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai yang luhur yang terkandung dalam Pancasila sehingga warga negara yang memiliki kesadaran hukum dan memiliki nilai untuk dapat bertahan di tengan gelombang revolusi industri. Pembelajaran PPKn sebagai program pembelajaran yang tidak hanya menampilkan program dan pola kegiatan belajar secara kognitif saja melainkan meliputi semua aspek secara keseluruhan guna meningkatkan kepedulian dan keterlibatan peserta didik yang menunjang kesipan mental untuk siap menghadapi tantangan di era digitalisasi. Untuk itu apabila dikaitkan *literasi digital* dalam pembelajaran PPKn maka penulis merumuskan judul ***Pembelajaran PPKn berbasis digital litercy diharpakan mampu meningkatkan civic engagement peserta didik***.

PEMBAHASAN

Pembelajaran PPKn

Keberhasilan pendidikan utamanya ialah kualitas sumber daya manusia baik, bukan hanya

dari segi keterampilan hidup tetapi juga pada pengembangan karakter sebagai manusia yang berbudi. Pendidikan karakter menurut Lickona (2012), mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahuikebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dankebaikan (*doing the good*). Pendidikan karakter tidak sekedarmengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapilebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*)tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, danmau melakukan yang baik. Berkaitan dengan hal ini dia juga mengemukakan: "*Character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values*" (pendidikan karakter adalah usaha sengaja (sadar) untuk membantu manusia memahami, peduli tentang, dan melaksanakan nilai-nilai etika inti). Bahkan dalam buku *Character Matters* dia menyebutkan: "*Character education is the deliberate effort to cultivate virtue—that is objectively good human qualities—that are good for the individual person and good for the whole society* (pendidikan karakter adalah usaha sengaja (sadar) untuk mewujudkan kebajikan, yaitu kualitas

kemanusiaan yang baik secara objektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan, tetapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan).

Pendidikan kewarganegaraan untuk membentuk moral (*moral education*), atau pendidikan untuk mengembangkan karakter (*character education*), dalam konteks sekarang sangat relevan untuk mengatasi krisis moral yang sedang melanda Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan sebagai proses penguatan karakter menjadi tujuan utama pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan falsafah bangsa, Pancasila. Falsafah Pancasila yang menjadi nilai-nilai keperibadian dan pandangan hidup bangsa, yang telah diuji kebenaran, kemampuan, dan kesaktiannya, sehingga tidak ada satu kekuatan yang mampu memisahkan Pancasila dengan kehidpan bangsa Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan menjadi mata pelajaran yang memiliki tujuan yang sejalan dengan falsafah bangsa tersebut. Kebutuhan akan Pendidikan Kewarganegaraan amat penting bagi perkembangan pendidikan yang bermoral di Indonesia. Berbeda dengan negara-negara lain, unsur-unsur materi Pendidikan Kewarganegaran diangkat dari pandangan hidup masyarakat Indonesia itu sendiri. Nilai-nilai inilah yang menjadi esensi Pendidikan Kewarganegaraan yang kemudian dikembangkan secara luas dan sistematis.

Pada konteks global, Pendidikan Kewarganegaraan dikenal dengan istilah *Civic Education* memiliki tujuan *smart and good citizen*, yang dimaknai pada peran masing masing individu, tentu pada tataran kaidah norma yang berlaku dengan misi meningkatkan wawasan kebangsaan dan bela negara. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di masa mendatang akan lebih baik sehingga dapat menghasilkan warga negara yang baik dan cerdas untuk membangun bangsa ini dan memiliki daya saing atau kompetisi secara global.

> Soemantri (2001, hlm. 299) mengemukakan mengenai perumusan Pendidikan Kewarganegaraan yang cocok dengan Indonesia.Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pendapat di atas dapat pahami bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan sebuah studi yang memuai berbagai nilai seperti sejarah, politik, bersikap, serta berbagai

kehidupan yang ada dimasyarakat, agar menjadi warga negara yang demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Misi Pendidikan Kewarganegaraan adalah membentuk warga negara yang baik, yakni warga Negara yang dapat melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945.Winataputra (2008) mengkaji bahwa rumusan misi atau tujuan tersebut sejalan dengan aspek-aspek atau ruang lingkup kompetensi yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Indikator keberhasilan menjadi warga negara yang baik dapat dilihat melalui kompetensi kewarganegaraan. Winataputra (2008) mengkaji bahwa rumusan tujuan dari peraturan pemerintah tersebut searah dengan aspek-aspek kompetensi yang akan dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Aspek-aspek kompetensi tersebut mencakup pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*). Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Branson (1998:5) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berfokus pada tiga komponen dasar pengembangan, yaitu (1) *civic knowledge*, (2) *civic skill*, (3) *civic disposition*. Menurut Suwarma (2000), aspek keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) menjadi kompenen dasar pembentukan kompetensi kewarganegaraan tersebut. Kompetensi pembelajaran PPKn harus dicapai secara holistik. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fabio dan Sara (2011) menunjukkan bahwa iklim kelas yang terbuka dengan diskusi pada pembelajaran PKn mempengaruhi secara signifikan pengetahuan dan nilai peserta didik. Pherson dan Pherson (2012) dalam bukunya yang berjudul *Critical Thinking for Strategic Intelegence* menyatakan bahwa melakukan evaluasi mengenai tujuan sebuah situs dalam mempublikasikan informasi dapat membantu untuk menilai konten informasi yang disajikannya, apakah dimaksudkan untuk memberikan informasi, instruksi, penjelasan, mempengaruhi, atau membujuk seseorang untuk mengambil tindakan. Membedakan opini dan informasi yang terverifikasi guna mengidentifikasi apakah informasi yang disajikan merupakan fakta, opini atau propaganda(Pherson and Pherson, 2012: 113). Guru memiliki kewajiban melaksanakan materi dengan

metode-metode yang menunjang keberhasilan pencapaian hasil belajar tersebut. Hal ini dapat dilakukan jika guru terus melakukan inovasi pembelajaran PPKn. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru (Hanum,2009). Pembelajaran PKn yang bersifat aktual, berhubungan dengan seluruh aspek kehidupan masyarakat. Sumber belajar menjadi salah satu sarana untuk dapat menunjang aktualisasi pembelajaran PKn di kelas. Dimana pembelajaran harus mempu membawa laboratorium masyarakat masuk ke kelas dengan berbagai media digital yang ada saat ini.

Penguatan *Civic Engagement*

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dalam mewujudkan kompetensi tersebut, kemelekwacanaan warga negara (*civic literacy*) penting bagi peningkatan kualitas partisipasi politik karena keterlibatan rakyat dalam proses politik harus didasari pengetahuan yang memadai. Partisipasi warga negara yang dilandasi pengetahuan yang memadai diyakini akan menambah efikasinya. "*The expression "civic literacy" encapsulates the closely linked concepts of "civic engagement" (a key component of social capital for Putnam) and "literacy" or political knowledge. ... possible ways of enhancing civic literacy in Canada under three headings: education, media use and political institutions*". (Suryadi, 2009 : 207, Milner 2001 : 7-8).

Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan telah disampaikan sebelumnya harus mampu dicapai secara holistik. Untuk mencapai ketiga tujuan tersebut di atas, maka karakteristik PKn harus memuat *civics knowledge, civics skill dan civics disposition* (Winaputra, 2006). *Civics knowledge* berhubungan dengan pengetahuan kewarganegaraan. *Civics skill* terkait dengan ketrampilan kewarganegaraan yang mampu diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari, jika didalam *civics knowledge* siswa diajarkan konsep persatuan dan kesatuan maka dalam *civics skill*, siswa mampu hidup berdampingan dan menerima perbedaan yang ada dalam masyarakat. Sedangkan *Civic Disposition* lebih diterjemahkan

kepada karakter individu atau masyarakat (Branson, 1999: 23). perwujudannya dalam bentuk kesopanan, kesusilaan, toleransi, loyalitas, kebersamaan dan lain-lain

Watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*) sesungguhnya merupakan dimensi yang dapat dikatakan paling penting dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dimensi watak atau karakter kewarganegaraan dapat dipandang sebagai "muara" dari pengembangan kedua dimensi sebelumnya. Dengan memperhatikan visi, misi, dan tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Karakteristik mata pelajaran ini ditandai dengan penekanan pada dimensi watak, karakter, sikap dan potensi lain yang bersifat afektif. Dengan demikian, seorang warga negara pertama-tama perlu memiliki pengetahuan kewarganegaraan yang baik, terutama pengetahuan di bidang politik, hukum, dan moral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Selanjutnya seorang warga negara diharapkan memiliki keterampilan secara intelektual maupun secara partisipatif dalam kehidupan berbangsa dan negara. Pada akhirnya, pengetahuan dan keterampilannya itu akan membentuk suatu watak atau karakter yang mapan, sehingga menjadi sikap dan kebiasaan hidup sehari-hari. Menurut Winarno, (2006) watak, karakter, sikap, atau kebiasaan hidup sehari-hari yang mencerminkan warga negara yang baik itu misalnya sikap religius, toleran, jujur, adil, demokratis, menghargai perbedaan, menghormati hukum, menghormati hak orang lain, memiliki semangat kebangsaan yang kuat, memiliki rasa kesetiakawanan sosial.

Kepedulian warga negara terhadap masalah sosial masih sangat kecil, kemelekwacanaan informasi (*digital literacy*) penting bagi peningkatan kualitas watak keperibadian. Partisipasi warga negara yang dilandasi pengetahuan yang memadai diyakini akan menambah efikasinya (Suryadi, 2009 : 207). Sehubungan dengan itu Milner (2001 : 7-8) mengatakan bahwa "*The expression "civic literacy" encapsulates the closely linked concepts of "civic engagement" (a key component of social capital for Putnam) and "literacy" or political knowledge. ... possible ways of enhancing civic literacy in Canada under three headings: education, media use and political institutions*". Kemelekwacanaan warga negara merupakan pengetahuan dasar yang dimiliki setiap warga negara mengenai proses politik, sehingga tidak akan ada orang yang memiliki pengetahuan yang sama.

Kemelekwacanaan warga negara ini bisa ditingkatkan melalui tiga aspek yakni pendidikan, penggunaan media massa dan institusi politik. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang paling menunjang untuk mendorong peningkatan civic literacy sebagaimana yang dijelaskan Milner (2001 : 22) bahwa *"... the most likely method of improving levels of civic literacy is civics education*" Untuk mengukur tingkat civic literacy ada dua indikator yakni factual knowledge dan cognitive proficiency (Milner, 2003:55). Factual knowledge (pengetahuan faktual) merujuk pada pengetahuan mengenai sistem politik dan pemerintahan negara masing-masing, sehingga tidak ada instrumen baku untuk mengukur tingkat pengetahuan faktual ini.

Digital Litercy

Keberadaan teknologi komputer dalam proses pembelajaran mampu berperan dalam menghasilkan berbagai produk bahan belajar yang jauh lebih menarik untuk dipelajari, memiliki unsur interaktif yang tinggi, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Segala kelebihan tersebut tentunya dapat mempercepat proses belajar mereka, lebih dari itu teknologi komputer juga mampu mengantarkan berbagai bahan belajar tersebut ke hadapan peserta didik tanpa batasan jarak dan waktu dengan adanya internet sebagai medianya. Ketersediaan bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa menempatkan proses pembelajaran benar-benar berpusat pada siswa.

Gagasan mengenai literasi digital mulai dipopulerkan oleh Gilster pada tahun 1997 sebagaimana dikutip dalam Belshaw (2011) menyatakan bahwa "*Digital literacy is the ability to understand and use information in multiple formats from a wide variety of sources when it is presented via computers*". Menurut Gilster literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber digital yang ditampilkan melalui komputer (Belshaw, 2011: 98). Ia mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Bawden (2001) memperluas pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi.

Sementara itu, literasi informasi menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Martin (2006:155)

merumuskan definisi literasi digital sebagai berikut.

> *Digital literacy is the awareness, attitude and ability of individuals to appropriately use digital tools and facilities to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyse and synthesize digital resources, construct new knowledge, create media expressions, and communicate with others, in the context of specific life situations, in order to enable constructive social action; and to reflect upon this process*.

Hague (2010:2) juga mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses "membaca" dan "memahami" sajian isi perangkat teknologi serta proses "menciptakan" dan "menulis" menjadi sebuah pengetahuan baru. Standar kompetensi literasi informasi yang ditetapkan oleh ACRL (2000) ialah:

a. mampu menentukan sifat dan besarnya kebutuhan informasi,
b. mampu mengakses informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien,
c. mampu mengevaluasi informasi dan sumbernya secara kritis dan menggabungkan informasi yang dipilihnya ke dalam pengetahuan dan sistem nilai,
d. mampu menggunakan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu,
e. mampu memahami isu-isu bidang ekonomi, hukum, sosial, dan seputar penggunaan informasi dan mengakses serta menggunakan informasi secara etis dan legal.

Kemelekwacanaan warga negara disini diartikan sebagai kapasitas pengetahuan dan kemampuan warga negara untuk memahami dunia politik mereka. Kemelekwacanaan warga negara juga merupakan ciri dari masyarakat madani dan keseluruhan indikator yang memungkinkan untuk membandingkan masyarakat sesuai dengan proporsi kewarganegaraannya ma sing-masing, yakni memiliki penge tahuan yang diperlukan untuk pilihan politik yang efektif. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang konten materinya mayoritas hapalan membawa kecenderungan para guru untuk terjebak pada metode belajar ceramah satu-satunya dalam penyampaian bahan ajar, padahal seperti dikatakan Winataputra, PKn memiliki misi menumbuhkan potensi

peserta didik agar memiliki "*civic intelligence*" dan "*civic participation*" serta "*civic responsibility*" sebagai warga negara.

Penggunaan teknologi komputer yang makin meluas dalam dunia pendidikan tentu akan membawa konsekuensi, salah satunya adalah pergeseran paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi berpusat pada siswa (*student center*), dari siswa lebih banyak mendengar ceramah-ceramah gurunya menjadi banyak berbuat atau beraktivitas. Guru yang memanfaatkan berbagai media sangat dibutuhkan untuk mengintegrasikan keterampilan literasi informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Guru, sebagai pendidik yang memiliki jalur utama dalam berkomunikasi dengan peserta didik di sekolah, dapat mengajarkan keterampilan literasi informasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis internet merupakan salah satu bentuk penerapan teknologi komputer ke dalam proses pembelajaran, melalui web blog siswa lebih banyak berbuat, belajar secara mandiri dan berlangsungnya proses pembelajaran benar-benar berpusat pada siswa, peran guru hanyalah sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas e-learning dan mengemas konten-konten bahan ajar untuk diletakkan didalam web blog. Sebelum benar-benar diterapkan dalam proses pembelajaran website pembelajaran sebagai produk hasil pengembanagn akan diuji tingkat efektifitas, efisiensi serta kemenarikannya dalam proses pembelajaran PKn. Mengembangkan pembelajaran berbasis web atau internet, hanyalah merupakan salah satu dari dua pendekatan yang umum dipergunakan. Dua pendekatan yang dimaksud adalah merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, misalnya guru dalam menyajikan materi didepan kelas menggunakan power point, atau penyajian materi ajar.

Digital Litercy pada Pembelajaran PKn

Globalisasi akan memicu kecendrungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pertemuan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih ke arah terbuka. Keberadaan dan peranan teknologi informasi dalam sistem pendidikan telah membawa era baru perkembangan dunia pendidikan, tetapi perkembangan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia (Rusman, 2011). Pembelajaran dengan memanfaatkan komputer yang terhubung ke internet, bukanlah sebuah trend atau sekedar gaya

hidup, tetapi pengintegrasian pemanfaatan komputer yang terhubung ke internet ke dalam proses pembelajaran adalah sebuah tuntutan sekaligus tantangan.Pengintegrasian penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran PKn merupakan sebuah tuntutan sekaligus tantangan. Tuntutan karena adanya perubahan paradigma tentang belajar yakni pergeseran orientasi belajar dari *outside-guided* menjadi *selfguided* dan dari *knowledge-as-possesion* menjadi *knowledge-as-construction*, sedangkan tantangan yaitu adanya kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi yang memperlihatkan perkembangan yang luar biasa.

Teori pembelajaran kontruksivisme pada dasarnya telah menjawab tuntutan itu dengan meredefinisi belajar sebagai proses kontruktif dimana informasi diubah menjadi pengetahuan melalui proses interpretasi, korespondensi, representasi, dan elaborasi. Sementara tantangan sebagai akibat kamajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah menawarkan berbagai kemudahan – kemudahan baru bagi siswa dalam proses pembelajaran. Kemelekwacanaan warga negara juga merupakan ciri dari masyarakat madani dan keseluruhan indikator yang memungkinkan untuk membanding kan masyarakat sesuai dengan proporsi kewarganegaraannya ma sing-masing, yakni memiliki penge tahuan yang diperlukan untuk pilihan politik yang efektif. Literasi informasi ini dapat dilaksanakan dengan pemanfaatan informasi aktual sebagai studi kasus dan fenomena yang dapat menjadi sumber belajar pada pembelajaran PKn.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang konten materinya mayoritas hapalan membawa kecenderungan para guru untuk terjebak pada metode belajar ceramah satu-satunya dalam penyampaian bahan ajar, padahal seperti dikatakan Winataputra, PKn memiliki misi menumbuhkan potensi peserta didik agar memiliki "*civic intelligence*" dan "*civic participation*" serta "*civic responsibility*" sebagai warga negara. *Digital litercy* pada pembelajaran PKn merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami dan merespon informasi sebagai bentuk dari proses jurnalisme kewarganegaraan, dimana informasi tersebut dapat menjadi sumber belajar yang aktual bagi peserta didik. Guru memiliki peran untuk mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan sumber digital. Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan perpaduan metode pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) dan Project Citizens. Informasi yang diperoleh dari media digital

menjadi proses jurnalisme kewarganegaraan yang kemudian informasi tersebut diklarifikasi ke dalam nilai-nilai baik yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian guru dapat membimbing peserta didik untuk menemukan masalah-masalah sosial dalam rangka membangun empati dan kepedulian peserta didik. Analisis terhadap masalah sosial menjadi tema dalam kegiatan *project citizen*. Peserta didik akan dilatih mengenali masalah, menyusun kebijakan, dan memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi.

KESIMPULAN

Proyeksi pada revolusi industri 4.0 akan memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia melalui proses digitalisasi dan pemanfaatan teknologi. Pendidikan harus mampu membekali berbagai keterampilan yang diberikan dalam rangka pemerolehan *multi life skilled* agar peserta didik memiliki keterampilan dalam menyelasaikan permasalahan (*problem solving*) dalam kehidupannya dan mampu melibatkan diri dalam persoalan masyarakat. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran harus dibarengi dengan kemampuan mengolah informasi. Pentingnya keterampilan literasi tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas pelajarannya dengan baik di sekolah, tetapi juga berlanjut ke pada keterlibatan peserta didik dalam berkontribusi menyelesaikan masalah sosial tersebut. Kepekaan terhadap isu-isu sosial akan memberikan dampak positif dari pengolahan informasi yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran. Pengembangan pembelajaran PKn berbasis *digital litercy* menjadi solusi untuk mengembangkan kepedulian dan keterlibatan peserta didik dalam memahami dan menangani masalah sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet (APJI). 2017.

Bawden, D.(2001). "Information and Digital Literacy: A Review of Concepts". Journal of Documentation, 57(2). Hlm. 218–259.

Branson, Margaret S, dkk. (1999). Belajar Civic Education dari Amerika. Yogyakarta: Kerjasama LKIS dan The Asia Foundation.

Eisenberg M, BerkowitzB. (1990).What is the big6? http://www.big6.com/what-is-the-big6/Gilster, P. 1997. Digital Literacy. New York: Wiley.

Hanum, F.F. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk mata pelajaran PKn di SMA Negeri N 1 Banguntapan.

Hague, Cassie dan Sarah Payton. (2010). "*Digital Literacy Across the Curriculum: a Futurelab*

H.A.R Tilaar. (2012). *Pengembangan Kreativitas dan Enttrepreneurship dalam Pendidikan Nasional.* Jakarta, Kompas.

Gall, M.D., Gall, J.P & Borg, W.R. (2003). Educational Research. Boston: Pearson Education. Inc

Martin, A. (2006). "Literacies for Age Digital Age" dalam Martin & D. Madigan (eds), Digital Literacies for Learning. London: Facet.

Pherson, K.H. and Pherson, R.H. (2012). Critical Thingking For Strategic Intellegence, CQ. Press.

Rusman. (2011). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Jakarta, PT. Rajawali Pers.

Suryadi. (2009). *Manajemen Mutu Berbasis Sekolah: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Sarana Panca Karya Nusa.

Sumantri, Numan. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS.* Bandung : Rosda Karya.

Sukaesih, S and Rohman. (2013). Literasi Informasi Pusakawan: Studi Kasus di Universitas Padjajaran Journal di Universitas Padjajaran Journal and Perpustakwan 1 (1) p 61-72 doi.

Thomas Lickona. (2012). *Character Matters*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Tjandrawinata, R. R. (2016). Medicinus. Journal of Pharmaceutical Development and Medical Application, Volume 29, No. 1, 10-15. April 2016. http://www.dexa medica.com (Diakses pada tanggal 11 November 2016)

Winataputra, U.S. 2008. Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Pendidikan

Winarno, Wing Wahyu, 2006, Sistem Informasi Akuntansi, Yogyakarta: UPP STIM YKPN Yogyakarta

PERKEMBANGAN KOPERASI INDONESIA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (*Indonesian Cooperation Development In The Era Of Industrial Revolution 4.0*)

Erlina Rufaidah[1)]. M.Fatur Rahman [2)]. Rahmawati [3)]
[1] Universitas Lampung.
email : Erlinarufaidah1958@gmail.com
[2] Universitas Lampung
email : rahmancaqu@gmail.com
[3] Universitas Lampung
email : rahmawati909@gmail.com

ABSTRAK

Koperasi merupakan sebuah organisasi ekonomi yang dioperasikan oleh seseorang dengan kepentingan bersama. Koperasi dalam setiap kegiatannya melandaskan prinsip ekonomi rakyat dengan asas kekeluargaan. Artikel ini mendeskripsikan tentang perkembangan koperasi yang pernah ada di Indonesia. Tujuan adanya artikel ini untuk dapat menghadapi perkembangan yang terjadi pada koperasi khusunya di era revolusi industry 4.0 (Milenial). Penelusuran artikel ini menggunakan metode penelitian kepustakaan. Maka dari itu koperasi menjadi salah satu penompang perekonomian yang ada di Indonesia, selain perusahaan swasta dan BUMN. Untuk mengatasi ketimpangan baik secara sosial dan ekonomi yang ada di Indonesia. Pada dasarnya pendirian koperasi menganut falsafah dari anggota untuk anggota agar sejahtera.

Kata Kunci: *Perkembangan Koperasi Indonesia*

A. PENDAHULUAN

Koperasi merupakan gerakan ekonomi rakyat yang dijalankan berdasarkan asas kekeluargaan. Inti dari pada koperasi ini adalah kerjasama, yaitu kerjasama diantara anggota dan para pengurus dalam rangka mewujudkan

kesejahteraan anggota dan masyarakat serta membangun tatanan perekonomian nasional. Sebagai gerakan ekonomi rakyat, koperasi bukan hanya milik orang yang berada/kaya melainkan juga milik seluruh rakyat di Indonesia tanpa terkecuali.

Menurut Undang-Undang No.25 tahun 1992 Pasal 1 Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan seseorang atau hokum koperasi yang berlandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip-prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan. [1] UU No 25 tahun 1992. Pasal 1, tentang pengkoperasian

Menurut Internasional Cooperative Aliance yang dikutip dari Firmansyah, dkk Koperasi adalah sebuah asosiasi ekonomi orang-orang yang bergabung dengan sukarela untuk memenuhi kebutuhan yang sama dalam ekonomi, sosial dan kultural dan aspirasi melalui perusahaan yang di miliki bersama dan dikontrol secara demokratis.

Koperasi mulai tumbuh dan berkembang di Inggris pada pertengahan abad XIX yaitu sekitar tahun 1844 yang dipelopori oleh Charles Howard di Kampung *Rochdale.* Namun sebelum koperasi mulai tumbuh dan berkembang sebenarnya inspirasi gerakan koperasi sudah mulai ada sejak abad XVIII setelah terjadinya revolusi industri dan penerapan sistem ekonomi kapitalis.

Koperasi masuk ke Indonesia sejak akhir abad XX yang merupakan hasil dari usaha yang tidak sepontan. Koperasi tumbuh dari kalangan rakyat ketika mengalami masalah ekonomi maupun sosial yang ditimbulkan oleh system kapitalisme yang semakin memuncak.

Koperasi di Indonesia dipelopori oleh A.A Wiriatmadja namun secara resmi gerakan koperasi di Indonesia diadakan pada tanggal 12 Juli 1947 di Tasikmalaya dalam (Djazh, 1977:26-27)

Umumnya koperasi dikendalikan secara bersama oleh seluruh anggotanya, dimana setiap anggota memiliki hak suara yang sama dalam setiap keputusan yang diambil koperasi. Pembagian keuntungan koperasi (biasa disebut Sisa Hasil Usaha atau SHU) biasanya dihitung berdasarkan andil anggota tersebut dalam koperasi, misalnya dengan melakukan pembagian dividen berdasarkan besar pembelian atau penjualan yang dilakukan oleh si anggota.

Dari sudut pandang organisasi, manajemen koperasi pada prinsipnya terbentuk dan tiga unsur: anggota, pengurus, dan karyawan. Dapat dibedakan struktur

atau alat perlengkapan onganisasi yang sepintas adalah sama yaitu: Rapat Anggota, Pengurus, dan Pengawas. Dan sudut pandang proses, manajemen koperasi lebih mengutamakan demokrasi dalam pengambilan keputusan. Terakhir, ditinjau dan sudut pandang gaya manajemen (*management style*), manajemen koperasi menganut gaya partisipatif (*participation management*), di mana posisi anggota ditempatkan sebagai subjek dan manajemen yang aktif dalam mengendalikan manajemen perusahaannya.

B. Kajian Literatur Koperasi

Organisasi internasional PBB menyebutkan bahwa *"Cooperation is an association of person, usually of limited means, who have voluntaily joined together to achieve a common economic and through the formation of a democratically controlled businnes organization, making equitable contribution of the capital required and eccepting a fair share of the risk and benefits of the undertaking"*

Sebagaimana penjelasan diatas koperasi adalah suatu perkumpulan yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum, yang memberikan kebebasan kepada anggota untuk masuk dan keluar, dengan bekerja sama secara kekeluargaan menjalankan usaha untuk mempertinggi kesejahteraan jasmaniah para anggotanya (Chaniago; 1984).

Menurut UU No. 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian Indonesia, koperasi adalah Badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang beradasarkan atas dasar asas kekeluargaan.

Sedangkan menurut (Fay:1980) berpendapat bahwa koperasi adalah suatu perserikatan dengan tujuan berusaha bersama yang terdiri atas mereka yang lemah dan diusahakan selalu dengan semangat tidak memikirkan dari sendiri sedemikian rupa, sehingga masing-masing sanggup menjalankan kewajibannya sebagai anggota dan mendapat imbalan sebanding dengan pemanfaatan mereka terhadap organisasi.

C. Ruang Lingkup

Koperasi bertujuan memajukan kesejehteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya serta ikut membangun tatanan perekonomian nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur berlandaskan pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945

(Pasal 3 UU No. 25/1992 tentang Tujuan Koperasi).

Landasan koperasi Indonesia yang melandasi aktifitas koperasi di Indonesia yaitu:

1. Landasan Idiil = Pancasila
2. Landasan Mental = Setia kawan dan kesadaran diri sendiri
3. Landasan Struktural dan gerak = UUD 1945 Pasal 33 Ayat 1

Sebagaimana dikemukakan dalam pasal 4 UU No. 25 Tahun 1992, fungsi dan peran koperasi di Indonesia adalah yang pertama, membangun dan mengembangkan potensi serta kemampuan ekonomi anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosial. Kedua, turut serta secara aktif dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan manusia dan masyarakat. Ketiga, memperkokoh perekonomian rakyat sebagai dasar kekuatan dan ketahanan perekonomian nasional. Keempat, berusaha untuk mewujudkan dan mengembangkan perekonomian nasional yang merupakan usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan dan demokrasi ekonomi.

Merujuk pada Undang-Undang Nomor 25 tahun 1992, prinsip-prinsip koperasi adalah:

1. Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka.

1) Pengelolaan dilakukan secara demokratis.
2) Pembagian SHU dilakukan secara adil sebanding dengan besarnya jasa usaha masing - masing anggota.
3) Pemberian balas jasa yang terbatas terhadap modal.
4) Kemandirian.
5) Pendidikan perkoperasian.
6) Kerjasama antar koperasi.

Menurut undang-undang perkoperasian, koperasi dapat berbentuk Koperasi Primer atau Koperasi Sekunder.Penjenisan koperasi diatur dalam Pasal 16 Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian yang mana menyebutkan bahwa jenis koperasi didasarkan pada kesamaan kegiatan dan kepentingan ekonomi anggotanya. Dengan demikian, sebelum kita mendirikan koperasi harus metentukan secara jelas keanggotaan dan kegiatan usaha. Dasar untuk menentukan jenis koperasi adalah kesamaan aktivitas, kepentingan dan kebutuhan ekonomi anggotanya (KSP, koperasi konsumen, koperasi produsen, koperasi pemasaran, dan koperasi jasa).

D. Sejarah

Pada tahun 1771-1858 gerakan koperasi digagas oleh Robert Owen, dia menerapkannya dalam usaha permintaan kapsa di *New Lanark*, Skotlandia. Koperasi kemudian kembangkan lagi oleh William King pada tahun 1786-1865 dengan mendirikan toko koperasi di Brighton, Inggris. King lalu menerbitkan publikasi bulanan yang berjudul *The Cooperator* pada tanggal 1 Mei 1828, yang isinya mengenai gagasan dan saran tentang mengelola toko dengan menggunakan prinsip koperasi. Koperasi pun berkembang di negara-negara lainnya. Gerakan Koperasi di dunia, di mulai pada pertengahan abad 18 dan awal abad 19 di Inggris. Lembaga ini sering disebut dengan "KOPERASI PRAINDUSTRI".

Dari sejarah perkembangannya, dimulai dari munculnya revolusi industri di Inggris tahun 1770 yang menggantikan tenaga manusia dengan mesin-mesin industri yang berdampak pada semakin besarnya pengangguran hingga revolusi Perancis tahun 1789 yang awalnya ingin menumbangkan kekuasaan raja yang feodalistik, ternyata memunculkan hegemoni baru oleh kaum kapitalis.

Semboyan *Liberte-Egalite-Fraternite* (kebebasan-persamaan-kebersamaan) yang semasa revolusi didengung-dengungkan untuk mengobarkan semangat perjuang rakyat berubah tanpa sedikitpun memberi dampak perubahan pada kondisi ekonomi rakyat. Manfaat *Liberte* (kebebasan) hanya menjadi milik mereka yang memiliki kapital untuk mengejar keuntungan sebesarbesarnya. Semangat *Egalite* dan *Fraternite* (persamaan dan persaudaraan) hanya menjadi milik lapisan masyarakat dengan strata sosial tinggi (pemilik modal kapitalis).

Di Indonesia, pada tahun 1896 seorang Pamong Praja Patih R.Aria Wiria Atmaja di Purwokerto mendirikan sebuah Bank untuk para pegawai negeri (priyayi). Ia terdorong oleh keinginannya untuk menolong para pegawai yang makin menderita karena terjerat oleh lintah darat yang memberikan pinjaman dengan bunga yang tinggi. Maksud Patih tersebut untuk mendirikan koperasi kredit model seperti di Jerman.

Cita-cita semangat tersebut selanjutnya diteruskan oleh De Wolffvan Westerrode, seorang asisten residen Belanda. De Wolffvan Westerrode sewaktu cuti berhasil mengunjungi Jerman dan menganjurkan akan mengubah Bank Pertolongan Tabungan yang sudah ada menjadi Bank Pertolongan, Tabungan dan Pertanian. Selain pegawai negeri juga para petani perlu dibantu karena mereka makin menderita

karena tekanan para pengijon. Ia juga menganjurkan mengubah Bank tersebut menjadi koperasi.

Berikut beberapa kejadian perkembangan koperasi di Indonesia pada zaman orde baru hingga sekarang :

1. Pada tanggal 18 Desember 1967, Presiden Soeharto mengesahkan Undang-Undang koperasi no.12 tahun 1967 sebagai pengganti Undang-Undang no.14 tahun 1965.
2. Pada tahun 1969, disahkan Badan Hukum terhadap badan kesatuan Gerakan Koperasi Indonesia (GERKOPIN).
3. Lalu pada tanggal 9 Februari 1970, dibubarkannya GERKOPIN dan sebagai penggantinya dibentuk Dewan Koperasi Indonesia (DEKOPIN).
4. Dan pada tanggal 21 Oktober 1992, disahkan Undang-Undang no.25 tahun 1992 tentang perkoperasian, undang-undang ini merupakan landasan yang kokoh bagi koperasi Indonesia di masa yang akan datang.
5. Masuk tahun 2000an hingga sekarang perkembangan koperasi di Indonesia cenderung jalan di tempat.

D. Sistem Ekonomi Koperasi

Berikut beberapa sistem ekonomi koperasi yang pernah di anut oleh Indonesia :

1. 1950-1959 : Sistem ekonomi liberal (masa demokrasi), sistem ekonomi dimana ekonomi diatur oleh kekuatan pasar (permintaan dan penawaran).
2. 1959-1966 : Sistem ekonomu etatisme (masa demokrasi terpimpin), sistem ekonomi dimana ekonomi diatur negara.
3. 1966-1998 : Sistem ekonomi pancasila (demokrasi ekonomi), suatu sistem perekonomian nasional yang merupakan perwujudan dari falsafah Pancasila dan UUD 1945 yang berasaskan kekeluargaan dan kegotongroyongan dari, oleh, dan untuk rakyat di bawah pimpinan dan pengawasan pemerintah.
4. 1998-sekarang : sistem ekonomi pancasila (demokrasi ekonomi) yang dalam prakteknya cenderung liberal.

Sistem ekonomi koperasi akan mampu memberikan pengaruh positif khususnya pada penyelesaian masalah masalah perekonomian, jika permasalahan dalam perekonomian dapat terselesaikan maka kehidupan ekonomi negara ini akan berjalan kondusif dan rakyat pun memiliki kehidupan yang sejahtera.

Faktor penghambat sistem ekonomi koperasi yaitu:

1. Faktor Internal, meliputi tingkat pendidikan pengurus dan anggota

umumnya masih rendah, keterampilan dan keahlian anggota masih terbatas, banyak anggota koperasi yang tidak mau bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

2. Faktor Eksternal, meliputi kurangnya dukungan dari pemerintah dalam hal pelayanan, fasilitas dan penyuluhan, banyak badan usaha lain yang bergerak pada bidang usaha yang sama dengan koperasi, masih banyak masyarakat yang tidak mempercayai koperasi, kebijakan dan program kerja koperasi masih cenderung timbul dari prakarsa pemerintah, koperasi sulit mendapatkan kredit dari bank, karena persyaratan yang sulit terpenuhi, kurangnya petugas pembina koperasi, baik jumlahnya maupun mutunya, koperasi juga terhambat karena kurang kerjasama di bidang ekonomi.

Sedangkan, faktor penyebab kegagalan sistem perekonomian Indonesia yaitu:

1. Program tersebut disusun oleh tokoh yang relatif bukan bidangnya, namun oleh tokoh politik, sehingga keputusan yang dibuat cenderung menitikberatkan pada masalah politik bukan masalah ekonomi.
2. Akibat lanjutan dari kegagalan diatas dana negara yang seharusnya dialokasikan untuk kepentingan kegiatan ekonomi justru dialokasikan untuk kepentingan politik dan perang.
3. Adanya kecenderungan terpengaruh untuk menggunakan sistem perekonomian yang tidak sesuai dengan kondisi masyarakat Indonesia.

E. Manajemen

G. Terry mendefinisikan bahwa "Manajemen adalah suatu proses tertentu yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan penggunaan suatu ilmu dan seni yang bersama-sama menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan".

Menurut Amirullah (2001) manajemen pada umumnya dibagi menjadi beberapa fungsi, yaitu merencanakan, mengkoordinasikan, mengarahkan dan mengendalikan kegiatan dalam rangka pencapaian tujuan yang diinginkan secara efektif dan efisien.

A.H. Gophar mengatakan bahwa manajemen koperasi pada dasarnya dapat ditelaah dan tiga sudut pandang, yaitu organisasi, proses, dan gaya (Hendar dan Kusnadi; 1999).

Badan usaha koperasi di Indonesia memiliki manajemen koperasi yang dirunut berdasarkan perangkat organisasi koperasi,

yaitu rapat anggota, pengurus, pengawas, dan pengelola (Sitio dan Tamba; 2001).

Watak manajemen koperasi ialah gaya manajemen partisipatif. Pola umum manajemen koperasi yang partisipatif tersebut menggambarkan adanya interaksi antar unsur manajemen koperasi. Terdapat pembagian tugas *(job description)* pada masing-masing unsur. Demikian pula setiap unsur manajemen mempunyai lingkup keputusan (decision area) yang berbeda, kendatipun masih ada lingkup keputusan yang dilakukan secara bersama (shared decision areas).

F. Organisasi

Organisasi koperasi adalah suatu cara atau sistem hubungan kerja sama antara orang-orang yang mempunyai kepentingan yang sama antara orang-orang yang mempunyai kepentingan yang sama dan bermaksud mencapai tujuan yang ditetapkan bersama-sama dalam suatu wadah koperasi. Menurut Hanel, bentuk organisasi koperasi adalah suatu sistem sosial ekonomi atau sosial teknik yang terbuka dan berorientasi pada tujuan.

Sebagai organisasi koperasi yang bergerak dibidang usaha guna memuaskan kepentingan anggotanya, koperasi mempunyai 5 persyaratan yang harus dipenuhi koperasi, meliputi:

1. Adanya orang/subyek hukum pendukung hak dan kewajiban.
2. Adanya pengelola, pengurus, direksi
3. Adanya harta kekayaan yang terpisah/equity (permodalan)
4. Adanya kegiatan
5. Adanya aturan main berdasarkan prinsip koperasi

G. Jenis

Dalam UU Nomor 17 Tahun 2012 tentang Perkoperasian, jenis koperasi diatur dalam Pasal 82. Di situ disebutkan, setiap koperasi wajib mencantumkan jenis koperasinya dalam anggaran dasar. Jenis koperasi didasarkan pada kesamaan kegiatan usaha dan atau kepentingan ekonomi anggotanya. Pada Pasal 83, ada empat jenis koperasi yang diperkenankan, yaitu koperasi konsumen, koperasi produsen, koperasi jasa, dan koperasi simpan pinjam.

Koperasi konsumen menyelenggarakan kegiatan usaha pelayanan di bidang penyediaan barang kebutuhan anggota dan non-anggota. Koperasi produsen adalah koperasi yang menyelenggarakan kegiatan usaha pelayanan di bidang pengadaan sarana produksi dan pemasaran produksi yang

dihasilkan anggota kepada anggota dan nonanggota. Koperasi jasa adalah koperasi yang menyelenggarakan kegiatan usaha pelayanan jasa non-simpan pinjam yang diperlukan oleh anggota dan non-anggota. Sedangkan koperasi simpan pinjam menjalankan usaha simpan pinjam sebagai satu-satunya usaha yang melayani anggota.

Beberapa jenis lembaga koperasi yang ada di dunia antara lain: Koperasi Konsumsi (Inggris), Koperasi Konsumsi Nasional Perancis (Perancis), Koperasi Simpan pinjam (Jerman), Koperasi Pertanian (Denmark), Koperasi Monopolo penjualan tepung terigu (Swedia), Koperasi Pertanian (Jepang), Koperasi Pertanian Desa (Korea), Koperasi Simpan Pinjam (Amerika), Koperasi Pupuk dan Susu (India), Koperasi

Kesehatan (Colombia), Koperasi pengembangan perusahaan (Malaysia), Koperasi Pertanian (Thailand), Koperasi Coop (Italia), Koperasi Migros (Swiss), Koperasi Mondoragon (Spanyol), Koperasi Simpan Pinjam (Filipina), Koperasi Unit Desa (China).

Jenis-jenis koperasi yang ada di Indonesia dikelompokkan menurut teori klasik yaitu Koperasi pemakaian

(Konsumsi), Koperasi Penghasil (Produksi), dan Koperasi Simpan Pinjam. Berdasarkan fungsi meliputi Koperasi Konsumsi, Koperasi Jasa, dan Koperasi Produksi. Koperasi berdasarkan keanggotaan yaitu Koperasi Karyawan, Koperasi Unit Desa (KUD), Koperasi Mahasiswa, Koperasi Pedagang Pasar, Koperasi Pegawai Negeri, Koperasi Pasar, Koperasi Unit Desa, Koperasi Sekolah. Sedangkan, berdasarkan tingkatannya ada Koperasi Primer yang beranggotakan orang-orang dan Koperasi Sekunderyang beranggotakan beberapa koperasi.

H. Permodalan

Modal dalah sejumlah dana yang akan digunakan untuk melaksanakan usaha-usaha koperasi. Modal di bagi menjadi 2, yaitu modal jangka panjang yang berlaku untuk waktu < 1 tahun dan modal jangka pendek yang berlaku untuk waktu> 1 tahun.

Sumber-sumber modal koperasi menurut UU No.12/1967 berasal dari simpanan pokok, simpanan wajib, simpanan sukarela, dana cadangan, dan hibah. Sedangkan sumber-sumber modal koperasi menurut UU No.25/1992 bersumber dari modal sendiri (equity capital) dan modal pinjaman (debt capital).

I. Pemasaran

Menurut Philip Kotler, manajemen pemasaran merupakan analisis, perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan

programprogram yang dirancang untuk menciptakan, membangun, dan mempertahankan pertukaran yang menyenangkan dengan pasar, agar tujuan organisasi tercapai.

Fungsi pemasaran yang dilakukan oleh koperasi mencakup fungsi pembelian, penjualan, dan promosi. Bila pelaksanaan terhadap tiga fungsi tersebut sudah tepat maka akan mempunyai dampak yang kuat terhadap manfaatdan kepuasan yang dihasilkan oleh koperasi bagi anggotanya, termasuk non anggota.

Kualitas koperasi banyak ditentukan oleh manfaat yang dapat diperoleh bagi anggotanya maupun pemiliknya. Manfaat yang langsung yang diterima anggota dapat berwujud atau tercermin dari produksi, harga, pelayanan, informasi pasar, promosi, dll.

Kegiatan pemasaran selalu diusahakan agar dapat memenuhi preferensi konsumen. Untuk mencapai efisiensi pemasaran harus memperhatikan dua hal pokok, yaitu memantapkan loyalitas anggota dalam hal jual beli barang yang dibutuhkan oleh anggota melalui koperasi dan memantapkan partisipasi anggota dalam akumulasi modal, penghasilan, dan inisiatif perbaikan produk, pelayanan, harga dan biaya.

K. Tata Cara Mendirikan Koperasi

Dasar hukum mendirikan koperasi adalah Undang-undang Nomor 25 tahun 1992 tentang Perkoperasian, PP Nomor 4 tahun 1994 tentang persyaratan dan tata cara pengesahan akta pendirian dan perubahan anggaran dasar koperasi, kemudian Peraturan Menteri Nomor 01 tahun 2006 yaitu tentang petunjuk pelaksanaan pembentukan pengesahan akta pendirian dan perubahan anggaran dasar koperasi. Koperasi merupakan usaha yang dibentuk oleh sekelompok orang atau anggota masyarakat yang mempunyai kegiatan dan kepentingan ekonomi yang sama. Dalam agenda pendirian koperasi sebaiknya didahului dengan penyuluhan kepada seluruh calon anggota sehingga memiliki persepsi yang sama.

Mendirikan sebuah koperasi jumlah minimal anggotanya adalah 20 orang. Dalam proses pendiriannya awali dengan rapat pembentukan koperasi yang harus dihadiri oleh pejabat dinas atau instansi yang membidangi permasalahan koperasi di wilayah setempat. Ada beberapa poin penting yang wajib dibicarakan dalam rapat pembentukan koperasi tersebut antara lain: kesepakatan nama dan tempat kedudukan koperasi, maksud dan tujuan, jenis koperasi dan bidang usaha yang dilakoni,

keanggotaan, rapat anggota, pengurus, pengawas dan pengelola, membahas tentang permodalan, jangka waktu serta sisa hasil usaha. Hasil dari keputusan rapat tersebut akan digunakan sebagai dasar pengajuan akta pendirian ke notaris.

Melalui notaris atau kuasa pendiri, berkas ijin pendirian koperasi simpan pinjam tersebut diajukan ke pejabat yang berwenang untuk dievaluasi. Beberapa bukti tertulis yang wajib dilampirkan antara lain berupa salinan akta pendirian bermaterai, akta pendirian yang telah ditandatangani notaris, surat bukti tersedianya modal, rencana kegiatan usaha kurang kurangnya untuk 3 tahun ke depan, dan RAPB.

L. Pengembangan Koperasi & UKM

Perkembangan usaha koperasi dan usaha kecil menengah (UKM) merupakan suatu ukuran untuk menjadikan badan usaha menjadi besar dan maju karena mengaju kepada tujuan untuk memenuhi kesejahteraan anggota dan mengembangkan usahanya.

Dari perspektif dunia, memang sudah dia akui bahwa UKM memainkan suatu peran penting dalam pembangunan dan pertumbuhan ekonomi, tidak hanya di negara - negara yang sedang berkembang (NSB) tetapi juga di negara negara maju (NM). UKM di banyak negara mempunyai kontribusinya terhadap pembentukan dan pertumbuhan PDB paling besar di bandingkan kontribusi Usaha Besar. Sangat penting bagi Koperasi dan UKM untuk mengetahui dan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangannya. Dan apabila dapat mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perkembngan nya maka koperasi dan UKM dapat membenahi diri untik selalu meningkatkan kualitas dan kinerjanya dengan baik agar dapat berkembang serta menjalankan fungsi dan perannya dalam menciptakan kemakmuran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan koperasi dan UKM antara lain: partisipasi angggota, solidaritas antar anggota koperasi, perkembangan modal, ketrampilan manajerial, jaringan pasar, produk, sistem prasarana, pelayanan, pendidikan dan penyuluhan., segmentasi, tingkat harga, serta komitmen pemerintah untuk menempatkan koperasi dan UKM sebagai soko guru nasional.

Kesimpulan

Koperasi merupakan gerakan ekonomi rakyat yang dijalankan berdasarkan asas kekeluargaan. Inti daripada koperasi ini adalah kerjasama, yaitu kerjasama diantara anggota dan para pengurus dalam rangka mewujudkan kesejahteraan anggota dan masyarakat serta membangun tatanan perekonomian nasional. Sebagai gerakan ekonomi rakyat, koperasi bukan hanya milik orang yang berada/kaya melainkan juga milik seluruh rakyat di Indonesia tanpa terkecuali.

Menurut Undang-Undang No.25 tahun 1992 Pasal 1 Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan seseorang atau hokum koperasi yang berlandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip-prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan

Koperasi mulai tumbuh dan berkembang di Inggris pada pertengahan abad XIX yaitu sekitar tahun 1844 yang dipelopori oleh Charles Howard di Kampung Rochdale. Namun sebelum koperasi mulai tumbuh dan berkembang sebenarnya inspirasi gerakan koperasi sudah mulai ada sejak abad XVIII setelah terjadinya revolusi industri dan penerapan sistem ekonomi kapitalis. Walaupun pada awalnya banyak mengalami hujatan, tetapi koperasi yang dikelola secara bersama-sama tersebut mampu berkembang secara bertahap.

Koperasi masuk ke Indonesia sejak akhir abad XIX yaitu sekitar tahun 1896 yang dipelopori oleh R.A. Wiriadmaja. Namun secara resmi gerakan koperasi Indonesia baru lahir pada tanggal 12 Juli 1947 pada kongres I di Tasikmalaya yang diperingati sebagai Hari Koperasi Indonesia.

Perkembangan Koperasi di Indonesia jalanya paling terseok dari tiga pilar utama perkembangan perekonomian di Indonesia walupun Koperasi sering disebut-sebut sebagai soko guru dalam sistem perekonomian. Padahal selama ini Koperasi sudah didukung oleh pemerintah (bahkan berlebihan), sesuai kedudukan koperasi di dalam sistem perekonomian di Indonesia..

Daftar Pustaka

Amirullah dan Rindyah. 2001. Pengantar Manajemen. Malang: Universitas Malang Press

UU No 25 tahun 1992. Pasal 1, tentang pengkoperasian

Sartika, Partomo Tiktik. 2009. Ekonomi Koperasi. Jakartan: Ghalia Indonesia.

Widiyanti, Ninik. 1994. Manajemen Koperasi. Jakarta:Rineka Cipta

Sugiyono, 2010. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatifdan R&D). Bandung : Alfabeta.

Sistem Perekonomian Indonesia Dan Dunia(*http://fetherabersond.blogspot.com*) *Online* di akses tanggal 25 Desember 2018

MODEL *WORK BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Fanni Rahmawati[1]
Suroto[2]

ABSTRAK

Pengangguran di Indonesia didominasi oleh lulusan SMK. Fenomena tersebut mendorong guru dan semua pihak untuk memperbaiki hasil belajar. Diantara beberapa upaya yang dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran. Artikel ini ditulis untuk mengetahui bagaimana *Work Based Learning* sebagai model pembelajaran mampu membantu siswa SMK dalam mengahadapi persaingan di Era Revolusi Industri 4.0. Artikel ini ditulis berdasarkan hasil review beberapa sumber literatur. Berdasarkan beberapa sumber tersebut diketahui bahwa*Work Based Learning* memungkinkan siswa untuk belajar dan mengaplikasikan materi pelajaran secara langsung sehingga pembelajaranlebih efektif, efisien, dapat meningkatkan hasil belajardanmampu menghasilkan sumber daya manusia yang profesional dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.

Kata kunci: *Work based learning,* hasil belajar, sekolah menengah kejuruan

[1]Universitas Lampung, Bandar Lampung,fanni.rahmawati93@fkip.unila.ac.id
[2]Universitas Lampung, Bandar Lampung,suroto.1993@fkip.unila.ac.id

PENDAHULUAN

Persaingan global adalah fenomena yang dihadapi seluruh negara di dunia. Fenomena ini memaksa negara untuk terus berkompetisi. Era tersebut semakin kompetitif dengan adanya fenomena baru yang biasa dikenal denganRevolusi Industri 4.0. Pada era ini, persaingan akan lebih kompetitifkarena mengedepankan pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic,* dan lain sebagainya. Suatu hal yang sangat diperlukan untuk dapat bersaing adalah mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang baik dan profesional.Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan SDM adalah dengan pendidikan.

Pendidikan di sekolah dipandang memiliki peran yang paling penting dalam mencetak sumber daya manusia yang memiliki profesionalisme yang tinggi dan mampu bersaing di era Revolusi Industri 4.0. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang menerapkan sistem ganda yang diharapkan mampu mempersiapkan lulusan profesional, siap untuk berkerja (Suroto, Susilaningsih dan Harini, 2017: 730) dan bersaing dalam menghadapi tantangan di era Revolusi Industri 4.0. Namun, pendidikan ini dinilai memiliki hasil kurang maksimal. Faktanya, banyak siswa lulusan SMK yang menganggur setelah lulus.

Menurut data yang diperoleh melalui Badan Pusat Statistik (BPS) (2018) diketahui bahwa tingkat pengangguran di Indonesia khususnya SMK masih tergolong tinggi yaitu 1.424.428 orang (20,73%) dari jumlah pengangguran (6.871.246). Hal tersebut mengindikasikan bahwa SDM dan profesionalisme lulusan SMKtergolong masih rendah sehingga tidak mampu untuk berkompetisi dan bersaing secara profesional di era Revolusi Industri 4.0. Oleh karena itu perlu adanya upaya pembaharuan, dan perubahan dalam segala aspek yang mendukung peningkatan kompetensi melalui proses pembelajaran (Rahmawati, Baedhowi dan Hakim, 2017: 260)

Peningkatan kompetensi pesertadidik di SMKdapatdilakukanmelalui perbaikanpembelajaran (Rahayu, Susanto, dan Yulianti, 2011: 109).Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran adalah melakukan suatu inovasi model pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran(Suharno, 2012). Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa terlatih dalam praktik nyata(Bukit, 2014).

Work Based Learning

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman yang digunakan guru dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Semakin tepat model yang digunakan oleh seorang guru maka pembelajaran akan efektif. Model *Work-based learning* adalah model pembelajaran yang dilakukan di tempat kerja yang memungkinkan siswa dapat praktik langsung. *Work-based learning* memungkinkan siswa untuk menerima penilaian pengamatan di tempat kerja sehingga dapat memenuhi persyaratan standar tertentu (COBE, 2006: 4). Bern dan Erickson dalam komalasari (2013: 80) menyatakan pembelajaran berbasis kerja *(Work-Based Learning)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di tempat kerja, atau seperti tempat kerja terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan siswa dalam memahami dunia kerja terkait. Lebih lanjut,*European Training Foundation*(ETP) (2013: 5) menyatakan *Work Based Learning* adalah cara terbaik untuk mendapatkan berbagai *soft skill*, kompetensi dan perilaku siswa. Banyak siswa yang sulit untuk mengembangkan di luar tempat kerja nyata, misalnya, tanggung jawab dalam pekerjaan, menyelesaikan pekerjaan tepat waktu dan mengetahui bagaimana bertindak dalam berbagai situasi.

Model *Work-Based Learning* memiliki konsep tertentu yang membedakan dengan model pembelajaran yang lainnya. Brennan (2005)menyatakan konsep yang dianggap sebagai sangat penting dalam *Work Based Learning* adalah kemitraan, fleksibilitas, relevansi dan akreditas. Selanjutnya, Lynch & Harnish dalam Sutirman (2013: 50)berpendapat, melalui *work-based learning*, siswa dapat mengembangkan sikap (*attitude*), pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), pencerahan (*insight*), perilaku (*behavior*), kebiasaan (*habits)*, dan pergaulan (*associations*) dari pengalaman-pengalaman kedua tempat dan memungkinkan terjadi pembelajaran yang terkait dengan aktivitas bekerja nyata (*real-life work activities*). Penerapan model *Work Based Learning* dapat mengembangkan kompetensi siswa secara komprehensif tidak hanya aspek *hardskill* kerja saja yang dikembangkan, tetapi juga mencakup pengembangan pada aspek *softskill*.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang (Hamalik, 2003:48). Menurut Sudijono (2012: 32) hasil belajar merupakan sebuah tindakan

evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada setiap peserta didik. Tagg (2007: 96) menyatakan hasil belajar merupakan tujuan jangka panjang dari pembelajaran di kelas hal tersebut dilakukan melalui proses pembelajaran dan penilaian dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut adalah keberhasilan guru dalam mengelola kelas, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan siswa itu sendiri (Sadirman, 2014: 23). Hasil belajar itu sendiri dapat digunakan untuk mengetahui ketercapaian dalam pembelajaran. Menurut Tagg (2007: 98) melalui hasil belajar dapat memperbaharui tradisi pembelajaran dengan cara mengikuti tuntutan perkembangan teknologi. Inovasi dalam model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembaharuan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diharapkan dapat menjadi suatu inovasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pedapat tersebut,Kettunen, Mertanen, Penttila (2013: 335) menyatakaninovasi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang mengacu pada pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa.

Djamarah dan Zain(2013: 2017) menyatakan setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat mana prestasi (hasil) belajar yang dicapai. Hal tersebut menggambarkan bahwa yang dapat menjadi fokus guru sebagai pendidik adalah bagaimana membuat proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan

Sekolah Menengah Kejuruan

Sekolah menengah terbagi menjadi dua yaitu Sekolah Menengah Kejuruan dan Sekolah Menengah Atas. Sekolah menengah kejuruan memiliki perbedaan dengan Sekolah Menengah Atas, dimana sekolah menengah kejuruan mempersiapkan lulusan untuk siap bekerja. Sekolah Menegah Kejuruan (SMK) menurut Nagle (2001: 6) merupakan pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan keterampilan lulusan seperti yang di inginkan. Selain itu, menurut Clarke dan Winch (2007: 9) bahwa Pendidikan kejuruan dan pelatihan adalah untuk mempersiapkan peserta didiknya untuk menghadapi kehidupan kerja.

Lebih lanjut Gasskov (2000: 5) menerangkan Sekolah kejuruan dan pelatihan seharusnya memberikan beberapa keterampilan dasar dan keterampilan spesialis individu yang dapat menunjang mereka dalam mencari pekerjaan atau memulai bisnis sendiri, bekerja secara produktif dan dapat beradaptasi pada perubahan teknologi, tugas dan kondisi. UU SisdiknasNo.20 tahun 2003 pasal 15 juga menyatakan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Era Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri merupakan suatu topik bahasan yang sedang hangat diperbincangkan. Era Revolusi Industri 4.0 berkaitan erat dengan produksi di era modern. Hal tersebut mengakibatkan gencar nya kompetisi masing–masing Negara untuk menghadapi persaingan. Hal yang paling penting untuk disiapkan adalah sumber daya manusia yang memiliki profesionalisme dalam bekerja.

Menurut Kowaliková, Markéta, Janíková (2017: 65)permulaan Industri 4.0 mengasumsikan perubahan dalam sifat dan struktur pasar tenaga kerja. Perubahan sifat dan struktur pasar tenaga kerja yangdimaksudkan adalah tenaga kerja yang mampu bekerja secara profesional. Lebih lanjut terkait dengan sumber daya manusia Kowaliková, Markéta, Janíková (2017: 65)menegaskan terjadi transformasi organisasi produksi, pekerjaan, gaya hidup, dan cara berpikir yang menuntut profesionalisme. Profesionalisme yang diharapkan adalah yang memiliki kemampuan keterampilan, berpikir kritis dan sistematis. Sumber daya manusia yang profesional dapat disiapkan melalui pendidikan, terlebih pada pendidikan kejuruan.

Model Pembelajaran *Work Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMKdi Era Revolusi Industri 4.0.

Revolusi Industri 4.0 menuntut tenaga kerja atau SDM yang profesional. Agar menjadi tenaga professional siswa harus mampu belajar beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi pada dunia kerja (Helyer, 2015: 16). Hal tersebut dikarenakan kemampuan belajar beradaptasi merupakan keterampilan yang sangat penting pada dunia kerja (Bridgestock, 2014).

SMK (*Vocational Education*) merupakan pendidikan yang memiliki sistem berbeda dari jenis pendidikan lainnya (Bukit, 2014). SMK harus; 1) berorientasi pada kinerja individu dalam dunia kerja); 2) justifikasi khusus pada kebutuhan nyata di

lapangan; 3) fokus kurikulum pada aspek-aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif; 4) tolak ukur keberhasilan tidak hanya terbatas di sekolah; 5) kepekaan terhadap perkembangan dunia kerja; 6) memerlukan sarana dan prasarana yang memadai; dan 7) adanya dukungan masyarakat.

Karakteristik SMK sesuai dengan konsep pada Model pembelajaran *Work Based Learning.* Bern dan Erickson menyatakan *Work-Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di tempat kerja (Komalasari, 2013: 80). *Work Based Learning*menjadisuatu inovasi pembelajaran yang dapat diaplikasikan secara langsung pada dunia nyata (Suharno: 2012). Model pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang profesional di dunia kerja (Helyer, 2015: 16).

Beberapa uraian di atas diperkuat dengan beberapa pendapat dan hasil penelitian yang menyatakan bahwa *Work Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat membantu siswa untuk menjadi tenaga kerja yang profesional. Hasil beberapa penelitian tersebut antara lain 1) Brenda dan ESEC (2006) mengemukakan *Work Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan kerja siswa dan cocok untuk pengembangan pembelajaran tingkattinggi2) Suyitno dan Pardjono (2018) menyatakan bahwa *Work Based Learning* lebih efektif dari pada *fieldproject*. 3) Schuh, Gartzen, Rodenhauser, dan Marks (2015) menyatakan pembelajaran *Work-Based Learning* memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga pembelajaran dapat lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa *Work-Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dikarenakan siswa diberikan pengalaman kerja yang secara langsung. Dengan demikian, lulusan dapat menjadi sumber daya manusia yang profesional dan mampu dalam menghadapi tantangan era Revolusi Industri 4.0.

SIMPULAN

Revolusi Industri 4.0 menuntut tenaga kerja atau SDM yang profesional. SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan lulusan yang profesionaldan siap untuk berkerja. Oleh karena itu, pembelajaran di SMK harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tuntutan dunia kerja. *Work-Based Learning* yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran di tempat kerja dapat dijadikan salah satu model alternatif

yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan *Work-Based Learning* memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga diharapkan dapat membekali siswa untuk menghadapi Revolusi Industri 4.0.

DAFTAR PUSTAKA

Brenda, L. & ESECT C., (2006). Employability and Work-Based Learning. *Learning & Employability Series One.* ISBN 1905788045

Brennan, Lyn. (2005). *Integrating Work Based Learning into higher education: a guide to good practice.* England: UVAC (University Vocational Award Council).

Bridgestock, L. (2014), "*The importance of learning to learn*", diaksespada: www.topuniversities.com/blog/importance-learning-learn

Bukit, M. (2014). *Strategi dan inovasi pendidikan kejuruan dari kompetensi ke kompetisi.* Bandung: Alfabeta.

Clarke,L.&Winch,C.(2007). *Vocational Education: International Approaches, Development and System,*Oxon: Routledge

COBE. (2006). *Work-Based Learning Models and Approaches. United Kingdom: The Open University.*

Djamarah & Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta

ETP. (2013). *Work-based learning: A literature review for policy makers and*

Gasskov,V. (2000). *Managing Vocational training system. A handbook for Senior Administrators*. Geneva: International Labor Office.

Hamalik, Oemar. (2003) . *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

Helyer, R. (2015). Learning through reflection: the critical role of reflection in work-based learning (WBL).*Journal of Work-Applied Management*. Vol. 7 Issn 1 pp. 15 – 27. pp. 15-27. DOI 10.1108/JWAM-10-2015-003

Kettunen, J. Kairisto-Mertanen, L & Penttilä, T. (2013). Innovation pedagogy and desired learning outcomes in higher education. *On The Horizon.* Vol. 21 Iss 4 pp. 333-342

Komalasari, Kokom. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi.* Bandung: Refika Aditama.

Kowaliková, Markéta, Janíková (2017) Technical education in the context of the Fourth Industrial Revolution

Nagle,J.P.(2001).*Voices from The Margins: The Stories of Vocational High School Students.* Joseph L.DeVitis & LindaIrwin-DeVitis (Eds). New York: Peter Lang Publishing

Rahayu, E., Susanto, H., & Yulianti, D. (2011). Pembelajaran Sains Dengan Pendekatan Keterampilan Proses untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia.* ISSN: 1693-1246. Vol 7 Pp 106-110.

Rahmawati, F., Baedhowi, & Hakim, L. (2017). Virtual E-Learning Media to Improve Vocational School Students' Learning Outcome. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, Vol 158 ISSN: 2352-5398, ISBN 978-94-6252-411-8. Pp 257-262

Sadirman A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Schuh, G., Gartzen, T., Rodenhauser, T., & Marks A., (2015). Promoting work-based learning though Industry 4.0. The 5th Conference on Learning Factories 2015. Doi:10.1016/j.procir.2015.02.213

Sudijono, A. (2012).*Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.

Suharno. (2012). *Penerapan Metode Pembelajaran Berorientasi Kerja Program Studi Pendidikan Teknik Mesin. Seminar Nasional Pendidikan*. ISBN : 978-602-7561-12-02. Pp 63-74

Suroto, Susilaningsih, & Harini. (2017). Toward Successful Career of Vocational Education Students through Improving Business Communication Skills. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, Vol 158 ISSN: 2352-5398, ISBN 978-94-6252-411-8.pp 730-735

Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suyitno, Pardjono. (2018). Integrated Work-Based Learning (I-WBL) Model Development In Light Vehicle Engineering Competency Of Vocational High School.*Jurnal Pendidikan Vokasi*. Volume 8, No 1 . Pp 1-11. ISSN 2088-2866 (print) e-ISSN 2476-9401 (online).

Tagg, J. (2007). Learning Outcomes and The Development of Expertise. *On the Horizon*. Vol. 15 Iss 2 pp. 89-98.

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA SEKOLAHDI LINGKUNGAN NAHDLATUL ULAMA KABUPATEN GARUT

Kamin Sumardi[1]*, Lela Lailatul Khumaisah[2], Zakiyah Tsauroh Islamiyah[1], Asep Kadarohman[1], Didi Sukyadi[1], Agus Mulyana[1], Nugraha[1], dan Cecep Darmawan[1]

1) Universitas Pendidikan Indonesia
2) Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Korespondensi: kaminsumardi@upi.edu

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk diperolehnya data terkait dengan pelaksanaan pendidikan karakter oleh guru pada sekolah dasar dan menengah di Kabupaten Garut. Metode penelitian menggunakan metode survei. Survei dilakukan terhadap guru taman bermain, taman kanak-kanak, ibtidaiyah (setingkat sekolah dasar), tsanawiyah (setingkat sekolah menengah pertama) dan aliyah (setingkat sekolah menengah atas). Pendidikan karakter yang disurvei adalah yang terintegasi pada mata pelajaran yang diampu oleh guru tersebut. Instrumen yang digunakan yaitu angket tertutup. Sampel penelitian sebanyak 50 orang yang mewakili semua jenjang pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa90% guru sudah mendapatkan pelatihan pendidikan karakter. Sebanyak 70% sekolah sudah melakukan implementasi pendidikan karakter di sekolahnya sebelum tahun 2016. Persiapan guru dalam mempersiapkan perangkat untuk implementasi pendidikan karakter sebesar 55%. Adapun sebanyak 77% guru telah mengimplementasikan pendidikan karakter di kelas dan 88% telah diintegrasikan ke dalam mata pelajaran yang diampunya. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa implementasi pendidikan karakter di taman bermain, taman kanak-kanak, ibtidaiyah, tsanawiyah dan aliyah di lingkungan Nahdlatul Ulama Kabupaten Garut sudah dilaksanakan dengan baik.

Kata kunci: Pendidikan karakter, nahdlatul ulama, pendidikan terintegrasi, guru

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter sudah sangat lama dilaksanakan dalam pendidikan di Indonesia. Implementasi pendidikan karakter secara langsung sudah terlaksana baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan non-formal. Namun, seiring perkembangan ilmu, teknologi, kebuyaan dan sosial pendidikan karakter mulai kendur, sehingga perlu dikuatkan lagi. Pendidikan karakter di era sekarang sangat dibutuhkan untuk mengantisipasi perubahan perilaku yang sedang terjadi. Pendidikan karakter merupakan proses penanaman karakter, khususnya karakter manusia Indonesia ke dalam diri peserta didik. Karakter merupakan nilai-nilai yang khas baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatri dalam diri dan terwujud dalam perilaku (Gunawan, 2014). Dalam hubungannya dengan pendidikan, pendidikan karakter dapat dimaknai

sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Pendidikan karakter berpijak dari karakter dasar manusia, yang bersumber dari nilai moral universal (bersifat absolut) sebagai pengejawantahan nilai-nilai agama yang biasa disebut the *golden rule* (Zulhijrah, 2015). Pendidikan karakter dapat memiliki tujuan yang pasti, apabila berpijak dari nilai-nilai karakter dasar tersebut.

Dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003, tentang UUSPN pasal 3 dijelaskan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak (karakter) serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Pasal 1 UU tersebut juga menjelaskan 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" (Depdiknas, 2003:3). Selain itu, tertuang juga pada Agenda Nawacita No.8 tentang penguatan revolusi karakter bangsa melalui budi pekerti dan pembangunan karakter peserta didik sebagai bagian dari revolusi mental serta pada RPJMN 2015-2019 yang berisi, "Penguatan pendidikan karakter pada anak-anak usia sekolah pada semua jenjang pendidikan untuk memperkuat nilai-nilai moral, akhlak, dan kepribadian peserta didik dengan memperkuat pendidikan karakter yang terintegrasi ke dalam mata pelajaran."

Pendidikan karakter merupakan salah satu wacana pendidikan yang dianggap mampu memberikan jawaban atas kebuntuan dalam sistem pendidikan. Realisasi pendidikan karakter seyogyanya terintegrasi dalam semua bentuk, jalur, dan jenjang pendidikan. Guru dengan pembelajaran efektif adalah kunci untuk menghasilkan siswa dengan performa yang diharapkan.Namun, para pelaku pendidikan tidak hanya guru melainkan juga orang tua, harus secara sadar dan terencana melaksanakan pendidikan

karakter dengan cara-cara yang tepat (UPI, 2017). Dalam cakupan nasional, bagaimana Negara menyiapkan dan membina guru untuk menghadapi diversitas tantangan sekolah sekarang dan masa depan harus berasal dari identifikasi skala-besar yang akurat, representatif, dan komparabel untuk mengenali serta refleksi jati diri bangsa di antara komunitas dunia sehingga menghasilkan lulusan yang berkarakter.

Pendidikan karakter adalah upaya sadar yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang (pendidik) untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter pada seseorang yang lain (peserta didik) sebagai pencerahan agar peserta didik mengetahui, berfikir dan bertindak secara bermoral dalam menghadapi setiap situasi. Banyak para ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang pendidikan karakter, diantaranya Thomas Lickona (1991) yang mendefinisikan pendidikan karakter sebagai upaya yang sungguh-sungguh untuk membantu seseorang memahami, peduli dan bertindak dengan landasan nilai-nilai etis. Pendidikan karakter menurut Lickona mengandung 3 unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Sejalan dengan itu, Pendidikan karakter juga diartikan sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengamalan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, masyarakat dan lingkungannya.

Pendidikan karakter tidak selalu diajarkan dalam kelas, akan tetapi dapat dilakukan secara simultan dan berkelanjutan di dalam dan di luar kelas. Keberhasilan pendidikan karakter akan dipengaruhi oleh teladan dan contoh nyata dalam kehidupan dan dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan karakter tidak bisa dipaksakan, tetapi dijalani sebagai mana adanya kehidupan keseharian sehingga dengan sendirinnya melekat kuat pada diri setiap peserta didik atau santri (Sumardi, 2012).Pengintegrasian pendidikan karakter dilakukan melalui pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran, pengintegrasian pendidikan karakter melalui program pengembangan diri, dan pengintegrasian pendidikan karakter melalui budaya sekolah (Berliani dan Sudrjat, 2018). Ada dua faktor pendukung implementasi pendidikan karakter, yaitu guru profesional dan sarana prasarana yang memadai. Strategi implementasi pendidikan karakter di sekolah dapat ditempuh melalui 4 pilar, yakni kegiatan

belajar mengajar di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk *school culture*, kegiatan *habituation*, kegiatan ko-kurikuler, dan ekstra kurikuler (Maunah, 2015).

Setiap individu, sekolah dan lembaga terkait memiliki pemahaman yang masih beragam dalam mengimplementasikan pendidikan karakter. Kecepatan dalam implementasi pendidikan karakter juga beragam yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Hasil dari pendidikan atau pembelajaran karakter belum akan terlihat dalam waktu dekat sehingga sulit untuk diukur hasilnnya dalam waktu dekat. Pendidikan karakter merupakan proses pembentukan individu yang memerlukan waktu yang lebih lama. Konsep pembentukan individu yang paripurna dari penguasaan ilmu pengetahuan dan berakhlak mulia agar menjadi warga negara yang memiliki keunggulan (terutama) dalam bidang moral spiritual sebagi landasan pembangunan bangsa. Pembangunan yang dijiwai oleh karakter yang baik memperhatikan aspek-aspek positif-negatif bukan hanya dari kaca mata ilmu pengetahuan tetapi juga dari mora letik yang humanis transendenal (Zohdi, 2012).

Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Saptono, 2011).Dalam pengembangan pendidikan karakter, diperlukan pemahaman bersama antara pemerintah, lembaga pendidikan, pendidik (guru, orang tua), dan masyarakat mengenai pentingnya pembangunan karakter bangsa. Dalam aktivitas pembelajaran, guru/pendidik memiliki tugas mendesain kondisi pembelajaran sehingga membentuk lingkungan belajar yang menjamin terwujudnya pendidikan karakter (Fathurrohman, 2013). Dalam hal ini, pembelajaran karakter harus terintegrasi, baik dalam budaya sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, maupun kegiatan seharian di rumah dan di masyarakat. Dalam pengembangankarakter, perlu diperhatikan bentuk-bentuk budaya bangsa (pemahaman tentang pengenalan diri, tujuan hidup, interaksi dengan orangorang di sekitar, dan proses pengambilan putusan).

Namun, pada kenyataannya di lapangan masih ada beberapa permasalahan dan

tantangan yang menjadi halangan dalam menciptakan lulusan pendidikan yang memiliki karakter. Di antaranya adalah harmonisasi pengembangan potensi siswa yang belum optimal; besarnya populasi siswa, guru dan sekolah; belum optimalnya sinergi tanggung jawab, tantangan globalisasi, terbatasnya pendampingan orang tua, serta keterbatasan sarana belajar dan infrastruktur.Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami telah melakukan penelitian terkait implementasi pendidikan karakter di sekolah lingkungan Nahdlatul Ulama Kabupaten Garut untuk mengetahui sejauh mana pemahaman berikut penerapan pendidikan karakter yang sudah dilakukan oleh guru serta dampaknya terhadap peserta didik atau santri.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei. Survei dilakukan pada implementasi pendidikan karakter yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Pendidikan karakter yang disurvei adalah yang sudah terintegrasi dengan mata pelajaran.Survei dilakukan kepada guru yang mengajar pada jenjang taman bermain, taman kanak-kanak, ibtidaiyah (setingkat sekolah dasar, SD), tsanawiyah (setingkat sekolah menengah pertama, SMP) dan aliyah (setingkat sekolah menengah atas, SMA). Instrumen penelitian menggunakan angket tertutup yang diberikan kepada guru. Jumlah pertanyaan dalam angket sebanyak 35 buah yang terkait pelaksanaan pendidikan karakter pada mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Sampel penelitian ini berjumlah 50 orang guru dari semua jenjang dari taman kanak-kanak sampai aliyah. Pengambilan sampel dilakukan secara acak. Hasil angket diolah dan dianalisis sesuai dengan indikator yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Survei sudah dilakukan terhadap semua sampel penelitian. Survei meliputi beberapa aspek antara: waktu pelaksanaan implementasi, persiapan implementasi, pelatihan dalam pendidikan karakter, implementasi di kelas, pengintegrasian dengan mata pelajaran, faktor pendukung, faktor penghambat dan dukungan implementasi. Hasil survei telah dikumpulkan dan diolah sehingga diperoleh hasil yang diringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil survei implementasi pendidikan karakter

Komponen Implementasi Pendidikan Karakter	Hasil Survei
Mulai implementasi pendidikan karakter dilaksanakan di sekolah	70% sudah dilaksanakan sebelum tahun 2016
Mengikuti pelatihan implemementasi pendidikan karakter	90% sudah pernah mengikuti pelatihan
Membuat persiapan dalam	55% menyiapkan

mengajar pendidikan karakter	
Melakukan implementasi pendidikan karakter di kelas	77% melaksanakan
Mengintegrasikan pendidikan karakter dalam mata pelajaran	88% sudah diintegrasikan
Faktor penghambat implementasi pendidikan karakter	75% datang dari luar sekolah
Faktor pendukung implementasi pendidikan karakter	75% datang dari dalam sekolah
Siapa yang harus terlibat dalam implementasi pendidikan karakter	85% seluruh stake holder.

Sejak digaungkan kembali pendidikan karakter di semua jenjang sekolah, masyarakat penggiat pendidikan terus melaksanakan secara serempak. Penyiapan sumber daya terus dilakukan dengan melatih para guru dari semua jenjang dalam implementasi pendidikan karakter. Sejalan dengan perubahan zaman, implementasi pendidikan karakter mengalami perubahan dalam strategi pelaksanaannya. Banyak para pakar pendidikan menyusun rencana implementasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi saat ini. Strategi, pendekatan, metode terus dikembangkan agar pendidikan karakter dapat diimplementasi oleg guru pada semua jenjang pendidikan. Pendidikan karakter harus dilaksanakan secara holistik, komprehensip dan berkesinambungan di dalam setiap jenjang pendidikan. Hal tersebut agar karakter yang dibangun tumbuh dan bertambah kuat sesuai dengan perkembangan kehidupan peserta didik. Karakter yang dibangun di taman bermain harus dilanjutkan pada jenjang taman kanak-kanak, ibtidaiyah dan pendidikan berikutnya hingga perguruan tinggi.

Pembentukan karakter dimulai dari keinginan untuk mengetahui serta melakukan hal yang baik agar tercipta kebiasaan, baik di hati, pikiran, maupun perilaku. Dalam membentuk karakter positif, peserta didik perlu mengetahui alasan mengapa berbuat baik, merasakan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik. Perlunya lingkungan belajar yang positif dan peduli yang ditandai dengan penuh kasih sayang, penuh dengan kepedulian, kompetensi guru dan staf sekolah yang memberikan inspirasi dan bebas dari berbagai bentuk tindak kekerasan, serta pendidikan yang inklusif (Suyitno, 2012). Metode pengembangan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan (a) proses penyadaran dan pembiasaan; (b) belajar melalui pengalaman; dan (c) menyesuaikan dengan karakteristik dan hak peserta didik. Pembentukan karakter bangsa memerlukan (a) peraturan yang membentuk suatu ulur yang menjaga integritas akademis lembaga pendidikan; (b)pengembangan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis agar menjadi pelajar yang mampu memaknai berbagai pengetahuan dan informasi secara baik dan bijak; dan (c) pengembangan desain sistem evaluasi akademik (tentang

kenaikan dan kelulusan) yang mampu menjadi solusi alternatif sistem penilaian yang benar-benar mampu memotret kemampuan peserta didik.

Proses implementasi atau pelaksanaan terintegrasi ke dalam mata pelajaran, pengembangan diri dan budaya sekolah. Agar implementasi nilai-nilai pendidikan karakter di sekolah dapat berjalan dengan baik, maka hal yang harus dilakukan, diantaranya: (1) teladan dari guru, kepala sekolah, dan pemangku kebijakan sekolah; (2) pendidikan karakter dilaksanakan secara konsisten dan terus menerus; dan (3) penanaman nilai-nilai karakter yang utama. Nilai-nilai pendidikan karakter juga harus diterapkan lewat kebiasaan kehidupan sehari-hari disekolah melalui budaya sekolah (Khan, 2010).

Implementasi pendidikan di sekolah harus masuk dalam kurikulum sehingga dapat terukur dengan jelas langkah dan strategi pencapaiannya. Kurikulum merupakan rencana atau penunjuk arah pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang kemudian diwujudkan dalam suatu rangkaian proses pembelajaran. Tujuan pendidikan sendiri akan membantu siswa dalam mengembangkan potensi agar mampu menghadapi tantangan, menghadapi permasalahan hidup dan persaingan dalam dunia kerja sehingga mereka mampu mengatasi permasalahan tersebut secara arif dan kreatif (Fathurrohman, 2013). Sekolah diarahkan untuk memunculkan nilai-nilai tersebut, baik dalam kegiatan pembelajaran dan dalam budaya sekolah melalui serangkaian pembiasaan. Proses pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam pengembangan kurikulum merupakan salah upaya dalam mengimplementasikan nilai karakter dalam kurikulum.

Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran adalah karakter yang dibangun harus terintegrasi di dalam mata pelajaran yang ada di sekolah. Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran harus dilakukan dengan strategi yang matang dengan melihat kondisi dan kemampuan siswa serta lingkungan sekitarnya. Pelaksanaan integrasi karakter dalam pendidikan memiliki prinsip-prinsip umum seperti: (1) tidak mengubah sistem pendidikan yang berlaku, (2) tidak mengubah kurikulum, (3) pembelajaran menggunakan prinsip *learning to know, learning to learn, learning to be, dan learning to live together*, dan (4) dilaksanakan secara kontekstual sehingga terjadi pertautan antara pendidikan dan kebutuhan nyata siswa (Gunawan, 2014).

Mengimplementasikan nilai-nilai karakter pada pembelajaran bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai pada siswa akan pentingnya pendidikan karakter, sehingga mereka mampu menginternalisasikan nilai-nilai tersebut pada tingkah laku sehari-hari. Dalam kurikulum 2013, pengimplementasian nilai-nilai pendidikan karakter di setiap mata pelajaran dapat dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter ke dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Selanjutnya kompetensi dasar yang dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai pendidikan karakter tersebut dikembangkan pada Rencana Program Pembelajaran (RPP). Guru berperan dalam mengintegrasikan dan mengembangkan nilai-nilai karakter ke dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diterima siswa sesuai dengan kurikulum.

Proses pembelajaran didasarkan pada upaya menguasai kompetensi pada tingkat yang memuaskan dengan memperhatikan karakteristik konten kompetensi dimana pengetahuan adalah konten yang bersifat tuntas (*mastery*). Keterampilan kognitif dan psikomotorik adalah kemampuan penguasaan konten yang dapat dilatihkan, sedangkan sikap adalah kemampuan penguasaan konten yang lebih sulit dikembangkan dan memerlukan proses pendidikan yang tidak langsung (Khan, 2010). Bagaimana seorang guru berperan dalam membiasakan nilai-nilai tersebut melalui kegiatan pembelajaran merupakan poin penting dalam implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran. Guru mengupayakan nilai-nilai yang telah tertuang dalam kurikulum tersebut agar mendorong siswa untuk menjadikannya sebagai suatu pembiasaan dan tidak merasakannya sebagai sebuah beban.

Sistem pendidikan di sekolah merupakan sistem pendidikan formal yang mana pelaksanaannya dilakukan secara terencana dan terperinci.Sekolah berfungsi mengembangkan kemampuan siswa dalam hal *hard skill, soft skill* dan nilai-nilai kebaikan dalam diri mereka. Sekolah sebagai lembaga pendidikan bertanggung jawab untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan kecakapan siswa dalam menetapkan suatu keputusan untuk bertindak atau untuk tidak bertindak. Agar hal tersebut dapat tercapai sekolah harus menciptakan iklim dan budaya sekolah yang baik sehingga dapat mengembangkan pola pikir dan meningkatkan kemampuan *soft skill* dan karakter siswa. Setiap sekolah mempunyai budayanya sendiri. Budaya merupakan serangkaian nilai, norma, aturan moral, dan kebiasaan, yang telah membentuk perilaku dan hubungan-

hubungan yang terjadi di dalamnya. Proses pengembangan karakter siswa di sekolah memiliki pola: rencanakan, laksanakan, refleksi dan apa langkah selanjutnya. Tentu saja dengan pelaksanaan yang dilakukan secara berkesinambungan dan terus menerus. Hal tersebut dimaksudkan agar pendidikan karakter memanfaatkan pengalaman yang telah dilalui, tidak mengulang kesalahan, dan senantiasa memperbaiki tindakan yang telah dilakukan (Saptono, 2011). Proses yang berkesinambungan tersebut diwujudkan dalam pembiasaan dan budaya sekolah.

Pendidikan karakter, khususnya yang bersifat sikap sebenarnya merupakan perwujudan dari kesadaran diri yang sebagian besar merupakan bagian dari aktivitas sehari-hari manusia. Secara teori aspek sikap atau ranah afektif lebih efektif bila dilaksanakan melalui kegiatan sehari hari. Misalnya sikap disiplin dan kemandirian siswa akan lebih mudah tertanam dan dikembangkan pada siswa apabila hal tersebut telah menjadi suatu kebiasaan sehari-hari di sekolah. Contoh dari pembiasaan dan budaya sekolah yang dilaksanakan oleh sekolah misalnya: pagelaran bertema budaya dan karakter bangsa, lomba olah raga antarkelas, lomba kesenian antarkelas, pameran hasil karya siswa, kegiatan ektrakurikuler dan lain sebagainya. Proses budaya sekolah tersebut berlangsung secara berkesinambungan melalui kegiatan pengajaran dan pergaulan antara warga sekolah baik antara kepala sekolah, guru karyawan dan siswa. Penanaman nilai karakter sangat erat kaitannya dengan budaya sekolah (UPI, 2017). Tanpa adanya kolaborasi dan sinergitas yang baik diantara keduanya maka implementasi nilai-nilai karakter pada siswa tidak akan dapat berjalan dengan baik.

Pembangunan bangsa memerlukan individu dalam keluarga dan masyarakat yang saleh, yang layak memikul amanah yang dibebankan kepadanya, pembangunan karakter pribadi menjadi sesuatu yang niscaya. Untuk mencapai harapan tersebut perlu adanya upaya sungguh-sungguh dan bertanggungjawab karena masyarakat adalah alat yang penting dalam melaksanakan tugas sosial demi kepentingan dan tujuan bersama, memperkuat peradaban insani dan menegakkan nilai-nilai kebenaran. Kesalehan pribadi lahir dari ketakwaan yang bersifat individual sedangkan kesalehan masyarakat lahir dari ketakwaan yang bersifat kolektif. Mereka secara bersama-sama memiliki kesadaran sejarah, kesadaran tentang fakta sosial dan kesadaran tentang keharusan melakukan perubahan sebagai perwujudan kewajibannya sebagai makhluk moral

dalam melaksanakan misi otentiknya, yaitu membangun peradaban (Jalil,2012). Hal tersebut merupakan inti sari dan tujuan dari pendidikan karakter yang berkesinambungan.

Pendidikan karakter dalam konteks Islam yaitu agar manusia berada dalam kebenaran dan senantiasa berada di jalan yang lurus, jalan yang telah digariskan oleh Allah SWT. Inilah yang akan mengantarkan manusia kepada kebahagiaan di dunia dan akhirat. Pendidikan karakter dalam lingkungan Nahdlatul Ulama mempunyai ciri khas yang lebih menekankan pada ajaran ketuhanan (Berliani dan Sudrajat, 2018). Tujuan pendidikan karakter tersebut, antara lain: mempersiapkan insan beriman dan saleh yang menjalani kehidupannya sesuai dengan ajaran islam; melaksanakan apa yang diperintahkan agama dan meninggalkan apa yang diharamkan; menikmati hal-hal yang baik dan menjauhi segala sesuatu yang dilarang, keji, hina, buruk, tercela dan mungkar. Mempersiapkan insan beriman dan saleh yang bisa berinteraksi secara baik dengan sesamanya, baik dengan orang muslim maupun non-muslim. Mampu bergaul dengan orang-orang yang ada di sekelilingnya dengan mencari ridha Allah, yaitu dengan mengikuti ajaran-Nya dan petunjuk Nabi-Nya. Dengan semua ini, dapat tercipta kestabilan dan kesinambungan hidup umat manusia.

Pendidikan karakter menjadi sangat penting ketika dilakukan di dalam keluarga. Keluarga merupakan sekolah pertama bagi seorang anak, dimana orang tua berperan sebagai guru. Pendidkan karakter di dalam keluarga akan tertanam kuat karena diterapkan melalui pembiasaan hal yang baik. Pembiasaan ibadah, sosial, tangung jawab, kerjasama, pergaulan dan berbagai karakter baik lainnya yang dapat tumbuh di lingkungan keluarga (Hendriana dan Jacobus, 2016). Ibu dan bapak dapat menjadi teladan, menjalin komunikasi yang harmonis,mengajarkan nilai kehidupan dan memberikan motivasi. Pendidikan karakter di dalam keluarga merupakan dasar yang akan tumbuh dan berkembang di lingkungan sekolah. Kerjasama antara di rumah, sekolah, lingkungan dan semua pemangku kepentingan akan memperkuat implementasi pendidikan karakter pada anak (Yunani, 2015).

Keberhasilan impelementasi pendidikan karakter tidak terlepas dari manajemen pengelolaannya. Manajemen harus dilakukan secara konsisten dari pemerintah pusat sampai unsur teknis di lapangan sesuai dengan cetak biru penguatan pendidikan karakter.Manajemen di mulai

dariperencanaan dengan merumuskan tujuan secara bersama, penyusunan strategi dengan seksama, penetapan kebijaksanaan yang berpedoman pada putusan bersama, pemetaan prosedur yang mengacu pada setiap jenjang kelas, dan penyempurnaan program secara adil dan terarah pada kualitas dan tepat guna (Mulyasa, 2014). Pelaksanaan manajemen pendidikan karakter melalui kegiatan pengorganisasian semua unsur pelaksana kegiatan, pengarahan pada semua *stake holder* sekolah dan tindakan yang berfokus pada penerapan 18 nilai-nilai karakter yang dikembangkan. Evaluasi manajemen pendidikan karakter perludilakukan dengan kegiatan yang berorientasi dalam mengawasi pelaksanaan kegiatan dan melakukan refleksi untuk menemukan kelemahan dan kekuatan kegiatan, yang selanjutnya analisis tindakan perbaikan dan tindak lanjut melalui program perbaikan dan penyempurnaan (Hanafi, 2015).

Faktor penghambat implementasi pendidikan karakter akan selalu muncul dalam setiap prosesnya. Namun, dengan pelaksanaan yang terintegrasi, secara bersama, simultan, terus menerus dan berkesinambungan hal tersebut lambat laun akan terselesaikan. Faktor penghambat bisa muncul dari mana saja, dari guru, siswa, sarana, prasarana, sekolah, lingkungan, orang tua, masyarakat dan pemerintah. Oleh karena itu, usaha memahamkan pendidikan karakter harus secara bersama-sama dari semua pemangku kepentingan.

SIMPULAN DAN SARAN

Impelementasi pendidikan karakter harus dilakukan oleh semua pemangku kepentingan. Secara umum, implementasi pendidikan karakter di sekolah yang ada di lingkungan Nahdlatul Ulama Garut sudah memadai. Semua sekolah sudah melaksanakan pendidikan karakter sesuai dengan konsep yang telah dilatihkan. Semua komponen pelaksanaan pendidikan karakter sudah mendapatkan perlakuan agar pendidikan karakter dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

Berliani, Y. M., dan Sudrajat, A. (2018). The Implementation of Character Education at MTs Nur Iman Mlangi, Pondok Pesantren Al-Huda, Sleman Regency, Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 8(2), 41-50.

Depdiknas. (2003). *Konsep Dasar Penguatan Pendidikan Karakter: "Senang Belajar di Rumah Kedua*." Jakarta: Tidak Diterbitkan.

Fathurrohman, P. (2013). *Pengembangan Pendidikan Karakter.* Bandung: PT Refika Aditama

Gunawan, H. (2014). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi.* Bandung: Alfabeta.

Hanafi. (2015). Manajemen Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar.

Manajer Pendidikan. 9(5), 629-636.

Hendriana, E. C. dan Jacobus, A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 1(2), 25-29.

Jalil, A. (2012). Karakter Pendidikan untuk Membentuk Pendidikan Karakter. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*. 6(2), 175-192.

Khan, Y. (2010). *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.

Lickona, Thomas. (1991). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility.* New York: Bantam Books.2004.

Maunah, B. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 5(1), 90-101.

Mulyasa, E. (2014). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara: Jakarta.

Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter*. Erlangga: Jakarta.

Sumardi, K. (2012). Potret Pendidikan Karakter Di Pondok Pesantren Salafiah. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 2(3), 280-292.

Suyitno, I. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 2(1), 1-13.

UPI. (2017). *Naskah Akademik Penguatan Pendidikan Karakter.* Bandung: Universtas Pendidikan Indonesia.

Zohdi, A. (2012). Peran Pendidikan Islam dalam Pembentukan Bangsa Indonesia yang Berkarakter. *El-Hikam: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*. 5(1), 64-80.

Zulhijrah. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Tadrib*. 1(1). 1-19.

Yunani.(2017). Model Pendidikan Karakter dalam Keluarga. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*. 2(1), 1-19.

ANALISIS TERHADAP KOMPETENSI GURU PPKN SMP PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI SMP N 14 PALEMBANG

Kurnisar, Umi Chotimah, Sulkipani, Husnul Fatihah[1]

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kompetensi guru dalam membelajarkan mata pelajaran PPKn dalam rangka mencari solusi memaksimalkan pembelajaran PPKn. penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalahdokumentasi, angket dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif yaitu reduksi data (pemilihan dan penyederhanaan data mentah), penyajian data, dan verifikasi data atau kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru-guru PPKn di SMP N 14 Palembang memiliki kompetensi dalam melakukan dan mengembangkan pembelajaran di era revolusi industri 4.0.

Kata Kunci: Kompetensi Guru PPKn, Revolusi Industri 4.0

[1]Prodi PPKn Universitas Sriwijaya

PENDAHULUAN

Undang-undang menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan *potensi peserta didik* menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri,dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Jika identifikasikan pendidikan berusaha mengembangkan tiga ranah dalam diri peserta didik, potensi afektif yang terdiri dari bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia dan bertanggungjawab, potensi kognitif berilmu dan potensi psikomotorik sehat, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis.

Pendidikan dalam arti semua mata pelajaran memiliki tanggungjawab yang sama dalam mengembangkan tiga ranah pada diri peserta didik, termasuk didalamnya Mata Pelajaran PPKn. Hal tersebut secara spesifik dijelaskan dalam tujuan Mata Pelajaran PPKn yang termuat dalam PP Nomor 3 Tahun 2013 secara umum menjelaskan tujuan mata pelajaran PPKn pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yaitu: sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (civic confidence, civic committment, and civic responsibility); pengetahuan kewarganegaraan; dan keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan danpartisipasi kewarganegaraan (civic competence and civic responsibility. Namun, pada kenyataannya mengembangkan tiga potensi peserta didik, ranah sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) tidaklah mudah. Hal yang sangat mendukung keberhasilan mengembangkan tiga potensi peserta didik tersebut adalah kompetensi yang dimiliki guru harus mendukung.

Kompetensi guru yang dimaksudkan adalah empat kompetensi yang harus dimiliki profesi guru yaitu kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Hasil observasi sementara menyatakan bahwa beberapa guru masih menunjukkan kurangnya diantara keempat kompetensi guru, misalnya kasus video guru-guru wanita joget tidak pantas dan disebarkan dimedia sosial.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Catur Hadi Wijaya (2015) dengan Judul "Problematika Profesi Guru dan Solusinya bagi Peningkatan Kualitas Pendidikan di Mts. Negeri Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri" menyatakan bahwa dari segi kompetensi pedagogik lemahnya

menguasai kelas, miskin inovasi dan kreativitas, kompetensi profesional kurang menguasai materi, kompetensi kepribadian kurang mencintai profesinya.

Berdasarkan latarbelakang dan penelitian terdahulu Oleh karena itu peneliti telah melakukan penelitian mengenai "Analisis terhadap Kompetensi Guru PPKn SMP pada Era Revolusi Industri 4.0 di Kota Palembang dan Kota Bandar Lampung".

Tabel 1. Jumlah Mahasiswa

Kelas	Siswa Laki-laki	Siswa Perempuan	Jumlah
IX	12	20	32
VIII	15	16	31

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian kualitatif ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif mampu menjabarkan suatu fenomena dengan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sugiyono, 2011). Melalui penelitian deskriptif, peneliti dapat menyajikan penelitian dalam bentuk narasi secara runtut dan sistematis, sehingga penelitian tersebut lebih mudah dipahami. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut angket dengan tujuan untuk menghimpun data mengenai pemahaman guru terhadap implementasi

Selanjutnya artikel ini adalah bagian dari hasil penelitian tersebut.

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 14 Palembang. Subjek penelitian adalah guru PPKn yang terdiri dari 2 orang guru dengan jumlah siswa kelas IX terdiri dari 32 orang, dan kelas VIII terdiri dari 31 orang dengan rincian sebagai berikut:

pembelajaran PPKn ditinjau dari sudut pandang empat kompetensi yaitu kompetensi pedagigik, sosial, kepriadian, dan profesional. Dokumentasi, menghimpun data dalam bentuk dokumen terkait penelitia. Sugiyono (2011:240) mengungkapkan bahwa dokumen merupakan "catatan peristiwa yang sudah berlalu. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yaang tertulis dari suatu keadaan dan kegiatan subjek penelitian". Teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai kompetensi guru PPKn dalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim peneliti telah menyebarkan angket di SMPN 14 di kota Palembang, angket disebarkan kepada guru dan siswa. Hasil angket yang disebarkan kepada siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Kelas IX

	Pernyataan	Kesimpulan
	Bagaimana pendapat kalian tentang materi pelajaran PPKn yang digunakan guru ?	
A		
1.	Tingkat kesesuaian materi yang diberikan dengan usia kalian	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 18 siswa. Jadi untuk tingkat kesesuaian materi yang diberikan dengan usia menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
2.	Tingkat kesesuaian materi yang diberikan dengan keringinan kalian	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sedang ada 16 siswa. Jadi untuk tingkat kesesuaian materi yang diberikan dengan keinginan menurut pendapat siswa adalah **"SEDANG"**
3.	Kualitas contoh yang diberikan oleh guru	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sangat baik ada 12 siswa. Jadi untuk kualitas contoh yang diberikan oleh guru menurut pendapat siswa adalah **"SANGAT BAIK"**
4.	Kualitas mata pelajaran yang diberikan (misalnya LKS, powerpoint, dll.)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 13 siswa. Jadi untuk kualitas mata pelajaran menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
5.	Keragaman media pelajaran yang digunakan guru (misalnya gambar, video, audio, dll.)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sedang ada 19 siswa. Jadi untuk keragaman media pelajaran menurut pendapat siswa adalah **"SEDANG"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
	Bagaimana pendapat kalian tentang materi pelajaran PPKn yang digunakan guru ?	
A		
6.	Tingkat keterlibatan kalian pada saat guru mengajar	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawabbaik ada 21 siswa. Jadi untuk tingkat keterlibatan siswa pada saat guru mengajar menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
7.	Kualitas soal yang diberikan oleh guru (misalnya soal tes, tugas dll)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang

		menjawab baik ada 14 siswa. Jadi untuk kualitas soal yang diberikan oleh guru menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
8.	Kualitas PR (pekerjaan rumah)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawabbaik ada 14 siswa. Jadi kualitas PR menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
9.	Tingkat tantangan intelektual (kesulitan)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sedang ada 17 siswa. Jadi tingkat tantangan intelektual (kesulitan) menurut pendapat siswa adalah **"SEDANG"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
B	**Bagaimana pendapat kalian terkaitpembelajaran PPKn yang kalian ikuti ?**	
1.	Kualitas guru	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 15 siswa. Jadi untuk kualitas guru menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
2.	Kualitas guru tamu (kuliah umum) jika ada	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 12 siswa. Jadi untuk kualitas guru tamu menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
3.	Diskusi kelas dan debat	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 14 siswa. Jadi untuk diskusi kelas dan debat menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
4.	Bahan bacaan / buku	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 18 siswa. Jadi untuk bahan bacaan / buku menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
5.	Tugas menulis (misalnya cerita, essay dll)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 19 siswa. Jadi untuk tugas menulis menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**

6.	Tugas praktik (misalnya laporan, hasil observasi dll)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 17siswa. Jadi untuk tugas praktik menurut siswa adalah **"BAIK"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
B	**Bagaimana pendapat kalian terkaitpembelajaran PPKn yang kalian ikuti ?**	
7.	Kerja kelompok	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 16 siswa. Jadi untuk kerja kelompok menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
8.	Keterlibatan dalam bermain peran (role playing)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab biasa ada 19 siswa. Jadi untuk keterlibatan dalam bermain peran menurut pendapat siswa adalah **"BIASA"**
9.	Kasus-kasus penyelesaian masalah	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 13 siswa. Jadi untuk kasus-kasus penyelesaian masalah menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
10.	Presentasi didepan kelas	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 18 siswa. Jadi untuk presentasi didepan kelas menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
11.	Membuat produk digital (misalnya video pendek)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab biasa ada 12 siswa. Jadi untuk membuat produk menurut pendapat siswa adalah **"BIASA"**
12.	Observasi / belajar diluar kelas	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 19 siswa. Jadi untuk observasi / belajar diluar kelas menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
B	**Bagaimana pendapat kalian terkaitpembelajaran PPKn yang kalian ikuti ?**	

13.	Guru mengajak siswa membuat produk yang berkaitan dengan materi IPS	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 16 siswa. Jadi untuk guru mengajak siswa membuat produk berkaitan dengan materi PPKn menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
14.	Guru meminta siswa membuat laporan evaluasi diri	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab biasa ada 20 siswa. Jadi untuk guru meminta siswa membuat laporan evaluasi diri menurut pendapat siswa adalah **"BIASA"**
15.	Proyek tugas membuat penelitian (misalnya melakukan pengamatan dalam masyarakat)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab biasa ada 11 siswa. Jadi proyek tugas membuat penelitian menurut pendapat siswa adalah **"BIASA"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
C	**Bagaimana pendapat kalian tentang keseluruhan hasil belajar akhir dari mata pelajaran PPKn ?**	
1.	Nilai yang kalian peroleh sudah sesuai dengan kemampuan saya	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 21 siswa. Jadi untuk nilai yang diperoleh sudah sesuai dengan kemampuan menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
2.	Pengetahuan PPKn yang kalian peroleh secara umum	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 22 siswa. Jadi untuk pengetahuan PPKn yang diperoleh secara umum menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
3.	Kemampuan kalian dalam mengambil keputusan dan memecahkan masalah social	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 19 siswa. Jadi untuk kemampuan dalam mengambil keputusan dan memecahkan masalah sosial menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
4.	Kemajuan yang saudara dapatkan dalam bagaimana cara belajar	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 27 siswa. Jadi untuk kemajuan yang didapatkan dalam bagaimana cara berpikir menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**

5.	Kemampuan berfikir logis dan kritis kalian lebih baik dari sebelumnya	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab biasa ada 18 siswa. Jadi untuk kemampuan berfikir logis dan kritis lebih baik dari sebelumnya menurut pendapat siswa adalah **"BIASA"**
6.	Menyiapkan saya menjadi warga Negara yang baik dalam masyarakat yang demokratis	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 18 siswa. Jadi untuk menyiapkan menjadi warga Negara yang baik menurut siswa adalah **"BAIK"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
C	**Bagaimana pendapat kalian tentang keseluruhan hasil belajar akhir dari mata pelajaran PPKn ?**	
7.	Mengembangkan kemampuan saya untuk menyampaikan dan mengambil keputusan yang rasional bagi masyarakat dalam lingkungan budaya yang beragam	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 17 siswa. Jadi untuk mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan dan mengambil keputusan rasional bagi masyarakat dalam lingkungan budaya beragam menurut siswa adalah **"BAIK"**
8.	Mengembangkan kemampuan saya untuk menyampaikan dan mengambil keputusan yang bagi masyarakat dalam masyarakat yang dunia yang demokratis dan independen	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 16 siswa. Jadi untuk mengembangkan kemapuan untuk menyampaikan dan mengambil keputusan bagi masyarakat yang dunia yang demokratis dan independen menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
9.	Mengetahui tentang konsep yang berhubungan dengan masyarakat dan lingkungannya	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 21 siswa. Jadi untuk mengetahui tentang konsep berhubungan dengan masyarakat dan lingkungannya menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
10.	Memiliki rasa ingin tahu dan mampu memecahkan masalah	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 23 siswa. Jadi untuk memiliki rasa ingin tahu dan mampu mmecahkan masalah menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
11.	Mempunyai rasa ingin tahu dan keterampilan	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20

	dalam kehidupan social	siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 20 siswa. Jadi untuk mempunyai rasa ingin tahu dan keterampilan dalam kehidupan sosial menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
C	**Bagaimana pendapat kalian tentang keseluruhan hasil belajar akhir dari mata pelajaran PPKn ?**	
12.	Mempunyai komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawabbaik ada 20 siswa. Jadi untuk mempunyai komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
13.	Mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 18 siswa. Jadi untuk mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
14.	Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat lokal (daerah)	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 17 siswa. Jadi untuk Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat lokal (daerah) menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
15.	Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat nasional	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 15 siswa. Jadi untuk Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat nasional menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
16.	Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat dunia	Dari 32 jumlah siswa, ada 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 12 siswa. Jadi untuk Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat dunia menurut pendapat siswa adalah

		"BAIK"

Tabel 3

Hasil Angket VIII

No.	Pernyataan	Kesimpulan
	Bagaimana pendapat kalian tentang materi pelajaran PPKn yang digunakan guru ?	
A		
1.	Tingkat kesesuaian materi yang diberikan dengan usia kalian	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 24 siswa. Jadi untuk tingkat kesesuaian materi yang diberikan dengan usia menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
2.	Tingkat kesesuaian materi yang diberikan dengan keringinan kalian	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 19 siswa. Jadi untuk tingkat kesesuaian materi yang diberikan dengan keinginan menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
3.	Kualitas contoh yang diberikan oleh guru	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sangat baik ada 20 siswa. Jadi untuk kualitas contoh yang diberikan oleh guru menurut pendapat siswa adalah **"SANGAT BAIK"**
4.	Kualitas mata pelajaran yang diberikan (misalnya LKS, powerpoint, dll.)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 18 siswa. Jadi untuk kualitas mata pelajaran menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
5.	Keragaman media pelajaran yang digunakan guru (misalnya gambar, video, audio, dll.)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sedang ada 18 siswa. Jadi untuk keragaman media pelajaran menurut pendapat siswa adalah **"SEDANG"**

No.	Pernyataan	Kesimpulan
	Bagaimana pendapat kalian tentang materi pelajaran PPKn yang digunakan guru ?	
A		
6.	Tingkat keterlibatan kalian pada saat guru mengajar	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 15 siswa. Jadi untuk tingkat

		keterlibatan siswa pada saat guru mengajar menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
7.	Kualitas soal yang diberikan oleh guru (misalnya soal tes, tugas dll)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 16 siswa. Jadi untuk kualitas soal yang diberikan oleh guru menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
8.	Kualitas PR (pekerjaan rumah)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 16 siswa. Jadi kualitas PR menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
9.	Tingkat tantangan intelektual (kesulitan)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 13 siswa. Jadi tingkat tantangan intelektual (kesulitan) menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
B	**Bagaimana pendapat kalian terkaitpembelajaran PPKn yang kalian ikuti ?**	
1.	Kualitas guru	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sangat baik ada 24 siswa. Jadi untuk kualitas guru menurut pendapat siswa adalah **"SANGAT BAIK"**
2.	Kualitas guru tamu (kuliah umum) jika ada	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 16 siswa. Jadi untuk kualitas guru tamu menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
3.	Diskusi kelas dan debat	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 18 siswa. Jadi untuk diskusi kelas dan debat menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
4.	Bahan bacaan / buku	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sangat baik ada 18 siswa. Jadi untuk bahan bacaan / buku menurut pendapat siswa adalah **"SANGAT BAIK"**
5.	Tugas menulis (misalnya cerita, essay dll)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16

		siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sangat baik ada 16 siswa. Jadi untuk tugas menulis menurut pendapat siswa adalah **"SANGAT BAIK"**
6.	Tugas praktik (misalnya laporan, hasil observasi dll)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 19siswa. Jadi untuk tugas praktik menurut siswa adalah **"BAIK"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
B	**Bagaimana pendapat kalian terkaitpembelajaran PPKn yang kalian ikuti ?**	
7.	Kerja kelompok	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sangat baik ada 20 siswa. Jadi untuk kerja kelompok menurut pendapat siswa adalah **"SANGAT BAIK"**
8.	Keterlibatan dalam bermain peran (role playing)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 11 siswa. Jadi untuk keterlibatan dalam bermain peran menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
9.	Kasus-kasus penyelesaian masalah	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 22 siswa. Jadi untuk kasus-kasus penyelesaian masalah menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
10.	Presentasi didepan kelas	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 16 siswa. Jadi untuk presentasi didepan kelas menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
11.	Membuat produk digital (misalnya video pendek)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 9 siswa. Jadi untuk membuat produk menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
12.	Observasi / belajar diluar kelas	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab tidak diterapkan ada 12 siswa. Jadi untuk observasi / belajar diluar kelas menurut pendapat

		siswa adalah **"TIDAK DITERAPKAN"**

No.	Pernyataan	Kesimpulan
B	**Bagaimana pendapat kalian terkaitpembelajaran PPKn yang kalian ikuti ?**	
13.	Guru mengajak siswa membuat produk yang berkaitan dengan materi PPKn	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 9 siswa. Jadi untuk guru mengajak siswa membuat produk berkaitan dengan materi PPKn menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
14.	Guru meminta siswa membuat laporan evaluasi diri	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 12 siswa. Jadi untuk guru meminta siswa membuat laporan evaluasi diri menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
15.	Proyek tugas membuat penelitian (misalnya melakukan pengamatan dalam masyarakat)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 17 siswa. Jadi proyek tugas membuat penelitian menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
C	**Bagaimana pendapat kalian tentang keseluruhan hasil belajar akhir dari mata pelajaran PPKn ?**	
1.	Nilai yang kalian peroleh sudah sesuai dengan kemampuan saya	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 18 siswa. Jadi untuk nilai yang diperoleh sudah sesuai dengan kemampuan menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
2.	Pengetahuan PPKn yang kalian peroleh secara umum	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 21 siswa. Jadi untuk pengetahuan PPKn yang diperoleh secara umum menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
3.	Kemampuan kalian dalam mengambil keputusan dan memecahkan masalah social	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 14 siswa. Jadi untuk kemampuan dalam mengambil keputusan dan memecahkan masalah sosial menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
4.	Kemajuan yang saudara dapatkan dalam	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16

	bagaimana cara belajar	siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 18 siswa. Jadi untuk kemajuan yang didapatkan dalam bagaimana cara berpikir menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
5.	Kemampuan berfikir logis dan kritis kalian lebih baik dari sebelumnya	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 14 siswa. Jadi untuk kemampuan berfikir logis dan kritis lebih baik dari sebelumnya menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
6.	Menyiapkan saya menjadi warga Negara yang baik dalam masyarakat yang demokratis	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sangat baik ada 14 siswa. Jadi untuk menyiapkan menjadi warga Negara yang baik menurut siswa adalah **"SANGAT BAIK"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
C	**Bagaimana pendapat kalian tentang keseluruhan hasil belajar akhir dari mata pelajaran PPKn ?**	
7.	Mengembangkan kemampuan saya untuk menyampaikan dan mengambil keputusan yang rasional bagi masyarakat dalam lingkungan budaya yang beragam	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 15 siswa. Jadi untuk mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan dan mengambil keputusan rasional bagi masyarakat dalam lingkungan budaya beragam menurut siswa adalah **"BAIK"**
8.	Mengembangkan kemampuan saya untuk menyampaikan dan mengambil keputusan yang bagi masyarakat dalam masyarakat yang dunia yang demokratis dan independen	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 15 siswa. Jadi untuk mengembangkan kemapuan untuk menyampaikan dan mengambil keputusan bagi masyarakat yang dunia yang demokratis dan independen menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
9.	Mengetahui tentang konsep yang berhubungan dengan masyarakat dan lingkungannya	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sangat baik ada 14 siswa. Jadi untuk mengetahui tentang konsep berhubungan dengan masyarakat dan lingkungannya menurut pendapat siswa adalah **"SANGAT BAIK"**
10.	Memiliki rasa ingin tahu dan mampu memecahkan masalah	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang

		menjawab sangat baik ada 17 siswa. Jadi untuk memiliki rasa ingin tahu dan mampu mmecahkan masalah menurut pendapat siswa adalah **"SANGAT BAIK"**
11.	Mempunyai rasa ingin tahu dan keterampilan dalam kehidupan social	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sangat baik ada 18 siswa. Jadi untuk mempunyai rasa ingin tahu dan keterampilan dalam kehidupan sosial menurut pendapat siswa adalah **"SANGAT BAIK"**

No.	**Pernyataan**	**Kesimpulan**
C	**Bagaimana pendapat kalian tentang keseluruhan hasil belajar akhir dari mata pelajaran IPS ?**	
12.	Mempunyai komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawabbaik ada 19 siswa. Jadi untuk mempunyai komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
13.	Mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab sangat baik ada 20 siswa. Jadi untuk mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama menurut pendapar siswa adalah **"SANGAT BAIK"**
14.	Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat lokal (daerah)	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 13 siswa. Jadi untuk Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat lokal (daerah) menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
15.	Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat nasional	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 12 siswa. Jadi untuk Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat nasional menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**
16.	Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara	Dari 31 jumlah siswa, ada 15 siswa laki-laki dan 16

	sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat dunia	siswa perempuan, untuk keseluruhan yang menjawab baik ada 16 siswa. Jadi untuk Mempunyai kemampuan untuk bersaing secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang majemuk ditingkat dunia menurut pendapat siswa adalah **"BAIK"**

Hasil angket kepada siswa pada indikator tentang materi pelajaran PPKn yang digunakan guru dengan subindikator tingkat kesesuaian materi, kualitas LKS dan power point, kemudian keragaman media, bahan bacaan yang dipilih, aktivitas pembelajaran yang berlangsung menunjukkan nilai rata-rata baik. Pada indikator pembelajaran PPKn yang diikuti dengan sub indikator diantaranya berbagai aktifitas pembelajaran yaitu kerja kelompok, diskusi, observasi, presentasi tugas dan lain-lain menunjukkan nilai baik. Sedangkan tentang keseluruhan hasil belajar akhir dari mata pelajaran PPKn dengan subindikator diantaranya mengembangkan kemampuan saya untuk menyampaikan dan mengambil keputusan yang rasional bagi masyarakat dalam lingkungan budaya yang beragam, mengembangkan kemampuan saya untuk menyampaikan dan mengambil keputusan yang bagi masyarakat dalam masyarakat yang dunia yang demokratis dan independen, mengetahui tentang konsep yang berhubungan dengan masyarakat dan lingkungannya, memiliki rasa ingin tahu dan mampu memecahkan masalah, mempunyai rasa ingin tahu dan keterampilan dalam kehidupan sosial dan lain-lain menunjukkan hasil sangat baik. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa guru-guru PPKn di SMP N 14 Palembang akan mampu menghadapi dan mampu melaksanakan pembelajaran yang dituntut pada era revolusi industri 4.0.

Begitujuga hasil angket yang disebarkan kepada guru yang terdiri dari 2 orang guru perempuan dengan usia rentang 40-49 tahun masih tergolong usia produktif dan masih memungkinkan untuk mengembangkan diri dan mengaplikasikan ilmu. Ditambah dua orang guru tersebut telah memiliki kualifikasi pendidikan strata duan dengan pengalaman bekerja telah 16-20 tahun sehingga semakin dimungkinkan guru PPKn di SMP N 14 Palembang dapat menghadapi tantangan revolusi industri 4.0.

Hal ini diperkuat dengan data aktifitas guru selama satu tahun terahir telah mengikuti kursus lokakarya selama 4 hari dan 11 hari. Guru-guru PPKn juga telah mengikuti seminar pendidikan atau konferensi

sehingga guru-guru tersebut dapat mengembangkan keilmu , observasi kunjungan ke sekolah lain, berpartisipasi dalam jaringan guru yang dibentuk khusus pengembangan profesional guru, dan Mentoring dan/atau pengamatan rekan dan pembinaan

SIMPULAN

Berdasarkan data-data yang didapatkan dari penelitian baik di SMP N 14 Palembang dapat disimpulkan bahwa guru-guru tersebut telah memiliki kompetensi yang baik dan cukup siap dalam menghadapi dan melaksanakan pembelajaran di era revolusi industri 4.0. hal tersebut dilihat dari sebagian besar (88%) guruberpatisipasi dalam aktivitas dalammembaca literatur profesional dan terlibat dalam dialog informal dengan rekan tentangn pengembangan cara mengajar yang mempunyai dampak terhadap perkembangan profesinya. Kemudian penilaian siswa terhadap pembelajaran PPKn 45% menyatakan pembelajaran telah menyenangkan dan 29% sangat menyenangkan.

SARAN

Untuk penelitian selanjutnya dapat menganalisis kompetensi guru di jenjang SMA/MAN di Kota Palembang maupun kota Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

Catur Hadi Wijaya. 2015. *Problematika Profesi Guru dan Solusinya bagi Peningkatan Kualitas Pendidikan di Mts. Negeri Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Depdiknas. UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

Djohar. 2006. *Guru, Pendidikan dan Pembinaannya (Penerapannya dalam Pendidikan dan Undang – Undang Guru)*. Yogyakarta : Sinar Grafika.

Hassim, A (2016). *Revolusi Industri 4.0*. Tersedia [*online*] di http://id.beritasatu.com/home/revolusi-industri-40/145390. Diakses pada Hari Rabu Tanggal 6 Juni 2018.

Milles & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

Ngainun, Naim. 2009. *Menjadi Guru Inspiratif: Membudayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

RELEVANSI PEMBELAJARAN *PROJECT CITIZEN* "MEMPRODUKSI" PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PEMBELAJAR MASA KINI DAN MASA DEPAN

Muhammad Mona Adha, Eska Prawisudawati Ulpa, Hermi Yanzi, Yunisca Nurmalisa, Obby Taufik Hidayat, Devi Sutrisno Putri
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Lampung
e-mail: mohammad.monaadha@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Aktivitas dan motivasi siswa di dalam kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor. Motivasi siswa yang masih rendah dipengaruhi oleh suasana dan kegiatan belajar yang tidak memunculkan semangat dan kreatifitas siswa. Project citizen membekali siswa untuk memperoleh suasana belajar yang menyenangkan, memberikan pengalaman, dan meningkatkan pengetahuan siswa. Langkah-langkah belajar *project citizen* tidak dapat dipisahkan dari percepatan globalisasi dan perkembangan informasi dan teknologi di dalam era industry 4.0. Pada era industri 4.0, guru dan mahasiswa menyeimbangkan aktivitas belajar antara interaksi langsung dengan masyarakat dan daring, sehingga komponen perkembangan masa depan dapat diikuti. Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dilakukan untuk mengeksplorasi dan mendapatkan data/informasi dari partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model belajar *project citizen* mengaplikasikan perkembangan informasi dan teknologi untuk mendukung hasil belajar secara maksimal dan sesuai dengan perkembangan saat ini.

Kata kunci: pembelajaran project citizen, pengetahuan, keterampilan, masa kini, masa depan

PENDAHULUAN

Pembelajaran *project citizen* berfungsi untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa melalui "*fun learning*" dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa baik di dalam dan di luar kelas (Adha, 2010; Adha, 2018). Minat belajar siswa yang masih kurang di dalam kelas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti siswa yang kurang konsentrasi pada pelajaran (Devadoss & Foltz, 1996), pengaruh kondisi kelas (Devadoss & Foltz, 1996), pengaruh dari lingkungan luar sekolah atau *socialenvironment* (Ryan & Patrick, 2001), dukungan guru (Goodenow, 1993; Devadoss & Foltz, 1996) dan faktor lain.*We the People ... Project citizen*adalah model belajar instruksional yang melibatkan siswa untuk mengkaji permasalahan publik yang ada di sekitar masyarakat. Model belajar *project citizen* didesain untuk memberikan pengalaman kepada siswa di dalam mengembangkan sikap warga negara berdasarkan tiga komponen warga negara yang demokratis yaitu 1) *civic knowledge*; 2) *civic skills*; 3) *civic dispositions* (Vontz et al., 2000). Perkembangan informasi dan teknologi terlebih di dalam era industry 4.0 harus didukung dengan kualitas warga negara yang cerdas, kreatif, partisipatif, prospektif, dan bertanggung jawab.

Pembelajaran project citizen dimulai di California pada tahun 1992. Program belajar portofolio ini diaplikasikan di persekolahan oleh *Center for Civic Education* dan *The National Conference of State Legislature*. *Project citizen* di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sangat efektif di dalam mengembangkan pengetahuan siswa, karena siswa diminta untuk membaca, membuat kliping, mengumpulkan informasi dari buku-buku yang ada di perpustakaan,

membaca koran, dan informasi penting lain yang dikumpulkan. Aktivitas siswa di dalam model belajar *project citizen* melatih dan meningkatkan keterampilan atau kecakapan siswa dalam hal berkomunikasi, berinteraksi, berdiskusi (mengeluarkan pendapat), melakukan koordinasi, bekerja secara efektif di dalam kelompok, dan manajemen waktu (Tolo, 1998). Terkait dengan watak warga negara, siswa mendapatkan pengalaman melalui pekerjaan yang dilakukannya berupa kebijaksanaan diri, mencari solusi, memberikan masukan, argumentasi, dan membuat keputusan. Komponen yang mencakup pengetahuan, sikap, dan psikomotor menjadi faktor penting yang ingin dikembangkan pada diri siswa melalui model *project citizen*.

Pembelajaran yang baik harus mampu mengajak peran serta siswa secara aktif dan mampu memberikan perspektif cara berpikir yang lebih luas secara rasional. Ide-ide kreatif dan berpikir argumentative akan muncul apabila siswa diberikan proses belajar dan aktivitas yang melibatkan mereka baik di dalam dan luar kelas. Secara mendasar model pembelajaran *project citizen* mengaktifkan siswa di dalam dan di luar kelas, sehingga sikap mental dan kemampuan untuk mencari solusi alternatif menjadi poin utama yang harus diperhatikan. Akhir pada model belajar ini adalah menyediakan alternatif kajian atau kebijakan baru yang dapat disampaikan kepada pemerintah dan pemangku kepentingan di daerah masing-masing. Partisipasi aktif siswa di dalam pembelajaran di dalam mencari dan menggali informasi merupakan konsep inti dari project citizen sehingga siswa terbiasa untuk mengemukakan konsep dan uraian berdasarkan data dan fakta maupun hasil wawancara yang didapatkan.

Secara tidak langsung, *project citizen* melatih siswa untuk memiliki sikap tanggung jawab selaku warga negara dengan memperhatikan aspek-aspek yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Kepedulian, sikap simpati dan empati tidak terlepas dari konsep belajar bersama-sama baik di dalam dan luar kelas. Seluruh siswa di dalam kelompok memiliki peran masing-masing di dalam menyelesaikan tugas masing-masing yang menjadi tanggung jawab setiap anggota kelompok. Peran-peran tersebut sedikit demi sedikit diupayakan dan diarahkan oleh guru dengan mengimplementasikan konsep belajar yang menyenangkan di dalam kelas sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas mereka masing-masing.

Project citizen bertujuan agar siswa berkembang secara positif dan demokratis terlebih di dalam akselerasi era industri 4.0 dengan memaksimalkan penggunaan sumber belajar yang relevan di dalam aplikasi era industri 4.0. Sumber belajar dan aktivitas siswa tetap berpedoman bahwa aksi dan kerja kelompok siswa adalah untuk membentuk diri siswa lebih berkarakter berdasarkan karakter masyarakat Indonesia yang berbudi luhur dan hidup bergotong royong (*social cohesion*).Era industry, informasi, dan teknologi yang semakin maju tidak meninggalkan ciri khas kepribadian bangsa Indonesia, justru perkembangan tersebut medorong kolaborasi antara sumber belajar, aktivitas siswa dengan mengadaptasi indikator-indikator pada era industri 4.0. Faktor penting yang lain bahwa pengalaman belajar secara kontekstual mengarah kepada proses belajar yang bermakna (*meaningful*), terintegrasi (*integrated*), berbasis nilai (*value based*), menantang (*challenging*) dan mengaktifkan (*activating*) (Budimansyah, 2008).

Implementasi *project citizen* di dalam kelas pendidikan kewarganegaraan selain dapat mendekatkan komunikasi antara guru bersama-sama dengan siswa, model belajar ini mampu memberikan suasana belajar yang berbeda kepada siswa. *Project citizen* sangat tepat diberikan pada usia sekolah menengah, karena pada usia ini siswaa mulai mengembangkan peran dan tanggung jawab moral selaku individu untuk memahami apa yang terjadi di sekitar siswa dan permasalahan yang ada di masyarakat (Nurmalisa & Adha, 2016). Secara ideal, *project citizen* harus menyediakan ruang partisipasi dan pegalaman praktis bagi siswa sesuai dengan kompetensi dan kemampuan diri siswa itu sendiri agar siswa dapat mengenal peran, tugas, dan fungsi di dalam kehidupan masyarakat. Artikel ini mengeksplorasi keterlibatan berbagai elemen di dalam proses pembelajaran di kelas pendidikan kewarganegaraan dengan mengimplementasikan model belajar *project citizen*. Diskusi pada artikel ini menjelaskan keterlibatan guru dan siswa di dalam pemanfaatan sumber belajar yang berkaitan langsung dengan era industri 4.0 yang tengah berkembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi dari partisipan. Penelitian kualitatif digunakan dengan alasan bahwa kegiatan model belajar *project citizen* merupakan model yang berkarakter di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di dalam membentuk lingkungan belajar siswa yang lebih komunikatif dan menyenangkan sekaligus belajar mengenai permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat yang diangkat ke dalam kelas. Penelitian kualitatif digunakan untuk membuat generalisasi dan analisis berdasarkan data, informasi, dan hasil-hasil temuan (Miles & Huberman, 1984). Penggunaan metode studi kasus adalah untuk mendapatkan kontribusi dari partisipan secara mendalam dan bersifat *real-life context* (Yin, 2006).

Partisipan pada penelitianini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Lampung berjumlah 36 mahasiswa. Mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok besar dengan membahas dua tema sebagai bahan kajian kelompok. Setiap kelompok besar tersebut dibagi menjadi masing-masing empat kelompok. Partisipan yang terlibat di dalam praktik model *project citizen*, melalui enam tahap/langkah pembelajaran sebelum bahan kajian kelompok dipresentasikan di hadapan dewan juri portofolio.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan sebelum implementasi praktik *project citizen* dilakukan. Peneliti mengamati proses belajar dan keterlibatan mahasiswa di dalam kelas, bagaimana partisipan merespon diskusi dan penjelasan yang disampaikan oleh dosen. Peserta yang diwawancarai berjumlah 10 orang mahasiswa dengan diberikan beberapa pertanyaan berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dipersiapkan.
Pertanyaan penelitian 1: Bagaimana model *project citizen* dapat mengaktifkan peran serta mahasiswa di dalam proses pembelajaran?
Pertanyaan penelitian 2: Bagaimana mahasiswa dapat memperkuat komitmen untuk menyelesaikan tugas dan memberikan pengalaman bagi mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan praktis?

Pertanyaan penelitian adalah untuk membatasi pembahasan penelitian agar lebih fokus kepada aktivitas mahasiswa di dalam penyelesaian proyek portofolio dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik

didapatkan melalui perpustakaan, masyarakat secara langsung, dan daring.Teknik analisis data menggunakan triangulasi data dengan melakukan analisis berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan hasil interpretatif peneliti untuk merumuskan hasil-hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Enam Langkah Model *Project Citizen*

Model belajar *project citizen* fokus kepada siswa untuk melakukan *inquiry learning, discovery learning, problem solving learning, research-oriented learning* (Budimansyah, 2009). Proses keseluruhan yang dilalui siswa di dalam proyek portofolio ini meliputi: 1) belajar untuk berpartisipasi secara aktif; 2) siswa diminta untuk mengumpulkan data dan informasi terkait bahan kajian kelas yang akan disajikan; 3) siswa melakukan pencarian data dan informasi baik melalui wawancara dan riset lapangan; 4)siswa memiliki argumentasi di dalam memutuskan solusi alternatif yang disajikan sebagai temuan dari kajian kelompok.

Model project citizen terdiri dari enam langkah antara lain: 1) siswa mengidentifikasi masalah untuk bahan kajian kelas; 2) siswa memilih salah satu masalah dari daftar identifikasi masalah yang telah disusun; 3) siswa mencari data dan informasi, kemudian dikumpulkan sebagai materi untuk mengkaji bahan diskusi kelompok; 4) siswa membuat portofolio (bahan tayangan di atas kertas karton); 5) siswa mempresentasikan hasil diskusi dan analisis kelompok di depan dewan juri; 6) siswa memberikan evaluasi dan pendapat terkait bahan kajian kelas yang telah diitampilkan.

1. Identifikasi Masalah. Pada langkah yang pertama ini, guru memberikan penjelasan atau arahan kepada siswa untuk menuliskan topik-topik permasalahan yang ada di sekitar lingkungan siswa atau yang ada di dalam masyarakat. Identifikasi masalah tersebut ditulis oleh siswa di papan tulis dan tidak dibatasi yang akan menuliskan topik, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama. Sejumlah daftar identifikasi masalah dapat dilihat dan dipertimbangkan oleh siswa sebelum masuk pada langkah kedua dari model ini. Secara mendasar, identifikasi masalah yang ditulis oleh siswa di depan kelas merupakan permasalahan yang menurut siswa perlu untuk dikaji dan dicarikan solusi atas permasalahan tersebut. Setelah identifikasi masalah telah selesai ditulis oleh siswa, maka kemudian berlanjut ke langkah yang kedua.

2. Memilih masalah bahan kajian kelas. Langkah kedua dari model *project citizen* adalah memilih masalah untuk dijadikan bahan kajian atau tema yang didiskusikan oleh kelompok. Satu per satu siswa maju ke depan kelas untuk memberikan voting pada salah satu topik yang dipilih/diinginkan. Setelah para siswa selesai memberikan suara/voting untuk memilih topik/tema utama untuk dijadikan kajian kelas, guru bersama-sama siswa menghitung jumlah voting dari setiap daftar identifikasi masalah yang terdapat di papan tulis. Jumlah suara terbesar dijadikan sebagai bahan kajian kelas, lalu kemudian masing-masing siswa mempersiapkan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan portofolio.

3. Mengumpulkan informasi. Langkah ketiga adalah mengumpulkan informasi dan data pendukung lain yang diperlukan untuk bahan diskusi dan bahan analisis yang akan ditempel pada kertas karton sebagai bahan tayangan kelompok. Siswa dapat mencari informasi dari buku-buku di perpustakaan,

surat kabar, pegawai kantor, internet, wawancara kepada narasumber, dan sumber-sumber informasi lain yang bisa dicapatkan oleh siswa saat berada di lapangan. Pada saat siswa melakukan wawancara, siswa dapat mewawancarai orang tua, kakak, ketua RT/RW, pegawai kantor pemerintahan, dan narasumber lain yang berkaitan dengan tema yang dikaji oleh siswa. Pengumpulan informasi yang dilakukan oleh siswa berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh guru, bahan dan informasi yang terkumpul disusun oleh siswa untuk digunakan saat memasuki langkah keempat yaitu membuat bahan tayangan atau portofolio. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini bertujuan agar kelas dapat memperoleh informasi yang akurat dan komprehensif.

Portofolio tersebut akan dibagi dalam dua bagian: bagian tayangan dan bagian dokumentasi.

4. Membuat portofolio kelas. Portofolio atau bahan tayangan yang dibuat siswa pada tahap ini membutuhkan kerja sama siswa untuk menghasilkan portofolio yang bagus dengan didukung uraian informasi yang menjawab permasalahan dan kajian yang dibahas. Kelas akan dibagi menjadi empat kelompok, masing-masing kelompok memiliki peran yang berbeda-beda (akan diuraikan pada bagian kelompok portofolio). Bahan-bahan berupa data dan informasi yang telah dikumpulkan oleh siswa, kemudian disusun dan dibuat dengan kreatifitas masing-masing kelompok untuk ditempelkan pada kertas karton. Dokumentasi yang ditempelkan pada kertas karton ditulis oleh para siswa dalam bentuk deskripsi, diagram, data statistik, gambar atau foto, dan hasil wawancara. Portofolio berukuran kurang lebih 90x100 cm, dan dituliskan tema/topik kajian kelas yang diletakkan pada bagian atas portofolio setelah portofolio kelompok satu sampai dengan kelompok empat disatukan terlebih dahulu. Portofolio sendiri dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian tayangan (kertas karton) dan bagian dokumentasi (bahan informasi yang dimasukkan ke dalam map dan diletakkan di bagian depan portofolio kertas karton).

5. Presentasi portofolio di depan dewan juri. Portofolio yang telah dipersiapkan oleh siswa, maka siswa bersiap-siap untuk kemudian menyajikan bahan tayangan kelompok masing-masing di depan dewan juri dan di depan para undangan maupun siswa lain yang ikut hadir. Presentasi portofolio ini dapat disebut dengan *showcase*. Tahap ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan ide-ide dan hasil analisis yang telah dilakukan. Disini siswa belajar memberanikan diri untuk menyajikan sebuah materi atau konsep di depan dewan juri dan para undangan. Presentasi yang dilakukan harus mampu memberikan keyakinan kepada para undangan yang hadir bahwa argumentasi dan kebijakan yang diambil oleh siswa merupakan hasil analisis dan keputusan yang baik untuk masyarakat di masa depan.Kegiatan (*showcase*) merupakan puncak penampilan siswa, karena pada tahap ini, hasil pekerjaan siswa akan diuji dan diperdebatkan dihadapan dewan juri.

Tujuan dari presentasi portofolio adalah menyampaikan hasil diskusi kepada para undangan dan siswa sebagai suatu hal yang penting untuk dikaji dengan membawa solusi alternatif yang ditawarkan bagi masyarakat. Pada tahap ini siswa menyajikan beberapa perspektif bahwa dari sebuah kebijakan alternatif terdapat dampak yang ditimbulkan bagi masyarakat. Aktivitas pada bagian presentasi portofolio, siswa mendiskusikan dengan para hadirin bahwa

pilihan kebijakan yang telah dipilih adalah kebijakan yang paling baik untuk menangani permasalahan tersebut. Selain itu para siswa juga harus bisa membuat suatu argumen yang rasional untuk mendukung pemikiran mereka, kebijakan yang dipilih tidak bertentangan dengan UUD 1945. Presentasi portofolio juga bertujuan agar kelas mendapatkan dukungan dari masyarakat, lembaga legislatif, dan eksekutif, lembaga pemerintahan atau swasta atas kebijakan pilihan kelas.

6. Refleksi pengalaman belajar. Pada tahap ini dilakukan setelah serangkaian presentasi portofolio telah dilaksanakan secara keseluruhan. Siswa kemudian diajak untuk merefleksikan (mengambil hikmah atau manfaat dari aktivitas showcase tersebut), mengevaluasi, memberikan pendapat baik mengenai materi yang dikaji maupun masukan-masukan untuk pelaksanaan kegiatan serupa yang akan dilakukan di waktu yang akan datang. Pada proses ini tentu diharapkan siswa mencapai hasil belajar yang bermanfaat bagi diri mereka secara pribadi. Siswa dapat menyampaikan beberapa hal yang telah dicapai dan bermanfaat bagi diri siswa pada saat refleksi di dalam kelas, seperti: 1) pengetahuan yang bertambah mengenai konsep atau kajian kebijakan publik; 2) Portofolio yang dikembangkan dengan lebih padat informasi berdasarkan pengetahuan siswa tentang kebijakan publik; 3) keterampilan praktis siswa menjadi lebih baik setelah melalui proses keterlibatan di dalam proyek; 4) Siswa merasakan manfaat saat mereka bekerja secara berkelompok dan mendapatkan hasil diskusi yang komprehensif; 5) Siswa mampu mengidentifikasi hal atau aktivitas yang dapat menghambat kerja kelompok saat penyelesaian portofolio; 6) Siswa mampu mengevaluasi hasil pencapaian diri sendiri dan mengevaluasi hasil kerja kelompok; 7) Siswa semakin terlatih untuk mecari solusi alternatif di dalam menyelesaikan permasalahan baik yang ada di sekitar siswa dan masyarakat; 8) Siswa mampu berpikir bahwa pelaksanaan setiap tahap di dalam proyek ini akan memiliki persamaan dan perbedaan di dalam proses pengerjaan di lapangan.

Kelompok portofolio. Kelompok portofolio atau kelompok penyaji terdiri atas empat kelompok. Masing-masing kelompok memiliki tugas yang berbeda di dalam mempersiapkan bahan kajian yang akan dipresentasikan.

1. Kelompok Portofolio Satu (Menjelaskan Masalah). Kelompok satu bertanggung jawab menjelaskan permasalahan bahan kajian kelas. Kelompok menyajikan identifikasi masalah beserta penjelasan masalah dan menguraikan bahwa masalah tersebut urgensi untuk dibahas dan menjadi penyebarluasan informasi bagi undangan yang hadir. Pada kertas karton, dituliskan identitas kelompok beserta identitas tugas kelompok yaitu: Menjelaskan Masalah pada bagian atas kertas karton. Bahan kajian yang ditempelkan di kertas panel, memuat: rangkuman masalah secara tertulis, menyajikan masalah secara grafis, dan identifikasi sumber informasi.

2. Kelompok Portofolio Dua (Mengkaji Kebijakan Alternatif untuk Menangani Masalah). Kelompok dua bertanggung jawab untuk menjelaskan masalah dan memberikan penilaian atas kebijakan yang digunakan saat ini atau kebijakan yang sedang/telah disusun untuk menangani masalah yang menjadi kajian kelas. Temuan kelompok akan disajikan pada tampilan kedua bagian tayangan dan bagian dokumentasi portofolio kelas. Bahan kajian yang ditempelkan pada kertass panel kelompok dua mencakup: rangkuman

tertulis tentang kebijakan alternatif, menyajikan grafis kebijakan alternatif, dan identifikasi sumber informasi.

3. Kelompok Portofolio Tiga (Mengusulkan Kebijakan Alternatif untuk Menangani Masalah). Kelompok ini bertanggung jawab untuk mengusulkan kebijakan publik yang dapat digunakan untuk menangani masalah kajian kelas. Kebijakan yang dipilih merupakan kebijakan yang dapat disetujui oleh mayoritas anggota kelas. Kebijakan tersebut harus pula menjadi kebijakan yang tidak bertentangan dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Format landasan konstitusional menjadi faktor penting untuk menghasilkan kebijakan alternative yang bermanfaat bagi warga sekolah dan masyarakat luas. Apabila kebijakan alternatif sudah memenuhi persyaratan di atas, maka kelas dapat memilih untuk: 1) Mendukung salah satu kebijakan alternatif yang telah diidentifikasi oleh kelompok portofolio dua; 2) Memodifikasi salah satu kebijakan, atau; 3) Mengembangkan kebijakan kelompok sendiri. Bagian tayangan portofolio pada panel ketiga mencakup: penjelasan tertulis atas kebijakan yang diusulkan oleh kelas, presentasi grafis kebijakan yang diusulkan, dan identifikasi sumber informasi.

4. Kelompok Portofolio Empat (Mengembangkan Rencana Kerja). Kelompok ini bertanggung jawab untuk mengembangkan sebuah rencana kerja. Rencana ini harus mencakup langkah-langkah yang mungkin dapat diambil sebagai cara untuk membuat pemerintah menerima dan melaksanakan kebijakan yang diusulkan. Seluruh anggota kelas harus terlibat dalam mengembangkan rencana kerja ini. Bagian tayangan portofolio pada panel keempat mencakup: Penjelasan tertulis tentang bagaimana cara kelas mengajak masyarakat baik perorangan maupun kelompok untuk mendukung rencana kerja yang diusulkan, penjelasan tertulis tentang bagaimana cara kelas mendapatkan dukungan dari pemerintah atas kebijakan yang diusulkan, presentasi grafis rencana kerja, dan identifikasi sumber informasi.

"*Showcase*" dapat pula dijadikan arena "*contest*" atau kompetisi untuk memilih kelas portofolio terbaik untuk selanjutnya dikirim ke dalam "*showcase and contest*" antarsekolah dalam lingkungan kabupaten atau kota, atau kompetisi tingkat propinsi bahkan nasional. Keikutsertaan di dalam kompetisi tersebut adalah untuk saling berbagi ide dan pengalaman belajar antar "*young citizens*" yang secara psiko-sosial dan sosial-kultural serta menumbuhkembangkan "*ethos*" demokrasi dalam konteks "*harmony in diversity*" (keserasian dalam keberagaman).

Implementasi Model Projcet Citizen: Masa Kini dan Masa Depan

Project citizen atau yang biasa disebut juga dengan belajar menggunakan media portofolio merupakan hasil pekerjaan siswa yang dikumpulkan atau didokumentasikan. Hasil pekerjaan siswa adalah hasil aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap sehingga hasil tersebut merupakan keseluruhan proses kerja siswa yang harus diapresiasi dan disimpan agar dalam kondisi yang tetap baik. Hasil pekerjaan siswa yang dikumpulkan tersebut merupakan bagian dari aktivitas guru untuk memberikan penilaian secara adil dan optimal. Portofolio adalah sebagai bagian intrinsik dari prestasi harian kelas yang dilakukan terus-menerus, portofolio timbul dari konteks kehidupan sehari-hari, saat melakukan berbagai jenis tugas, para siswa menilai dan mengumpulkan tugas dan selama itu mereka melihat diri mereka sebagai seorang yang kreatif dan memiliki

kemampuan (Johnson, 2008). Anak-anak memperoleh kepercayaan diri dan rasa mengemban tugas dengan mengumpulkan dan menilai pekerjaan mereka sendiri.

Menerapkan model pembelajaran berbasis portofolio, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang seperti itu dapat tercipta apabila guru meyakinkan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari berguna untuk kehidupan nyata. Guru juga dituntut untuk menciptakan situasi sehingga materi pelajaran yang disampaikan selalu menarik dan tidak membosankan, oleh karena itu guru harus mempunyai sensitifitas yang tinggi untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran membutuhkan suasana dan kondisi yang membuat siswa kembali semangat dan termotivasi.

Permulaan program "*We the People*…" dilaksanakan yaitu pada tahun 1987, lebih dari 28 juta siswa dan 90 ribu guru telah berpartisipasi pada inovasi pembelajaran yang satu ini (TCCLE, 2010). Berbagai studi telah dilakukan, salah satu riset tersebut dilakukan oleh *Educational Testing Service* (ETS) bersama Prof. Richard Brody dari Stanford University, hasil temuan mengindikasikan bahwa para siswa yang menggunakan paket pembelajaran ini secara signifikan berpengaruh positif terhadap siswa pada setiap topik masalah yang dipelajari/dibahas. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa paket pembelajaran "*we the people… peoject citizen*" dapat lebih memotivasi siswa untuk berpartisipasi di dalam dan di luar kelas (Adha, 2010; Adha, 2014; 2018).

Kontribusi kemajuan dunia informasi dan teknologi sangat mendukung aktivitas model belajar *project citizen* di dalam kelas pendidikan kewarganegaraan. Perkuliahan dengan menggunakan *project citizen* dapat secara maksimal memanfaatkan perkembangan teknologi di dalam kelas, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan intenet untuk mencari bahan informasi dan membuat/mengolah tampilan materi semenarik mungkin dengan menggunakan laptop untuk ditempel pada kertas karton. Guru memaksimalkanperan siswa untuk menampilkan hasil pekerjaan dengan sebaik mungkin sesuai dengan tuntutan era industri 4.0. Era industri fokus pada "*production*", maka *project citizen* dalam hal ini harus memfasilitasi kelas untuk memproduksi aktivitas kelas dengan memperhatikan "*high-end quality*" baik pada guru dan siswa. Proses pembelajaran yang melibatkan *self-awareness* dan *self-predictiveness* menghasilkan pola kerjasama yang baik antar sesama mahasiswa di dalam penyelesaian portofolio.

Proses yang dilakukan untuk menemukan dan mencari informasi terkadang siswa mendapatkan konsep-konsep yang sama sekali baru dan belum dipahami secara utuh oleh siswa. Self-predictiveness adalah cara untuk mengatasi hal tersebut agar mahasiswa mampu mencari tahu dengan lebih seksama untuk mengartikulasikan konsep dan pemahaman baru tersebut untuk dibahas bersama kelompok. Hal pertama yang harus dipahami oleh siswa bahwa di dalam mengolah data dan informasi yang masuk, siswa terlebih dahulu meyakini bahwa informasi yang dibahas adalah informasi yang sehat (bukan hoaks) sehingga hasil yang disimpulkan adalah hasil yang baik.*Health interaction* dan *health discussion*di dalam aktivitas *project citizen* antar mahasiswa dan antar kelompok sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan sikap kritis berpikir mahasiswa dan memiliki sikap keterbukaan di dalam memberi dan menerima pendapat (*productive discussion*). Hal yang sama di dalam era industri 4.0 implementasi keterbukaan mendukung

keberhasilan interkoneksi antar sistem di dalam aktivitas pelayanan dan bisnis.

Pendidikan Kewarganegaraan semakin terus berkembang di dalam era transformasi seperti sekarang ini. Dunia digital, perkembangan informasi dan teknologi turut memengaruhi aktivitas yang dilaksanakan di dalam kelas pendidikan kewarganegaraan. Dua poin penting yang menjadi perhatian pendidikan kewarganegaraan yaitu: 1) peserta didik harus memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitar siswa dan lingkungan masyarakat; 2) siswa harus dapat membekali diri melalui proses belajar, interaksi, koneksi, dan komunikasi untuk mempersiapkan diri masuk ke dalam persaingan yang semakin kompetitif di era modern saat ini. Dukungan informasi yang semakin cepat sampai ke tangan mahasiswa melalui *smartphone* dan *gadget* membuka kesempatan yang sangat luas bagi mereka untuk mengakses berita dan informasi yang sedang terjadi di Indonesia dan di negara-negara yang lain. Perkembangan infomasi dan teknologi ini yang dapat dimanfaatkan siswa di dalam menyelesaikan proyek melalui model *project citizen*.

Model *project citizen* membekali siswa untuk meningkatkan kecakapan individu atau yang disebut dengan *life skills*. *Life skills* atau keterampilan hidup dalam pengertian ini mengacu pada berbagai ragam kemampuan yang diperlukan seseorang untuk menempuh kehidupan dengan sukses, bahagia dan secara bermartabat di masyarakat (Suryadi, 2009; Trilling & Fadel, 2009).*Life skills* merupakan kemampuan yang diperlukan sepanjang hayat, kepemilikan kemampuan berpikir yang kompleks, kemampuan komunikasi secara efektif, kemampuan membangun kerjasama, melaksanakan peranan sebagai warga negara yang bertanggung jawab, memiliki kesiapan serta kecakapan untuk bekerja, dan memiliki karakter dan etika untuk terjun ke dunia kerja. Model belajar yang informative dan menyenangkan serta mampu mengakses perkembangan dalam skala era industri 4.0 membuat siswa menjadi lebih termotivasi belajar di dalam kelas, dan kemampuan ini harus difasilitasi dengan baik oleh para guru dan pihak sekolah guna mendukung keberhasilan belajar yang maksimal.

SIMPULAN

Pembelajaran dengan menghubungkan pada konteks era industri 4.0 adalah mengaitkan proses dan aktivitas kelas yang menggunakan aspek perkembangan informasi dan teknologi. Penggunaan perangkat canggih yang terhubung dengan konektifitas internet merupakan salah satu komponen untuk menjelajah data dan informasi yang mendukung bahan yang dikaji/dibahas di dalam kelas. *Project citizen* selalu membuka kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan perangkat teknologi canggih dan ketersediaan informasi melalui daring untuk mengumpulkan informasi. Namun pengumpulan data dan informasi melalui diskusi dan wawancara tetap menjadi factor penting yang dilakukan oleh siswa. Penelitian lapangan dan memanfaatkan banyak sumber di dalam model *project citizen*, baik yang ada di lingkungan sekolah maupun di luar lingkunagn sekolah, model ini sangat potensial untuk meningkatkan kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*) dan kecakapan pengetahuan (*civic knowledge*). Menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sangat memotivasi para siswa mendapatkan pengalaman belajar selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kelas yang kreatif memberikan hasil pembelajaran yang maksimal dengan cara memilih strategi atau metode dan media pembelajaran yang tepat

untuk memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran. Melahirkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu berkompetisi secara lokal, nasional dan internasional (global).

DAFTAR PUSTAKA

Adha, M. M. (2010). Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan Pada Konsep Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat. Tesis S2 PKn. Bandung: SPS UPI. Tidak diterbitkan.

Adha, M. M. (2014). Project Citizen Model For Effective Student Engagement and Democratic Citizenship in Civic Education Best Practices. Paper presented The First Sriwijaya University Learning and Education International Conference, Palembang, Indonesia.

Adha, M. M. (2018). The Improvement of Student Intelectual and Participatory Skill Through Project Citizen Model in Civic Education Classroom. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 3 (1), 39-50.

Budimansyah, D. (2008). *PKN dan Masyarakat Multikultural*. Bandung: Program Studi PKn SPs UPI.

Budimansyah, D. (2009). *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung: Program Studi PKn SPs UPI.

Devadoss, S., & Foltz, J. (1996). Evaluation of Factors Influencing Student Class Attendance and Performance. *American Journal of Agricultural Economics*, Volume 78(3), 499–507.

Goodenow, C. (1993). Classroom Belonging among Early Adolescent Students Relationships to Motivation and Achievement. *The Journal of Early Adolescence*, 13(1), 21-43.

Johnson, E, B. (2008). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: MLC.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative Data Analysis, A Sourcebook of New Methods.* Beverly Hills CA: Sage Publication Inc.

Nurmalisa, Y., & Adha, M. M. (2016). Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 64-71.

Ryan, A. M., & Patrick, H. (2001). The Classroom Social Environment and Changes in Adolescents' Motivation and Engagement During Middle School. *American Educational Research Journal*, 38(2), 437-460.

Suryadi, A. (2009). *Mewujudkan Masyarakat Pembelajar: Konsep, Kebijakan dan Implementasi*. Bandung: Widya Aksara Press.

TCCLE. (2010). We the People. [*Online*]. Diakses dari: http://www.tccle.org/wethepeople.html.

Tolo, K. W. (1998). An Assessment of "We the People...Project Citizen": Promoting Citizenship in Classrooms and Communities. A Report by the Policy Research Project on "An Assessment of Project Citizen." Policy Research Project Report Number 129. Report. University of Texas.

Trilling & Fadel. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Virginia, USA: John Wiley & Sons Publisher.

Vontz, T. S., Metcalf, K. K., & Patrick, J. J. (2000). *"Project Citizen" and the Civic Development of Adolescent Students in Indiana, Latvia, and Lithuania.* Washington, DC: ERIC Publications.

Yin, R. K. (2006). Case Study Methods. In J. L. Green, G. Camilli, & P. B.

Elmore (Eds.), Handbook of complementary methods in education research (pp. 111-122). Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR MATEMATIS TINGKAT TINGGI DITINJAU DARI GENDER

Siti Mutmainah[1)], Frendi Maulana[2)]
[1]Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
[2]Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
[1]mutmainahsity.sm@gmail.com
[2]frendimaulana270@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah ataupun tugas matematika dimana pola pikir yang digunakan adalah non algoritmik yaitu jalur tindakan yang dilakukan tidak sepenuhnya ditetapkan sebelumnya atau algoritmanya tidak diajarkan, bersifat kompleks, dan membutuhkan justifikasi atau penjelasan. Ranahnya meliputi berpikir kritis, logis, reflektif, dan berpikir kreatif. Sedangkan, indikator KBMTT yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) mengajukan argumentasi berdasarkan fakta, (2) membuktikan berdasarkan fakta yang tersedia atau fakta yang dimanipulasi, (3) membuat dan menyelidiki konjektur, (4) menganalisa dan menilai pemikiran atau strategi matematis orang lain, (5) mengenali dan memanfaatkan hubungan antar ide matematis, serta (6) menyelesaikan masalah matematis tidak rutin. Jenis penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subyek penelitian adalah 8 peserta didik kelas VII di MTs Maarif NU 6 Taman Negeri dengan 4 berjenis kelamin perempuan dan 4 berjenis kelamin laki-laki. Analisis data dalam penelitian yang dilakukan, yakni tes, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data dari 8 subjek yang diteliti dapat disimpulkan bahwa: subjek dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan menunjukkan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi yang sama baiknya.

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi merupakan suatu kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja, namun membutuhkan kemampuanlainyang lebih tinggi.Kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi perlu dan penting untuk dilatih karena terkait dengan visi pendidikan matematika yang mempunyai dua arah pengembangan, yaitu memenuhi kebutuhan masa kini dan masa yang akan datang (Menurut Sumarmo dalam Ibrahim dan Mulin, 2011: 1).Kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi yang dimiliki peserta didik tidak dapat berkembang secara optimal apabila tidak dilatihdan dikembangkan oleh guru dan peserta didik,peserta didik harus melakukan pengulangankemampuan tersebut dengan latihan yang intensif.

Pengembangan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi, perlu mendapat perhatian serius dalam pembelajaran matematika.Berdasarkan hasil penelitian dari *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 1999,

2003,2007, dan 2011 serta penelitian dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2000, 2003, 2006, 2009, dan 2012 menunjukkan rendahnya prestasi peserta didik Indonesia dalam matematika, terutama terkait soal-soal atau masalah-masalah tidak rutin. Hasil yang masih rendah ini dapat dilihat dari rata-rata prestasi peserta didik Indonesia yang jauh dari rata-rata internasional. Sekaligus menunjukkan daya saing peserta didik Indonesia diajang internasional masih rendah, dapat dilihat dari peringkat Indonesia berada diperingkat sepuluh terakhir dari keseluruhan peserta. Laporan dari penelitian TIMMS dan PISA menunjukan bahwa pembelajaran matematika di Indonesia belum fokus pada pengembangan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi.Pembelajaran matematika di Indonesia masih berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir yang bersifat prosedural, dan pembelajaran matematika belum berfokus pada pengembangan penalaran matematik peserta didik. Sebagai contoh, pembelajaran matematika di Jepang dan Korea yang lebih menekankan pada aspek penalaran dan pemecahan masalah telah mampu menghasilkan peserta didik berprestasi tinggi dalam tes matematika yang dilakukan oleh TIMSS.

Seiring dengan menguatnya kesadaran kesetaraan gender, membedakan anak laki-laki dan perempuan juga mempengaruhi kesempatan sekolah bagi kaum perempuan. Banyaknya kesempatan kerja dan tekanan ekonomi telah merubah pikiran masyarakat untuk memberdayakan perempuan sesuai dengan potensi yang mereka miliki. Tentu saja sekolah formal merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan semua potensi perempuan, termasuk meningkatkan kemampuan matematis perempuan. Tsui tahun 2007 meneliti tentang perbedaan kemampuan matematis peserta didik di sekolah menengah atas dengan menemukan hasil yaitu di Cina maupun di Amerika tidak terdapat perbedaan gender terhadap hasil tes matematika peserta didik di kelas 8, dan di China tidak ada perbedaan gender terhadap skor ujian masuk perguruan tinggi di kalangan peserta didik SMA, sedangkan di Amerika rata-rata nilai *SAT-Math*peserta didik laki-laki konsisten lebih tinggi daripada siswa perempuan. Penelitian Good, Rattan dan Dweck tahun 2012, mengemukakan bahwa *students perceptions of two factors in their math environment-the message that math ability is a fixed trait and the stereotype that women have less of this ability than men.* Ini menunjukkan adanya *stereotype* kemampuan matematika perempuan lebih rendah daripada laki-laki. Fenomena

banyaknya peserta didik perempuan daripada peserta didik laki-laki saat ini tentu saja menimbulkan pertanyaan bagaimana kemampuan berpikir tingkat tinggi matematis peserta didik perempuan dibandingkan peserta didik laki-laki. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukakan oleh Ibrahim dan Mulin tahun 2011 di Yogyakarta tentang kemapuan berpikir matematis tingkat tinggi dan kecerdasan emosional peserta didik madrasah aliyah, hasilnya adalah kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi peserta didik masih tergolong rendah dan kecerdasan emosional peserta didik madrasah aliyah belum memadai atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Serta tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi antara peserta didik laki-laki dan perempuan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, kemudian dilakukan penelitian tentang proses analisis kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi peserta didik pada tingkat MTs, dan dilakukan di Lampung Timur ditinjau dari gender.

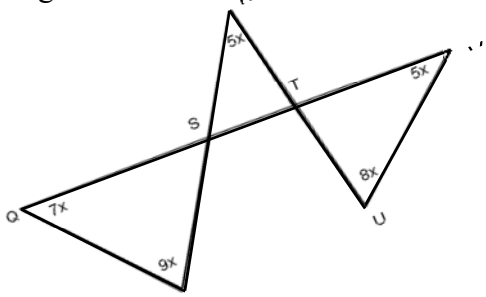
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Mts Maarif NU 6 Taman Negeri . Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *snowball sampling* dimana pengambilan sampel dilakukan secara bergulir sampai tidak ditemukan data baru lagi baik dari informan yang lama maupun yang baru.

Pengumpulan data dilakukan setelah menentukan subjek penelitian yang memenuhi kriteria. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *think aloud method* dimana mahasiswa diminta untuk mengungkapkan ekspresi verbal tentang ide yang dipikirkan ketika mengerjakan soal-soal Kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi. Selanjutnya data dianalisis dan dilakukan validasi menggunakan triangulasi waktu. Data hasil triangulasi yang sama merupakan data subjek yang valid. Berdasarkan teknik pengambilan sampel dan pengumpulan data tersebut telah diwawancarai 8 subjek, dengan 4 peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik perempuan.

Beberapa instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini akan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1
Instrumen Tes Kemampuan Berpikir
Matematis Tingkat Tinggi (KBMTT)

Indikator KBMTT	Soal	No. Soal
Membuktikan berdasarkan fakta yang tersedia atau fakta yang dimanipulasi	Buktikan bahwa jika $a > 2$ dan $b > 3$, maka $ab + 6 > 3a + 2b$.	1
Mengenali dan memanfaatkan hubungan antar ide matematis	Perhatikan gambar di bawah ini.  Tentukan besar sudut *TUV* pada gambar tersebut!	2
Menyelesaikan masalah matematis tidak rutin.	Tentukan bilangan n terbesar yang memenuhi $\frac{1+2+3+\cdots+n}{n} < 2005$, dengan n adalah bilangan ganjil!	3

Instrumen tes yang digunakan dibuat dengan mengacu pada indikator-indikator KBMTT. Indikator-indikator tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2
Indikator-Indikator Kemampuan Berpikir
Matematis Tingkat Tinggi (KBMTT)

No.	Indikator-indikator KBMTT
1	Mengajukan argumentasi berdasarkan fakta
2	Membuktikan berdasarkan fakta yang tersedia atau fakta yang dimanipulasi
3	Membuat dan menyelidiki konjektur
4	Menganalisa dan menilai pemikiran atau strategi matematis orang lain
5	Mengenali dan memanfaatkan hubungan antar ide matematis
6	Menyelesaikan masalah matematis tidak rutin

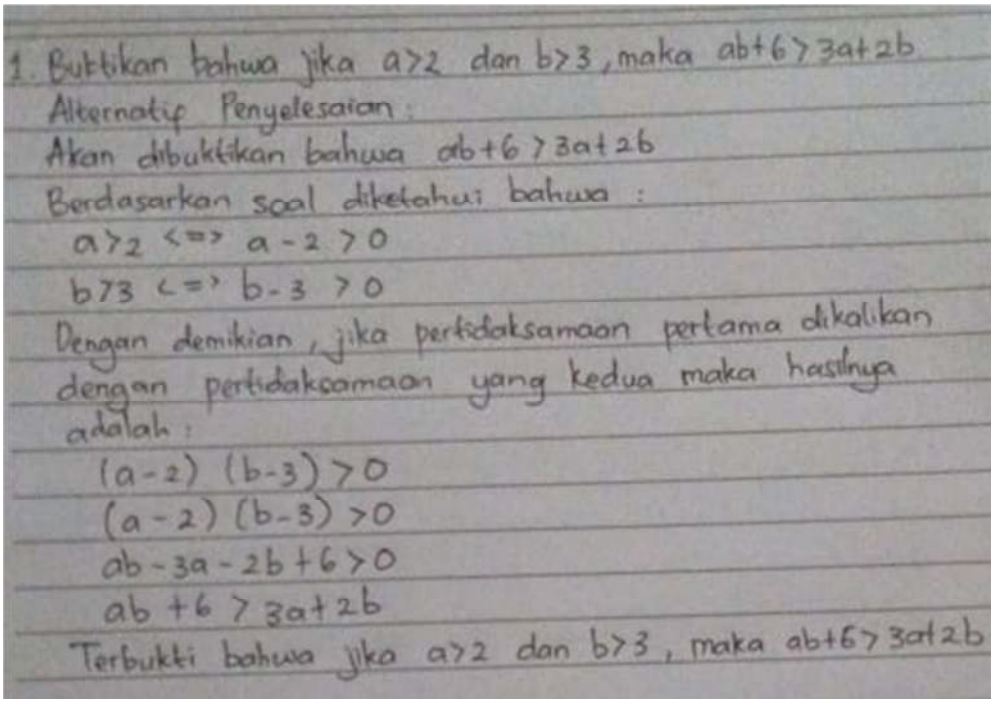
HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 6 indikator KBMTT dan terdapat 2 gender. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan deskripsi dari masing-masing gender. Subjek laki-laki maupun perempuan mampu memberikan jawaban yang sesuai dengan soal yang diberikan.

1. Subjek SA dengan Gender Laki-laki

Subjek SA merupakan salah satu subjek dengan gender laki-laki. Hasil

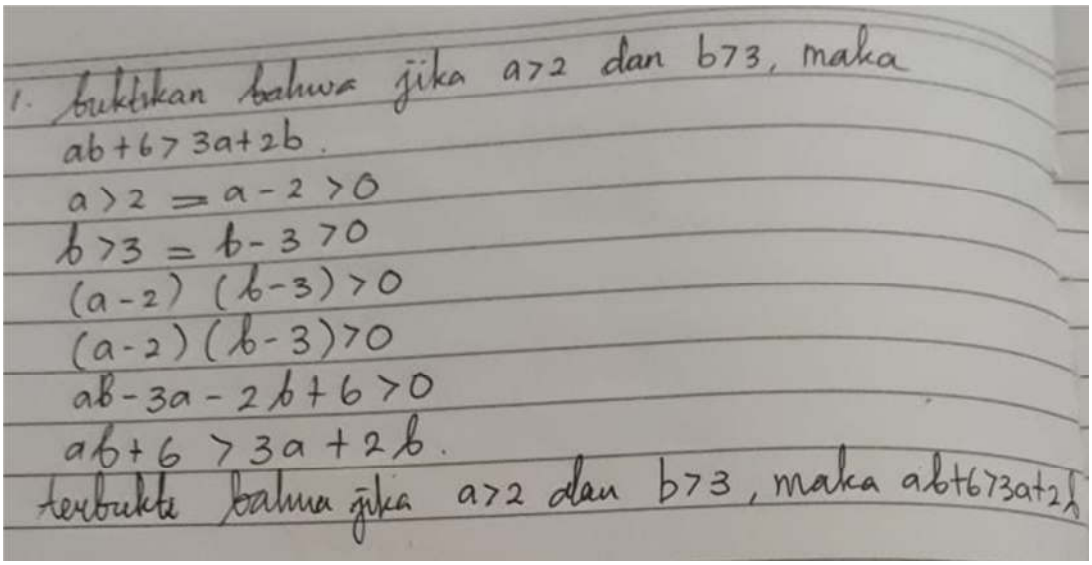
yang diperoleh subjek SA dalam mengerjakan soal KBMTT adalah 78. Hasil tersebut menunjukkan KBMTT yang baik. Subjek SA mampu mengerjakan soal tes dengan baik dan terselesaikan seluruhnya. Subjek mampu menulis apa saja yang diketahui dari soal, merumuskan penyelesaian dengan baik dan memberikan solusi penyelesaian yang runtut dan teliti. Subjek SA juga melakukan proses pembuktian dengan mengaitkan konsep aljabar.Contoh alternatif penyelesaian yang dilakukan pada indikator membuktikan berdasarkan fakta yang tersedia atau fakta yang dimanipulasi. Seperti gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1.
Alternatif Penyelesaian Soal Nomor 1 Subjek SA

2. Subjek N dengan Gender Perempuan

Subjek N merupakan salah satu subjek dengan gender perempuan. Hasil yang diperoleh subjek N dalam mengerjakan soal KBMTT adalah 75. Hasil tersebut menunjukkan KBMTT yang baik. Subjek N mampu mengerjakan soal tes dengan cukup baik, soal tes nomor 1 terselesaikan dengan baik, terselesaikan seluruhnya, walaupun jawaban yang diberikan tidak seruntut subjek SA. Subjek N sudah mampu menguraikan sifat dasar dari aljabar. Alternatif jawaban subjek N, sebagai berikut:



Gambar 2.
Alternatif Penyelesaian Soal Nomor 1 Subjek N

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi (KBMTT) peserta didik dengan gender laki-laki dan perempuanadalah sama. Saran yang diberikan adalah agar dapat dilakukan penelitian selanjutnya dengan variabel-variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R.I. 2008. *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar.* Edisi Ketujuh. Buku Dua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Good, C., Rattan, A., and Dweck, C.S. (2012). *Why Do Women Opt Out? Sense of Belonging and Women's Representation in Mathematics*. Journal of Personality and Social Psychology. 102(4), 700-717.

Ibrahim. 2011. *Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi dan Kecerdasan Emosional Siswa Madrasah Aliyah di Kota Yogyakarta*. Ringkasan Laporan Penelitian Pengembangan Ilmu.

Ibrahim. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Untuk Memfasilitasi Pencapaian Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi dan Kecerdasan Emosional Siswa Madrasah Aliyah*. Proposal Penelitian Dosen Bersama Mahasiswa.

Martin, M.O. and Mullis. 2011. *Relationships Among Reading, Mathematics,and Science Achievement at the Fourth Grade–Implications for Early Learning*. Boston: TIMSS and PIRLS International Study Center.

Sumarmo, U. (1993). *Peranan kemampuan logik dan kegiatan belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa SMA di Kodya Bandung*. Laporan Penelitian IKIP Bandung: Tidak diterbitkan.

Tsui, Ming. (2007). *Gender and Mathematics Achievement in China and the United States. Springer link.* September 2007, Volume 24, Issue 3, pp 1–11.. Diakses pada tangga 12 Oktober 2017 dari https://link.springer.com/article/10.1007/s12147-007-9044-2.

URGENSI GURU SD ERA ABAD 21 DALAM MERESPON REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Hermi Yanzi[1*)] Nafilah[2*)], Susana[3*)], Siti Patmawati [4*)],
1. Dosen PPKn Universitas Lampung 2[3,4]Guru SDN 1 Teluk Betung Bandar Lampung,

ABSTRAK

Perkembangan peradaban manusia memberi dampak pada berkembangnya kebudayaan bahkan memunculkan kebudayaan baru, perubahan dan perkembangan tersebut harus dihadapi dan disikapi secara bijak, lebih lanjut perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi membawa manusia kepada peradaban baru. Era Abad 21 dan kemampuan merespon Revolusi Industri 4.0 merupakan bukti yang tidak terbantahkan sebagai dampak berkembangnya peradaban manusia. Hadirnya perubahan zaman serta merta merubah tatanan kehidupan manusia, demikian pula beriringan dengan sejumlah kompetensi dan *skills* yang mutlak dimiliki dan dikuasi agar manusia mampu hidup dan mengambil peran kehidupan secara maksimal. Era Abad 21 hingga masa Revolusi Industri 4.0 kompetensi yang harus dimiliki dan dikuasi adalah; kemampuan dalam berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan inovatif. Selanjutnya kesiapan dalam merespon reovulasi industri 4.0 seperangkat pengetahuan dan keterampilan juga harus di kuasi seperti; literasi data, literasi teknologi dan literasi sumberdaya manusia. Upaya membangun generasi muda yang mampu dan berkompeten di zaman ini, peran guru terutama guru di sekolah dasar sangat strategis sebagai peletak dasar perkembangan siswa yang *notabene* sebagai calon generasi muda yang siap di masa datang. Eksistensi guru sebagai pendidik di sekolah dasar, pembelajaran dan pemaknaan belajar sebagai upaya penanaman semangat dan daya juang sebagai wujud karakter secara individu untuk mampu menjadi warganegara yang ideal serta mampu menjadi warganegara global menjadi fokus dalam tulisan ini.

Kata kunci: *Guru, Abad 21 dan Revolusi Industri 4.0,*

PENDAHULUAN

Hadirnya Era Abad 21 dan memasuki Revolusi Industri (RI) 4.0 berimbas pada perubahan struktur sosial manusia, sejumlah perangkat pengetahuan, keterampilan bahkan perspektif manusia juga ikut bergeser pada paradigma baru yang disebut RI 4.0. begitupun halnya terjadi pada struktur pendidikan. Sejumlah kompetensi yang harus dikuasi diramu sedemikian rupa agar terimplementasi dalam mata pelajaran atau bidang studi dengan harapan akan dimiliki kemampuan untuk mampu merespon dan juga memiliki kampuan dalam mengambil peran maksimal generasi muda di zamannya. Hal ini tidak salah, sebagaimana amanat yang termaktub dalam Pembukaan UUD 1945 pada alenia keempat mengisyaratkan bahwa negara hendak mencerdaskan kehidupan bangsa melalui sebuah sistem pendidikan. Kata cerdas itu kiranya dapat dimaknai bahwa kesiapan warga negara

untuk mampu merespon segala bentuk perubahan dan kemajuan zaman. Oleh karenanya, demam terhadap RI 4.0, gegap gempita di abad 21 jangan sampai menghilangkan esensi manusia, esensi sebagai warga negara dan esensi sebagai warganegara global.

Perkembangan peradaban manusia yang ditandai berkembangnya kebudayaan hingga merubah kebudayaan manusia semestinya di hadapi dan disikapi secara bijak, perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi telah membawa manusia kepada peradaban baru. Abad 21 dan era revolusi 4.0 merupakan bukti yang tidak terbantahkan lagi sebagai hasil dari berkembannya peradaban manusia. Hadirnya perubahan zaman serta merta merubah tatanan kehidupan manusia, demikian pula beriringan dengan sejumlah kompetensi dan keterampilan yang mutlak dimiliki dan dikuasi agar manusia mampu hidup dan mengambil peran kehidupan secara maksimal. Pada era abad 21 beberapa kompetensi yang harus dimiliki dan dikuasi yaitu; kemampuan dalam berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan inovatif. Memasuki Revolusi Industri (RI) 4.0 menuntut pemenuhan kompetensi yaitu kemampuan dalam meliterasi data, teknologi dan Sumber Daya Manusia.

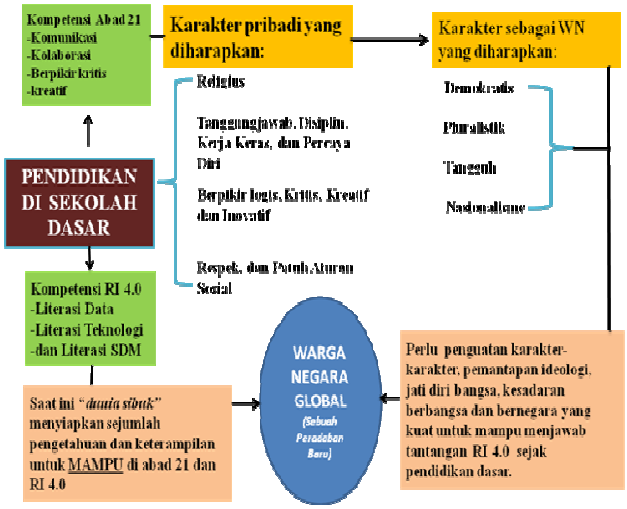
Upaya untuk mengantisifasi tantangan sekaligus ancaman perubahan zaman, maka seluruh aspek ideologi, politik, ekonomi sosial dan budaya serta sistem pertahanan negara (Ideopoleksosbudhankam) dituntut untuk mampu menyesuaikan dan menjawab tantangan kebutuhan di era tersebut. Peran penting dalam mengantisifasi dan kemampuan menangkap peluang perubahan zaman tersebut adalah sektor pendidikan atau sekolah. Unsur terpentingnya adalah peran efektif guru yang mumpuni dalam membimbing, melatih dan mengembangkan diri pribadi siswanya. Oleh karena itu keberadaan guru yang berkualitas merupakan penentu keberhasilan cita-cita kehidupan bangsa.

Perkembangan peradaban manusia dari masa kemasa tentu membawa dampak yang luar biasa hebat, dampak ini bisa jadi memberi arus positif bagi individu, sebuah masyarakat bahkan sebuah bangsa dan negara. Di sisi lain juga sangat memungkinkan arus negatif turut pula merubah bahkan menghilangkan jati diri individu, masyarakat bahkan bangsa suatu negara. Bergerak dari kekhawatiran dan antisifasi masa depan bangsa Indonesia melalui program revolusi

mental menggulirkan program penguatan karakter-karakter bangsa. Hal ini diyakini bahwa dengan kuatnya mental dan karakter baik akan mempu menghadapi dan mengantisifasi segala kemungkinan perubahan zaman termasuk mampu meresepon kemajuan dengan baik pula.

Tulisan sederhana ini mencoba untuk menguraikan betapa pentingnya guru sebagai peletak dasar konsep dan keilmuan yang pada akhirnya menggambarkan sebuah profil warganegara muda yang cerdas dan juga baik. Peran guru di kelompok belajar atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Sekolah Dasar (SD) merupakan peletak dasar akan mental dan karakter bangsa yang diharapkan. Oleh karena itu pula diperlukan sosok guru yang mumpuni secara kompetensi.

Upaya mewujudkan warga negara cerdas dan juga baik sebagai cikal bakal menjadi warga negara global maka peran guru dalam menumbuhkan karakter-karakter yang mampu merespon dan menghadapi tantangan RI 4.0 dapat di fokuskan pada dua dimensi yang masing-masing dimensi memiliki karakter yang perlu dibina dan dikuatkan. Paradigma ini kiranya dapat digambarkan dalam *flowcart* berikut ini:



Gambar 1. Paradigma Urgensi Guru (Hermi;2019)

A. Karakter Pribadi Yang Diharapkan

Religius

Secara kodrati, setiap individu pada dasarnya memiliki naluri yang mampu merasakan adanya Tuhan. Inilah maksud pribadi religius, insan yang reigius memiliki keyakinan bahwa semua yang ada di alam semesta ini adalah ciptaan Tuhan. Sifat dan prilaku religius ini perlu dipupuk dan dibina agar tumbuh subur dalam diri manusia sedini mungkin, bahkan diisyaratkan sejak manusia itu dalam kandungan ibunya diteruskan tatanan nilai dalam keluarga, teman sepermainan, lingkungan sekolah, masyarakat bahkan negara. Sebagaimana

amanat dari tujuan pedidikan nasional Indonesia, yaitu membentuk insan manusia yang bertakwa. Peran guru sangat penting dalam memberi arah dan mengembangkan karakter ini melalui penyajian contoh-contoh perbuatan yang mengatas namakan konsekuensi dari naluri religius ini. Sifat dan keyakinan akan adanya sang pencipta mampu melihat dan mengetahui segala bentuk perbuatan manusia sekaligus mampu memberi kendali ampuh dalam menuntun perjalanan prilaku manusia.

Perlu disadarkan pula bahwa naluri religius ini pada perkembangannya dipengaruhi oleh unsur lain seperti sikap anti Tuhan, anti agama dan perbuatan-perbuatan lain yang tidak sejalan dengan sikap religius ini, hal tersebut terjadi sangat dimungkinkan pengaruh perubahan tatanan sosial kemajuan zaman yang tidak terkendali. Selain itu perbedaan agama satu sama lain juga perlu di pahamkan dengan benar, ada sperangkat tata cara atau etika yang mampu meredam perbedaan keyakinan dengan menjunjung sikap toleran, menghargai satu sama lain. Kenyataan-kenyataan religius ini harus disikapi secara bijak, guru dapat berperan dengan memberi pembinaan, penyadaran dan pemahaman serta pembiasaan bahwa dalam memeluk keyakinan atau agama merupakan kehendak individu secara hakiki. Sehingga tidak ada unsur paksaan didalamnya, begitupun kebebasan yang tidak boleh diganggu oleh siapapun dalam melaksanakan ibadah atau upacara yang dilakukan oleh masing-masing agama atau keyakinan. Segenap naluri keyakinan tersebut harus mampu terinternalisasi dalam diri individu secara baik dan benar. Proses ini harus dimulai sejak pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar. Budaya tertib, tanggungjawab dengan jujur merupakan contoh proses internalisasi

Tanggungjawab, Disiplin, Kerja Keras, dan Percaya Diri

Bertanggung jawab merupakan sikap dan prilaku individu untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana batas-batas kewenangannya, apa yang harus ia lakukan dengan kewenangannya itu, baik terhadap individu dirinya, keluarganya, masyarakat dimana ia tinggal juga terhadap lingkungan tempat tinggalnya (budaya, sosial, alam semesta) pada negaranya juga terhadap Tuhannya. Upaya penanaman karakter tanggung jawab ini guru dapat mengajarkan, mengenalkan dan memahamkan tentang esensi tanggung jawab, macam-macam tanggung jawab, mengapa harus

bertanggungjawab, tentang tanggung jawab personal, tanggung jawab moral, tanggung jawab sosial dan lain-lain. Oleh karena itu pola pembelajaran individu untuk memahami konsep diri dengan benar seperti adanya kesadaran bahwa setiap individu bertanggung jawab secara utuh terhadap dirinya terlebih dahulu, harus mampu mengendalikan dan mengontrol diri sendiri.

Setelah sikap bertanggungjawab telah menjati diri pada individu maka tumbuhlah yang dinamakan disiplin. Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan prilaku patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Hal ini sangat penting dalam menciptakan kehidupan yang tertib dalam keluaraga, masyarakan dan bahkan negara. Esensi dari kedisiplinan harus diekspresikan dari niatan seseorang, yang dirasakan sebagai suatu yang menyenangkan. Kesadaran ini perlu dibina dan dikembangakan oleh guru di sekolah dasar agar tumbuh kebiasaan yang dibangun sejak awal.

Disiplin yang sudah melekat pada diri individu menumbuhkan sifat suka kerja keras, berawal dari bagaimana melawan prilaku untuk tertib aturan menjadikan individu terbiasa untuk berusaha kuat dalam mencapai sesuatu, memiliki daya juang tinggi, ketangguhan yang konsisten dalam bertindak. Kerja keras merupakan prilaku yang menunjukkan upaya yang kuat dengan kesungguhan dalam mencapai sesuatu walaupun dengan sejumlah hambatan dan rintangan yang datangnya dari dalam diri maupun dari luar diri, berat maupun ringan, besar maupun kecil akan mampu dan berupaya mengatasinya dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu guru perlu membiasakannya dengan melatih dan mengembangkan budaya bahwa bekerja dengan cinta, mengajarkan etika-etika dalam bekerja agar selamat dan berhasil guna.

Etos bekerja keras ini harus segera dimulai sedini mungkin, orang tua mengajarkan dan memahamkan akan esensi dari bekerja keras. Di sekolah guru harus mendidik siswanya agar bekerja keras dalam menyelesaikan tugas belajar bahkan untuk meraih prestasi tinggi dan baik. Sadarkan bahwa tidak ada kesuksesan manusia tanpa ia belajar. Tidak ada ilmu yang turun begitu saja tanpa belajar. Begitupun pada dimensi kehidupan yang lain juga dikenalkan dalam dunia kerja misalkan begitupun dimasyarakat. Proses menjadi sukses adalah sebuah perjuangan, melewati cobaan dan kegagalan demi kegagalan

dan pada akhirnya meraih keberhasilan. Hal ini diajarkan dan diinternalisasikan dalam diri siswa dengan penuh kesabaran dan kesungguhan.

Karakter tanggung jawab, disiplin dan suka bekerja keras akan menempatkan diri individu yang bersangkutan pada level penguasaan akan konsep diri dengan benar, ada rasa percaya diri yang mantap. Jika hal demikian maka sudah barang tentu individu tersebut akan mampu berpikir logis, kritis, kreatif dan mampu berkreasi. Percaya diri merupakan sikap yakin akan kapasitas dan kemampuan diri sendiri dalam mencapai dan pemenuhan keinginan dan harapan-harapan dirinya, masyarakat bahkan negaranya. Untuk itu perlulah seorang guru untuk mampu menanamkan kesadaran dan pemahaman akan hakikat percaya diri tersebut, melatih siswa agar memiliki keyakinan kuat, menyadari kesamaan kesempatan setiap individu, menghilangkan sifat-sifat yang mengganggu tumbuh kembangnya percaya diri seperti inferioritas atau sifat minder, setiap manusia adalah sama, hanya saja derajat keagamaannya yang membedakan satu sama lain.

Pendidikan percaya diri ini harus dibangun dari keluarga dengan memberi kesempatan pada anak-anaknya mampu melakukan sesuatu, belajar sesuatu dan juga mengekspresikan sesuatu dalam batasan tertentu. Di sekolah guru harus membiasakan siswa berani dalam menyatakan pendapat, tampil dihadapan orang lain, yakin akan apa yang dilakukan tanpa ragu menghindarkan diri dari perbuatan tercela seperti; perbuatan mencontek dan lain sebagainya.

Berpikir logis, Kritis, Kreatif dan Inovatif

Naluriah sebagai mahluk ciptaan yang paling baik adalah penggunaan akal atau rasional yang sehat, tidak semata-mata mengedepankan naluriah. Pembeda dari mahluk ciptaan tuhan yang lain adalah manusia memiliki daya berpikir, daya berpikir inilah menjadikan manusia itu hebat bahkan mulia disisi Tuhannya. Berpikir merupakan sebuah gejala mental yang mampu menghubungkan hal-hal yang telah diketahui, dikomunikasikan, saling bertanya dan jawab. Dengan itu pula manusia memiliki kecerdasan yaitu prilaku manusia sanggup untuk melakukan tugas dengan cekatan, cepat, mudah dan berhasil guna. Kemampuan menghubungan sebab akibat dalam berbagai dimensi lain menandai seseorang memiliki inteligensi yang tinggi. Dalam perkembangannya

inteligensi merupakan sifat kecerdasan mental dan pada akhirnya mampu menjadikan manusia kreatif dan terampil dalam berpikir logis.

Hanya dengan inteligensi yang tinggi ini pula akan mampu menempatkan diri individu tersebut untuk mampu mengambil peran-peran sosial dengan baik, mampu meliterasi data, informasi, teknologi canggih sebagaimana perkembangan zaman ini. tanpa hal tersebut sudah tentu manusia hanya sebatas korban dari kemajuan zaman. Kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif hendaknya menjadi perhatian bagi orang tua dan guru. Segenap komponen pendidikan berpikir mulai dari mengingat, memahami, belajar memecahkan masalah, belajar menalarkan, mencoba bersintesis, belajar menilai, membiasakan sikap (menerima, responsip, menilai dan mengolah nilai) semua kegiatan itu merupakan bagian dari kegiatan belajar. Hal-hal tersebut harus dilakukan oleh guru secara simultan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hermi (2018;5) bahwa belajar adalah Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks melibatkan aspek fisik dan psikis dengan memfungsikan segenap inderawi secara simultan. Dengan demikian guru harus mengajarkan semua, namun perlu diperhatikan bahwa kecerdasaran masing-masing individu siswa tidaklah sama. Sehingga guru perlu menseimbangkan kemampuan masing-masing siswa untuk memperoleh kesempatan yang sama untuk maju.

b. 4 Respek, dan Patuh Aturan Sosial

Banyak kalangan tidak begitu khawatir dengan minimnya kemampuan secara akademik dibandingkan besarnya kekhawatiran tidak adanya kecerdasan secara mental, akal budi, kepedulian, merasa rasa orang lain dan sebagainya. Hal ini pula yang mendorong banyak orang untuk tidak mengesampingkan pentingnya olah rasa dan karsa disamping mengolah cipta. Buah dari kercerdasan mental dapat diyakini bahwa individu tersebut akan memiliki respek dan kepatuhan terhadapat aturan sosial dengan baik. Respek merupakan sikap atau tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi orang banyak dengan mengakui dan mengormati hak maupun hal yang dimilikii orang lain. Sedangkan patuh pada aturan sosial merupakan sikap patuh dan taat terhadap aturan atau simbol-simbol sosial yang erat kaitannya dengan kepentingan orang banyak. Hal ini semakin menghawatirkan saat ini,

hampir sulit sekali kita menemukan orang memiliki respek sosial satu sama lain. Padahal esensi manusia ciptakan Tuhan yang sempurna inilah yang menjadi esensinya. Guru di sekolah dasar haru mampu menanamkan karakter ini dengan memahamkan secara baik tentang hakikat respek, tanda-tandanya, memahami esensi persaudaraan, hakikat manusia sebagai mahluk ciptaan Tuhan. Guru menjadi role modeling untuk sebuah pembiasaan respek terhadap aturan sosial. Terlebih-lebih Indonesia yang notabene dikenal sebagai bangsa timur yang lebih mengedepankan aspek-aspek budi pekerti luhur bangsa.

B. Karakter Sebagai Warga Negara Yang Diharapkan

Pada akhirnya, apabila karakter-karakter utama individu yang dibahas sebelumnya diyakini akan mampu menjadikan esensi individu sebagai anggota bangsa dan warganegara, maka tujuan untuk menjadikan warga negara yang cerdas dan juga baik (*to be smart and good citizenship*) akan mampu diwujudkan. Mulai dari pendidikan sedini mungkin hingga sampai pada perguruan tinggi bahkan di dunia kerja begitupun dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara. Warga negara ideal adalah warganegara yang tidak hanya cerdas melainkan juga baik. Hal ini pulalah sebagai modal awal untuk mampu menjadi warga negara global yang mampu hidup dizamannya dan terampil merespon tantangan Revolusi Industri 4.0. Ada seperangkat indikator karakter warganegara atau individu yang diharapkan mampu menjadikan warga negara yang cerdas dan juga baik sehingga mampu menjadi warganegara global yang tetap bermartabat tadi.

Demokratis

Indonesia mengenal dan menggunakan sistem demokrasi. Demokratis merupakan sebuah istilah dalam sebuah tatanan organisasi, dan erat kaitannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Mungkin tanpa sistem yang dinamakan demokrasi untuk sebuah negara tertentu tidak bisa dijalankan. Sistem demokrasi ini pula diyakini oleh banyak negara sebagai sistem yang paling ideal ditengah sebuah negara yang sangat heterogen dari sisi struktur sosial masyarakatnya seperti di Indonesia. demokratis merupakan cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Oleh karena itu melalui pendidikanlah sifat ini dapat ditanamkan, dibiasakan, sikap dapat dibina. Guru disekolah hendaknya mampu

memahamkan esensi berdemokrasi pada siswa dengan memahamkan konsep persamaan hak dengan benar, keikut sertaan yang sama dalam berbagai bidang kehidupan berbangsa dan bernegara, menjunjung prinsip kebersamaan (mayoritas). Guru hendaknya juga mengejarkan demokrasi tidak hanya pada tataran *content* melainkan juga pada tataran *contextual* dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan berdemokrasi ini pula siswa dilatih untuk mampu saling berbicara, bersama dalam memutuskan sesuatu dan melihat keputusan sebagai sebuah tujuan bersama. Ada banyak nilai yang diajarkan manakala mampu hidup berdemokrasi diantaranya adalah persamaan hak dan kewajiban, persaudaraan, solidaritas, patriotis dan rasa nasionalisme yang tinggi.

Pluralistik

Secara kondrati manusia dilahirkan berbeda satu sama lain, konsekuensinya juga akan membedakan budaya, tatanan sosial, keyakinan dan watak yang berbeda-beda pula. Namun dibalik itu semua sebenarnya Tuhan hendak memberi pelajaran bagi manusia untuk saling belajar mengenal satu sama lain, menerima satu sama lain. Belum lagi secara gografis manusia hidup diberbagai tempat di bumi, yang memiliki struktur bumi yang berbeda-beda pula, menuntut cara hidup yang berbeda-beda pula. Hal ini diyakini sebagai sebuah anugrah di satu sisi dan juga sebuah persoalan besar dan tantangan besar untuk mampu hidup dan bersatu dalam perbedaan. Oleh karena itu perlu sikap atau karakter baik yang mampu arif dalam menerima kondisi-kondisi tersebut yaitu seseorang yang pluralis. Sikap pluralis mampu memberikan respek atau hormat terhadap berbagai perbedaan yang ada di masyarakat baik berbentuk fisik, sifat, budaya, suku dan agama.

Sistem pendidikan disekolah hendaknya mampu mengajarkan arti sesungguhnya kemajemukan secara vertikal maupun secara horizontal. Menumbuhkan sikap tolenran yang tinggi, memaknai sebuah kebhinekaan adalah hal yang mutlak. Bagi bangsa Indonesia cukuplah Pancasila pandangan hidup yang sama, mempersatukan segala bentuk latar belakang dan membungkus cita-cita yang sama.

Nasionalis

Terlepas dari latar belakang budaya dan profesinya, manusia Indonesia wajib kiranya memiliki rasa nasionalis yang

kuat. Karena dengan rasa nasionalisme yang kuat ini pula mampu menjadikan bangsa dan negara menjadi kuat. Nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap dan berbuat menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap budaya bangsanya. Rasa nasionalisme ini hadir dari dari kesadaran berbangsa yang benar, memiliki wawasan kebangsaan yang benar, menumbuhkan sikap patriotis yang gagah dan berani mempertaruhkan jiwa dan raganya dalam upaya membela bangsa dan negaranya. Kuatnya bangsa dari dalam memberi insyarat kuatnya bangsa untuk keluar, demikian pula kesiapan dalam hidup dan merespon perubahan zaman yang saat ini sedang di bergejolak, yaitu RI 4.0.

Untuk itu perlu kiranya guru di sekolah menanamkan kesadaran dan pemahaman akan arti sebuah kemerdekaan, kesadaran nasional, pentingnya nasionalisme secara luas. Mengenal dan mengenang jasa-jasa para pahlawan, mengenal dan mencintai produk dalam negeri, bangga terhadap bumi pertiwi merupakan indikasi wujud Nasionalisme yang tinggi dan kuat.

KESIMPULAN

Meminjam istilah Billy Graham dalam Mustari M (2014;xxi) menyatakan bahwa"Ketika kehilangan kekayaan, Anda tidak kehilangan apa-apa. Ketika kehilangan kesehatan, anda kehilangan sesuatu. Ketika kehilangan karakter, anda kehilangan segala-galanya". Hal ini mengisyaratkan kepada kita semua betapa petingnya karakter. Dikala banyak kalangan mempersiapkan sejumlah pengetahuan dan keterampilan yang diyakini mampu menghadapi dan mengantisifasi segala kemungkinan yang terjadi dari perubahan zaman, banyak pula yang lupa bahkan mengesampingkan penguatan karakter. Sehingga demikian perlu sinergisitas atara penguatan kemampuan secara akademik juga bersamaan dengan hal itu penguatan karakter pribadi yang baik dan karakter bangsa mutlak diseimbangkan. Pribadi boleh maju dan berdaya saing tinggi namun karekter kuat tetap menjadi jati diri sebagai manusia yang beradab.

DAFTAR PUSTAKA

Bernie Trilling & Charles Fadel. (2009). 21 st. C*entury Skills Learning for Life in Our Times*. San Fransisco: Wiley

Darmaningtyas, 1999. *Pendidikan pada dan setelah Krisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Creswell, John W. *2008*. *Educational Research. Planing, Conducting, and. Evaluating Qualitative & Quantitative Approaches*. London. Sage. Publications

Harefa, Andreas. 2000. *Menjadi Manusia Pembelajar*. Jakarta: Kompas.

Lincoln, *Y., and E.* Guba. *(*1985*). Naturalistic Inquiry.* Newbury Park, CA: Sage. Publications.

Martin.1999. Fundamental Information Analysis: An Extension and UK Evidence. British Accounting Review, Vol 31, No 3, September 1999

Mustari. M. 2014. Nilai-nilai Karakter (Refleksi Untuk Pendidikan). PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.

Nasution. (2008). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.

Sriyanti, Lilik. 2013. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Ombak.

Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2014 . *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Sadulloh Uyo. 2014. Pedagogik (Ilmu Mendidik) Bandung: Alfabeta.

Warsita, Bambang. (2008) Teknologi Pembelajaran: Landasan &Aplikasinya,. Jakarta: Rineka.

Wagner, T. 2010. Overcoming The Global Achievement Gap (online). Cambridge, Mass., Harvard University.

Wijarini F, & Ilma S. (2017). Analisis Keterampilan Mengajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Borneo Tarakan Sebagai Calon Guru Melalui Kegiatan PPL. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 3(2), 150.

Wijaya, Slamet, & Nyoto. 2016. *Transformasi Pendidikan Abad XXI sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global*. Vol. 1 ISSN 2528-259X.

Williams dan Sawyer. 2003. Using Information Technology: A Practical. Introduction to Computers and Communications. London: Career. Education.

Yanzi, Hermi. 2018. Teori Belajar dan Pembelajaran PPKn (Perspektif teori dan implementasi dalam pembelajaran PPKn). Lampung. Aura.

Zubaidah, Siti. 2016. Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Disampaikan pada Seminar Nasional Pendidikan dengan tema "Isu-isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21, tanggal 10 Desember 2016 di Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang – Kalimantan Barat.

URGENSI KELEKATAN HUBUNGAN KELUARGA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK BANGSA

Chasya Aghniarrahmah[1]
niarchasya@gmail.com

ABSTRAK

Dewasa ini, jiwa karakter anak Indonesia semakin terkikis dan memudar. Tidak bisa dipungkiri, adanya arus globalisasi yang mengubah paradigma hampir seluruh lapisan masyarakat bangsa termasuk anak-anak. Anak-anak cenderung menjadi individual, apatis dan pada akhirnya sebagai penerus bangsa akan kehilangan identitas diri sebagai anak Indonesia. Anak-anak dituntut memiliki multi kecerdasan dan akhlak mulia untuk tumbuh menjadi pribadi yang tangguh. Hal tersebut tetap akan bisa dimiliki anak-anak Indonesia apabila mereka memiliki fondasi kuat yang dimulai dari keluarga. Keluarga menjadi tempat awal dalam penguatan dan pembentukan karakter anak di era milenial seperti sekarang. Hubungan kelekatan yang terjalin dengan harmonis akan menjadikan anak menjadi pribadi yang percaya diri, teguh pendirian, dan mencintai lingkungannya. Oleh karena itu, keluarga diharapkan menjadi rumah yang paling nyaman dan aman oleh anak dengan harapan semua anak Indonesia kelak menjadi generasi yang tumbuh dan berkembang baik sesuai perubahan zaman dengan tetap memiliki karakter dan identitas yang kuat ditengah arus moderenisasi dan gempuran era teknologi.

Kata Kunci: Kelekatan, karakter, anak usia dini

[1] Program Pascasarjana Magister PAUD Universitas Negeri Jakarta

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan bangsa yang besar, berdaulat dan berbudi luhur. Hal tersebut tercermin dari isi Pancasila sebagai acuan dalam berkehidupan berbangsa. Sebagai bangsa yang besar dan memiliki Pancasila sebagai dasar Negara, Indonesia seharusnya menjadi Negara yang kaya dan disegani oleh Negara-negara lain. Hal ini seolah berbalik dengan kenyataan saat ini. Faktanya, Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki hutang terbesar terhadap bank dunia yakni per tahun 2018 mencapai hingga Rp.4.996 Triliun. Ironi memang, ditengah melimpahnya sumber daya alam serta banyaknya sumber daya manusia. Selain itu, Indonesia juga merupakan salah satu Negara terkorup di dunia. tidak tanggung-tanggung para putera-puteri terbaik bangsa sebagai orang pilihan rakyat seolah berbondong-bondong untuk mengumpulkan puing-puing harta duniawi, yang tanpa mereka sadari, hal tersebut akan membawa mereka ke dalam dinginnya jeruji besi. Jika diibaratkan seekor ikan maka pembusukkan karakter yang terjadi pada bangsa ini dimulai dari kepalanya. Padahal jika kita lihat, kepala-kepala ikan yang busuk itu merupakan putera-puteri bangsa yang cukup kompeten dalam bidang akademis. Tetapi faktanyapintar akademik tidak cukup apabila tidak diiringi dengan cerdas spiritual. Dibutuhkan Iman yang kuat pada seseorang agar tidak mudah terjerumus kedalam nikmat duniawi yang semu.

Belum lagi baru-baru ini banyak fakta terkuak dengan adanya berbagai kejahatan yang terjadi pada anak-anak. Bukan hanya anak yang menjadi korban, tetapi tidak sedikit anak yang menjadi pelakunya. Anak-anak yang akan menjadi penerus bangsa ironinya malah menjadi target sebagai agen penghancur bangsa di masa depan. Seperti dilansir pada laman liputan6.comtelah terjadi kejahatan seksual yang dilakukan oleh 6 orang anak-anak yaitu V (8 tahun), W (10 tahun), R (11 tahun), G (6 tahun), dan R (9) tahun terhadap DS bocah perempuan yang berusia 8 tahun pada tanggal 27 Februari 2018 di Bogor. Bisa kita lihat bahwa 3 diantara pelaku masih termasuk kedalam kategori anak usia dini (<8 tahun)[2]. Selanjutnya, dilansir dari laman detik.com, diketahui sepanjang tahun 2016 bahwa napi kasus kejahatan anak terbanyak ketiga penuhi lapas di Indonesia. Anak yang dimaksud pada berita ini adalah anak yang berusia <18 tahun.[3]

[2]Ahmad Sudarno,“ Anak-Anak Bisa Menjelma Jadi Pelaku Kejahatan, Solusinya?” https://www.liputan6.com/news/read/3330670/headline-anak-anak-bisa-menjelma-jadi-pelaku-kejahatan-solusinya (diakses tanggal 20 Desember 2018)

[3] Muhammad Iqbal,“Napi Kasus Kejahatan Anak Terbanyak Ketiga Penuhi Lapas di Indonesia” https://news.detik.com/berita/d-3224391/napi-

Tidak ada alasan bagi seluruh rakyat Indonesia untuk masuk terperosok ke dalam lubang kejahatan moral. Sebagai bangsa yang kuat dan berkarakter, masyarakat Indonesia seharusnya memiliki jiwa yang teguh dalam menghadapi tantangan zaman. Jikadikaji lebih dalam bahwa perbuatan korupsi , pelecehan seksual, dan penyimpangan-penyimpangan lainnya banyak terjadi dilakukan oleh tokoh-tokoh bangsa yang dijadikan panutan. Mereka adalah orang-orang yang kaya secara keuangan, cerdas secara akademis dan memiliki jabatan yang cukup baik tetapi terdapat sesuatu yang hampa pada diri mereka, yaitu kasih sayang dan penguatan dari orang-orang sekitar terutama keluarga.

Keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak menjadi *support system* pertama dalam seorang individu berkembang. Menjadi bunga atau menjadi bangkai, sesorang dapat ditentukan dari hubungan kualitas keluarga. Apabila pendidikan, kasih sayang, dan pengasuhan yang tepat diberikan oleh orang tua, maka orang-orang yang berada di dalam keluarga tersebut akan dipenuhi dengan energy positif dan akan berdampak positif pada perkembangan seluruh anggota keluarga. Sebaliknya, apabila sebuah keluarga memberikan hubungan yang berjarak, selalu dipenuhi dengan perselisihan, serta saling curiga dan kurangnya kelekatan antara satu anggota keluarga terhadap anggota lain maka akan memberikan dampak negative pada setiap anggota keluarganya.

Iman, lingkungan, dan *positive parenting*menjadi kunci penting dalam perkembangan karakter suatu Individu dan kelaknya akan memperkuat karakter suatu bangsa. Berdasarkan hal tersebut, kelekatan hubungan dalam sebuah keluarga menjadi tonggak awal bagi anak sebagai penerus bangsa dan individu yang akan terus berkembang menjadi pribadi yang selalu bahagia, sehat mental dan spiritual serta kuat dan teguh dalam menjaga identitas dirinya sebagai wujud dari karakter anak Indonesia. Selain itu hubungan keluarga yang harmonis juga dapat menjadi penguat dalam perkembangan jiwa seluruh orang yang terikat di dalamnya terutama anak. Anak akan selalu merasa bahagia, nyaman, aman serta selalu dikelilingi oleh energy positif. Keluarga juga akan memperkuat karakter positif pada anak seperti percaya diri, mandiri, bertanggung jawab serta saling menghargai. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan anak akan menjadi sosok

kasus-kejahatan-anak-terbanyak-ketigapenuhi-lapas-di-indonesia

penerus bangsa yang gemilang bukan pecundang. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari ketua Komisi perlindungan anak Indonesia atau KPAI yaitu Bapak Asrorun Ni'am Sholeh yang menyatakan bahwa kehadiran serta peran keluarga dapat meminimkan kemungkinan terjadinya kasus pelanggaran anak hingga kenakalan yang akan terjadi saat anak tumbuh menjadi remaja sampai dewasa.[4]

KAJIAN TEORITIK

Definisi Kelekatan Hubungan Keluarga

Tidak ada kehidupan jika tidak ada ada keluarga. Hal tersebut seolah meyakini bahwa keluarga merupakan tempat pertama bagi seorang anak untuk memulai kehidupan. Hal ini dimulai saat pertemuan antara sperma ayah dan sel telur ibu yang bertemu yang sering disebut awal mula suatu kehidupan seseorang. Selanjutnya, saat ibu mengandung janin selama 9 bulan lebih. Saat tersebut, ibu selalu berdoa kepada Tuhan agar terjaga selalu janin yang berada di kandungannya. Tak lupa juga ayah yang selalu bekerja keras berusaha untuk memenuhi kebutuhan istri dan malaikat kecilnya. Keduanya bekerja sama dan berkomitmen untuk membahagiakan buah hati. Namun, tak bisa dipungkiri, setelah janin tersebut tumbuh dan selanjutnya lahir, banyak pasangan orang tua yang mengira bahwa anak hanya membutuhkan materi saja. Ayah dan ibu semakin sibuk dengan pekerjaan dan kegiatan masing-masing seolah bersembunyi dari kewajiban untuk tetap saling bekerja sama menjaga dan mengasuh anaknya sama seperti saat mereka mengandung dahulu dan seharusnya hal tersebut tetap berlangsung sepanjang hayat anaknya. Seperti yang diungkapkan Ainsworth dalam Santrock mengatakan bahwa kelekatanyang aman *(secure attachment)* dalam tahun pertama memberi landasan yang penting bagi perkembangan psikologis di kemudian hari(Santrock, 2003: 115). Kasih sayang, kualitas waktu, komunikasi, menjadi 3 faktor utama yang diperlukan anak untuk tumbuh dan berkembang dalam keadaan bahagia. Namun hal tersebut tidak berlaku apabila dalam suatu keluarga belum terjalin hubungan kelekatan pada antar anggotanya.

Hubungan keluarga (anak dan orang tua) adalah sumber emosional dan segala hal yang dibutuhkan anak. Terlebih saat anak masih berada di usia dini, dari hubungan yang hramonis ini akan sangat mempengaruhi keberadaan anak pada kehidupan selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Kelekatan

[4]Devit Setyawan, "KPAI Nilai Kenakalan Anak karena Kurangnya Pengasuhan Anak" http://www.kpai.go.id/berita/kpai-nilai-kenakalan-anak-karena-kurangnya-pengasuhan-anak-2 (diakses tanggal 21 Desember)

(*Attachment*) dimulai sejak anak baru lahir.Ibu yang baru melahirkan biasanya akan diminta untuk menedekap sambil memberikan asi kepada bayinya. Klaus dan Kennel dikutip Ervika menyatakan bahwa masa kritis seorang bayi adalah 12 jam pertama setelah dilahirkan. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kontak yang dilakukan ibu pada satu jampertama setelah melahirkan selama 30 menit akan memberikan pengalaman mendasar pada anak(Ervika, 2015: 6).

Hubungan awal atara ibu dan bayi setelah lahir merupakan pola kelekatan pertama yang dihadirkan. Awal mula istilah kelekatan diperkenalkan oleh seorang Psikiater yang bernama Jhon Bowlby pada sekitar tahun 1958 yang kemudian disempurnakan oleh Mary Ainsworth pada tahun 1969. Namun jauh sebelumnya, Sigmund Freud sebagai pencetus awal teori kelekatan memberikan contoh dari pola kelekatan awal yang terjadi. "*When a mother feeds an infant, at the breast or bottle, the baby's hunger drive is satisfied. Gradually, the baby comes to associate the pleasure of having a hunger satisfied with a mother presence"* (Steinberg dan Belsky, 1991: 197). Adapun definisi kelekatan menurut Ainsworth dikutip Belsky adalah "*attachment as an affectional tie that one person forms to another specific person, binding them together in space and enduring over time"*(Laurence Steinberg, Jay Belsky, 1991: 198). Dalam sebuah keluarga adanya suatu hubungan kelekatan. Kelekatan yang dimaksud oleh Ainsworth yang dikutip oleh Laurence Steinberg dan Jay Belsky adalah suatu ikatan afektif antara satu orang ke orang lain, yang menghubungkan mereka pada tempat yang sama dari waktu ke waktu. Selanjutnya Ani Wijirahayu memberikan definisi lain dari kelekatan yaitu, "hubungan emosional antara manusia yang terjadi secara khusus"(Wijirahayu, 2016: 11). Hubungan secara khusus dimaksudkan antara seseorang yang benar-benar dekat dan memiliki keterikatan batin dengan orang lain sebagai contoh antara anak dengan ibu atau anak dengan ayah.

Senada dengan itu, Bowlby sebagai pencetus teori dari kelekatan *(attachment)* memberikan menjelaskan bahwa kelekatan adalah, " *a deep, enduring, and spesific emotional bond formed between infants and their parents or other important caregivers during the first years of life* (Patterson, 2018: 228). Kelekatan adalah hubungan yang mendalam, abadi, dan hubungan emosi secara khusus yang dihasilkan antara bayi dan orangtua nya atau pengasuh selama awal-awal kehidupan anak. Menurut Bowlby kelekatan bukan hanya terjadi anatara anak

kepada orang tua tetapi juga bisa terjalin antara anak dengan pengasuh atau orang-orang terdekat anak yang terjalin pada awal kehidupan anak, khususnya 1 tahun pertama.Jadi yang dimaksud dengan kelekatan adalah suatu hubungan keterikatan yang terjalin antara anak dengan orang-orang terdekat yang berada di sekitar anak seperti anak dengan ayah, anak dengan ibu maupun anak dengan pengasuh atau guruyang akan berkelanjutan sepanjang hayat.

Teori Kelekatan

Awal mula munculnya istilah kelekatan *(Attachment)* dikemukakan oleh seorang psikiater bernama Jhon Bowlby sekitar tahun 1958. Bowlby melihat hubungan kelekatan sebagai sesuatu yang harus dimiliki oleh seorang anak. Anak membutuhkan figure lekat disekitarnya untuk memberikan rasa aman dan menjamin keberadaan anak. Seperti yang dikatakan oleh Freud sebagai bapak dari psikoanalisis Pada tulisannya yang berjudul*prototype for all later love* menjelaskan "*relationships set the tone for the infant's relationships throughout life has had enormous influence on later research and theory"* (Patterson, 2018: 226). Suatu hubungan yang mengatur irama dari langkahnya terhadap sekitar yang berlangsung sepanjang hidup.

Berdasarkan teori psikoanalisa Freud(Papalia,2014: 29)manusia berkembang melewati beberapa fase yang dikenal dengan fase-fase psikoseksual. Salah satu fasenya adalah fase oral, pada fase ini sumber pengalaman anakdipusatkan pada pengalaman oral yang jugaberfungsi sebagai sumber kenikmatan. Secara natural bayi mendapatkan kenikmatan tersebut dari ibu disaat bayi menghisap susu dari payudara atau mendapatkan stimulasi oral dari ibu. Proses ini menjadi saranapenyimpanan energi libido bayi dan ibu selanjutnya menjadi objek cinta pertama seorang bayi. Kelekatan bayi dimulai dengan kelekatan pada payudara ibu dan dilanjutkannya dengan kelekatan pada ibu. Penekanannya disini ditujukan pada kebutuhan dan perasaan yang difokuskan pada interaksi ibu dan anak Ketika anak mendapatkan sosok lekat yang memberinya rasa aman serta memenuhi kebutuhannya, maka anak akan tumbuh dengan rasa nyaman dan bahagia sepanjang hidup. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari beberapa psikolog yaitu, *"Some psychologists still maintain that this first attachment is very important to a life important to a life time of relationships; others consider the first relationship curcial in its influence on overall development."*(Steinberg, Belsky, 1991: 198). Jadi dalam perkembangan teori kelekatan, beberapa ahli psikologi

beranggapan bahwa hubungan kelekatan merupakan suatu hubungan yang penting dan kursial bagi seluruh aspek perkembangan anak.

Selanjutnya Erickson (Diane E Papalia, 2014) berusaha menjelaskannya melalui fase terbentuknya kepercayaan dasar (basic trust). Ibu dalamhal ini digambarkan sebagai figur sentral yang dapat membantu bayi mencapai kepercayaan dasar tersebut. Hal tersebut dikarenakan ibu berperan sebagai sumber pemenuhan kebutuhan bayi, menjadi sumber bergantung pemenuhan kebutuhan nutrisi serta sumberkenyamanan. Pengalaman oral dianggap Erickson sebagai prototip proses memberi dan menerima *(giving and taking).*

Tingkah laku lekat tidak berhubungan dengan kebutuhan makan, melainkan mendapatkan perlindungan dari ibu. Unsur penting dalampembentukan kelekatan adalah peluang untuk mengembangkan hubungan yang timbal balik antara pengasuh dan anak. interaksi anak dengan pengasuh membutuhkan waktu dan pengulangan, dalamhal ini fungsi orang tua adalah memulai interaksi,bukan sekedar memberi respon terhadap kebutuhan anak.

Pola Kelekatan

Hal terpenting dalam membentuk kelekatan adalah respon ibu sebagai orang terdekat anak dalam sebuah keluarga. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Ainsworth" *The attachment relationship grows out of infants experiences with their mothers during the first year of life. And the key elements in that experiences with their mothers sensitivity in responding to her infants signal."*(Steinberg, Belsky, 1991: 200). Apakah ibu selalu merespon saat anak berada didekatnya? Atau apakah ibu mengabaikannya? Hal tersebut yang akan membagi kelekatan ke dalam beberapa pola hubungan. Adapun pola-pola dari kelekatan menurut Bowlby adalah (a*) Secure attachment : positive, healthy relationship of child to mother (or father), based on child trust in the parent's love and availability, (b) insecure attachment: relation of child to mother (or father) based on lack of trust, (c) anxious-resistant : insecure attachment in which child : shows much distress at separation and anger at reunion, (d)anxious-avoidant attachment: insecure attachment in which child shows indifference to parents and avoids interaction with then.* Kelekatan memiliki variasi dalam keberadaanya. Pertama adalah pola kelekatan aman. Bayi yang memiliki pola kelekatan aman yaitu ketika anak merasa tertekan atau tidak nyaman, maka dia akan mencari sosok figure lekatnya. Sebaliknya, pada pola

kelekatan tidak aman anak menolak kehadiran ibu dan menmapakkan rasa permusuhan dengan cara mengacuhkan kehadiran ibu. Selanjutnya pada pola kelekatan yang ketiga yaitu kelekatan cemas –resistan ditunjukkan ketika anak terlihat tertekan saat berpisah dengan ibu dan akan sangat marah saat ibunya kembali. Biasanya anak menunjukkan keengganan untuk mengeksplor lingkungan sekitar. Pola kelekatan yang keempat adalah kelekatan tidak teratur. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hesse dan Salomon ditemukan pada anak-anak yang slaah pengasuhan dimana kekacauan emosi terlihat saat pertemuan kembali dengan ibu. Perilaku anak tidak terorganisasi, mengalami konflik dalam dirinya serta menunjukkan kedekatan sekaligus penolakan. Adakalanya secara langsung menunjukkan kekhawatiran dan penolakan yang lebih besar pada ibu dibandingkan dengan orang asing. (Ervika, 2015: 12)

Aspek-Aspek dari Kelekatan

Pola kelekatan dapat dilihat dari interaksi antara anak dengan figure lekatnya, figure lekat yang dimaksud bisa dengan ibu, ayah maupun pengasuh anak. Adapun aspek-aspek kelekatan menurut Bashori dikutip Mubarok antara lain percaya, komunikasi, dan kedekatan (Mubarok, 2015: 3). Adapun yang dimaksud percaya adalah rasa percaya antara individu dengan figure lekatnya seperti contoh, orang tua yang memberikan kepercayaan, memahami kebutuhan anak, dan saling menghormati keputusan. Sedangkan komunikasi dapat ditunjukkan ketika orang tua dan anak bersama-sama berbicara, orang tua dan anak saling merespon serta adanya kegiatan saling mendukung dalam keseharian orang tua maupun anak. Selanjutnya adalah kedekatan. Kedekatan adalah hubungan yang terjalin dan menimbulkan rasa nyaman saat anak dan orang tua berdekatan. Selanjutnya, Sari menambahkan aspek lain dalam kelekatan yaitu pengasingan. Pengasingan terjadi apabila orang tua kurang responsive serta tidak ada kepercayaan antara orang tua dan anak (Sari dan Devianti, 2018: 4)

Manfaat Kelekatan

Pada aplikasiya, kelekatan memberikan manfaat yang cukup banyak pada perkembangan individu. Santrock (Santrock, 2003: 116)menyebutkan beberapa manfaat kelekatan adalah bisa memfasilitasi kecakapan dan kesejahteraan sosial seperti yang dicerminkan dalam beberapa ciri seperti harga diri, penyesuaian emosi, dan kesehatan fisik, membantu menunjukkan kesejahteraan emosi yang lebih baik, membantu untuk memiliki harga diri yang lebih tinggi, sebagai fungsi adaptif

untuk menyediakan dasar rasa aman terhadap anak agar dapat mengeksplorasi dan menguasai lingkungan baru serta dunia sosial yang semakin luas dalam kondisi psikologi yang sehat , membantu anak dari kecemasan dan kemungkinan perasaan tertekan atau ketegangan emosi yang berkaitan dengan transisi dari masa kanak-kanak manuju ke masa dewasa, membantu keberhasilan anak dalam hubungan intim dan harga diri pada masa awal, membantu anak untuk menghasilkan hubungan positif dan dekat di luar keluarga dengan teman sebaya.

Definisi Karakter

Saat ini, Indonesia sedang gencar-gencarnya memasukkan pendidikan karakter pada setiap mata pelajaran di sekolah. Hal ini bertujuan agar seluruh anak tumbuh menjadi anak yang memiliki karakter, jati diri, serta identitas yang kuat tidak akan tergerus zaman. Karena ada pepatah yang mengatakan meskipun jumlah anak-anak hanya 10% dari populasi dunia, namun 10 tahun mendatang tetapi mempengaruhi 100% masa depan dunia. secara etimologis karakter berasal dari kata " to mark" yang berarti memfokuskan. Karakter merupakan bagian terpenting dalam hidup manusia yang tidak bisa dilihat oleh mata tetapi jauh di dalam kehidupan seseorang,juga karakter dapat dimanifestasikan oleh pribadi seseorang melalui perilaku sehari-hari. Dalam ilmu psikologi, karakter biasa disebut dengan kepribadian (Gunawan, 2017: 21). Selanjutnya Thomas Lickona memberikan definisi lain dari karakter yakni kepemilikan akan hal-hal yang baik dan objektivitas yang baik atas kualitas manusia, baik bagi manusia diketahui atau tidak. Karakter dipandang sesuatu yang melekat pada diri seseorang yang menunjukkan kualitas diri(Lickona, 2013: 13). Senada dengan itu Andarus Darahim mengutip dari Webster New World Collage Dictionary pada tahun 1996 menjelaskan, "*Character is the pattern of behavior or personality found in individual or group; moral constitution; moral strength; self discipline, fortitude, and etc"*(Darahim, 2015: 21).Karakter adalah sebuah pola kebaisaan atau sikap yang ditemuakan pada individu atau kelompok, hubungan moral, penguatan moral, disiplin, keteguhan, dan lain-lai.

Selanjutnya, dalam bahan pelatihan penguatan metodologi pembelajaran berdasarkan nilai-nilai budaya untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa, karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara

pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.(Hasan, 2010: 3)Maksudnya karakter bukan hanya sekedar melakukan sesuatu yang benar dalam arti etika, tetapi juga diartikan dalam melakukan pekerjaan yang terpuji. Karakter membuat manusia menjadi lebih mawas diri dalam beretika di masyarakat dan akan memberikan contoh yang baik dalam kehidupan masyarakat. Karena jika seseorang memiliki karakter yang baik, maka orang tersebut akan dapat dengan mudah membaur dengan masyarakat. Jadi karakter adalah kepribadian yang melekat pada diri seseorang yang menunjukkan kualitas diri sebagai penguatan moral dan dapat diperlihatkan dalam sikap-sikap seperti displin,kejujuran, dan lain-lain.

Nilai-nilai Karakter

Karakter yang baik berkaitan dengan mengetahui yang baik *(knowing the good),*mencintai yang baik *(loving the good)*, dan melakukan yang baik *(acting the good)*. Berdasarkan hal tersebut, karakter yang baik harus ditumbuhkan dan distimulus sejak dini. Karena penanaman karakter yang baik sejak dini akan berdampak luar biasa sepanjang usia anak. Lickona dikutip Sugiyo Pranoto, dan Jianzhong J. Hong menyatakan bahwa *"a child is only the locus where a responsible adults begin", that is why prepared a child is the best human investment strategy that sharply appropriate"* (Kurniawati, Pranoto, & Hong, 2014: 55).

Adapun nilai-nilai karakter yang harus ditanamkan kepada anak sejak dini agar tumbuh menjadi anak bangsa yang berkarakter menurut Kementrian Pendidikan Nasional Tahun 2010 yakni sebagai berikut : (a) Religius; (b) Jujur; (c) Toleransi; (d) Disiplin; (e) Kerja Keras; (f) Kreatif; (g) Mandiri; (h) Demokratis; (i) Rasa ingin tahu; (j) Semangat kebangsaan; (k) Cinta tanah air (l) Menghargai prestasi; (k) Bersahabat/ komunikatif); (m) Cinta damai; (n) Gemar membaca; (o) Peduli lingkungan; (p) Peduli sosial; (q) Tanggung jawab. (Hasan, 2010: 10). Selanjutnya, pada tahun 1995, pemerintahan Amerika telah menyetujui enam pilar karakter atau yang terkenal dengan istilah the *six pillars of character* yang dikeluarkan oleh *character counts!*Yangkemudian ini dijakdikan sebagai acuan dalam pendidikan karakter di sekolah-sekolah Amerika. Adapun pilar karakter yang dimaksud adalah sebagai berikut[5] :

(a) *Trustworthness,* dapat dipercaya, jujur, dapat diandalkan, memiliki keberanian untuk melakukan sesuatu yang benar,

[5] Character counts, " The Six Pillars of Character", Character counts Online. https://charactercounts.org/program-overview/six-pillars/ (diakses tanggal 26 Desember 2018)

bersikap loyal kepada keluarg, teman, dan juga Negara; (b) *Responsibility*, tanggung jawab, menyelesaikan tugas, rajin, tekun, dapat mengontrol diri dengan baik, disiplin, berpikir sebelum bertindak; (c) *Fairness,* Adil, patuh terhadap aturan, bersedia untuk berbagi, berpikiran terbuka, mau mendenggarkan orang lain, memperlakukan semua dengan baik; (d) *Caring,* Peduli, Bersikap baik hati, membantu orang yang membutuhkan,Bersabar, memaafkan orang lain; (e) *Citizenship*, menjadi warga Negara yang baik, melakukan kewajiban dalam sebuah komunitas dan sekolah, bekerja sama dengan baik, terlibat dalam urusan masyarakat, menjadi tetangga yang baik, mematuhi hukum dan peraturan, melindungi lingkungan.

Kelekatan Keluarga dalam Pembentukan Karakter

Keluarga menjadi sumber utama dalam kunci sukses pembentukan karakter anak. Lebih dari 12 jam anak menghabiskan waktunya berada di rumah. Kualitas hubungan keluarga yang baik akan selalu memberikan kenyamanan dan kehangatan pada jiwa anak. Jika anak sudah merasakan kesejahteraan dalam jiwanya, maka segala hal baru terutama yang bersifat positif akan lebih mudah diajarkan kepada anak terutama penanaman nilai karakter. Hal ini senada dengan penjelasan dari Sari, "Kelekatan yang positif antara anak dengan orang tua akan memberikan kesejahteraan sosial pada anak, anak akan memiliki harga diri yang tinggi, mampu mengendalikan emosi, serta kesehatan fisik sehingga anak mampu menguasai lingkungan yang baru serta dapat mengahsilkan hubungan positif dengan lingkungannya."(Sari, 2018: 12)Senada dengan ituBowlby menjelaskan bahwa*" has concluded that human beings at any age are most well-adjusted when they have confidence in the accessibility and respon- siveness of a trusted other. In his view, attachment across the life span may be inferred from a behavioral disposition to seek proximity to and/or contact with particular others, under conditions of vulnerability (fear, illness,etc.)".* Kelekatan yang baik dengan keluarga akan membawa kepada kesejahteraan sepanjang hayat, hal ini dikarenakan sesorang memiliki sifat dan karakter baik yang melekat pada dirinya. Apabila anak telah menempatkan kepercayaan dan telah merasa nyaman serta selalu mendapatkan respon yang baik maka kelekatan tersebut akan abadi sepanjang hidup anak. Sudah sewajarnya keluarga menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini karena untuk menghasilkan sosok jiwa yang berkarakter bukanlah hal yang mudah, dibutuhkan pembiasaan yang cukup lama dan berkelanjutan. Senada

dengan yang diungkapkan dari hasil penelitian Greenberg, Sigal dan Leitch " *There is a growing interest in extending the study of attachment beyond early childhood have argued that attachment beyond childhood is reflected in continuity in the organization of the individual's "perceptual-emotional system" or "internal working model*."(Armsden, 1987)

SIMPULAN

Keluarga merupakan sekolah pertama bagi anak. Dimulai dari ketika anak belajar bicara, belajar berjalan, hingga nantinya anak menjadi individu yang siap untuk berkontribusi bagi negaranya. Untuk mencapai semua kompetensi tersebut dibutuhkan kondisi hubungan keluarga yang harmonis, responsive dan hangat untuk anak. Hubungan tersebut dalam ilmu psikologi biasa disebut dengan kelekatan. Apabila kelekatan anak dan orang tua sudah terjalin dengan cukup baik, maka diharapkan anak akan tumbuh menjadi anak yang berkarakter, kuat, dan bahagia.

DAFTAR PUSTAKA

Ani Wijirahayu. 2016. P*engaruh pola pengasuhan dan kelekatan ibu-anak terhadap tumbuh kembang anak usia prasekolah*.

Charlotte J. Patterson. (2018). *Child Development*. New York: University of Virginia : Mc Graw Hill Higher Education.

Darahim, A. (2015). *Membentuk Jati Diri & Karakter Anak Bangsa* (1st ed.). Jakarta: Institut Pembelajaran Gelar Hidup.

Diane E Papalia, R. D. F. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia* (12th ed.). Jakarta: McGraw-Hill Education and Salemba Empat Jakarta.

Ervika, E. 2015. Kelekatan (Attachment) Pada Anak, 1–17.

Gat C. Armsden, M. T. G. 1987. T*he Inventory of Parent and Peer Attachment: Individual Differences and Their Relationship to Psychological Well-Being in Adolescence*, (2004), 2004–2004. https://doi.org/10.1007/BF02202939

Gunawan, R. 2017. *The Role of Character Education for Early Children in Early Childhood Education Programs in Happy Kids Bogor Indonesia*, *66*(Yicemap), 23–26.

Iqbal Abdul Latief Al Mubarok. 2015. Hubungan Antara Kelekatan Kelompok Dengan Tingkat Kohesivitas Pada Penggemar Idol Group Di Kota Surakarta. *Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

Kurniawati, Y., Pranoto, S., & Hong, J. J. 2014. *Indonesian Journal of Early Childhood Young Children Character Development through Javanese Traditional Game*, *3*(1), 54–58. https://doi.org/10.15294/ijeces.v3i1.9477

Laurence Steinberg, Jay Belsky, R. B. M. (1991). *Infancy, childhood, & Adolescence Development in context*. New York: Mc Graw-Hill, Inc.

Lickona, T. (2013). *Character Matters: Persoalan Karakter.* Jakarta: PT.

Bumi Aksara.

Said Hamid Hasan, Drs. Kurniawan, M.Ed Drs. Zulfikrie Anas, M.Ed Dra. Lili Nurlaili, M. E. D. 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.

Santrock, J. W. (2003). *Life Span Development Ed-9, United State of America: Times Mirror Higher Education Group*

Suci Lia Sari, Eka Devianti, N. S. (2018). Kelekatan Orangtua Untuk Pembentukan Karakter Anak, *1*(1), 17–31.

MEMBANGUN GENERASI MUDA SMART AND GOOD CITIZENSHIP MELALUI PEMBELAJARANPPKn MENGHADAPI TANTANGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Endang Ikhtiarti[1] ,Rohman[2], M. Mona adha[3], Hermi Yanzi[4]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

ABSTRAK

Masa depan suatu bangsa sangat ditentukan oleh generasi muda yang saat ini sedang tumbuh. Generasi muda yang saat ini berusia 16-30 tahun banyak menyerap berbagai macam ilmu yang diperoleh dari mana saja termasuk internet, pendidikan formal, pendidikan informal, maupun teknologi informasi-komunikasi (TIK) yang semakin maju. Oleh karena itu agar suatu bangsa mempunyai karakter *smart and good citizenship*maka generasi muda perlu dibekali seperangkat pengetahuan dan pembelajaran sebagai warganegara muda yang cerdas dan juga baik salah satunya melalui pembelajaran PPKn.PPKn merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang berfikir, bertindak, besikap, berkembang, dan berinteraksi dengan cerdas, kritis, analistis, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab terhadap diri, lingkungan masyarakat, berbangsa, dan bernegara dan berkehidupan dunia yang dijiwai nilai-nilai agama, budaya, hukum, keilmuan serta watak yang bersemangat, bergelora, dan mewujudkan sifat demokratis dalam negara hukum Indonesia yang religious, adil, beradab dan bersatu, bermasyarakat yang berkeadilan sosial berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Sehingga fokus dan target utama dari pembelajaran PPKnadalah pembekalan pengetahuan, pembinaan sikap perilaku, dan pelatihan keterampilan sebagai warga negara demokratis, taat hukum dan taat asas dalam kehidupan masyarakat madani. Pemuda (saat ini) adalah pemimpin masa depan, oleh karena itu pendidikan karakter bagi generasi muda menjadi sangat penting dan harus terus menerus dilakukan oleh semua pihak demi harapan dan masa depan bangsa Indonesia.

Kata Kunci: generasi muda SMART, pembelajaran PPKn,revolusi teknologi 4.0.

PENDAHULUAN

Generasi muda adalah tulang punggung Bangsa dan Negara merupakan istilah yang sering kita dengar sehari-hari. Perubahan yang terjadi dalam lingkungan sosial saat ini memerlukan panutan dan contoh yang dapat membawa masyarakat kita ke arah yang lebih baik. Terlebih lagi di era reformasi ini, generasi muda dituntut untuk lebih berpartisipasi dalam membangun masyarakat Indonesia.Sebagaimana kita ketahui, generasi muda adalah tonggak keberlangsungan masa depan Indonesia. Budimansyah (2010: 2), menyatakan bahwa, penumbuhan terhadap generasi muda menjadi warga negara yang baik menjadi perhatian utama, tidak ada tugas yang lebih penting dari pengembangan warga negara yang bertanggungjawab, efktif dan terdidik. Pendapat sangat factual dengan kondisi dan bangsa Indonesia saat ini. Generasi bangsa saat ini membutuhkan penumbuhan dalam sikap dan kepribadian guna menumbuhkan pribadi yang demokratis, bertanggungjawab, dan toleran dengan diimbangi sikap dan akhlak yang mulia. Hal tersebut jelas bahwa pendidikan dan penumbuhan generasi muda sangat penting dalam mewujudkan cita-cita pendidikan guna menyiapkan generasi emas di masa yang akan datang. Untuk merealisasikan hal tersebut maka dibuatkan kurikulum sebagai rancangan pendidikan. Kurikulum merupakan pedoman dan racangan pelaksanaan pendidikan yang dijadikan sebagai penuntun dan pegangan dalam pelaksanaan sistem pendidikan.

Dalam kurikulum 2013 telah mengarahkan semua mata pelajaran untuk mewujudkan hal-hal tersebut. Penanaman sikap, kepribadian, dan tanggungjawab peserta didik telah diarahkan dalam setiap mata pelajaran dari semua jenjang pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang sangat erat dengan aspek penanaman sikap dan kepribadian serta sikap tanggungjawab adalah mata pelajaran PPKn. Selain itu, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang dipersiapkan dalam menghadapi persaingan hidup di masyarakat dan umunya persaingan global. Hal tersebut senada dengan apa yang menjadi tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), yaitu sebagai berikut: 1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. 2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. 3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan

karakterkarakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa-bangsa lainnya. 4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara lansung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan pembelajaran PPKn yang menitikberatkan pada aspek penanaman sikap dan kepribadian peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, yakni baik kepada Tuhannya, baik kepada negaranya dan baik terhadap sesamanya dengan mampu menunjukan salah satu sikap tanggungjawab sebagai warga negara (*civic responsibility*) dan memiliki keterampilan warga negara yang baik *(civic skill)* dalam bentuk keterampilan partisipasi dalam proses pengambilan keputusan (*partisipation skill*). Hal ini sesuai dengan pendapat Maftuh dan Sapriya (2005, hlm. 320), menyatakan bahwa tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah ...agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik *(to be good citizens*), yakni warga yang memiliki kecerdasan (*Civic Intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual; memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*Civic Responsibility*); dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (*Participation skill*) agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Adapun penilaian mata pelajaran PPKn, yang terdiri dari penilaian sikap sosial dan spiritual, penilaian pengetahun, dan penilaian kinerja atau keterampilan, jenis-jenis penilaian tersebut akan mampu memicu terbentuknya kepribadian dan sikap peserta didik yang sesuai dengan tuntutan dan tujuan PPKn yakni menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki kepribadian dan akhlak yang baik, demokratis, dan tanggungjawab terutama bagi generasi muda.

PEMBAHASAN

Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau Civics menurut Stanley E. Dimond & Elmer F. Pliger adalah studi yang berhubungan dengan tugas-tugas pemerintahan dan hak kewajiban warganegara.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dalam pengertian yang luas adalah tugas yang penting di dalam semua masyarakat masa ini. Pendapat tersebut diperkuat lagi oleh Budimansyah (2012:180) bahwa:

> Secara kurikuler, PPKN dirancang sebagai subjek pembelajaran yang

> bertujuan agar peserta didik mampu : (a) berfikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (b) berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa dan bemegara serta anti korupsi; (c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; dan (d) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pada bagian lain Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut Cogan (1998:13) adalah *Citizenship education has been described as 'the contribution of education to the development of those characteristics of being a citizen.* Dengan demikian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan digambarkan sebagai 'kontribusi pendidikan untuk pengembangan kanaktenistik-karakteristik warganegara. Sedangkan menurut Ismaun (2006:126) bahwa untuk setiap jenjang pendidikan diperlukan PPKn yang akan mengembangkan kecerdasan peserta didik melalui proses pemahaman dan penghayatan serta pelatihan keterampilan intelektual maupun opersional, sebagai bekal bagi pesenta didik untuk berperan dalam pemecahan masalah yang ada di lingkungannya, bangsa dan negaranya dalam pergaulan antar bangsa. Kemudian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut Sapriya (2003:2) bahwa:

> Dengan paradigma yang direvitalisasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki misi mengembangkan pendidikan demokrasi yang di dalamnya mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelegence*), membina tanggungjawab warga negara (*civic responsibility)* dan mendorong partisipasi warga negara *(civic participation).*

Oleh karena itu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus dilaksanakan secara efektif agar dapat mendorong masyarakat berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan sehingga dapat memberikan kontribusi perubahan dalam masyarakat kearah yang lebih baik, apalagi menurut Djahin (1985 : 21) secara sosiologis bahwa anak didik tersebut hidup dalam dunia nyata kehidupan lingkungannya serta harus mampu hidup fungsional dan bermasyarakat (*sociatable*). Berkenaan dengan pembelaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang efektif menurut Winataputra (2007:40) adalah mengajar warga negara tentang bagaimana

berpartisipasi dan memberikan kontribusi terhadap perubahan dalam masyarakat merupakan hal yang kritis bagi kelangsungan komitmen partisipasi warga negara lebih lanjut.Usia sekolah lanjutan merupakan saat yang krusial dalam pengembangan peran dan tanggung jawab warga negara. Pada usia inilah siswa menemukan identitas dirinya dan perannya dalam masyarakat sekitarnya dan masyarakat dalam arti keseluruhan. Pada bagian lain Allen (Winataputra,2001) melihat "*citizenship education*" lebih luas lagi, yakni sebagai produk dari keseluruhan program pendidikan persekolahan, di mana mata pelajaran "*civics*" merupakan unsur yang paling utama dalam upaya mengembangkan warga negara yang baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kerr (Winataputra dan Budimansyah, 2012:4) bahwa *Citizenship or civiceducation is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and resposibility as citizens and, in particular, the role of education (through schooling, teaching, and learning) in that preparatory process*. Hal ini bermakna bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran, dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut.

Selanjutnya dilihat secara keilmuan menurut Winataputra (2001) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bidang pendidikan yang memiliki tiga domain, dengan domain yang pertama adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan persekolahan (*school civics*), kemudian dengan domain kedua yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kemasyarakatan (*community civics*), dan pada domain ketiga adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan akademik (*academic civics*). Ketiga domain tersebut secara substantif tidak bisa dipisahkan secara saling terisolasi, karena ketiganya terikat oleh satu komitmen tujuan, yakni mengembangkan warga negara yang cerdas dan baik atau *smart and good citizen* dalam konteks sosial-budaya Indonesia. Sedangkan menurut pendapat Jack Allen (Somantri, 2001:283) bahwa:

> *Citizenship education, properly defined, as the product, of the entire program of the school, certainly not simply of the social studies program, and assuredly*

> *not merely of a course of civics. But civic has an important function to perform, it confronts the young adolescent for the first time in his schoolexperience with a complete view of citizenship function as rights and responsibilities in democratic context'.*

Hal tersebut bermakna bahwa *Citizenship Education* sebagai hasil seluruh program sekolah, bukan merupakan program tunggal ilmu-ilmu sosial, dan bukan sekedar rangkaian pelajaran tentang kewarganegaraan. Tetapi kewarganegaraan mempunyai fungsi penting untuk melakukan, yaitu menghadapkan remaja, peserta didik pada pengalaman di sekolahnya tentang pandangan yang menyeluruh terhadap fungsi kewarganegaraan sebagai hak dan tanggung jawab dalam suasana yang demokratis.

Pembelajaran Pendidikan Kewargangaraan (PPKn)

a. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

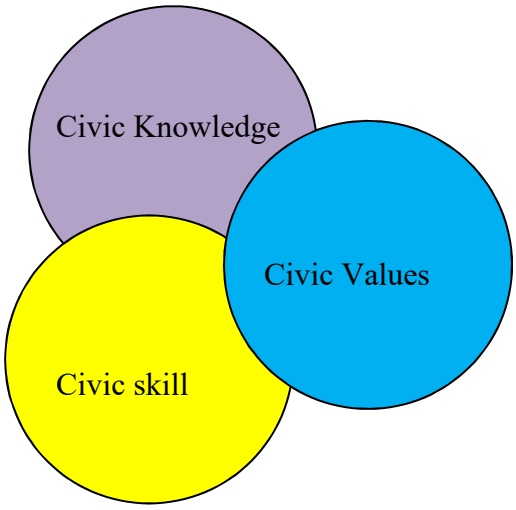
Pendidikan di Indonesia dilaksanakan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitment kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan (NKRI), dalam arti luas pendidikan adalah upaya pengembangan potensi warganegara pada tiga aspek yaitu pandangan hidup, sikap hidup dan kecakapan hidup. Upaya mengembangkan ketiga aspek tersebut, dapat dirancang secara sistematis melalui mata pelajaran tertentu. Khusus yang berkaitan dengan masalah nasionalisme, hukum, konstitusi, politik, hak asasi manusia, demokrasi dan etika bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Mata pelajaran tersebut adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (*Civic Education*).

Komponen-komponen utama *Civic Education* yang bermutu diajukan oleh *Center for Civic Education* pada Tahun 1994 dalam *The National Standards for Civics and Government* yaitu: pengetahuan kewarganegaraan(*civic knowledge*), Kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*), dan watak/karakter kewarganegaraan (*civic dispotitions*). Sejalan dengan hal tersebut, telah berkembang wacana tentang paradigma baru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang menyatakan bahwa komponen

pengetahuan, keterampilan, dan karakter warga negara saling berkait satu sama lain.

b. Dimensi Materi PPKn

Paradigma baru PPKn menerapkan pola pikir baru dengan hasil belajar yang dimiliki siswa, hal ini dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 2. 1 Dimensi Materi PPKn
Sumber : Depdiknas, (2003 : 2)

Diagram di atas menggambarkan bahwa mata pelajaran PPKn terdiri dari tiga dimensi antara lain pengetahuan Kewarganegaraan (*civic Knowledge*) yang mencakup bidang Politik, hukum, dan moral. Dimensi ketrampilan Kewarganegaraan (*Civic skill*) meliputi ketrampilan, partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dimensi nilai-nilai Kewarganegaraan (*civic Values)* mencakup antara lain percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul serta perlindungan terhadap minoritas.

Dijelaskan pula bahwa seorang warga negara perlu memiliki pengetahuan yang baik tentang kewarganegaraan terlebih dahulu, terutama pengetahuan bidang politik, hukum, dan moral dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Selanjutnya seorang warga negara perlu memilki keterampilan secara intelektual dan partisipatif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pada akhirnya, hasil belajar berupa pengetahuan dan keterampilan itu akan membentuk suatu watak atau karakter yang mapan, sehingga menjadi sikap dan kebiasaan hidup sehari-hari yang mencerminkan warga negara yang baik, dengan memperlihatkan sikap religius, toleran, jujur, adil, demokratis, menghargai perbedaan, menghormati hukum, menghormati HAM, memiliki semangat kebangsaan, rasa kesetiakawanan.

Pengetahuan kewarganegaraan merupakan materi substansi yang harus diketahui oleh warga negara berkaitan dengan politik,

hukum, moral dan pengembangan kecakapan. Oleh karena itu mata pelajaran PPKn merupakan bidang kajian antar disiplin, menggunakan pendekatan isomeristik yang tercermin dari ruang lingkup materi pengetahuan kewarganegaraan yang meliputi : Persatuan dan kesatuan, Norma hukum dan peraturan, Hak asasi manusia, Kebutuhan warganegara, Konstitusi Negara, Kekuasaan dan politik, Pancasila, dan Globalisasi.

Komponen pengetahuan kewarganegaraan diwujudkan dalam bentuk pemaknaan tehadap struktur dasar sistem kehidupan bermasyarakat, berpolitik, berpemerintahan, berbangsa dan bernegara. Pembekalan materi akan membantu siswa membuat pertimbangan yang luas dan penuh nalar tentang tentang hakekat kehidupan bermasyarakat .

Kontribusi PPKn dalam Membentuk Generasi Muda

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yangakan membawa perubahan pada tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap maupun berbuat (Gulo dalam Pebriyenni, 2002:23). Pada dasarnya belajar merupakan tahapan perubahan perilaku yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2003). Perubahan perilaku itu juga termasuk dari belajar tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPPKn). Belajar PPKn pada dasarnya adalah belajar tentang keindonesiaan. Belajar untuk menjadi manusia yang berkepribadian Indonesia, membangun rasa kebangsaan, dan mencintai tanah air Indonesia. Karena itu, seorang sarjana atau profesional sebagai bagian dari masyarakat Indonesia yang terdidik perlu memahami tentang Indonesia, memiliki kepribadian Indonesia, memiliki rasa kebangsaan Indonesia, dan mencintai tanah air Indonesia. Warga negara inilah yang disebut warga negara yang baik dan terdidik (*smart and good citizen*) dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang demokratis. Hal itu berarti PPKn bersifat penting dalam pengembangan kemampuan utuh sarjana atau profesional. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi tercantum bahwa program sarjana merupakan jenjang pendidikan akademik bagi lulusan pendidikan menengah atau sederajat sehingga mampu mengamalkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui

penalaran ilmiah. Lulusan program sarjana diharapkan akan menjadi intelektual dan/atau ilmuwan yang berbudaya, mampu memasuki dan/atau menciptakan lapangan kerja, serta mampu mengembangkan diri menjadi profesional. Namun, agar memperoleh input (mahasiswa) yang memadai bagi perguruan tinggi, perlu pula proses pembelajaran yang optimal pada tingkat pendidikan menengah atau sederajat. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Tugas guru/dosen adalah mengkoordinasikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa/mahasiswa. Secara umum, lingkungan sekolah yang baik dapat meningkatkan karakter siswa (Dupper, 2010:18; Wuryandani, Fathurrohan & Ambarwati, 2016:213). Karena itu, iklim sekolah yang positif perlu diciptakan dengan memperhatikan: (1) keadaan fisik sekolah yang menarik, (2) sekolah memiliki upaya untuk membangun dan memelihara hubungan yang peduli, saling menghormati, mendukung dan kolaborasi antara anggota staf sekolah, siswa dan keluarga, (3) siswa berpartisipasi dalam pengambilan keputusan, (4) siswa menganggap aturan sekolah sebagai hal yang jelas, adil dan tidak terlalu keras, (5) sekolah aman bagi siswa, keluarga dan guru, (6) tersedia layanan belajar, (7) sekolah memiliki tingkat akademik dan perilaku yang tinggi, dan memberikan dukungan untuk mencapai tujuan, (8) memiliki upaya untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional semua siswa, (9) guru sebagai model dalam memelihara sikap, dan (10) memandang orangtua dan anggota masyarakat sebagai sumber daya yang berharga dan mereka didorong untuk terlibat aktif di sekolah Pembelajaran juga dapat diartiskan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Pembelajaran sebagai sistem terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir, antara lain: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Pembelajaran sebagai proses merupakan

rangkaian kegiatan guru/dosen dalam rangka membuat siswa/mahasiswa belajar yang meliputi: persiapan, merencanakan program pengajaran, penyusunan persiapan mengajar (*lesson plan*) dan penyiapan perangkat kelengkapannya antara lain alat peraga, alat evaluasi, buku atau media cetak lainnya. Jones (2015:99) mengatakan, keberhasilan dalam pembelajaran sangat tergantung pada efektivitas perencanaan serta seberapa baik menempatkan rencana tersebut ke dalam tindakan. Perencanaan dianggap sebagai kunci pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar secara efektif, menarik, bervariasi dan progresif. Melalui perencanaan yang baik, guru dapat mengidentifikasi bagaimana siswa belajar dan membuat kemajuan (*The Qualification and Curriculum Authority,* 2015:2). Selanjutnya guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dirancang. Pelaksanaan pembelajaran PPKn banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang, serta filosofi kerja dan komitmen guru, persepsi dan sikapnya terhadap siswa/mahasiswa, menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelola. Strategi pembelajaran merupakan bagian dari proses perencanaan. Kavaliauskiene (2011) menjelaskan, strategi pembelajaran merupakan suatu sistem pengajaran yang mengandung prosedur sistematis sehingga guru dapat mengorganisir materi dan kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran. Kegiatan pasca pembelajaran dapat berbentuk enrichment (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan remedial teaching bagi siswa/mahasiswa yang berkesulitan belajar. Ciri-ciri pembelajaran yang baik yaitu: merupakan upaya sadar dan disengaja, membuat siswa/mahasiswa belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, pelaksanaan aktivitas belajar terkendali, baik isi, waktu, proses maupun hasilnya. Proses pembelajaran yang berkualitas dengan keluaran yang terukur dan relevan dengan kebutuhan masyarakat merupakan faktor penting untuk menghasilkan lulusan yang unggul dan kompetitif. Kualitas tidak dapat hanya dari capaian nilai dan persentase keterlibatan siswa/mahasiswa dalam pembelajaran. Karena itu, kurikulum dan metode pembelajaran yang dikembangkan di perguruan tinggi perlu inovasi untuk mendorong perkembangan peserta didik untuk menjadi pribadi yang memiliki kemampuan hard skill dan soft skill yang

seimbang. Searah dengan perubahan pendidikan ke masa depan dan dinamika internal bangsa Indonesia, program pembelajaran PPKn harus mampu mencapai tujuan: (1) Mengembangkan sikap dan perilaku kewarganegaraan yang mengapresiasi nilai-nilai moral-etika dan religius. (2) Menjadi warga negara yang cerdas berkarakter, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan. (3) Menumbuhkembangkan jiwa dan semangat nasionalisme dan cinta pada tanah air. (4) Mengembangkan sikap demokratik berkeadaban dan bertanggung jawab, serta mengembangkan kemampuan kompetitif bangsa di era globalisasi. (5) Menjunjung tinggi nilai-nilai keadilan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dikemukakan bahwa profesional adalah pekerjaan atau kegiatan yang dapat menjadi sumber penghasilan, perlu keahlian, kemahiran, atau kecakapan, memiliki standar mutu, ada norma, dan diperoleh melalui pendidikan profesi. Perlu diketahui bahwa apapun kedudukannya, sarjana atau profesional, dalam konteks hidup berbangsa dan bernegara, bila memenuhi persyaratan sebagaimana diatur dalam peraturan perundangan maka ia berstatus warga negara. Konsep warga negara (*citizen, citoyen*) dalam arti negara modern atau negara kebangsaan (*nation-state*) adalah "warga negara" yang dapat berarti warga, anggota (member) dari sebuah negara. Warga negara adalah anggota dari sekelompok manusia yang hidup atau tinggal di wilayah hukum tertentu yang memiliki hak dan kewajiban.

Generasi muda Indonesia haruslah insan yang tidak hanya berkompeten dalam dunia ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), tetapi juga generasi yang memiliki kekuatan iman dan takwa (IMTAK) serta berperilaku moral yang luhur. Ketika aspek-aspek tersebut terpenuhi maka akan muncul generasi masa depan yang peduli terhadap kemajuan Indonesia, mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan dan santun dalam bermasyarakat berbangsa dan bernegara. Karakter dan nilai-nilai yang sudah menyerap kedalam diri dan diaplikasikan kedalam lingkungan masyarakat juga dapat berdampak pada perilaku yang tidak melanggar norma dan nilai agama, hukum, dan budaya. Teknologiinformasi yang berkembang dengan cepat saat ini telah membawa dampak bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah adanya *trend* kehidupan yang semakin dinamis, terutama dari segi penerapan nilai dan budaya. Kondisi ini memunculkan

kecenderungan permasalahan baru yang semakin beragam dan multi dimensional.

Berdampak menguntungkan apabila mampu memanfaatkannya untuk meningkatkan taraf dan kualitas hidup. Namun juga dapat berdampak merugikan apabila terperdaya dengan pemanfaatan untuk kepentingan yang negatif, seperti misalnya yang berimplikasi secara langsung pada perubahan kehidupan dan karakter generasi muda.Terkait dengan globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi informasi, muncul persoalan yang terkait dengan karakter para pemuda pada masa kini. Perilaku pemuda yang cenderung individualis dan kurang mendasarkan perilakunya pada nilai-nilai budaya bangsa menjadi sorotan tajam dalam masyarakat. Disadari atau tidak bahwa teknologi informasi juga turut menyebarkan pola budaya barat (*westernisasi*), yang ternyata dengan sangat mudah digandrungi oleh kebanyakan generasi muda. Westernisasi yang berwujud dalam berbagai macam bentuk *life style*, seni, dan pola pikir telah masuk melalui berbagai macam cara, salah satunya adalah melalui media yang merupakan instrumen hasil perkembangan teknologi informasi.

Perubahan sikap atau perilaku generasi muda adalah hal serius yang perlu mendapat sorotan dari berbagai pihak. Selain dari pada pendidik dan orangtua, media juga dituntut untuk memiliki kepedulian terhadap masa depan generasi muda. Tanggungjawab semua pihak adalah tidak hanya menjadikan generasi muda cerdas secara intelektual, tetapi juga cerdas secara emosional dan spiritual. Hal ini berarti juga bahwa perlu ada fokus terhadap upaya pembangunan akhlak generasi muda. Bahwa keilmuwan formal adalah penting, namun apa jadinya kalau ilmu yang dimiliki tidak disertai dengan akhlak yang mulia. Proses pembangunan akhlak ini juga yang akan menjadi benteng dalam memantapkan nilai-nilai budaya bangsa dari dampak negatif budaya barat atau westernisasi.

SIMPULAN

Peran pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraandalam menumbuhkan Generasi Muda *Smart And Good Citizenship*, Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan sikap warganegara yang diharapkan bangsa.Revolusi industri 4.0 banyak membawa perubahan dalam kehidupan manusia. Revolusi industri 4.0 secara fundamental telah mengubah cara beraktivitas manusia dan memberikan pengaruh yang besar terhadap prilaku dan kebiasaan warganegara khusunya pemuda.

Oleh karena itu pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk membangun generasi muda *smart and good citizenship*.Pemuda adalah pemimpin masa depan, oleh karena itu untuk mempersiapkan generasi muda yang *smart and good citizenship* merupakan tanggungjawab kita bersama. Salah satu yang dapat dilakukan adalah melalui proses pembelajaran terutama melalui pembelajaran PPKn, upaya ini bertujuan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 demi harapan dan masa depan bangsa indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Budimansyah, D dan Suryadi, K. (2010). *PKn dan Masyarakat Multikultural*. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.

Budimansyah, D. 2012. *Dimensi-dimensi Praktik Pendidikan Karak*ter. Bandung: Widya Aksara.

Dupper, D.R. 2010. *A New Model of School Discipline Engaging Students and Preventing Behavior Problems*. New York: Oxford University Press.

Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.

Jones, Keith. 2004. *Planning for Mathematics Learning*. New York: Routledge.

Kavaliauskiene, Galane. 2011. *"Life Long Learning Strategis: Socialiniu Mokslu Studi.jos." Societal Studie,* Vol 3(4), p. 1253-1267. Lickona, T. 1994. Educating for Character. New York: Routledge.

Roziqin, Muhammad Zainur. 2007. Moral Pendidikan di Era Global: Pergeseran Pola Interaksi GuruMurid di Era Global. Malang: Averroes Press.

Syah, Muhibbin. 2008. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja pers.

Rosdakarya. The Qualification and Curriculum Authority. 2001. Planning for Learning in the Fondation Stage. London: QCA.

Uliana, Pipit dan Naniek Setyawati. 2013. "Implementasi Pendidikan Karakter melalui Kultur Sekolah pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri I Gedang Sidoarjo." Kajian Moral dan Kewarganegaraan, No. 1 (1) hlm 165-179.

Winataputra, Udin S. 2014. "*Memantapkan Paradigma Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai Wahana Pendidikan Kebangsaan*." Prosiding AP3KnI, Prodi PPPKn FIS Universitas Manado, ISBN 978-602-71575-0-7.

Wuryandani, Wuri, Fathurrohan dan Unik Ambarwati. 2016. *"Implementasi Pendidikan Karakter Kemandirian di Muhammadiyah Boarding School*." Jurnal Cakrawala Pendidikan, No. 2 Juni 2016.

PERUBAHAN FUNGSI PENDIDIKAN KELUARGA DAN POLA PENGASUHAN DALAM PEMBENTUKAN KEPRIBADIAN ANAK (STUDI KASUS PADA IBU BEKERJA SEBAGAI GURU DI SMP IT AR RAIHAN BANDARLAMPUNG)

Oleh: Siska Rati
Mahasiswi Magister Pendidikan Ilmu Pendidikan IPS,
Universitas Lampung
Email: siskarati@gmail.com

ABSTRAK

Hasil Sensus Penduduk menunjukkan anak usia di bawah 17 tahun, lebih dari sepertiga jumlah penduduk yakni 82,8 juta orang (32,9 persen).[1] Mereka adalah aset bangsa yang tak ternilai dan harus dipersiapkan agar kelak dapat *survive* di tengah derasnya teknologi informasi yang begitu cepat berubah. Keluarga merupakan pihak yang sangat penting dalam mempersiapkan anak untuk dapat hidup dimasyarakat. Dalam menjalankan perannya, keluarga memiliki fungsi yang harus dijalankan. Beberapa fungsi pokok keluarga antara lain fungsi biologis, dan fungsi afeksi. Sementara itu, fungsi-fungsi lainnya relatif mengalami perubahan.[3] Fokus penelitian ini ialah perubahan fungsi pendidikan keluarga dan pola pengasuhan anak dalam pembentukan kepribadian. Pendekatan penelitian ialah kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara. Objek penelitiannya ialah ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung menggunakan studi kasus. Setelah dilakukan penelitian, disimpulkan bahwa terdapat perubahan fungsi pendidikan dalam keluarga ibu bekerja karena menggunakan bantuan keluarga besar atau daycare. Walaupun demikian, ibu bekerja tetap menjalankan fungsi pendidikan keluarga dengan cara memanfaatkan waktu saat di rumah dan selalu berusaha menjemput anak ke sekolah. Pola pengasuhan anaknya tergolong demokratis. Pembentukan kepribadian anak dilakukan di rumah melalui peran ayah-ibu serta keteladanan dan tidak terlepas dari peran keluarga besar maupun daycare.

Kata Kunci: Pendidikan, Pola Pengasuhan, Pembentukan Kepribadian

THE CHANGES OF FAMILY EDUCATION FUNCTIONS AND CARE PATTERNS IN CHILDREN'S PERSONALITY (STUDIES CASE ON MOMS WORKING AS A TEACHER AT SMP RAIHAN IT BANDARLAMPUNG)

By: Siska Rati
Mahasiswi Magister Pendidikan Ilmu Pendidikan IPS,
Lampung of University
Email: siskarati@gmail.com

ABSTRACT

The results of the Population Census show children under 17 years of age, more than one third of the population are 82.8 million people (32.9 percent). They are an invaluable national asset and must be prepared to survive in the society and information technology that so fast changing. The family is a very important to prepare children for living in the community. In carrying out its role, the family has a function that must be carried out. Some of the main functions include biological and affective. Meanwhile, other are relatively changing. The focus of this research is the changing of family education function and parenting pattern in personality formation. The research approach is qualitative with interview. The object of its research was working moms at SMP IT Ar Raihan Bandarlampung using studies case. After doing the research, it was concluded that there was a change in the function of education in working families because they used large family care or daycare. Even so, working moms continue to carry out family education functions by utilizing their time at home and always trying to pick children up to school. The pattern of child care is classified as democratic. The formation of a child's personality is done at home through the role and exemplary of father-mother also cannot be separated from the role of family and daycare.

Keywords: Education, Parenting Patterns, Personality Formation

PENDAHULUAN

Anak memiliki posisi yang strategis bagi masa depan sebuah bangsa. Karena anak akan mewarisi nilai, norma sosial serta budaya. Namun, keberadaannya sebagai bagian masyarakat dalam berbagai kondisi, rentan tak berdaya dan masih bergantung pada orang lain.

Hasil Sensus Penduduk (SP 2010) menunjukkan bahwa anak usia di bawah 17 tahun lebih dari sepertiga jumlah penduduk yakni 82,8 juta orang (32,9 persen).[1] Mereka adalah aset bangsa yang tak ternilai dan harus dipersiapkan agar kelak dapat *survive* di tengah derasnya teknologi dan informasi yang begitu cepat berubah. Keluarga merupakan pihak atau agen yang sangat penting dalam mempersiapkan anak untuk dapat hidup di masyarakat.

Dalam menjalankan perannya, keluarga memiliki fungsi yang harus dijalankan. Horton dan Hunt (1984:238-242) mengidentifikasikan beberapa fungsi keluarga antara lain pengaturan seks, reproduksi, sosialisasi, afeksi, definisi status, perlindungan dan ekonomi.[2] Menurut Khaeruddin (2002) bahwa fungsi-fungsi pokok keluarga merupakan fungsi yang sulit diubah dan digantikan oleh orang atau institusi lain. Fungsi-fungsi pokok tersebut antara lain fungsi biologis, fungsi afeksi, dan fungsi sosialisasi. Sementara itu, fungsi-fungsi sosial relatif lebih mudah berubah atau mengalami perubahan, antara lain: fungsi ekonomi, fungsi perlindungan dan pemeliharaan anak, fungsi pendidikan dan religi, serta fungsi rekreasi.[3]

Terkait fungsi sebuah lembaga, Emile Durkheim melalui teori fungsionalismenya

mengungkapkan bahwa masyarakat adalah sebuah kesatuan dari bagian-bagian yang dibedakan (Soekanto, 2002)[4]. Bagian-bagian dari sistem tersebut mempunyai fungsi masing-masing yang membuat sistem menjadi seimbang. Bagian tersebut saling interdepedensi satu sama lain dan fungsional, sehingga jika ada yang tidak berfungsi maka akan merusak kesimbangan sistem. Begitupun dengan lembaga keluarga yang memiliki bagian-bagian dengan fungsinya masing-masing. Adanya peran (suami dan istri) terutama dalam menjalankan fungsi keluarga sangat bergantung pada dinamika situasi dan kondisi dalam keluarga (Narwoko & Suyanto: 2011).[5]

Dalam menjalankan perannya, keluarga dihadapkan pada semakin maju dan berkembangnya teknologi informasi dan globalisasi yang membuat pola hidup masyarakat di negara maju maupun negara berkembang lambat laun telah mengalami perubahan. Salah satu contohnya adalah semakin banyaknya perempuan yang mempunyai peran ganda (*multiple burden*), tidak hanya sebagai ibu rumah tangga tapi juga sebagai perempuan bekerja. Tingginya tuntutan ekonomi, menyebabkan semakin banyak perempuan bekerja. Sehingga berdampak pada pendidikan dan pengasuhan anak.

Persoalan lainnya mengenai perubahan dalam struktur keluarga yaitu dari keluarga besar (*extended family*) menjadi keluarga inti (*nuclear family*). Sehingga pemeliharaan yang dulu dipasrahkan kepada anggota keluarga lain seperti kakek, nenek, paman atau bibi, kini sudah sulit didapat. Menurunnya kepercayaan masyarakat terhadap pembantu rumah tangga atau *baby sitter* dikarenakan kasus-kasus kekerasan dan perdagangan anak yang mulai marak, sehingga menitipkan anak di *day care* atau taman penitipan anak (TPA) dirasa lebih aman bagi anak. Oleh karena itu, orang tua dalam hal ini mengalami dilema antara menjalankan fungsi keluarga dengan tuntutan ekonomi.

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada perubahan fungsi keluarga dalam pendidikan, dan pola pengasuhan anak dalam pembentukan kepribadian. Sebab pendidikan dan pola pengasuhan sangat berpengaruh terhadap kepribadian seorang anak.

Sehubungan dengan pekerja perempuan, Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PP dan PA) mengeluarkan peraturan menteri nomor 5 tahun 2015 pada bab III tentang peningkatan produktivitas kerja pasal 3 yang memuat kewajiban seluruh instansi pemerintah dan swasta menyediakan ruang asi, ruang penitipan anak/*day care center*,

fasilitas pelayanan kesehatan dan saran kerja lainnya yang menunjang. Tempat pengasuhan dan perlindungan anak di tempat bekerja ini dapat diberikan kepada perempuan yang sudah menikah dan masih dalam usia produktif.[6] Namun pada kenyataannya belum banyak instansi yang menyediakan fasilitas seperti ruang asi maupun ruang penitipan anak.

Penelitian ini berlokasi di SMP IT Ar Raihan menggunakan studi kasus. Studi kasus dipilih karena memiliki kekhasan tersendiri pada objek penelitian dan Ar Raihan merupakan suatu sekolah yang memiliki kekhasan keunikan tersendiri. Kekhasan dan keunikan itu antara lain:

1. Belum memiliki fasilitas berupa tempat penitipan anak
2. Jam kerjanya yang lebih dari 8 jam dan
3. Peraturannya yang ketat mengenai izin keluar. Izin keluar hanya diperbolehkan untuk urusan sekolah sedangkan alasan diluar itu akan dikenakan poin. Poin merupakan catatan untuk penilaian kinerja karyawannya.

Dari uraian di atas, maka ditarik judul penelitian "PERUBAHAN FUNGSI KELUARGA DALAM PENDIDIKAN, DAN POLA PENGASUHAN ANAK TERHADAP PEMBENTUKAN KEPRIBADIAN ANAK (STUDI KASUS PADA IBU BEKERJA SEBAGAI GURU DI SMP IT AR RAIHAN BANDARLAMPUNG)"

1.2 Rumusan Masalah

Dari judul di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perubahan fungsi pendidikan anak pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung?
2. Bagaimana pola pengasuhan anak pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung?
3. Bagaimana pembentukan kepribadian anak pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui:

1. Perubahan fungsi pendidikan anak pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung
2. Pola pengasuhan anak pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung
3. Pembentukan kepribadian anak pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua yakni:

1. Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti memberikan pengetahuan empirik atau pengalaman langsung, memperluas wawasan khususnya sosiologi keluarga dan pembentukan kepribadian serta perubahan sosial dan pola pengasuhan .
b) Bagi guru yang bekerja di SMP IT Ar Raihan dapat menjadi refleksi atau perbaikan dalam menjalankan fungsinya untuk mendidik anak-anaknya (sosialisasi) dan pola pengasuhannya serta pembentukan kepribadian anaknya.
c) Bagi institusi (SMP IT Ar Raihan) dapat menjadi alternatif kebijakan terutama sebagai pertimbangan dalam menyediakan tempat penitipan anak di sekolah, mengingat kebijakan untuk pekerja terutama guru yang harus berada di sekolah selama 9 jam.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkaitan dengan teori fungsionalisme lembaga keluarga. Bahwa pada dasarnya, setiap elemen dari lembaga keluarga dapat menjalankan peran dan fungsinya dengan baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini secara berturut turut membahas pendekatan dan rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, kehadiran peneliti, sumber data peneliti, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahapan penelitian.

3.1 Pendekatan dan Rancangan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif (*qualitative research*). Penelitian kualitatif ini secara spesifik lebih diarahkan pada penggunaan metode studi kasus. Studi kasus adalah penelitian yang diarahkan untuk menghimpun data, mengambil makna dan memperoleh pemahaman dari kasus tersebut. Kasus sama sekali tidak mewakili populasi dan tidak dimaksudkan untuk memperoleh kesimpulan dari populasi. Kesimpulan studi kasus hanya berlaku untuk kasus tersebut. Tiap kasus bersifat unik atau memiliki karakteristik sendiri yang berbeda dengan kasus yang lain.

Penelitian studi kasus bersifat unik dan menarik yang merupakan ikon dari studi kasus. Unik saja tetapi tidak menarik belum mampu menggugah pembaca untuk larut dalam tulisan. Begitu pula apabila hanya menarik saja tetapi tidak unik tidak ubahnya seperti novel atau majalah populer. Unik berarti memiliki ciri khas tersendiri yang berbeda dari yang lain, sedangkan menarik berarti memiliki kemampuan menstimulasi orang lain untuk

ikut larut sepenuhnya tanpa paksaan dan disertai dengan emosi positif. Studi kasus yang diangkat harus betul-betul memiliki permasalahan yang harus dipecahkan oleh peneliti.

Penelitian ini merupakan studi kasus yaitu mengungkap perubahan fungsi keluarga, dengan memahami dan memaknai pandangan serta kejadian pada subyek penelitian dalam rangka menggali tentang fungsi pendidikan/sosialisasi dan pola pengasuhan terhadap pembentukan kepribadian anak pada ibu bekerja sebagai guru di SMP IT Ar Raihan. Penggunaan pendekatan penelitian studi kasus ini tepat karena sekolah ini memiliki kekhasan yang seperti dijelaskan di latar belakang yakni belum memiliki fasilitas berupa tempat penitipan anak, jam kerjanya yang lebih dari 8 jam dan peraturannya yang ketat mengenai izin keluar.

1.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP IT AR RAIHAN Bandarlampung, dan di tempat penitipan anak. Pelaksanaaan penelitian dari bulan Desember 2018.

1.3 Kehadiran Peneliti

Peneliti memahami situasi, kebiasaan dan seluk beluk yang terjadi pada tempat penelitian. Kehadiran peneliti dibekali kemampuan metode penelitian kualitatif, etika penelitian dan ilmu pengetahuan sesuai bidang yang diteliti. Sehubungan dengan itu peneliti menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

(1) sebelum memasuki lapangan, peneliti terlebih dahulu meminta kesediaan kepada ibu bekerja (guru) yang anaknya akan diobservasi. Selain itu, menyiapkan peralatan yang dibutuhkan seperti handphone, kamera dan lain sebagainya, (2) berdasarkan rekomendasi guru, peneliti melakukan observasi di lapangan agar lebih memahami latar penelitian yang sesungguhnya, (3) membuat jadwal kegiatan penelitian berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan subjek penelitian. (4) melakukan kunjungan untuk mengumpulkan data sesuai jadwal yang telah disepakati.

1.4 Sumber Data

Menurut Suharsismi Arikunto (1998: 200) subjek penelitian adalah benda, hal atau organisasi tempat data atau variabel penelitian yang dipermasalahkan melekat. Tidak ada satu pun penelitian yang dapat dilakukan tanpa adanya subjek penelitian, karena seperti yang telah diketahui bahwa dilaksanakannya penelitian dikarenakan adanya masalah yang harus dipecahkan, maksud dan tujuan penelitian adalah untuk memecahkan persoalan yang timbul tersebut. Hal ini dilakukan

dengan jalan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari informan.

Dalam penelitian ini, pengambilan sumber data penelitian menggunakan teknik "purposive sampling". Karena kaya dengan informasi tentang fenomena yang ingin diteliti. Pengambilan sampel ini didasarkan pada pilihan peneliti tentang aspek apa dan siapa yang dijadikan fokus pada saat situasi tertentu dan saat ini terus-menerus sepanjang penelitian, sampling bersifat purposive yaitu tergantung pada tujuan fokus suatu saat. Dalam penelitian ini yang diajadikan sebagai subjek adalah guru SMP IT Ar Raihan. Informan dalam penelitian ini sebanyak 3 orang guru. Berikut rincian informannya:

NO	Nama Guru	Usia anak	Pengasuhan
1	DM (36 tahun)	4 tahun	Bukde
2	YV (31 tahun)	5 tahun (kembar)	Nenek
3	Hm (32 tahun)	6 tahun dan 2 tahun	Abang: sekolah full day dan adek: TPA/*daycare*

Pemilihan sumber informan tersebut supaya data yang diperoleh mewakili atau representatif dari keadaan yang sebenarnya tentang kesiapan implementasi Kurikulum 2013. Melihat keterbatasan peneliti dan pendekatan penelitian yang digunakan, maka subyek penelitian ditentukan berdasarkan ciri dan karakteristik tertentu. Adapun ciri dan karekteristik yang digunakan yaitu:

1. Guru
   a. Guru perempuan SMP IT Ar Raihan
   b. Memiliki anak balita hingga sekolah dasar
   c. Menitipkan anaknya dengan keluarga luas (nenek, bibi) atau ke tempat tetangga atau pengasuhan
   d. Masih aktif menjalani profesinya sebagai guru
2. Pengasuh
3. Anak dari guru SMP IT Ar Raihan

Kriteria ini dipilih untuk lebih memudahkan dan memfokuskan penelitian pada satu daerah. Penentuan subyek dilakukan peneliti dengan menggunakan kriteria yang telah disebutkan diatas. Hal tersebut dilakukan agar peneliti lebih mudah dalam melakukan penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

3.5.1 Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah mengamati pendidikan dan pola

pengasuhan yang dilakukan oleh pengasuh sehingga tergambar proses pembentukan kepribadian. Observasi dilakukan dengan tujuan guna untuk membuktikan hasil dari wawancara yang didapat terhadap kenyataan yang ada di lapangan. Alat yang digunakan dalam observasi adalah lembar pengamatan untuk mencatat hal-hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Lembar observasi digunakan agar lebih efektif dalam melakukan observasi sehingga pengamatan lebih mendalam.

Teknik observasi atau pengamatan menurut Sugiyono (2012: 227-228) dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu;

a) Observasi partisipatif, yakni peneliti ikut terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau sedang digunakan sumber penelitian. Pada saat melakukan pengamatan/observasi, peneliti juga ikut melakukan apa yang dilakukan oleh sumber data.
b) Observasi terus terang atau tersamar, yakni peneliti menyatakan terus terang kepada sumber data bahwa ia sedang melakukan penelitian. Tetapi dalam suatu saat peneliti juga tidak terus terang atau tersamar. Hal ini menghindari jika suatu data yang hendak dicari merupakan data yang rahasia.
c) Observasi tak berstruktur, jika fokus penelitian belum jalas, peneliti bisa melakukan observasi ini. Fokus observasi akan berkembang selama kegiatan observasi berlangsung.

No	Ragam Situasi yang Diamati	Keterangan
1.	Fungsi Pendidikan a. Memotivasi b. Menasehati c. Membimbing d. Melarang	
2.	Pola Pengasuhan a. Membiarkan b. Mendukung dan melarang	

3.5.2 Wawancara

Pengumpulan data dengan teknik wawancara dilakukan peneliti dengan direkam pada *Hand Phone* (HP). Teknik pengumpulan data dengan wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif lebih menekankan pada teknik wawancara yaitu wawancara mendalam (*depth interview*) menurut Egon G. Guba & Yvonna S. Lincoln (dalam Ghony dan Almansur 2012:175). Dengan fokus penelitian yang jelas dalam benak pikiran peneliti, secara arif akan menanyakan dan secara aktif akan mendengarkan agar dapat memahami apa-apa yang penting untuk diketahui, terutama mengenai latar dan pengalaman seseorang yang sedang berada ditempat latar penelitian. Percakapan wawancara yang dlakukan tidak dikonsep terlebih dahulu, tetapi peneliti mengajukan pertanyaan secara tepat terhadap fokus penelitian, kemudian mendengarkan secara teliti terhadap isyarat-isyarat yang

diberikan oleh informan. Wawancara yang digunakan adalah wawancara tak terstruktur yaitu mirip percakapan informal. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh bentuk-bentuk informasi atau isyarat-isyarat dari semua informan. Wawancara akan dilakukan peneliti kepada guru dan pengasuh. Berikut pedoman wawancara:

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara

No.	Sub fokus	Indikator	Informan
1.	Fungsi Pendidikan	**a) Memotivasi** Memberi motivasi pada anak **b) Menasehati** Menasehati anak saat bersalah atau sebelum melakukan kesalahan **c) Membimbing** Membimbing anak dalam kepribadian seperti kedisiplinan atau	Orang tua dan Pengasuh
2.	Pola Pengasuhan	**a) Membiarkan anak** Membiarkan anak dalam bermain **b) Mendukung dan melarang** Memberikan penghargaan jika anak melakukan kebaikan dan menghukum atau	
3.	Pembentukan Kepribadian	Upaya orang tua dalam membentuk kepribadian Anak	

3.5.3 Studi Dokumentasi

Setiap catatan tertulis yang berhubungan dengan peristiwa masa lalu, baik yang dipersiapkan maupun yang tidak dipersiapkan menjadi dokumentasi sebagai pendukung dalam penelitian ini. Dokumen meliputi materi atau bahan seperti: fotografi, video, film, memo, surat, diary, rekaman kasus klinis dan sebagainya yang dapat digunakan sebagai bahan informasi penunjang dan sebagai bagian berasal dari kajian kasus yang merupakan sumber data pokok berasal dari hasil observasi partisipan dan wawancara mendalam. Dokumen-dokumen yang sudah ada bahkan sudah lama digunakan peneliti sebagai sumber data. Dokumen juga digunakan untuk memperkuat argumen atau menambah ide peneliti yang dapat dipertanggungjawabkan.

3.6 Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah data yang tersedia dari berbagai sumber baik dari observasi dilapangan, wawancara dan analisa dokumen. Data tersebut banyak sekali, setelah dibaca secara cermat, dipelajari dan ditelaah, langkah berikutnya peneliti mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan melakukan abstraksi. Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Langkah selanjutnya adalah menyusun dalam satuan-satuan. Satuan-satuan itu kemudian dikategorikan pada langkah berikutnya. Kategori-kategori itu dibuat sambil melakukan koding. Tahap akhir dari proses analisis data ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data.

Setelah selesai tahap ini mulailah kita tahap penafsiran data dalam mengolah hasil sementara menjadi teori substansif dengan menggunakan metode tertentu (Ghony dan Almansur, 2012).

Satuan atau unit adalah satuan dari suatu latar sosial. Pada dasarnya satuan ini merupakan alat untuk menghaluskan pencatatan data yang dilakukan oleh peneliti. Satuan disini adalah satuan dalam kehidupan sosial adalah merupakan kebulatan dimana seseorang mengajukan pertanyaan. Dalam menamakan satuan tersebut sebagai satuan informasi yang memiliki fungsi untuk menentukan atau untuk mendefinisikan kategori-kategori yang ada. Satuan itu adalah bagian terkecil yang mengandung makna yang bulat dan dapat berdiri sendiri terlepas dari bagian yang lain.

Analisis data yang dilakukan melalui tiga proses, yaitu :

- Proses Reduksi Data
- Proses Penyajian Data
- Verifikasi Data
- Proses Menarik Kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Fungsi Pendidikan Keluarga

Berikut hasil wawancara penulis dengan tiga informan mengenai variabel fungsi pendidikan dalam keluarga.

Nama	**Jawaban Informan**
Informan	
YV	**Profil singkat**: "Anak saya kembar laki-laki dengan usia 5 tahun. Sebelum sekolah TK, kakaknya diasuh eyang sedangkan adik diasuh di *daycare.* Sekarang keduanya TK bersama dan setelah pulang sekolah, keduanya diasuh dengan eyang serta akung. Berawal dari permintaan kakak yang membuat hati saya terenyuh yaitu ingin sekolah bareng adik. Keduanya memiliki karakter yang sangat berbeda antara di rumah dan di sekolah. Si kakak ketika di rumah begitu dewasa namun di sekolah lambat beradaptasi dengan lingkungan sosial. Sedangkan adik begitu manja di rumah namun di sekolah sangat cepat dapat membaur." **Fungsi Pendidikan**: "Waktu saya memang singkat karena banyak di sekolah, namun itu pilihan saya dan suami. Dengan demikian, saya manfaatkan betul waktu-waktu bukan dihari libur saja melainkan juga dihari-hari biasa saat saya di rumah. Saat di rumah, saya menemani anak bermain, sekedar menanyakan aktivitas sekolah, ataupun bercerita. Sehingga dengan tidak langsung, saya mengarahkan mereka atau membimbing mereka. Tidak harus formal dan saklek tapi sambil mengkondisikan mereka dan disaat yang tepat, saya mengajak mereka bermain dan ngobrol. Alhamdulillah sekolah memberikan izin untuk keluar, sehingga saya dapat menjemput anak-anak sekolah. Jauh dan melelahkan, tapi itu konsekuensi atas pilihan saya yang bekerja. Dipagi hari, suami saya yang mengantar anak-anak. Karena saya tidak ingin saya yang dominan perannya. Jadi peran ayah juga berada di tengah-tengah mereka. Sedangkan saya, menjemput mereka disiang hari dan mengkondisikan anak-anak disore hari."
DM	**Profil singkat**:

	Anak berusia 4 tahun dan beberapa kali diasuh oleh bukde (ayuk kandung), tetangga maupun *daycare*. **Fungsi Pendidikan**: "Jika di rumah, saya memaksimalkan waktu dengan anak seperti mendampingi anak bermain, jika ada perkataan yang tidak baik langsung saya tegur dan diluruskan, kalau bermain yang berbahaya akan saya larang. Nah peran saya saat sore, kami *murojaah* bareng. Jadi syauqy mengulang hafalan dengan ayahnya dan saya. Jadi kami berbagi peran. Alhamdulillah dapat *legal permit*, jadi siang saya bisa jemput dari sekolah menuju *daycare* dan ayahnya yang mengantar dipagi hari. Lelah, namun saya berharap ada *daycare* di institusi saya bekerja."
Hm	**Profil singkat**: Anak pertama berumur 6 tahun (*full day school include daycare*) dan anak kedua 2 tahun (*daycare* yang berbeda dengan abang). **Fungsi Pendidikan**: "Ketika di rumah dalam berbagai situasi dan kondisi berusaha mendampingi anak-anak. Mengarahkan sesuatu yang baik atau mengingatkan sesuatu yang buruk. Memberikan teladan seperti ayahnya sholat maghrib di masjid dan tidak boleh menghidupkan tv. Menurut penelitian yang saya baca untuk menjalin *bonding* atau kedekatan dengan anak salah satunya ialah dengan mengantar – jemput anak dan saya melakukan itu bersama suami. Intinya memanfaatkan waktu bersama anak dengan informal (tidak kaku) dan kompak (komitmen) dengan pasangan, sehingga pembentukan kepribadian anak jadi lebih mudah. Berharap kedepannya ada *daycare* yang terjangkau untuk saya dan teman-teman dekat dengan tempat bekerja"

Dari data di atas terdapat upaya-upaya dari ibu bekerja untuk tetap menjalankan fungsi pendidikan dikeluarganya. Upaya tersebut ialah memanfaatkan waktu di rumah bersama anak, memberikan teladan, pengarahan, membimbing, dan menasehati. Selain itu juga ibu selalu mengupayakan menjemput anak ke sekolah dan mengantarkannya ke rumah nenek atau bukde. Jika berpijak dari teori fungsionalisme bahwa setiap elemen harus berfungsi dengan baik, maka dalam kasus ini terjadi perubahan fungsi pendidikan karena menghadirkan bantuan orang lain. Sebaliknya jika menggunakan teori perubahan bahwa perubahan itu sendiri ialah sebuah keniscayaan, maka fungsi pendidikan dikeluarga mengalami perubahan namun terdapat penyesuaian-penyesuaian di dalamnya. Sesuai penjelasan di awal bahwa fungsi pokok keluarga sulit digantikan namun fungsi sosial seperti fungsi pendidikan atau sosialisasi dan pemeliharaan (pengasuhan) mudah mengalami perubahan. Artinya, walaupun ibu bekerja dan menggunakan bantuan atau jasa orang lain namun tetap menjalankan fungsi pendidikan dan pengasuhan dalam keluarga semaksimal mungkin.

4.2 Pola Pengasuhan

Berikut hasil wawancara penulis dengan tiga informan mengenai varibel pola pengasuhan dalam keluarga.

Nama Informan	**Jawaban Informan**
YV	"Ada hal-hal yang sifatnya prinsip dan itu saya tegaskan ke anak-anak seperti tidak mengganggu sholat dan tidak bermain setelah maghrib. Tapi ada hal-hal yang tidak saklek seperti biarkan mereka bermain walau berantakan tapi setelah minta mereka membereskan atau dapat kita bereskan bersama. Kalau bermain yang membahayakan juga saya akan melarangnya. Pola pengasuhan antara kami dikeluarga dengan eyang-utinya memang ada perbedaan tentunya. Biasa kalau nenek atau kakek itu kan malaikatnya cucu. Tapi kami sudah bersepakat jika anak-anak merengek dan terlalu manja, kami akan tegur dan nasehati mereka jika sudah di rumah (tidak di depan eyang-uti), karena akan lebih efektif (tidak ada pembelaan dan menjaga perasaan eyang-uti). Misal anak-anak sering meminta jajan, maka saya sampaikan kalau eyang-uti itu sudah tidak bekerja, mereka juga punya kebutuhan jadi jangan banyak permintaan. Nasehat itu memang harus berulang kali dan diingatkan terus. Inilah konsekuensi pilihan kami bekerja, sehingga mengambil jalan tengah dan jangan sampai abai terhadap hak dan kewajiban anak dan orang tua."
DM	**"**Anak saya beri kesempatan mengeksplor minat dan bakatnya tapi tetap ada pengarahan dari saya. Perbedaan pada pengasuhan antara saya dan bukdenya tentu ada. Tapi kami ngobrol secara kekeluargaan terkait hal-hal yang perlu disepakati seperti Syauqy mesti tidur siang sehingga malam masih bisa dengan saya dan ayahnya dan boleh bermain tapi tidak yang membahayakan. Saya juga minta Syauqy kalau memang salah, dimarah atau dinasehati saja.
Hm	**"**Walaupun si abang full di sekolah dan adek di *daycare*, Alhamdulillah tidak ada perbedaan yang mencolok pada pola pengasuhan saya di rumah. Karena *daycare*nya juga bersama umi-umi yang paham agama, anak jadi dapat bersosial, lebih kondusif karena tidak ada tv dan hp. Bagi saya, pendidikan akademik itu nomor dua. Yang utama saat ini ialah pendidikan karakternya. Saya tanamkan kalau saya itu berusaha mengantar atau menjemput ke sekolah abang. Sering juga anakku itu terutama yang abang minta peluk dan belum mau pisah tempat tidur, tapi sudah mulai aku sampaikan nanti akan pisah."

Dari data di atas ditemukan bahwa pola pengasuhan antara ibu dan pengasuh baik dari keluarga besar maupun institusi terdapat perbedaan. Namun hal itu diatasi dengan menasehati anak saat di rumah, dan membuat kesepakatan dengan pengasuh. Kemudian komitmen dengan pasangan merupakan hal yang penting dalam membentuk kepribadian anak melalui berbagi peran antara ayah dan ibu serta keteladanan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perubahan fungsi pendidikan dalam keluarga pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung yang menggunakan bantuan keluarga besar seperti nenek, kakek, bukde

maupun *daycare* dikarenakan ibu bekerja lebih dari 8 jam. Namun walaupun menggunakan bantuan keluarga besar atau orang lain, ibu bekerja tetap menjalankan fungsi pendidikan keluarga dengan cara memanfaatkan waktu saat di rumah dan selalu berusaha menjemput anak ke sekolah.

2. Pola pengasuhan anak pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung tergolong demokratis karena ada saatnya tegas pada hal-hal yang prinsip namun ada saatnya longgar.
3. Pembentukan kepribadian anak pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung melalui pendidikan keluarga di rumah maupun keluarga besar atau *daycare*. Di dalam keluarga melalui peran ayah dan ibu serta keteladanan, sehingga pendidikan dan pengasuhan/pemeliharaan tetap berjalan seperti fungsinya.

Saran

1. Bagi guru yang bekerja di SMP IT Ar Raihan dapat menjadi refleksi atau perbaikan dalam menjalankan fungsinya untuk mendidik anak-anaknya (sosialisasi) dan pola pengasuhannya serta pembentukan kepribadian anaknya.
2. Bagi institusi (SMP IT Ar Raihan) dapat menjadi alternatif kebijakan terutama sebagai pertimbangan dalam menyediakan tempat penitipan anak (*daycare*) di sekolah, mengingat kebijakan untuk pekerja terutama guru yang harus berada di sekolah selama 9 jam.
3. Penelitian ini berkaitan dengan teori fungsionalisme lembaga keluarga. Bahwa pada dasarnya, setiap elemen dari lembaga keluarga harus menjalankan peran dan fungsinya dengan baik dan teori perubahan bahwa fungsi sosial keluarga memang mudah mengalami perubahan seperti fungsi pendidikan, dan pengasuhan.

DAFTAR PUSTAKA

Ihromi, T.O. (1999). *Bunga rampai sosiologi keluarga*. Yayasan Obor anggota IKAPI : Jakarta. 313 halaman[12]

Khaeruddin. (2002). Sosiologi keluarga. Yogyakarta: Liberty.[3]

Lestari, Puji. 2000. *Pola Asuh Anak Dalam Keluarga (Studi kasus pada pengamen anak-anak di kampung Jlagran, Yogyakarta)*. Yogyakarta: Dimensia vol 2[10]

Maryati, Kun dan Suryawati, Juju. (2010). *Sociology 1B for Senior High School Grade X Semester 2*.. Jakarta: PT. Penerbit Erlangga. 115 halaman[9]

Prijatna, Hendra. (2012). *Sosiologi Keluarga*. Bandung : Program Studi IPS Universitas Bale Bandung (UNIBBA). 52 halaman[8]

Purwanto. *Perubahan Fungsi-fungsi* Keluarga, dilihat Desember 2018 di http://fkmalmarsya.blogspot.com/2016/02/perubahan-fungsi-fungsi-keluarga.html?m=1[5]

Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dan Badan Pusat Statistik. *Peraturan Menteri Nomor 5 Tahun 2015 tentang Peningkatan Produktivitas Kerja*, dilihat November 2018 di http://www.kemenpppa.go.id[6]

Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dan Badan Pusat Statistik. *Profil Anak Indonesia*, dilihat November 2018 di http://www.kemenpppa.go.id[1]

Soemanto. *Sosilogi Keluarga*.

_____[7]

Soekanto, Soerjono. (2002). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 465 halaman[4]

Sunarto, Kamanto. (2000). *Pengantar Sosiologi Edisi Kedua*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia[2]

Usman, Husaini dan Setiady Akbar, Purnomo. (2004). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : PT Bumi Aksara. 110 halaman

Astuti, Aenun Ani. 2017. Pola Asuh dan Sosialisasi, dilihat November 2018 di http://blog.unnes.ac.id/aenunanisastuti/2017/12/03/pola-asuh-dan-sosialisasi/[11]

PENGEMBANGAN KEPROFESIONALAN BERKELANJUTAN (PKB) SEBAGAI DASAR PENINGKATAN KINERJA GURU

Sowiyah*), Suwarjo**), Riswanti Rini***)
*)sowi.unila@gmail.com
Dosen FKIP Universitas Lampung

ABSTRAK

Peningkatan kinerja guru telah lama dianggap sebagai prioritas dalam sistem sekolah diLampung, dan telah menjadi konten penting program pengembangan profesionalanberkelanjutan (PKB) bagi guru. Didalam kertas kami melaporkan evaluasi pengembangan profesional program untuk meningkatkan kinerja konten untuk 120 guru di Lampung. Para guru dibagi menjadi empat kelompok eksperimen, dan masing-masing kelompok diperlakukan untuk salah satu dari empat kompetensi model yang sering digunakan di negara-negara berkembang. Metode penelitian yang digunakan disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa data numerikatau analisisstatistik. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif.Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pengembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB) berbasis kinerja guru terbukti menjadi yang paling efektif. Itusebabnya, mengapamodel pengembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB) dapatdikatakan berhasiljika dibandingkan dengan model penelitian lain.

Kata kunci: pengembangan keprofesionalan berkelanjutan, kinerja guru

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di era globalisasi saat ini. Demikian pula pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan memungkinkan potensi sumber daya manusia guru untuk bisa dimanfaatkan secara optimal yang memungkinkan peserta didik mencapai prestasi terbaik dalam hidupnya. Lebih jauh dari itu, pendidikan juga berarti sebagai upaya transformasi untuk membuat peserta didik cerdas pada dimensi sosial, intelektual, spiritual, dan emosional sehingga terbentuk manusia sesungguhnya (Finley, 2000) Guru mengalami perubahan peran dan tuntutan dalam dunia pendidikan dengan meningkatnya tugas dan tanggung jawab profesi yang diemban (Harden, 2000;Brownel, 2006). Undang undang nomor 14 tahun 2005 menyebutkan bahwa seorang guru wajib memiliki empat kompetensi; kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi profesional, dan kompetensi pedagogik, sebagai cerminan kinerja guru dalam proses pembelajaran.

Sertifikasi guru yang diperoleh melalui proses pelatihan oleh dinas pendidikan

daerah, maupun pemerintah pusat belum mampu membuktikan kinerja guru yang signifikan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bank Dunia menunjukan bahwa kompetensi guru masih terkategori rendah. Tentu, fakta ini akan berbanding lurus dengan kinerja guru sebagai pendidik. Hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) tahun 2015 bidang Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi Profesional untuk guru-guru di Lampung sejumlah 3.015.315 orang guru oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Lampung menunjukkan bahwa mereka masih belum sepenuhnya memiliki kompetensi yang cukup sebagai pendidik. Hasil rata-rata UKG 2015 se-Lampung untuk kedua bidang kompetensi itu adalah 53,02, angka tersebut pada Standar Komepetensi Minimal (SKM) yang ditetapkan Badan Nasional Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Pendidikan dab Kebudayaan (BPSDM Kemdikbud) yaitu 55 (Kemdikbud, 2015). Hasil rata-rata kompetensi pedagogik memiliki nilai terendah dengan nilai 48.94 dari SKM 55. Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Kemendikbud, menjelaskan lebih dalam bahwa hasil UKG untuk kompetensi bidang pedagogik rata-rata nasionalnya hanya 48,94. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas guru di Lampung mengalami masalah serius dengan kemampuan penguasaan kemampuan ajar dan profesionalitas kinerja guru yang merujuk pada kemampuan pedagogis dan profesionalisme guru yang tentu akan berpengaruh pada prestasi dan keberhasilan proses pendidikan, kualitas proses, dan kualitas *outcomes* hingga perubahan sosial (Fahmi, 2011; Suciu, et.al, 2011; Hakim, 2015).

Berdasarkan keadaan di atas, guru-guru di Lampung perlu mendapatkan pemeliharaan kualitas dan kinerja. Dalam proses ini, Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan (PKB) menjadi satu terobosan utama dalam pemeliharaan dan peningkatan kinerja guru. Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan (PKB) adalah pengembangan kombinasi dari pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dan pengalaman sebagai pendidik yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan, bertahap, berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalitasnya (Davidson et.al., 2012; Caena, 2011). Hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) hendaknya dapat dimanfaatkan untuk menyusun profil kinerja guru sebagai *input* dalam penyusunan program Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan (PKB). Model ini dinilai tepat untuk memelihara dan meningkatkan kinerja guru sebagaimana telah

ditetapkan dalam Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya. Oleh karena itu, Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan (PKB) menjadi model yang sesuai untuk mewujudkan guru yang mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik (Caena, 2011)

Kinerja guru menjadi sorotan utama tentang keberhasilan setiap lini penyelenggaraan pembelajaran mulai dari persiapan, proses, dan hasil pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar bagi setiap peserta didik menjadi harapan seluruh jenjang sekolah. Kualitas guru adalah variabel utama yang mencerminkan prestasi belajar peserta didik (Elliot, 2015) . Untuk membantu peserta didik belajar dan menumbuhkan keterampilan yang lebih kompleks dan kritis di abad ke-21 ini, guru dituntut untuk selalu belajar dan meningkatkan kompetensi dan kinerjanya (Caena, 2011). Kinerja guru erat berhubungan dengan kompetensi yang dimiliki guru tersebut dalam setiap lini pembelajaran; guru yang memiliki kompetensi yang baik memiliki kemungkinan keberhasilan pembelajaran yang lebih baik pula dibandingkan dengan guru yang memiliki kompetensi yang kurang (Roelofs & Sanders, 2007). Kompetensi guru difahami sebagai kombinasi dari pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dan pengalaman untuk menyelesaikan tugas sebagai pendidik (Kwon, 2011). Untuk menjadi guru yang berhasil dalam tugas kependidikan, seorang guru harus memiliki kemampuan, keterampilan dalam menemukan dan menggunakan kombinasi pengetahuan, keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman termasuk penggunaan teknologi, pemecahan masalah, pengembangan dan penyesuaian strategi belajar peserta didik. Guru yang berkompeten memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk mengoptimalkan sumber daya yang ada untuk kepentingan proses pembelajaran demi *output* yang lebih baik. Kompetensi guru dipahami sebagai kemampuan \\fungsional untuk mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Arif, et.al, 2012). Oleh karena itu, guru yang berkompeten dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baik antara peserta didik dan tenaga pendidik yang terangkum sebagai kinerja guru profesional (Goodyear et.al., 2001).

Kelemahan dari setiap guru adalah tentang bagaimana mereka menjaga kompetensi yang mereka miliki secara konsisten. Mayoritas guru yang ada di Lampung kesulitan menjaga profesionalisme dalam

kompetensi yang harus dimiliki. Oleh karena itu, perlu adanya model kegiatan yang mampu memelihara atau meningkatkan kompetensi guru sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan. Pemeliharaan dan peningkatan kompetensi guru mampu diupayakan dengan proses pemantauan dan kegiatan berkelanjutan (Kennedy, 2005). Selanjutnya, ia mengajukan model Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan (PKB) sebagai kerangka pembaharuan dan pengetahuan dan kompetensi sepanjang karir. Davidson (2012) menjelaskan bahwa PKB adalah langkah penting untuk membantu guru membangun profesionalisme untuk saling berbagi dan belajar dari satu sama lain, dan membantu peserta didik untuk bisa mendapatkan pelayanan terbaik dari guru-guru mereka. Kennedy (2005) menjabarkan bahwa PKB menekankan guru untuk selalu berperan aktif membiasakan diri untuk meningkatkan kapasitas kompetensi dan kinerja (Rose, J. R., & Reynolds, D., 2007). Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kredit, menyatakan bahwa PKB memiliki tiga komponen utama yaitu: pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan karya inovatif.

METODE

Penelitian kuantitatif ini menggunakan strategi dan prosedur penelitian yang sangat fleksibel. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013: 13).Adapun pengertian deskriptif menurut (Sugiyono, 2013: 29) adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umumdangeneralisasi. Pada penelitian diambil sampel sebanyak 120 orang guru di Provinsi Lampung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) tahun 2015 bidang Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi Profesional untuk guru-guru di Lampung sejumlah 3.015.315 orang guru oleh Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Lampung menunjukkan bahwa mereka masih belum sepenuhnya memiliki kompetensi yang cukup sebagai pendidik. Hasil rata-rata UKG 2015 se-Lampung untuk kedua bidang kompetensi itu adalah 53,02, angka tersebut pada Standar Komepetensi Minimal (SKM) yang ditetapkan Badan Nasional Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Pendidikan dab Kebudayaan (BPSDM Kemdikbud) yaitu 55 (Kemdikbud, 2015). Hasil rata-rata kompetensi pedagogik memiliki nilai terendah dengan nilai 48.94 dari SKM 55. Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Kemendikbud, menjelaskan lebih dalam bahwa hasil UKG untuk kompetensi bidang pedagogik rata-rata nasionalnya hanya 48,94.

Menggunakan teknik *purposive sampling*, dipilih hanya untuk guru yang telah mencetak di bawah nilai standar. Untuk tujuan penelitian ini diasumsikan bahwa semua guru memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Dari analisis hasil uji kompetensi, dikategorikan guru yang nilai di bawah standar yang diterima menjadi empat subyek sebanyak 120 guru SMA. Semua guru dalam penelitian ini memiliki minimal lima tahun pengalaman mengajar dan bekerja di sekolah menengah atas di Pulau Sumatera, Lampung. Para guru perlakuan dengan Model pengembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB). Semua guru diberi pra-tindakan dan pasca-tindakan. Keterangan lebih lanjut tentang masing-masing perlakuan akan diberikan di bawah ini.

Hasil empat Uji Kompetensi guru; Kompetensi pedagogik, Kompetensi Kepribadian, Kompetensi Sosial, dan Kompetensi Profesional dianalisis untuk menghasilkan pra-tindakan dan pasca-tindakan profil dari peserta dalam pelaksanaan PKB. Analisis pra-tindakan dan pasca-tindakan untuk masing-masing guru dibandingkan untuk menilai perubahan kinerja guru. Data dianalisis dengan menggunakan *software* SPSS versi 17.0. Data yang diperoleh dirangkum menggunakan mean (M) dan standar deviasi (SD). Data dihitung dengan menggunakan t-test dan tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar alpha 0,05.

Hasil analisis data penelitian dimaksudkan untuk mengetahui kebenaran hipotesis-hipotesis penelitian yang telah dirumuskan di awal yaitu pengaruh atau tidaknya PKB dalam meningkatkan konerja guru.

Tabel 1 : Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Skor Pree Test	66.5750	120	10.72393	.97896
	Skor Post Test	75.0250	120	14.33071	1.30821

Dari tabel *output Paired Samples Statistics* di atas dapat di ketahui bahwa skor dari tes kinerja guru setelah melaksanakan program PKB mengalami kenaikan, yakni dari 66,57 bertambah menjadi 75,02. Jadi rata-rata kenaikan skor dari sebelum mengikuti PKB dan sesudah mengikuti PKB adalah 8,45.

Tabel 2 : Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Skor Pree Test & Skor Post Test	120	.987	.000

Dari tabel *output Paired Samples Correlations* di atas dapat di ketahui bahwa korelasi antara sebelum dan sesudah melaksanakan PKB adalah 0.987 sehingga terdapat hubungan signifikan.

Tabel 3 : Paired Samples Test

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Skor Pree Test - Skor Post Test	-8.45000	4.10953	.37515	-9.19283	-7.70717	-22.525	119	.000

Dari tabel *Paired Samples Test* di atas dapat kita ketahui bahwa sig. (2-tailed) adalah 0.000. Hal ini berarti nilainya lebih kecil dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kompetensi sebelum dan sesudah melaksanakan PKB untuk setiap responden tidak sama dengan nol, jadi PKB terbukti dapat membantu meningkatkan kinerja guru.

Hasil korelasi pada penelitian ini mencapai angka0.979 sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa korelasi pada pengaruh PKB dalam meningkatkan Kinerja Guru SMA di Provinsi Lampung adalah Tinggi.

Pemerintah Lampung telah menetapkan beberapa upaya untuk peningkatan profesionalisme guru. undang-undang

Republik Lampung nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menegaskan bahwa seorang guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional. Dengan demikian guru hendaknya mampu mencapai kualifikasi guru profesional yang dibuktikan dengan sertifikat pendidik. kompetensi Guru Lampung berdasarkan undang-undang ini harus ditunjukkan dengan tingkat kompetensipedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Keempat kompetensi tersebut diharapkan dikuasai dan diimplementasikan oleh guru sebagai persyaratan untuk efektivitas dalam pengajaran di kelas. Dengan demikian peningkatan kinerja guru dapat diperoleh dari optimalisasi penerapan pengembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB).

PKB diyakini dapat membantu para guru untuk meningkatkan kinerja mereka dalam peranannya sebagai guru yang profesional. Dalam PKB saat ini, kebutuhan dan keterlibatan guru dalam pelaksanaan PKBperlu di kedepankan. sehingga, guru dapat merefleksikan kekuatan mereka dan kelemahan dan memilih strategi untuk mengatasi permasalahannya nanti.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan hal penting untuk pengembangan keprofesionalan guru diLampung. Kami telah mengorganisir dan mengevaluasi pengujian pengembagangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB) dan menemukan bahwa hal tersebut dapat meningkatkan kinerja guru secara signifikan. Hal ini mungkin akan mengejutkan pembaca di negara maju bahwa kinerja guru masih menjadi masalah besar di negara berkembang. Sayangnya, banyak guru di Lampungbelum seberapa aktif dalam mengikuti pelatihan/pendidikan, kurangnya menyusun karya inovatif, kurangnya ketersediaan buku, minimnya pengetahuan tentang komputer, dan koneksi internet yang kurang memadai terus menjadi kendala untuk meningkatkankinerja sebagai guru.

Disarankan bagi para guru untuk senantiasa mengembangkan dan meningkatkan profesionalismenya melalui pembelajaran berbasis karya inovatif yang berkelanjutan dan meningkatkan pengetahuan tentang teknologiinformasi.

DAFTAR PUSTAKA

Arif, M. I., Rashid, A., Tahira, S. S., & Akhter, M. (2012). Personality and Teaching: An Investigation into Prospective Teachers' Personality.

International Journal of Humanities and Social Science, *2*(17), 161-171.

Brownell, M.T., Adams, A., Sindelar, P., Waldron, N., Vanhover, S. (2006) Learning From Collaboration:The Role of Teacher Quality.*Council for Exceptional Children.* Volume 72, No.2, pp. 169-185.

Caena, Francrsca. (2011). *Literature review Quality in Teachers' continuing professional development*. Cemenious. EUROPEAN COMMISSION, Directorate-General for Education and Culture.

Davidson, G., Dunlop, F., Soriano, D.Humm., Kennedy, L., Phillips, T. (2012). Going forward: Continuing Professional Development for English Language Teachers in the UK. England. British Council.

Elliott, K. (2015). Teacher performance appraisal: More about performance or development?. *Australian Journal of Teacher Education (Online)*, *40*(9), 102

Fahmi, M., Maulana, A., & Yusuf, A.A. (2011) Teacher Certification in Lampung: A Confusion of Means and Ends. Bandung. Center for Economics and Development Studies, Department of Economics, Padjadjaran University.

Finley, J. Sandra. (2000). *The Changing Role of The Teacher*. Texas. Southwest Educational Development Laboratory

Goodyear, P., Salmon, G., Spector, J. M., Steeples, C., & Tickner, S. (2001). Competences for online teaching: A special report. *Educational Technology Research and Development*, *49*(1), 65-72.

Harden, R.M. (2000). *The Good Teacher is More than a Lecturer – The Twelve Roles of The Teacher*. Dundee. AMEE, Centre for Medical Education, University of Dundee.

Kemdikbud. (2015). http://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/01/7-provinsi-raih-nilai-terbaik-uji-kompetensi-guru-2015. Diakses pada hari Minggu, 21 Maret 2016 pukul 21.05 WIB.

Kennedy, A. (2005). Models of continuing professional development: a framework for analysis. *Journal of in-service education*, *31*(2), 235-250.

Kwon, N., & Song, H. (2011). Personality traits, gender, and information competency among college students. *Malaysian Journal of Library & Information Science*, *16*(1), 87-107.

Roelofs, E., & Sanders, P. (2007). Towards a Framework for Assessing Teacher Competence. *European journal of vocational training*, *40*(1), 123-139.

Rose, J. R., & Reynolds, D. (2007). Teachers' perceptions of continuing professional development. In *Paper presented at the British Educational Research Association Annual Conference* (Vol. 5, p. 8).

Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*Alfabeta, 13-29.

Undang-Undang. No. 14 Tahun 2014. *Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Kemdikbud

PERSEPSI MAHASISWA PENDIDIKAN IPS FKIP UNSRI TERHADAP KESIAPAN MENGIKUTI PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) DITINJAU DARI ASPEK KOMPETENSI GURU

Sri Artati Waluyati, Husnul Fatihah, Edwin Nurdiansyah[1]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan melihat apakah mahasiswa jurusan pendidikan IPS FKIP Unsri mengetahui tentang PPG dan bagaimana kesiapan mahasiswa jurusan pendidikan IPS FKIP Unsri ditinjau dari aspek kompetensi guru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang menekankan pada aspek kedalaman informasi yang diperoleh melalui wawancara, didukung pula oleh observasi dan dokumentasi di lapangan. mahasiswa belum begitu faham tentang manfaat PPG untuk guru kedepannya hal ini dilihat dari hasil wawancara kepada 60 mahasiswa, 13 mahasiswa menjawab bahwa PPG dapat Meningkatkan kompetensi guru, 7 mahasiswa menjawab dengan PPG akan Mendapatkan sertifikat sedangkan ada 40 mahasiswa menjawab Syarat untuk menjadi PNS. Sedangkan dari kesiapan mahasiswa dapat disimpulkan mahasiswa cukup siap untuk mengikuti PPG karena dari 60 mahasiswa, 54 mahasiswa menjawab guru harus mempersiapkan RPP, silabus sumber belajar sebelum pembelajaran, guru harus mengikuti seminar da pelatihan dan mahasiswa memahami hakekat evaluasi.

Kata Kunci: *Program Pendidikan Profesi Guru (PPG), Kompetensi Guru*

[1]Prodi PPKn FKIP Universitas Sriwijaya

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen penting karena mampu menciptakan kemandirian, kedisiplinan, kerja keras, bertanggung jawab, cerdas dan terampil.Pendidikan merupakan 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI no 20 tahun 2003).Pendidikan juga adalah salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai investasi masa depan untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik, karena itulah penyelengaraan pendidikan harus dikelola secara profesional.

Di Indonesia pentingnya pendidikan dapat dilihat dari tujuan negara nya yaitu "mencerdaskan kehidupan bangsa", selain itu dalam batang tubuh UUD NRI 1945 pasal 31 yang berbunyi "tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran", juga menunjukkan betapa pentingnya pendidikan bagi setiap warga negara Indonesia. ini mengindikasikan bahwa bangsa Indonesia mengedepankan pendidikan sebagai investasi utama untuk memajukan bangsa dan negaranya. Pemerintah Indonesia berharap melalui pendidikan dapat tercipta warga negara yang cerdas dan berkualitas yang mampu bersaing dalam menghadapi era globalisasi.

Salah satu elemen pokok dalam dunia pendidikan dan penting untuk mendapatkan perhatian ialah guru. guru merupakan ujung tombak dari sebuah proses pendidikan, sebaik apapun desain pendidikan yang dibuat tanpa dibarengi dengan meningkatkan kapasistas dan kapabilitas guru maka hasil yang dicapai akan tidak begitu maksimal. Guru memiliki interaksi yang lebih banyak dengan proses pendidikan sehingga jika pendidikan di Indonesia mengharapkan terbentuknya karakter warga negara yang baik dan juga pintar maka guru haruslah memiliki kompetensi untuk melakukan hal tersebut.Fasli Jalal (2007: 1) mengatakan bahwa pendidikan yang bermutu sangat bergantung pada keberadaan pendidik yang bermutu yakni pendidik yang profesional, sejahtera dan bermantabat.

Di Indonesia, profesi guru dalam beberapa dekade terakhir mulai mendapatkan perhatian dari pemerintah. Diawali dengan keluarnya UU No 14 tahun 2015 mengenai guru dan dosen, yang mana dalam UU

tersebut guru dikategorikan sebagai profesi sehingga berimplikasi terhadap penghargaan yang akan di dapatkan oleh guru misalnya dalam hal tunjangan profesi. Namun di sisi lain, UU tersebut juga mewajibkan untuk melaksanakan tugasnya secara profesional, dengan kata lain guru tersebut harus mampu mengerjakan tugas keguruannya dengan berpegang pada etika profesi, produktif serta inovatif.

Terkait dengan profesionalitas guru maka kualifikasi untuk menjadi seorang guru juga menjadi fokus perhatian. Kualifikasi pendidikan seorang guru haruslah memenuhi persayaratan yang ditetapkan oleh pemerintah yakni minimal berkualifikasi sarjana (S1). Bagi guru-guru yang belum mencapai kualifikasi tersebut pemerintah mengatasinya dengan melaksanakan program PLPG yang dimulai dari tahun 2008 dan kemudian sekarang pemerintah mengeluarkan kebijakan dengan mengadakan pendidikan profesi guru(PPG) yang dibagi kedalam PPG untuk yang sudah menjadi Guru (PPG dalam Jabatan) dan PPG untuk yang akan menjadi guru (PPG Prajabatan).

Sama halnya seperti pelaksanaan program PLPG, program PPG juga diselenggarakan oleh perguruan tinggi yang memiliki lembaga pendidikan tenaga kependidikan (LPTK) yang telah memenuhi standar dan persayaratan terkait dengan aspek penyelenggaraannya. Di Indonesia terdapat 45 Universitas dari 27 Provinsi yang telah ditetapkan oleh menteri untuk menyelenggarakan program PPG, hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Perguruan Tinggi Penyelenggara PPG

No	Provinsi	Perguruan Tinggi
1.	DKI Jakarta	UNJU HAMKA
2.	Jawa Barat	UPI Universitas Pakuan Bogor Universitas Pasundan
3.	Jawa Tengah	UNNES Universitas Sebelas Maret UKS Salatiga Unmuh Purwokerto Unmuh Surakarta
4.	DIY	UNY Universitas PGRI Yogyakarta Universitas Sanata Dharma Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
5.	Jawa Timur	Universitas Jember Universitas Negeri Malang UNNESA IKIP PGRI Madiun UMM

		Unipa Surabaya
6.	Sumut	Unimed
7.	Sumbar	UNP
8.	Sumsel	Unsri
9.	Riau	Unri
10.	Jambi	Unja
11.	Lampung	Unila
12.	Bengkulu	Universitas Bengkulu
13.	Sulut	Universitas Negeri Manado
14.	Sulteng	Universitas Halueleo
15.	Sulsel	Universitas Negeri Makasar Unmuh Makasar
16.	Gorontalo	Universitas Gorontalo
17.	Sulawesi Tengah	Universitas Tadulako
18.	Kalsel	Universitas Lambung Mangkurat
19.	Kaltim	Universitas Mulawarman
20.	Kalteng	Universitas Palangkaraya
21.	Kalbar	Universitas Tanjungpura
22.	Bali	Universitas Pendidikan Ganesha
23.	NTB	Universitas Mataram STKIP Hamzanwadi Selong
24.	NTT	Universitas Nusa Cendana
25.	Ambon	Universitas Pattimuran
26.	Papua	Universitas Cenderawasih
27.	NAD	Universitas Syah Kuala Universitas Al-Muslim Bireuen

Sumber : eprints.uny.ac.id

Ada dua peraturan yang melandasi pelaksanaan program PPG yakni Permendikbud No 87 tahun 2013 yang mengatur mengenai PPG Prajabatandan Permenristekdikti No 55 tahun 2017 tentang standar pendidikan guru. Dalam Permendikbud No 87 tahun 2013 yang mengatur mengenai PPG Prajabatan mengemukakan bahwa program Pendidikan Profesi Guru (PPG) merupakan program pendidikan yang diselenggarakan untuk mempersiapkan lulusan S1 kependidikan dan S1/ D IV non kependidikan yang memiliki bakat dan minat menjadi guru agar menguasai kompetensi guru secara utuh sesuai dengan standar nasional pendidikan sehingga dapat memperoleh sertifikat pendidik profesional pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Selanjutnya dalam Permenristekdikti No 55 tahun 2017 tentang standar pendidikan guru dikemukakan bahwa Program Pendidikan Profesi Guru adalah program pendidikan yang diselenggarakan setelah program sarjana atau sarjana terapan untuk mendapatkan sertifikat pendidik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan/atau pendidikan menengah.

Dari kedua kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah diatas dapat terlihat bahwa program PPG bukan hanya dikhususkan

untuk lulusan FKIP atau sarjana Pendidikan (S.Pd) saja namun juga untuk lulusan non kependidikan atau sarjana bidang ilmu yang memiliki minat untuk menjadi seorang guru. Hal tersebut sangat berbeda dengan pendidikan profesi lainya seperti profesi dokter, profesi akuntan maupun profesi advokat yang mana untuk mengikuti pendidikan profesi tersebut harus memiliki latar belakang ilmu yang relevan dan jika tidak mempunyai latar ilmu dasar maka tidak dapat menempuh pendidikan profesi tersebut. Inilah yang kemudian menjadi sebuah kekhawatiran bagaimana ketatnya persaingan mengikuti PPG.

Penelitian ini sejalan dengan sasaran dan rencana strategis program studi PPKn yang tercantum dalam Rencana Induk Pengembangan (RIP) Universitas Sriwijaya tahun 2016-2020. Rencana strategis yang dimaksud terdapat dalam bidang pengembangan profesionalisme guru, yang mana sasaran akhirnya adalah menghasilkan calon guru-guru PPKn yang memiliki kemampuan mewujudkan fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan memiliki kemampuan mewujudkan tujuan bangsa dan tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan uraian tersebut dan keterkaitannya dengan RIP Unsri, maka peneliti merasa sangat perlu untuk mengkaji mengenai persepsi mahasiswa pendidikan IPS FKIP Unsri terhadap kesiapan mengikuti Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) ditinjau dari aspek kompetensi guru. Mengingat peserta PPG tidak hanya dari mahasiswa lulusan FKIP bahkan terdapat seleksi peserta diawal masalah.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang menekankan pada aspek kedalaman informasi yang diperoleh melalui wawancara, didukung pula oleh observasi dan dokumentasi di lapangan.

Maksud dari Persepsi mahasiswa jurusan Pendidikan IPS FKIP UNSRI terhadap persiapan Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) ditinjau dari aspek kompetensi guru.adalah untuk mengetahui bagaimana pendapat mahasiswa atau pemikiran mahasiswa tentang PPG dan persiapan mereka mengikuti PPG dalam hal ini mahasiswa yang sudah semester VII yang nantinya akan mengikuti program PPG. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester VII yang ada

di Jurusan Pendidikan IPS FKIP UNSRI yang berjumlah 232 orang mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini peneliti berpedoman pada pendapat Arikunto (2002:112) yang menyatakan bahwa:

> ... apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih...

Berdasarkan pendapat di atas, maka ditetapkan sampel sebanyak 25% dari jumlah populasi jadi banyak samplenya adalah 60 orang mahasiswa. Kemudian teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, studi kepustakaan dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data deskripsi wawancara diatas dapat analisa sebagai berikut: pada pertanyaan tentang PPG, pertanyaan (1) diperoleh hasilada 13 mahasiswa menjawab bahwa PPG dapat Meningkatkan kompetensi guru, Ada 7 mahasiswa menjawab dengan PPG akan Mendapatkan sertifikat sedangkan ada 40 mahasiswa menjawab Syarat untuk menjadi PNS. Jadi Kesimpulannya mahasiswa belum begitu faham tentang manfaat PPG untuk guru kedepannya.

Kemudian pertanyaan (2) Hasil wawancara menyatakan ada 12 mahasiswa menjawab Sedikit infomasi tentang PPG, Tetapi ada 48 mahasiswa menjawab Belum mengetahu materinya. Kesimpulannya mahasiswa belum mengetahui apa saja materi PPG, kurikulumnya, cara belajarnya karena sedikit sekali informasi tentang materi PPG. Selanjutnya, pertanyaan (3) diperoleh hasil bahwa 47 mahasiswa menjawab mereka mendapat informasi tentang PPG dari Dosen, ada 10 mahasiswa menjawab informasi diperoleh dari Internet dan ada sebanyak 3 mahasiswa menjawab informasi tentang PPG didapat dari teman, dan keluarga. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mahasiswa tentang PPG hanya sebatas pengertian PPG saja. Lalu pertanyaan (4) Hasil wawancara menjaring ada 18 mahasiswa menjawab Tidak memberikan manfaat bagi mereka, selanjutnya ada 42 mahasiswa menjawab ada manfaat dari program PPG, tetapi belum begitu paham apa manfaatnya. Jadi dapat dikatakan bahwa mahasiswa belum memahami bahwa PPG memberikan manfaat atau tidak bagi mereka kedepannya.

Di aspek kedua, pada pertanyaan tentang Kompetensi Pedagogik diperoleh hasil sebagai berikut. Pertanyaan (5) terdapat 46 mahasiswa menjawab : hakikat pendidikan

adalah Usaha sadar dalam mengembangkan potensi pengetahuan, karakter dan lain-lain. Sedangkan 14 mahasiswa menjawab: hakikat pendidikan adalah keberlangsungan hidup dimasa depan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemahaman mahasiswa tentang hakikat pendidikan sudah baik maksudnya mahasiswa memahami bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi pengetahuan, kepribadian, karakter dan keterampilan yang akan digunakan untuk keberlangsungan hidup di masa depan.

Selanjutnya pertanyaan (6) Dari hasil wawancara diperoleh 60 mahasiswa menjawab,guru, keluarga dan masyarakat mempunyai peran yang Sangat berpengaruh diantara ketiganya. Jadi dapat disimpulkan bahwa, mahasiswa cukup memahami tentang hubungan antara guru, keluarga dan masyarakat dalam pendidikan. Yang mana sebenarnya peran guru, keluarga dan masyarakat dalam pendidikan sangat penting, karena didalam keluarga menjadi awal dari sebuah pendidikan, peran guru berperan untuk dapat menyalurkan pengetahuan dan sebagai motivator dalam mencapai tujuan pendidikan dan untuk peran masyarakat yaitu sebagai pendukung pendidikan yang dijadikan seorang siswa untuk mempraktikkan dalam lingkungan sehari-hari.

Dari hasil wawancara di pertanyaan ke (7) ada 60 mahasiswa menjawab, ada tiga aspek yang berkembang pada diri peserta didk yaitu Kognitif, psikomotorif, dan afektif. Dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa sudah cukup memahami tentang perkembangan peserta didik. Kemudian di pertanyaan ke (8) Dari hasil wawancara terdapat 33 mahasiswa yang menjawab, bahwa peran guru dalam pengembangan kurikulum adalah sebagai pedoman mencapai tujuan pembelajaran Sedangkan yang 4 mahasiswa menjawab Guru bersifat sentralisasi dalam menyusun dan merumuskan tujuan. Ada juga 5 mahasiswa menjawab solusi dalam mengatasi masalah dalam pendidikan Sedangkan ada 18 mahasiswa menjawab guru mengembangkan kurikulum sangat penting dan berperan aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan mahasiswa sudah memahami peranan guru dalam pengembangan kurikulum.

Dari hasil wawancara pertanyaan ke (9) ada 54 mahasiswa menjawab guru harus mempersiapkan RPP dalam proses pembelajaran. Ada juga sebanyak 4 mahasiswa menjawab fisik dan mental Selanjutnya ada 2 mahasiswa menjawab Sumber pembelajaran. Dari hasil

wawancara ini diperoleh informasi bahwa mahasiswa sudah memahami apa saja yang harusnya disiapkan seorang guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran dikelas. Diantara yang harus disispkan oleh seorang guru sebelum melaksanakan pembelajaran berupa membuat RPP, Silabus, Bahan Ajar selain itu persiapan fisik dan mental, serta sumber pembelajaran atau buku.

Kemudian Dari hasil wawancara pertanyaan ke (10) ada 60 mahasiswa menjawab yang harus tertuang pada RPP adalah Identitas Sekolah, KI, KD, Indikator, Tujuan, Materi Media, Model, dan Lembar Penilaian. Dari hasil wawancara dapat diperoleh keterangan bahwa mahasiswa sudah mengetahui dan memahami apa saja yang harusnya ada dalam RPP karena dalam teorinya, yang tertuang dalam rencana pembelajaranya itu Identitas Sekolah, KI, KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, langkah-langkah Pembelajaran, Media Pembelajaran, Model Pembelajaran dan Lembar Penilaian. Selanjutnya di pertanyaan (11) Dari hasil wawancara ada 17 mahasiswa menjawab pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis adalah yang Sesuai dengan isi kurikulum. Sedangkan ada sebanyak 21 mahasiswa menjawab pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis adalah pembelajaran berfikir kritis. Ada lagi 11 mahasiswa menjawab pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis adalah yang melibatkan komunikasi antara guru dan peserta didik.Ada 5 mahasiswa menjawab pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis adalah diskusi. Ada lagi 2 mahasiswa menjawab pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis guru paham dengan materi. Selanjutnya ada 4 mahasiswa menjawab pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis adalah yang menyiapkan RPP. Dari hasil wawancara dapat dilihat bahwa pemahaman mahasiswa tentang pembelajaran yang mendidk dan dialogis sudah cukup baik dalam arti mahasiswa kurang memahami bahwa pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis yaitu pembelajaran yang sesuai dengan isi dari kurikulum, pembelajaran dengan berifikir kritis dan melibatkan komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik.

Lalu, dari hasi; wawancara pertanyaan (12) diperoleh 17 mahasiswa menjawab Pencapaian tujuan pembelajaran. Ada 35 mahasiswa menjawab Mengukur kemampuan peserta didik. Dan ada 8 mahasiswa menjawab Melatih pemahaman siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa sudah memahami tentang

pentingnya evaluasi pada proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dianggap penting dikarenakan dengan adanya evaluasi guru dapat melihat pencapaian tujuan dari pembelajaran sudah tercapai atau belum dan digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Di aspek ketiga, pada pertanyaan tentang Kompetensi Profesional diperoleh hasil sebagai berikut, pertanyaan (13) Hasil wawancara menyatakan 60 mahasiswa menjawab Pelajaran yang sesuai di jurusan masing-masing program studi. Jadi dapat disimpukan bahwa mahasiswa sudah memahami tentang mata kuliah yang ada pada kurikulum sesuai dengan program studi masing-masing. Pertanyaan (14) hasil wawancara ada 48 mahasiswa menjawab Sangat berkaitan dan berhubungan. Ada 12 mahasiswa menjawab pedoman dalam mengembangkan kurikulum. Diperoleh kesimpulan bahwa sebagian mahasiswa masih belum memahami bagaimana hubungan antara standar kompetensi, kmpetensi inti dan kompetensi dasar yang sebenarnya yaitu saling berkaitan, karena ketiganya merupakan pedoman guru dalam mengembangkan kurikulum.

Selanjutnya, pertanyaan ke (15) dari hasil wawancara terdapat 22 mahasiswa menjawab penting kegiatan workshop karena akan menambah wawasan dan pengetahuan guru. Ada sebanyak 31 mahasiswa menjawab manfaatnya dapat meningkatkan kompetensi guru. Ada sebanyak 7 mahasiswa menjawab tidak penting. Jadi dapat disimpulkan rata-rata mahasiswa mengaanggap Seminar dan Workshop sangatlah penting untuk meningkatkan kompetensi guru dan juga menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru yang mengikuti. Kemudian pertanyaan ke (16) Dari hasil wawancara terdapat 22 mahasiswa menjawab penting kegiatan workshop karena akan menambah wawasan dan pengetahuan guru. Ada sebanyak 31 mahasiswa menjawab manfaatnya dapat meningkatkan kompetensi guru. Ada sebanyak 7 mahasiswa menjawab tidak penting. Dapat disimpulkan bahawa mahasiswa banyak mengetahui manfaat dari kegiatan yang berkaitan dengan keprofesian dikarenakan dengan organisasi tersebut akan mendapatkan informasi terbaru terkait bidang pendidikan.

Pada pertanyaan ke (17) Hasil wawancara menunjukkan ada 42 mahasiswa menjawab melalui Aplikasi dalam computer. Ada sebanyak 18 mahasiswa menjawab melalui media sosial. Dapat disimpulkan bahwa sebagian mahasiswa sudah memahami tentang ada keterkaitan antara teknologi yang canggih dalam meningkatkan

professional guru. Contoh guru dalam mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi dan mengembangkan diri yaitu dengan menggunakan berbagai aplikasi dalam computer seperti halnya dengan penggunaan *edmodo, e-learning, blog, maind mapping, lectora, Camtasia* dan lain-lainnya.

Penjabaran hasil wawancara diatas menunjukkan jika masing-masing mahasiswa memiliki persepsi yang cukup berbeda dalam memandang suatu permasalahan, hal tersebut tidak terlepas dari proses penafsiran informasi yang dipengaruhi oleh berbagai macam factor misalnya pengalaman. . Menurut Rakhmat (2009: 51) persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Selanjutnya dalam kamus lengkap Psikologi (Chaplin, 2008) mengemukakan persepsi adalah (1) Proses mengetahui atau mengenali objek dan kejadian objektif dengan bantuan indera, (2) Kesadaran dari proses-proses organis, (3) (Titchener) satu kelompok penginderaan dengan penambahan arti-arti yang berasal dari pengalaman di masa lalu, (4) variabel yang menghalangi atau ikut campur tangan, berasal dari kemampuan organisasi untuk melakukan pembedaan diantara perangsang-perangsang, (5) kesadaran intuitif mengenai kebenaran langsung atau keyakinan yang serta merta mengenai sesuatu. Dengan demikian dapat kita siimpulkan bahwa persepsi merupakan sebuah proses penafsiran pesan oleh seseorang setelah menerima informasi dari panca inderanya.Persepsi dapat mempengaruhi cara berpikir dan bersikap seorang individu karena persepsi dapat terbentuk berkat adanya pengalaman yang pernah terjadi pada individu tersebut.

Terkait dengan program PPG, ada persepsi mahasiswa yang menunjukkan bahwa mereka belum memahami apa tujuan utama dari diadakannya PPG,padahaldalamPermendikbud No 87 Tahun 2013 yang mengatur mengenai PPG Prajabatan mengemukakan bahwa program Pendidikan Profesi Guru (PPG) merupakan program pendidikan yang diselenggarakan untuk mempersiapkan lulusan S1 kependidikan dan S1/ D IV non kependidikan yang memiliki bakat dan minat menjadi guru agar menguasai kompetensi guru secara utuh sesuai dengan standar nasional pendidikan sehingga dapat memperoleh sertifikat pendidik profesional pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Sehingga jelaslah bahwa tujuan diadakannya PPG ini ialah untuk meningkatkan kompetensi para guru di Indonesia.

Guru dikategorikan profesional jika memiliki berbagai kompetensi yang mampu mendukung peningkatan mutu dalam bidang yang digelutinya.Dalam UU No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosendikemukakan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru berdasarkan Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi yaitu PPG. Sebelum mengikuti PPG haruslah didahului dengan ilmu-ilmu dasar kependidikan, karena pada PPG lebih mengedepankan praktik ketimbang teori-teori. Namun hasil penelitian menunjukkan jika mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Unsri belum sepenuhnya punya persiapan untuk mengikuti PPG, salah satunya dikarenakan minimnya informasi yang mahasiswa dapatkan mengenai PPG serta mengenai apa saja mekanisme dalam pelaksanaan PPG.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa sampai saat ini diperoleh informasi bahwa mahasiswa semester VII yang ada di jurusan Pendidikan IPS FKIP UNSRI belum begitu faham tentang manfaat PPG untuk guru kedepannya, belum mengetahui apa saja materi PPG, kurikulumnya, cara belajarnya karena sedikit sekali informasi tentang materi PPG, dan pengetahuan mahasiswa tentang PPG hanya sebatas pengertian PPG saja. Jadi mahasiswa belum sepenuhnya memahami Program PPG terutama bagaimana kurikulum atau materi yang ada pada program PPG, pelaksanaannya, apa yang harus dipersiapkan. Mahasiswa hanya memahami PPG itu merupakan program pemerintah untuk mendapat sertifikat guru yang berguna untuk menjadi guru PNS.

Untuk permasalahan mengenai kesiapan mahasiswa jurusan pendidikan IPS FKIP Unsri ditinjau dari aspek kompetensi guru, diperoleh jawaban bahwa mahasiswa semester VII yang ada di jurusan Pendidikan {PS FKIP UNSRI sudah memahami tentang apa saja yang harus dikerjakan sebagai seorang guru, mahasiswa sudah cukup memahami tentang perkembangan peserta didik.mahasiswa sudah mengetahui dan memahami apa saja yang harusnya ada dalam RPP, mahasiswa sudah memahami tentang pentingnya evaluasi pada proses pembelajaran.Mahasiswamemahami tugas pendidik dan bagaimana menciptakan

suasana belajar yang aktif dikelas, namun belum memahami bagaimana hubungan antara standar kompetensi, kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Bagi dosen yang mengampuh mata kuliah yang berkaitan dengan proses belajar dan pembelajaran untuk lebih mmberikan pengetahuan dan pengarahan tentang apa saja yang harus disiapkan untuk menjadi guru yang professional terutama terkait dengan program PPG.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Chaplin, J.P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif; Analisis Data*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Gufron, A. (2010*). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Profesi Guru*. Diktat: FIP UNY

Mulyana, D. (2001). *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Nasution. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.

Pangestika, R dan Alfarisa, F. (2017). *Pendidikan Profesi Guru (PPG): Strategi Pengembangan Profesionalitas Guru dan Peningkatan Mutu Pendidikan Indonesia*. (http://eprints.uny.ac.id/21965/1/60%20Ratna%20Rosita%20Pangestika%20%26%20Fitri%20Alfarisa.pdf) dilihat 14 Februari 2018.

Peraturan Pemerintah no 19 Tahun 2015 tentang Standar Pendidikan Nasional.Rakhmat 2009

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 87 tahun 2013 tentang PPG

Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi no 55 tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru.

Rakhmat, J. (2009). *Psikologi Komunikasi.* Bandung; PT Remaja Rosdakarya

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung; CV. Alfabeta;

Sunaryo,W.K. (2013). *Taksonomi Bepikir.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Undang-Undang No 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen

TANTANGAN DAN PELUANG DUNIA PENDIDIKAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4,0

(Studi kasus model Rumah Belajar & Pendidikan PAUD binaan CSR JICT)

Syamsul Yusuf

ABSTRAK

PENDAHULUAN

Berbicara tentang peluang dan tantangan dalam revolusi Industri saat ini berbanding lurus dengan perubahan cara belajar, pola berpikir dan cara bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif di berbagai bidang untuk menghadapi persaingan global. Kalau dulu para peserta didik lebih mengedepankan pemahaman konseptual secara manual dengan berbagai referensi, Hari ini tidak dapat kita pungkiri dengan kemunculan alat alat komunikasi modern yang dapat mengubah gaya hidup juga pola pikir manusia sehingga munculah berbagai inovasi yang perubahannya begitu pesat memasuki teknologi global. Terlebih dalam dunia pendidikan, abad ini menuntut praktisi pendidikan harus terus berinovasi, memunculkan ide ide baru, mampu berinteraksi serta yang paling penting berkolaborasi dalam aktivitas sosial yang akan diterapkan dengan berbasis teknologi digital.

Tenaga pendidik harus terus meningkatkan kemampuan literasi media, teknologi informasi yang akan disampaikan dalam pembelajaran, dan menemukan analisis dalam penyelesaian masalah secara digital, harapannya kolaborasi ini mampu mengubah cara pandang dan kinerja dari sistem pendidikan yang sudah ada dengan bahasa lain digitalisasi pendidikan berbasis aplikasi. Ide besar ini tentu saja sangat baik diterapkan untuk masyarakat yang sudah maju sehingga membawa dampak yang fositif serta kemajuan di berbagai bidang.

Fase Revolusi Industri

Revolusi Industri Pertama (1750-1830), ditandai dengan penemuan mesin uap dan kereta api. Penggunaan mesin uap pada waktu itu dimaksudkan untuk menggantikan tenaga manusia dan hewan dalam produksi.

Revolusi Industri Kedua (1870-1900), ditandai dengan penemuan listrik, alat komunikasi, bahan-bahan kimia, dan minyak. Revolusi industri pada tahap ini

dapat digunakan untuk melaksanakan konsep produksi massal.

Revolusi Industri Ketiga (1960 hingga sekarang), ditandai dengan penemuan komputer, internet, dan telepon genggam. Revolusi industri ketiga ini dapat digunakan untuk otomatisasi proses produksi dalam kegiatan industri.

Saat ini kita memasuki era baru, yaitu Revolusi Industri Keempat atau sering disebut dengan istilah populer Revolusi Industri 4.0. Revolusi industri gelombang keempat ini tetap bertopang pada Revolusi Industri Ketiga yang ditandai dengan bersatunya beberapa teknologi, sehingga kita melihat dan merasakan suatu era baru yang terdiri atas tiga bidang ilmu yang independen, yaitu fisika, digital, dan biologi.

Potensi dan kerugian Revolusi Industri 4,0 (khusus dinegara yang sudah maju)

Revolusi Industri 4.0 mempunyai potensi memberdayakan individu dan masyarakat, karena revolusi industri fase ini dapat menciptakan peluang baru bagi ekonomi, sosial, maupun pengembangan diri pribadi. Revolusi Industri 4.0 dapat menaikkan rata-rata pendapatan per kapita di dunia, memperbaiki kualitas hidup, dan bahkan memperpanjang usia manusia (meningkatnya usia harapan hidup).

Kerugiannya Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0 menyebabkan hilangnya privasi seseorang akibat penyebaran data digital secara mudah. Tiada lagi tempat bagi data untuk disembunyikan. Revolusi Industri 4.0 juga bisa menyebabkan pengerdilan dan marginalisasi (peminggiran) beberapa kelompok dan ini dapat memperburuk kepentingan sosial bahkan kohesi sosial, juga dapat menciptakan risiko keamanan dan dapat pula merusak interelasi (hubungan) antarmanusia.

Upaya Pemerintah dalam menyiapkan Revolusi Industri 4.0 dalam bidang Pendidikan

Pemerintah Indonesia sudah mulai mengarahkan untuk kompetensi peningkatan keahlian tenaga kerja melalui program pendidikan vokasi *link and match*. Artinya, pendidikan dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan relevansi sekolah kejuruan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja, dunia usaha, dan dunia industry. Sedangkan, untuk tingkat pendidikan dasar sudah mulai bermunculan pelatihan guru guru yang

kreatif dan menyenangkan yang mengedepankan karakter masyarakat maju, saling menghargai perbedaan dan inovasi inovasi pengajaran kreatif, sehingga diharapkan peserta didik mampu memberikan pembelajaran kepada anak anak didiknya agar dapat menghargai perbedaan dan mengedepankan kompetisi yang sehat.

Regulasi dalam bidang pendidikan

Setelah gerakan reformasi terjadi,pandangan terhadap proses belajar yang didominasi guru dianggap tidak lagi relevandengan perkembangan teori-teori belajar dan pendidikan secara umum. Para penggiat pendidikan rajin memberi masukan kepada pemerintah dan DPR bahwaIndonesia perlu segera mereformasi kebijakan di bidang pendidikan.Hasilnya, pada tahun 2003 lahirlahUndang-undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003 yang merupakanhasil revisi atas Undang-undang no.2 tahun 1998 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Beberapa konsep dasar tentang pendidikan mengalami perubahan yang cukup mendasar. Salah satunya yakni pemaknaan tentang pendidikan.Pada UU Sisdiknas no 2 tahun 1998, pendidikan dimaknai sebagai: Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran,dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang; (Bab I pasal 1). Sedangkan, pada UU Siskdiknas no.20 tahun 2003, makna pendidikan itu diganti menjadi sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar danterencana untuk mewujudkan suasana *Belajar* dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinyauntuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,pengendalian diri, kepribadian,kecerdasan,akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,bangsa dan negara (Bab I, pasal 1 ayat1)

Secara sepintas saja sudah terlihat adanya semangat yang berbeda antara kedua UU tersebut. Antara lain bentuk perbedaan itu adalah:

1. UU Sisdiknas no. 2 tahun 1998 menempatkan siswa secara pasif, tercermin dari kata:
   menyiapkan peserta didik.
2. UU Sisdiknas no. 2 tahun 1998 menempatkan guru lebih dominan, tercermin dari kata: kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan.
3. UU Sisdiknas no.20 tahun 2003 mengganti istilah atau konsep

pengajaran menjadi *pembelajaran*.

4. Pada UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003 posisi siswa nampak lebih aktif, sementara guru hanya berperan sebagai fasilitator Jelaslah, bahwa reformasi bidang pendidikan telah menggeser paradigm pendidikan kita dari pengajaran menjadi pembelajaran, dari paradigma *Teacher Centered* menjadi *Learner Centered,* dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

Perubahan paradigma ini membutuhkan pendekatan yang juga baru. Para ahli pendidikan memandang bahwa pembelajaran aktif adalah model yang paling
tepat dengan paradigma baru tersebut.

Pendidikan di Rumah Belajar

Menyiapkan generasi 4.0 dari jalanan**,** berdiri agustus 2008 dengan membuka satu Rumah Belajar dengan puluhan siswa saja, hari ini sudah 3 Rumah Belajar Pusat dan 15 Kelas Jauh tersebar di 3 Kecamatan di Jakarta utara dengan warga belajar yang mampu terlayani tahun 2016-2017 sebanyak 1435 orang. Mengutip data yang dirilis UNICEF tahun 2016 lalu, ada 2,5 juta anak Indonesia yang tidak dapat meneruskan penddikannya di tingkat lanjut. Dari data tersebut diketahui ada 600 ribu anak usia SD dan 1,9 juta anak usia SMP yang gagal melanjutkan hak belajarnya?

Ini angka formal, berapa besar yang tidak terdeteksi? Pengalaman di lapangan membuktikan bahwa angka dilapangan kerap jauh lebih besar dibandingkan data statistic. Bukan karena salah data, tapi mereka yang punya anak putus sekolah umumnya tidak terdata secara baik sebagai warga suatu kawasan tertentu serta fktor lainnya.

Apa yang dilakukan Rumah Belajar?

- Mengembangkan potensi / bakat anak melalui pendidikan non formal yang berbasis teknologi digital dan keahlian
- Kelompok sasarannya anak nak putus sekolah / tidak mampu di wilayah Jakarta utara
- Melakukan beragam aktivitas sesuai dengan potensi yang mereka miliki
- Dibekali keterampilan dasar berbasis computer dan bahasa inggris yang mungkin berguna di kemudian hari
- Karena dorongan masyarakat akhirnya berkembang memfasilitasi anak didik untuk mendapatkan ijazah sebagai syarat meneruskan pendidikan formal atau bekerja di sektor formal dengan membuka Pusat Kegiatan

- Belajar Masyarakat atau PKBM dengan menyelenggarakan pendidikan non formal kejar paket A,B,dan C

Rumah Belajar sebagai model CSR yang mendukung RI 4.0

Rumah belajar sebagai model CSR yang mendukung Revolusi Industri 4.0 memberdayakan anak anak putus sekolah agar kembali memiliki mimpi, harapan dan masa depan dengan agenda sebagai berikut:

- ✓ Media sosialisasi nilai dan sikap hidup positif
- ✓ Mengurangi angka pengangguran, anak jalanan, dan kerawanan social
- ✓ Menyiapkan tenaga kerja terlatih yang siap bersaing di masa depan (RI 4.0)
- ✓ Perbaikan kualitas hidup warga Rumah Belajar
- ✓ Media komunikasi dengan pihak terkait pengembangan program
- ✓ Wahana silaturahmi antar pihak terkait
- ✓ Peningkatan kinerja dan gagasan program

Pola Belajar dengan prinsip MENGALIR

M membangun 3 K (karakter,keterampilan, kemandirian)

E mpatik dan penuh kepedulian

N yalakan kembali harapan dan motivasi

G galang kekuatan melalui nilai kekeluargaan

A aktif dan menyenangkan

L liberatif dan tanggung jawab

I inspiratif dan berdaya Ubah

R rayakan setiap prestasi dan capaian

Pendekatan pembelajaran 4B

- ❖ **Bermain**
- ❖ **Belajar**
- ❖ **Berteman**
- ❖ **Berkembang bersama**

Dengan menerapkan pendidikan sebaya atau *Peer Education*

Program CSR pendidikan yang menerapkan RI4.0?

- ✓ JICT – Jakarta International Container Terminal
- ✓ Tahun 2017 mendapatkan penghargaan ISDA (Indonesian SDGs Award) yang dianugrahkan oleh Menteri Perencanaan Pembangunan Bambang Brojonegoro
- ✓ Pelabuhan peti kemas terbesar dan tersibuk di Indonesia
- ✓ Bediri tahun 1999 perusahaan afiliasi perseroan
- ✓ Saham mayoritas dari Hutchinson Port sebesar 51% dan Pelindo II 48,9%,

0,1% karyawan maritime

- ✓ Hutchinson Port adalah investor pelabuhan dunia yang berpusat di Hongkong
- ✓ Operator pelabuhan 26 negara di Asia, Timur Tengah, Afrika, Eropa, Amerika dan Australia

Bidang Garap CSR nya?

1. Rumah Belajar
2. Program green dock school
3. Program pengembangan PAUD
4. Beasiswa Dolphin
5. Revitalisasi budaya
6. Kesehatan
7. Lingkungan
8. Ekonomi masyarakat

SIMPULAN

Di akhir tulisan ini disadari atau tidak Revolusi Industri 4.0 akan segera hadir di tengah tengah kita bahkan beberapa sudah kita terapkan dalam keseharian kita dan tidak mungkin menolak atau menghindarinya, prosesnya akan terus berjalan dengan sendirinya. Terlepas dari itu semua saya percaya masyarakat Indonesia khusunya masyarakat Lampung masih memiliki budaya yang kuat, nilai spiritual yang tinggi, mampu menghargai perbedaan, sikap optimis akan bisa menepis atau memperkecil dampak negative dari Revolusi Industri 4.0 ini, walaupun masih panjang dan PR pendidikan kita yang masih sangat banyak untuk memenuhi kriterianya RI4.0

DAFTAR PUSTAKA

Dananjaya, Utomo.2005.*Sekolah Gratis*, Jakarta, Paramadina

Dananjaya, Utomo.2010.*Media Pembelajaran Aktif*, Jakarta, Bandung, Penerbit Nuansa

Dryden, Gordon, 2007. The Power Of Learning Styles, Bandung, Kaifa

Nurmaya, Isyaheni,14 Juni 2014. Pendidikan Sebaya, 30 Desember 2017, http:// isyaheninurmaya.blogspot.co.id/2015 /06/pendidikan-sebaya-peer-education.html

Tempo.co. 15 September 2017,Berkat Program Rumah Belajar,JICTRaih Penghargaan di ISDA 2017, 29 Desember 201,https://bisnis.tempo.co/read/909 471/ber-kat-program-rumah-belajar-jict-raih-penghargaan-di-isda-2017

PERANAN PPKN DALAM MENGEMBANGKAN KESADARAN POLITIK PADA GENERASI MUDA

[1]Teki Prasetyo Sulaksono, [2]Berchah Pitoewas, [3]Yuli Kurniasih
1.[1,2]Universitas Lampung 2.[3]UIN Bandar Lampung

ABSTRAK

Generasi muda merupakan generasi potensial yang memasuki usia muda dalam pencarian jati diri. Generasi muda yang hari ini disebut sebagai generasi mileneal dan memasuki usia pemilih pemula menjadi salah satu sektor penting dalam mendulang suara. Lebih dari itu, beberapa calon legislatif merupakan generasi muda. Perkembangan dan kemajuan jaman membuat politik tidak hanya diperankan oleh golongan tua, namun sudah merambah ke generasi muda. Perkembangan politik yang merambah ke generasi muda yang tidak diimbangi dengan pengetahuan dan sikap tantang politik yang baik, justru akan menimbulkan budaya politik yang kurang baik pada generasi muda. Untuk itu, kesadaran politik generasi muda harus dikembangkan dalam rangka menyiapkan generasi yang paham dan sadar akan politik yang ada di Indonesia. PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki muatan konten pembelalajaran politik, seperti demokrasi, budaya politik, suprastruktur politik, dan infrastruktur politik. Politik boleh berkembang dan memasuki dunia anak muda, namun harus diimbangi dengan pengetahuan dan sikap generasi muda tentang politik sehingga mampu mengimplementasikan nilai-nilai budaya politik yang baik dan partisipatif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Kata Kunci: Peranan PPKn, Kesadaran Politik, Generasi Muda

PENDAHULUAN

Manusia adalah mahluk individu sekaligus mahluk sosial. Sebagai individu, merupakan satu kesatuan yang terdiri dari unsur jasmani (raga) dan rohani (jiwa). Didalam jiwa manusia terdapat tiga potensi belajar yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Pendidikan merupakan kajian yang sangat luas. Ruang lingkupnya mencakup seluruh pengalaman dan pemikiran manusia tentang pendidikan. Dalam bahasa Inggris istilah pendidikan menggunakan perkataan *"education"*, biasanya istilah tersebut dihubungkan dengan pendidikan di sekolah, dengan alasan bahwa sekolah tempatnya anak dididik dan dibimbing oleh para ahli yang khusus mengalami pendidikan dan latihan sebagai profesi. Pengertian tersebut di dalam dunia pendidikan bisa dikatakan sebagai pendidikan dalam arti sempit. Selanjutnya pendidikan dalam arti kusus, dapat diartikan sebagai mendewasakan anak. Kemudian pendidikan dalam arti luas merupakan usaha manusia untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya, yang berlangsung sepanjang hayat. Henderson dalam Sadulloh (2010:4) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan

lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir.

Menurut Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan 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. Dari pengertian pendidikan di atas masih ada pembagian lagi dalam dunia pendidikan. Pertama ada yang namanya pedagogik yang berarti ilmu mendidik anak. Pedagogik mencoba menjelaskan tentang bagaimana mendidik anak, dari seluk-beluknya, sampai bagaimana menjadikan anak bisa tumbuh sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Untuk itu, pedagogik sangat penting untuk dimiliki setiap pendidik.

Kehidupan modern-demokratis seperti saat ini, tidak ada ancaman yang lebih mengkhawatirkan bagi impian modern mengenai kewarganegaraan demokratis daripada terjadinya perpecahan-perpecahan etnis, religius, dan linguistik yang tajam dalam masyarakat. Sejak awal era modern, para teoritis liberal Barat merasa pesimis terhadap prospek-prospek tata pemerintahan demokratis di negara-negara yang sangat majemuk. Kemudian, kehidupan modern saat ini banyak dibangun di atas dasar kebangsaan. Konsep kebangsaan yang mulai dikenal berbarengan dengan kemunculan modernitas, dilanjutkan kolonialisme terhadap dunia ketiga, dan berakhir dengan penerimaan model kehidupan politik yang berbasis kesatuan kebangsaan menuntut banyak penyesuaian, perumusan, dan inovasi-inovasi baru dalam berkehidupan. Termasuk bagaimana menempatkan kehidupan beragama dalam bingkai kebangsaan yang telah diterima itu, terlebih dalam tatanan dunia. Awalnya, konsep kebangsaan menuntut kesatuan asal; ras, bahasa, budaya, filosofi berfikir dan bahkan mungkin keyakinan. Matsumoto (2008) dalam jurnalnya memberikan gambaran bahwasannya individu akan memberikan ekspresi berbeda ketika dia dalam kesendirian dan ketika dia dalam sebuah komunitas.

Dinamika politik Indonesia hari ini yang terus berubah harus dibarengi dengan pendidikan disemua jenjang. Masa jabatan kepemimpinan daerah dan legislatif baik tingkat pusat maupun daerah sampai pemilihan presiden yang berlangsung 5 (lima) tahun sekali memberikan warna

pesta demokrasi yang hari ini melibatkan generasi muda. salah satunya melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai sarana untuk mengembangkan kesadaran berpolitik pada generasi muda.

PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia. Karena dengan pendidikan manusia dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang mampu menjalankan fungsinya sebagai mahluk Tuhan yang berakal. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (1), menyatakan bahwa :

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar 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. Dalam ayat (2) dinyatakan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang bersumber pada ajaran agama, keanekaragaman budaya Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya pendidikan merupakan usaha sadar dan terorganisir dan berkelanjutan dalam susana belajar untuk mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam pendidikan yang ditekankan adalah proses yang tidak sekedar belajar untuk mengetahui sesuatu (*learning how to know*), melainkan belajar untuk memecahkan masalah (*learning how to solve problems*), dan yang paling penting adalah belajar untuk kemajuan kehidupan diri dan lingkungannya (*learning to live to be*).

Menurut dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 3, bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Dengan demikian, pemerintah harus menyiapkan satu sistem pendidikan yang

sesuai dengan pasal tersebut untuk mencetak generasi muda Indonesia dalam hal ini para peserta didik untuk dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia.

Pendidikan terbagi atas 3 (tiga) jalur yaitu pendidikan formal, informal, dan non formal. Coombs dalam Sudjana (2007:355), Adapun pendidikan formal yaitu kegiatan yang sistematis, berstruktur, bertingkat, berjenjang, yang dimulai dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi termasuk didalamnya studi yang berorientasi pada akademisi dan umum, program spesialisasi, dan latihan profesional yang dilakukan terus menerus. Pendidikan nonformal yaitu kegiatan yang terstruktur dan terorganisasi, di luar sistem persekolahan yang dilakukan secara mandiri dan melayani peserta didik tertentu untuk mencapai tujuan belajarnya.

Sedangkan, pendidikan informal yaitu pendidikan sepanjang hayat sehingga memperoleh nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber dari keluarga, lingkungan, tetangga, tempat bermain, perpustakaan, pasar, dan media masa. Mendidik siswa sama halnya mendidik anak. Keadaan hari ini merupakan buah hasil dari pendidikan dari orangtua pada saat masih anak-anak. Sehingga anak-anak yang dididik hari ini, kelak kemudian hari akan menjadi warganegara kita. Kekuatan suatu bangsa ditopang dengan pendidikan yang ada pada rakyatnya. Karena maksud dari memberikan pengajaran adalah untuk memberikan manfaat bagi kehidupan bersama dan untuk memerdekaan manusia sebagai masyarakat. (Ki Hadjar Dewantara, 2011).

> Menurut Dimond dalam Wahab dan Sapriya (2011 : 32) pengertian *civics* atau *citizenship education* memiliki makna dalam arti luas dan sempit bila dikaitkan dengan kehidupan sekolah dan masyarakat. Dalam arti sempit lebih menekankan pada aspek teori dan praktik pemerintahan demokrasi, sedangkan dalam arti luas lebih menekankan pada keterlibatan dan partisipasi warga negara dalam permasalahan-permasalahan kemasyarakatan.

Nama pelajaran Kewarganegaraan atau Pendidikan Kewarganegaraan menurut Standar Isi dianggap sebagai lahirnya konsep pendidikan kewarganegaraan dalam paradigmayang baru di Indonesia. Dalam draft-draft awal munculnya Kurikulum 2004 yaitu sejak draft kurikulum 2001, 2002, dan 2003, kurikulum mengenai pendidikan kewarganegaraan. Visi bahwa pendidikan

kewarganegaraan bertujuan mewujudkan masyarakat demokratis merupakan reaksi atas kesalahan paradigma lama yang masih berlabelkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn sangat menyolok dengan misi mewujudkan sikap toleransi, tenggang rasa, memelihara persatuan kesatuan, tidak memaksakan pendapat, menghargai, dan lain-lainyang dari ilmu politik yaitu pada bagian demokrasi politik. Adanya materi yang bersumber dari batang keilmuan yang lain muaranya tetap kearah demokrasi politik. Dengan demikian pelajaran ini nantinya akan memiliki batang ilmu yang jelas. Pendidikan kewarganegaraan paradigma baru dalam restrukturisasi kurikulum tetap mendasarkan pada standar kelayakan materi yang bersifat universalyang intinya relevan dengan dan ridak bertentangan dengan sistem demokrasi (Winarno, 2006).

> Djahiri dalam Budimansyah (2007 : 9) menjelaskan bahwa Pendidikan kewarganegaraan atau *civic education* adalah program pendidikan atau pengajaran yang secara progamatik, prosedural berupaya memanusiakan manusia (*humanizing*) dan membudayakan (*civilizing*) serta memberdayakan (*empowering*) manusia atau peserta didik agar menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan keharusan atau yuridis konstitusional bangsa dan negara.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat dikatakan pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah pembelajaran dengan cara mengajar yang memiliki progam dan berusaha memainkan peran untuk memanusiakan manusia yang menjadi salah satu tujuan pendidikan. Kemudian mengembangkan budaya yang ada pada dirinya dan menyesuaikan dengan lingkungan belajar dan lingkungan tempat tinggal. Serta mampu membentuk dan bisa memberdayakan atau indivudu dapat berkontribusi sebagai warga negara yang cerdas dan baik. Dan kaitannya dengan politik adalah bagaimana menjadi warga negara yang memiliki partisipasi aktif dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara.

Disisi lain, pernyataan tersebut diperkuat dengan Permendiknas No. 22 tahun 2006, memberikan gambaran bahwa :

> Secara kurikuler, Pendidikan Kewarganegaraan dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mampu 1) berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam

kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi; 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa-bangsa lainnya; dan 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan ditetapkan dengan peraturan menteri Nomor 22 tahun 2006 Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, dijelaskan ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

a. Persatuan dan Kesatuan Bangsa,
b. Norma, Hukum, dan Peraturan,
c. Hak asasi manusia,
d. Kebutuhan Warga Negara,
e. Konstitusi Negara,
f. Kekuasaan dan Politik,
g. Pancasila,

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, yakni Pancasila sebagai ideologi terbuka.

Berdasarkan aspek-aspek ruang lingkup pendidikan kewarganegaran BNSP diatas salah satunya adalah kekuasaan dan politik, dengan aspek-aspek yang lain dalam menunjang peserta didik dalam menambah kapasitas sebagai generasi bangsa yang memiliki andil dalam kesadaran politik. Kesadaran politik ini berkaitan dengan partisipasi seseorang dalam kegiatan politik, minimal memiliki kesadaran dalam mengikuti pemilihan umum (Pemilu), dan lebih jauh lagi adalah bagaimana mampu mempengaruhi kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah.

Ada dua hal yang perlu dicatat. Pertama, kehidupan bersama memerlukan pandangan. Disini, adanya suatu dasar yang disepakati menjadi penting. Kedua, model kehidupan yang berdasarkan demokrasi ditengah kemajemukan mempunyai tantangan besar berupa perpecahan jika tidak dikelola dengan baik. Sehingga, salah satu pertanyaan paling penting bagi kita yang hidup di Indonesia adalah bagaimana kita memahami satu sama lain dalam perbedaan. Terlebih ketika pikiran, akal, dan kehidupan manusiawi sudah dijajah oleh kekuatan uang dan kekerasan.

Politik sebagai kegiatan yang dikemukaan Miriam Budiardjo (1982:8) bahwa politik adalah bermacam-macm kegiatan dalam suatu sistem politik (atau negara) yang

menyangkut proses menentukan tujuan-tujuan dari sistem itu dan melaksanakan tugas-tugas itu. Selanjutnya Kartono (1989:5) melihat definisi politik sebagai segala sesuatu yang ada relasinya dengan pemerintahan, pengaturan dan penguasaan oleh negara, cara memerintah suatu toritorium tertentu; dan tindakan negara atau pemerintah untuk mengendalikan negara secara konstitusional dan yuridis formal.

Selanjutnya Moechtar Mas'oed (1982:29) menuliskan fungsi-fungsi politik diantaranya;

1. Sosialisasi Politik
   Proses sosial yang memungkinkan seseorang menjadi anggota kelompoknya. Oleh karena itu ia mempelajari kebudayaan kelompoknya dan peranan dalam kelompok.
2. Rekrutmen Politik
   Proses seleksi warga masyarakat untuk menduduki jabatan politik dan administrasi.
3. Artikulasi kepentingan
   Suatu proses penentuan kepentingan yang dikehendaki dari sistem politik, dimana masyarakat menyataka kepentingan mereka kepada lembaga-lembaga politik dan pemerintahan melalui kelompok kepentingan yang dibentuk bersama.
4. Agregasi kepentingan
   Proses perumusan alternatif dengan jelas dengan jalan penggabungan atau penyelesaian kepentingan yang telah diartikulasikan. Artinya ada jalan untuk memberikan alternatif kebijaksanaan tertentu.
5. Komunikasi Politik
   Alat untuk menyelenggarakan fungsi-fungsi lainnya, dalam rangka menghubungkan antar elemen dalam politik.

Fungsi-fungsi politik tersebut memberikan peluang bagi warga negara untuk dapat ikut serta dalam kegiatan politik, baik dalam bentuk kader politik yang terjun langsung dalam pemerintahan atau dapat melakukan kegiatan politik sebagai warga negara yang dapat berpartisipasi dalam mempengaruhi kebijakan pemerintah. Selain itu, partisipasi juga dapat dilakukan dengan cara melaksanakan program dari pemerintah sebagai kebijakan yang harus dilaksanakan oleh semua warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pemuda atau generasi muda menjadi bagian penting dalam sejarah suatu bangsa. Pemuda merupakan penerus perjuangan generasi terdahulu untuk mewujudkan cita – cita bangsa. Pemuda menjadi harapan dalam setiap kemajuan di dalam suatu bangsa. Pengertian Pemuda menurut

Undang – Undang No. 40 tahun 2009, yakni; Warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun; dan Kepemudaan adalah berbagai hal yang berkaitan dengan potensi, tanggung jawab, hak, karakter, kapasitas, aktualisasi diri, dan cita-cita pemuda.

Masa remaja, menurut Mappiare dalam Ali dan Asrori (2006:9), Rentangan usia remaja berada dalam usia 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 sampai 22 tahun bagi pria. Jika dibagi atas remaja awal dan remaja akhir, maka remaja awal berada dalam usia 12-13 tahun sampai 17-18 tahun, dan remaja akhir dalam rentangan usia 17-18 tahun sampai 21 tahun. Pemuda dituntut aktif dalam kegiatan-kegiatan masyarakat, sosialisasi dengan warga sekitar. Kehadiran pemuda sangat dinantikan untuk menyokong perubahan dan pembaharuan bagi masyarakat dan negara. Berbagai definisi berkibar akan makna kata pemuda. Baik ditinjau dari fisik maupun phisikis akan siapa yang pantas disebut pemuda serta pertanyaan apakah pemuda itu identik dengan semangat atau usia. Terlebih kaitannya dengan makna hari Sumpah Pemuda.

Princeton mendefinisikan kata pemuda (*youth*) dalam kamus Webstersnya sebagai "waktu hidup antara masa kanak-kanakdan kedewasaan, kematangan dini, keadaan yang muda atau belum matang atau belum berpengalaman, kesegaran dan vitalitas karakteristik orang muda". Sedangkan dalam kerangka usia, WHO menggolongkan usia 10 – 24 tahun sebagai *young people*, sedangkan remaja atau *adolescence* dalam golongan usia 10 -19 tahun. Contoh lain di Canada dimana negara tersebut menerapkan bahwa "setelah usia 24, pemuda tidak lagi memenuhi syarat untuk layanan sosial remaja".
(http://wahyuningtiyas.blogspot.com/)

Berdasarkan definisi di atas, dapat dilihat bahwa pemuda adalah individu yang berusia di atas 15 sampai 30 tahun. Pada usia inilah pembentukan karakter pemuda yang perlu dibina dan diberdayakan untuk bekal dimasa depan dan akan lebih baik lagi jika kesadaran politik generasi muda ini telah terbina dipersekolahan melalui mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang diharapkan mampu mengembangkan kesadaran politik generasi muda.

SIMPULAN

Manusia merupakan mahluk individu sekaligus mahluk sosial yang memiliki identitas berupa kebudayaan. Manusia modern dibangun dengan pemahaman multikultur atas sebuah keberagaman. Pendidikan kewarganegaraan memiliki kompentensi untuk mengembangkan kesadaran politik generasi muda teruatama dalam dunia pendidikan dipersekolahan dengan pengetahuan, simulasi, dan kegiatan bersama. Dengan muatan materi yang sejalan dengan aspek-aspek kekuasaan dan politik bagi kehidupan baik didalam sekolah maupun aktivitas sehari-hari. Kesadaran politik yang dibangun pada generasi muda melalui materi pembelajaran yang memuat budaya politik partisipasi yang memberikan kesempatan pada warga negaranya untuk ikut serta dalam kegaitan politik pemerinatahan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan memiliki peranan dalam mengembangkan kesadaran politik generasi muda. Melalui berbagai rangkaian pembelajaran yang memberikan pengaruh positif kepada generasi muda dalam mengembangkan potensi kecerdasan fikiran, sikap dan spiritual untuk menjadi generasi muda yang cerdas fikirnya, kuat fisiknya, lagi baik akhlaknya. Sehingga dapat memahami arti politik yang baik sehingga dapat berpartisipasi sebagai warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

DAFTAR PUSTAKA

Ali M, Asrori. 2006. *Psikologi Remaja*. Bumi Aksara: Jakarta.

Budiardjo, Miriam. 1982. *Dasar-dasar Ilmu Politik.* Jakarta : Gramedia

Budimansyah, D & Suryadi, K. (2008). *PKn dan Masyarakat Multikultural*. Bandung: Program Studi PKn SPs UPI.

Kartono, Kartini. 1989. *Pendidikan Politik sebagai Bagian dari Pendidikan Orang Dewasa.* Bandung : Penerbit Mandar Maju.

Matsumoto, David. Et al. (2008). *Mapping Expressive Differences Around the World: The Relationship Between Emotional Display Rules and Individualism Versus Collectivism.* Journal Of Cross Cultural Psychology, Vol. 39 No. 1, 55-74. www.sagepublication.com

Mochtar, M. 1982. *Perbandingan Sistem Politik.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Wahab, Abdul Aziz dan Sapriya. (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung : Alfabeta.

Winataputra, U.S (2012). *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Pendidikan Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press.

Sudjana, Jujun. Pendidikan Nonformal. Dalam Ali, dkk. (Penyunting), *Ilmu Aplikasi Pendidikan* (hlm. 355-380). Bandung : Pedagoiana Press.

Winarno. (2006). *Pendidikan Kewarganegaraan di Persekolahan: Standart Isi dan Pembelajarannya*. Jurnal Civics. Vol. 3, No. 1. Tahun 2006. Hlm. 3-6.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang – undang Republik Indonesia No. 40 tahun 2009, tentang Kepemudaan(http://wahyuningtiyas.blogspot.com/2008/12/pengertian-pemuda-menurut-kamus.html) di akses pada 30 Desember 2018

PERANAN PENDIDIKAN BUDI PEKERTI DALAM PEMBINAAN WARGA NEGARA CERDAS YANG BERKARAKTER DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

BUDI PEKERTI EDUCATION ROLE IN DEVELOPING INTELLIGENT CITIZENS WITH CHARACTERS IN THE INDUSTRIAL REVOLUTION ERA 4.0

Yunisca Nurmalisa[1], Ana Mentari, Nurhayati, Hermi Yanzi

Abstrak

Masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita saat ini adalah masalah krisis multidimensional dan degradasi moral karakter bangsa, serta isu disintegrasi bangsa sehingga pendidikan karakter dianggap menjadi solusi alternatif yang ampuh untuk menghadapi permasalahan moral bangsa yang makin memburuk. Fenomena saat ini, sering kita jumpai anak tidak lagi hormat pada orang tua, pergaulan bebas remaja, sikap-sikap anti sosial yang Nampak dari kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun masyarakat. Dalam persaingan global, suatu bangsa perlu menjadi bangsa yang inovatif agar menjadi bangsa yang unggul. Maka perlu adanya tatanan nilai dan kebijakan yang kuat agar krisis kebudayaan dan disintegrasi bangsa tidak terjadi di Indonesia. Pendidikan di Indonesia haruslah menanamkan karakter dan jiwa kebangsaan yang berasal dari akar budaya bangsa dan jelas berdasarkan Pancasila sebagai dasar negara, filosofi dan nilai luhur bangsa. Hal ini sesuai dengan program yang dicanangkan oleh pemerintah, yaitu revolusi mental. Melalui pendidikan budi pekerti diharapkan dapat menjadi solusi dalam pembinaan warga negara cerdas yang berkarakter di tingkat mahasiswa.

Kata kunci: Pendidikan Budi Pekerti, Warga Negara Cerdas, Karakter, Revolusi Industri 4.0

[1] PPKn FKIP Universitas Lampung

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi di Indonesia dituntut untuk dapat mengantisipasi semakin pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi dalam era revolusi industri 4.0. Berbicara tentang perguruan tinggi tentunya bersingungan dengan istilah pendidikan yang sudah tidak asing lagi di tengah-tengah masyarakat saat ini. Pendidikan pada era sekarang sangatlah penting hal ini dikarenakan kegiatan pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari seperti halnya kebutuhan primer dan skunder manusia. Terutama di era Revolusi Industri 4.0 dimana jasa pendidikan dan bisnis industri juga sangat cepat perkembangannya, sehingga dalam segala aspek menjadi semakin kompetitif dan harus mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Perubahan yang terjadi dalam era revolusi industri juga sangat berpengaruh pada karakter manusia yang dapat berubah dengan cepat.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu mempersiapkan mahasiswa agar menjadi warga negara yang cerdas dan berkarakter, serta mampu menjalankan perannya di masa yang akan datang. Sementara dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dibutuhkan pengintegrasian pemanfaatan internet dengan produksi di dunia industri yang memanfaatkan kecangihan teknologi dan informasi. Pengembangan konsep pendidikan karakter yang secara umum banyak dikembangkan melalui konsep *multiple intelligence*.

Artinya pendidikan bukan saja harus membekali anak didik dengan pengetahuan yang memadai dan karakter yang baik, melainkan pendidikan juga harus membekali peserta didik keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga mereka dapat memenuhi tujuan hidup secara efektif dan efisien. Oleh karena itu pendidikan dapat dikatakan sebagai upaya untuk memajukan budi pekerti, pola pikiran, dan jasmani anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (wibowo, 2013: 2).

Pendidikan budi pekerti atau lebih dikenal saat ini dengan pendidikan karakter merupakan kebutuhan yang sangat penting terutama di era sekarang dengan kecanggihan teknologi yang terus berkembang. Pendidikan karakter diharapkan dapat menjadikan mahasiswa menjadi warga negara yang terampil, berwawasan luas, dan berakhlak mulia. Karena pada dasarnya kemampuan intelektual yang baik haruslah diimbangi dengan pendidikan karakter yang baik pula, dengan demikian pendidikan karakter akan dapat menghasilakn mahasiswa yang

pintar, cerdas, dan berakhlak mulia (Youpika & Zuchdi, 2016: 47).

Sasaran pendidikan karakter saat ini ialah para remaja, hal ini dikarenakan generasi muda adalah penerus bangsa yang mempunyai kecerdasan intelektual yang baik, namun kecerdasan intelektual cenederung akan menjadi boomerang bagi negara kesatuan republik Indonesia jika tidak diimbangi dengan karakter yang baik. Hal ini dapat dilihat seriiring perkembangan zaman permasalahan moral, budi pekerti, watak, atau karakter yang masih menjadi persoalan yang signifikan dalam menghambat pembangunan bangsa. Sebagai contohnya ialah meningkatnya degradasi moral dan etika, kurangnya sopan satun terhadap orang yang lebih tua, meningkatnya ketidakjujuran, berbicara dengan nada keras dan tidak sopan kepada orang tua, mencuri, dan pergaulan bebas. Degradasi moral terlihat dari prilaku remaja yang saat ini dianggap sudah menyimpang dari budaya masyarakat Indonesia. Djiwandono (2002) juga menyebutkan prilaku atau permasalahan yang sering terjadi pada remaja diantaranya ialah kenakalan remaja, gangguan emosi, penyalahgunaan obat bius (*drugs*) dan alkohol, dan kehamilan di luar nikah.

Fakta dari permasalahan moral yang telah dijabarkan menunjukkan bawasanya bangsa ini mengalami krisis moralitas yang sangat menghawatirkan. Menurut Lickona (2003: 20) sebuah bangsa sedang menuju jurang kehancuran jika memiliki sepuluh tanda-tanda moral anak yang perlu diperbaiaki dan diperhatikan yaitu; 1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; 2) membudayanya ketidakjujuran; 3) sikap fanatik terhadap kelompok; 4) rendahnya rasa hormat terhadap orang tua dan guru; 5) semakin kaburnya moral baik dan buruk; 6) penggunaan bahasa yang memburuk; 7) meningkatnya perilaku yang merusak; 8) menurunnya etos kerja; 9) rendahnya rasa tangung jawab sebagai individu dan warga negara; 10) adanya rasa saling curiga dan kurangnya kepedulian atar sesama.

Untuk mengatasi, mencegah, dan menanggulangi permasalahan moral tersebut pendidikan budi pekerti atau pendidikan karakter memiliki peranan penting baik, terlebih di jenjang perguruan tinggi.

PEMBAHASAN

Pendidikan Budi Pekerti/ Pendidikan Karakter

Pendidikan budi pekerti atau yang lebih dikenal sebagai pendidikan karakter

merupakan suatu pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki prilaku agar lebih baik. Rawana, Franks, Brownlee, Rawana, & Neckoway (2011: 127) menyatakan, *" caracter education programs have gained in creasing interest in the past decade and are designed to produce students who are thoughtful, ethical, morally responsible, community oriented, and self-disciplined"*. Kebaikan perilaku yang dimaksud ialah kebaikan dalam kepribadian yang bijaksana, beretika, bermoral, bertangung jawab, yang berorientasi pada disiplin diri dalam masyarakat.

Pengajaran budipekerti hendaknya diinsyafi dan tidak lain artinya daripada menyokong perkembangan hidup anak-anak, lahir dan batin, dari sifat kodratinya menuju kearah peradaban dalam sifatnya yang umum (Dewantara, 1954; 2013, hlm. 485). Problem budi pekerti sebetulnya problem global yang dihadapi semua bangsa, bukan hanya Indonesia. Hasil statistik di Amerika Serikat berdasarkan survei Children Defense Fund (Suyanto, 2001; Suwarma[2]) menunjukkan bahwa,

> setiap hari di AS terdapat 3 remaja di bawah umur 25 tahun meninggal karena AIDS, 6 anak bunuh diri, 342 anak melakukan tindak kekerasan, 1.407 bayi lahir dari anak belasan tahun di luar nikah, 2.833 anak putus sekolah, 6.042 anak ditahan kerana tindak kriminal, 135.000 anak ketahuan membawa senjata api. Di Indonesia sebagian dari gejala itu dapat disimak dalam berita kriminal, baik media elektronik dengan berbagai nama seperti Fokus, Lacak, Derap Hukum, Buser, dan sebagainya, dan media cetak. Tentu kita tidak menginginkan generasi kita mendatang rusak moral budi pekertinya karena nenek moyang kita terkenal bangsa yang ramah dan berbudi.

Hingga kini, perihal pendidikan budi pekerti masih menjadi permasalahan yang menuntut perhatian serius jika bangsa ini ingin dipandang sebagai bangsa yang beradab dan berbudaya (Sutjipto, 2014). Sutiyono (2013), mengungkapkan bahwa,

> "Sejak Indonesia merdeka, para pendiri bangsa (founding fathers) telah memikirkan pendidikan budi pekerti sebagaimana tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 yang berbunyi ikut mencerdaskan kehidupan bangsa berdasarkan pada sila-sila dalam Pancasila. Namun, pada tahun 1970-an pendidikan budi pekerti dihilangkan. Dampak dari penghilangan pendidikan budi pekerti adalah akibat yang harus ditanggung bangsa Indonesia baru terasa kurang lebih 30 tahun berikutnya yang berupa bermacam-macam kasus KKN (korupsi, kolusi, dan nepotisme). Masyarakat kembali bereaksi dan melakukan tuntutan untuk mengembalikan pendidikan budi pekerti yang telah dihilangkan pada tahun 1970-an. Kemudian pendidikan budi pekerti dicanangkan kembali tahun 1994."

[2] http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808332/penelitian/budi+pekerti.pdf

Selanjutnya, Suwarma meambahkan bahwa,

> Pendidikan budi pekerti secara logika struktural telah dicanangkan sejak tahun 1994 dengan pendidikan budi pekerti secara integratif dengan mata pelajaran (integrated learning). Hal itu sebagai realisasi tuntutan dan reaksi publik atas penghilangan pendidikan budi pekerti pada tahun 1970-an. Akibat penghilangan itu dampaknya baru terasa kurang lebih 20 berikutnya, antara lain berbagai kasus KKN (korupsi, kolusi, dan nepotisme). Tahun 2000 pendidikan budi pekerti kembali mencuat ketika dilaksanakan suplemen kurikulum. Tahun 2000 Dikdasmen Jakarta menerbitkan buku I dan II yang berisi Pendidikan Budi Pekerti dan disusul tahun 2002 Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas Jakarta juga menerbitkan seri Pendidikan Budi Pekerti untuk tingkat SD hingga SLTA yang termuat dalam salah satu seri Kurikulum Berbasis Kompetensi. Sayang buku-buku tersebut tidak menyajikan cara pembelajaran yang strategis guna mencapai tujuan pendidikan budi pekerti. Alhasil, hingga kini belum tampak tanda-tanda keberhasilan pendidikan budi pekerti. Buktinya, masih banyak perilaku menyimpang dari norma, betapa memilukan jika kita meresepsi berita kriminal dari media, baik cetak maupun elektronik[3].

Selain itu, ada fenomena menarik yakni dijadikannya pendidikan agama dan budi pekerti menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri mulai SD hingga sekolah menengah dalam Kurikulum 2013 (dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2014). Peraturan perundang-undangan ini, mengindikasikan bahwa pendidikan budi pekerti bukan hanya perlu tetapi wajib ada dalam kurikulum pendidikan di Indonesia.

> Sutjipto (2014) menegaskan bahwa, melalui pendidikan budi pekerti perbedaan-perbedaan dalam berbagai aspek kehidupan bangsa akan dapat diselaraskan dan diserasikan, sehingga dapat dicegah lahirnya pertentangan-pertentangan yang membahayakan persatuan dan kesatuan bangsa. Pendidikan budi pekerti akan dapat dilahirkan manusia-manusia pembangunan yang berbudi luhur, mencintai sesama, serta mencintai masyarakat dan bangsanya. Sehingga kehidupan masyarakat yang maju, aman, damai, makmur dan sejahtera akan dapat diwujudkan, sesuai dengan cita-cita bangsa sebagaimana termaktub dalam Pembukaan UUD 1945.

Berkaitan dengan hal itu, Horton & Chester (1991) menyatakan bahwa secara

[3] http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808332/penelitian/budi+pekerti.pdf

umum sosiologi melihat budi pekerti (*norms*) sebagai salah satu bentuk pengaturan interaksi sosial seperti juga kebiasaan (*habit/folkways*), adat (*custom*) dan hukum (*law*). Daya paksa budi pekerti lebih kuat dari kebiasaan, namun lebih rendah dari adat maupun hukum, sehingga dalam penegakan budi pekerti sering dikaitkan dengan lembaga sosial yang ada di tengah masyarakat (Sutjipto, 2014, hlm.486). Oleh karena itu, konsep trisentra (yang meliputi, keluarga, sekolah dan masyarakat) harus dijalankan untuk ketercapaian tujuan pendidikan budi pekerti, agar rakyat Indonesia memiliki karakter yang sesuai dengan nilai luhur bangsa (Pancasila).

Terhadap anak-anak kecil pengajaran diberikan cukuplah kita dengan membiasakan mereka bertingkah laku yang baik, sedangkan bagi anak-anak yang sudah dapat berpikir, seharusnya diberikan penjelasan yang diperlukan. Supaya mereka dapat pengertian serta keinsyafan tentang kebaikan dan keburukan pada umumnya. Selanjutnya, untuk anak-anak dewasa kita berikan anjuran-anjuran untuk melakukan berbagai perilaku yang baik dengan cara disengaja. Pendidikan dan pengajaran budi pekerti mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu. Itulah maksud dan tujuan pemberian pengajaran budi-pekerti, dihubungkan dengan tingkatan-tingkatan perkembangan jiwa yang ada didalam hidup anak-anak, mulai dari kecil sampai dengan dewasa. Dalam implementasi pendidikan budi pekerti yang perlu diperhatikan adalah upaya pembiasaan, pengamalan, pengkondisian lingkungan, dan keteladanan.

Secara filosofis, pembangunan karakter bangsa merupakan sebuah kebutuhan asasi dalam proses berbangsa karena hanya bangsa yang memiliki karakter dan jati diri yang kuat yang akan eksis. Secara ideologis, pembanguanan karakter merupakan upaya menjewantahkan ideologi Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Secara normatif, pembangunan karakter bangsa merupakan wujud langkah nyata mencapai tujuan negara, yakni melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskaan kehidupan bangsa, ikut melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Secara historis, pembangunan karakter bangsa merupakan sebuah dinamika inti proses kebangsaan yang terjadi tanpa henti dalam kurun sejarah, baik pada zaman penjajahan maupun pada zaman kemerdekaan. Secara sosiokultural, pembangunan karakter bangsa merupakan suatu keharusan dari suatu bangsa yang multikultural.

Sejalan dengan perkembangan zaman yang cepat, terdapat berbagai masalah moral yang muncul termasuk pelanggaran hak asasi manusia dan bentuk-bentuk penurunan moral yang lainnya. Terdapat beberapa gejala penurunan moral menurut Lickona (2015), antara lain: kekerasan dan tindakan anarki yang semakin marak, pencurian, tindakan curang, pengabaian terhadap aturan yang berlaku, tawuran antarsiswa, ketidaktoleran, penggunaan bahasa yang tidak baik, kematangan seksual yang terlalu dini dan penyimpangannya serta sikap perusakan diri. Lickona (2015, hlm. 31) juga menjelaskan bahwa gejala-gejala penurunan moral tersebut merupakan gambaran tentang pengabaian generasi muda terhadap kepekaan moral merupakan sebuah kegagalan yang menuai masalah serius menyangkut etika dalam kehidupan masyarakat.

Sedangkan Mulyasa (2014. hlm. 248), menyebutkan bahwa permasalahan bangsa saat ini, meliputi: 1) diorientasi dan belum dihayatinya nilai-nilai Pancasila sebagai filosofi dan ideologi bangsa; 2) keterbatasan perangkat kebijakan terpadu dalam mewujudkan nilai-nilai esensi Pancasila; 3) bergesernya nilai-nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; 4) memudarnya kesadaran terhadap nilai-nilai budaya bangsa; 5) ancaman disintegrasi bangsa; 6) melemahnya kemandirian bangsa.

Winataputra (2012: 34) bahwa pembangunan karakter bangsa dijadikan arus utama pembangunan nasional sehingga setiap upaya pembangunan harus selalu diarahkan untuk memberikan dampak positif terhadap pengembangan karakter. Oleh karena itu, pengembangan karakater dan pembangunan bangsa saling terkait. Pengembangan karakter menjadi misi utama dalam pembangunan bangsa. Sementara pembangunan bangsa dapat berhasil apabila didukung oleh pengembangan karakter bangsa.

Pendidikan karakter yang ditanamkan tentunya mengarah kepada kebaikan dan segala sesuatu hal yang positif sehingga pendidikan karakter perlu di lakukan di dalam pendidikan baik dari pendidikan disekolah, perguruan tinggi, rumah, serta di lingkungan masyarakat. Terlebih di zaman sekarang yang lebih dikenal dengan Revolusi Industri 4.0 dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih yang diikuti dengan generasi milenial. Generasi yang memanfaatkan teknologi dengan maksimal dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pengaruh positif dari pendidikan karakter dapat dijadikan bekal bagi kehidupan mahasiswa dalam berprilaku di zaman yang rawan akan degradasi moral ini.

Dwiningrum (2013: 145) mengungkapkan "*character education is expected to overcome the crisis that occurred in the character of the global community and play a role in developing human potential optimally as well as develop patterns of thought and behavior of students who are responsible for the conduct of social roles in the family, society and citizens*". Pendidikan karakter diharapkan dapat mengatasi krisis yang terjadi dalam karakter masyarakat global dan mengembangkan potensi warga negara secara optimal serta mengembangkan pola pikir dan perilaku warga negara yang bertangung jawab atas pelaksanaan peran sosial dalam keluarga, masyarakat, dan sebagai warga negara yang tentunya tidak menyimpang dari kaidah-kaidah budaya masyarakat Indonesia yang berpedoaman dan pancasila.

Pendidikan karakter juga dapat berperan dalam menjaga kemerdekaan dan kedaulatan bangsa. Pendidikan karakter merupakan proses untuk mengembangkan pada diri setiap individu kesadaran sebagai warga negara bangsa yang bermanfaat, merdeka, dan berdaulat, serta memiliki kemauan untuk menjaga dan mempertahankan kemerdekaan dan kedaulatan bangsa (Zamroni, 2011: 159). Maka, pendidikan karakter membantu terbentuknya warga negara yang berkarakter baik. Warga negara yang berkarakter baik akan mengantarkan negara yang ditempatinya menjadi baik pula.

Selain itu, keberhasilan pembangunan karakter bangsa tak luput dari diarahkannya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya pencapaian visi pembangunan nasional, yaitu mewujudkan Indonesia sebagai bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, berbudi luhur, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, dan berorientasi iptek yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Strategi Pengembangan Karakter

Stategi pembangunan karakter bangsa, diantaranya melalui sosialisasi, pendidikan, pemberdayaan, pembudayaan, dan kerja sama (Mulyasa, 2014. hlm. 261). Strategi pengembangan karakter dan nilai-nilai demokrasi dapat dilakukan melalui pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan 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.

Pengembangan karakter yang dilaksanakan melalui pendidikan memiliki visi dan misi. Visi pendidikan demokrasi menurut Winataputra (2012: 44) adalah sebagai wahana substantive, pedagogis, dan sosial-kultural untuk membangun cita-cita, nilai, konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan demokrasi dalam diri warga negara melalui pengalaman hiduo dan berkehidupan demokrasi dalam berbagai konteks. Dengan demikian, setiap warga negara diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermakna bagi peningkatan kualitas demokrasi dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia. Winataputra (2012) menambahkan bahwa visi tersebut sesuai dengan makna dari *"learning democracy, through democracy, and for democracy"*.

Berdasarkan visi pendidikan demokrasi, kemudian dijabarkan ke dalam beberapa misi, yaitu sebagai berikut (2012): (1) Melalui pendidikan demokrasi diharapkan dapat memfasilitasi warga negara untuk memperoleh berbagai akses dan menggunakan secara cerdas berbagai sumber informasi tentang demokrasi baik berupa teori maupun praktek sehingga memiliki wawasan yang luas dan memadai (*weel-informed*); (2) Pendidikan demokrasi memiliki misi untuk memfasilitas warga negara agar dapat melakukan kajian konseptual dan operasional secara cermat dan bertanggung jawab terhadap berbagai cita-cita, instrumentasi, dan praksis demokrasi sehingga dapat memperoleh keyakinan dalam melakukan pengambilan keputusan baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari serta bertanggung jawab terhadap keputusan tersebut; (3) Melalui pendidikan demokrasi diharapkan dapat memfasilitasi warga negara untuk memperoleh dan memanfaatkan kesempatan berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam praksis kehidupan demokrasi di lingkungan keluarga, masyarakat, negara.

Dengan demikian, pengembangan karakter dan nilai-nilai demokrasi dapat dilakukan melalui sistem pendidikan. Winataputra (2012) menjelaskan tentang desain induk pendidikan karakter yang disusun oleh kementerian pendidikan. Kementerian pendidikan menyusun Desain Induk Pendidikan Karakter sebagai kerangka paradigmatik implementasi pembangunan karakter bangsa melalui sistem pendidikan. Desain induk pendidikan karakter tersebut meliputi desain induk pendidikan karakter secara makro dan secara mikro.

1. **Secara makro** pengembangan karakter dapat dibagi dalam tiga

tahap antara lain: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi hasil.

a. Tahap perencanaan melibatkan pengembangan perangkat karakter yang digali, dikristalisasi, dan dirumuskan dengan memanfaatkan tiga sumber. Sumber pertama adalah filosofis yang terdiri atas sumber Agama, Pancasila, UUD NRI 1945, dan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 serta ketentuan perundangan pelaksananya. Sumber kedua yaitu pertimbangan teoretis yang meliputi teori tentang otak (*brain theories*), psikologis (*cognitive development theories, learning theories, theories of personality*), pendidikan (*theories of instruction, educational management, curriculum theories*), nilai dan moral (*axiology, moral development theories*), dan sosial-kultural (*school culture, civic culture*).
b. Tahap implementasi mengembangkan pengalaman belajar dan proses pembelajaran yang bermuara pada pembentukan karakter dalam diri peserta didik. Implementasi pendidikan karakter dilaksanakan melalui proses pembudayaan dan pemberdayaan sesuai dengan penyelenggaraan pendidikan nasional. Pendidikan karakter diselenggarakan oleh tri pusat pendidikan, antara lain: satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Pada masing-masing pilar pendidikan diusahakan untuk membangun pengalaman belajar melalui dua pendekatan, yaitu: intervensi dan habituasi. Pendekatan intervensi dikembangkan suasana interaksi belajar dan pembelajaran untuk mencapai pembentukan karakter dengan menerapkan kegiatan yang terstruktur. Sedangkan pada pendekatan habituasi dilciptakan situasi dan kondisi (*persistent-life situation*), dan penguatan (*reinforcement*) yang memungkinkan peserta didik membiasakan diri berperilaku sesuai nilai. Kebiasaan tersebut diharapkan dapat menjadi karakter karena telah diinternalisasi melalui proses intervensi. Dengan demikian, proses pembudayaan dan pemberdayaan dapat dilakukan melalui pemberian contoh, pembelajaran, pembiasaan, dan penguatan yang dikembangkan secara sistemik, holistik, dan dinamis.
c. Tahap evaluasi hasil dilakukan melalui asesmen program untuk perbaikan yang berkelanjutan. Evaluasi sengaja dirancang dan dilaksanakan untuk menilai aktualisasi karakter dalam diri peserta didik sebagai indikator bahwa proses pembudayaan dan pemberdayaan karakter telah dilaksanakan dengan baik.

2. **Secara mikro**, pendidikan karakter dapat dibagi dalam empat pilar, antara lain: kegiatan belajar mengajar di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk budaya satuan pendidikan (*school culture*), kegiatan ko-kurikuler dan/atau ekstrakurikuler, serta kegiatan keseharian di rumah dan di masyarakat.
   a. Pendidikan karakter melalui kegiatan belajar mengajara di kelas dilaksanakan pengembangan karakter dengan

menggunakan pendekatan terintegrasi dalam semua mata pelajaran (*embeded approach*). Terlebih lagi, pada mata pelajaran yang memiliki fokus utama pengembangan nilai/karakter, pendidikan karakter apat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai metode pendidikan niali (*value/character education*). Mata pelajaran tersebut terdiri atas Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Pendidikan Agama (PA). PKn dan PA mengembangkan nilai/karakter sebagai dampak pembelajaran (*instructional effects*) dan juga dampak pengiring (*nurturan effects*). Sedangkan pada mata pelajaran yang lain, pendidikan karakter dikembangkan sebagai dampak pengiring sehingga nilai/karakter peserta didik dapat berkembang seiring dengan pencapaian tujuan utama.

b. Pelaksanaan pendidikan karakter di lingkungan satuan pendidikan dikondisikan baik lingkungan fisik dan sosial kultural satuan pendidikan sehingga memungkinkan para peserta didik bersama dengan warga satuan pendidikan yang lain terbiasa membangun kegiatan keseharian yang mencerminkan perwujudan nilai/karakter.
c. Pada kegiatan kokurikuler, pelaksanaan pendidikan karakter dilakukan melalui kegiatan belajar di luar kelas yang terkait langsung dengan suatu materi dari suatu mata pelajara. Sedangkan pada kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan yang dilaksanakan bersifat umum dan tidak terkait langsung dengan mata pelajaran. Kegiatan ko-kurikuler dan ekstrakurikuler dapat menunjang pelaksanaan pendidikan karakter.
d. Pelaksanaan pendidikan karakter di lingkungan keluarga dan masyarakat diupayakan melalui proses penguatan dari orang tua dan tokoh-tokoh masyarakat sehingga dapat dijadikan panutan terhadap perilaku berkarakter mulia bagi peserta didik. Perilaku-perilaku yang mulai tersebut dikembangkan sehingga menjadi kegiatan keseharian di rumah dan di lingkungan masyarakat.

Dalam implementasi pendidikan karakter, kualitas guru dapat ditinjau dari dua segi yakni segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, guru dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar peserta didik secara aktif, khususnya mental, dan sosial dalam proses pendidikan karakter disekolah selain dapat dilihat dari gairah dan semangatnya dalam melaksanakan pendidikan karakter di sekolah, serta adanya rasa percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, guru dikatakan berhasil apabila pendidikan karakter yang dilaksanakan mampu mengadakan perubahan karakter pada sebagian besar peserta didik kearah yang lebih baik lagi. Beberapa hal yang perlu guru miliki untuk dapat mengembangkan pendidikan karakter secara efektif, diantaranya:

1. Menguasai dan memahami pendidikan karakter dan hubungannya dengan pebelajaran dengan baik,
2. Menyukai pendidikan karakter,
3. Memahami peserta didik, pengalaman, kemampuan, dan prestasinya,
4. Menggunakan metode pendidikan karakter yang bervariasi,
5. Mengeliminasi bahan-bahan yang kurang berkarakter dan kurang berarti,
6. Mengikuti perkembangan pendidikan karakter,
7. Mempersiapkan proses pendidikan karakter secara matang,
8. Mendorong peserta didiknya untuk memiliki karakter yang lebih baik, dan
9. Menghubungkan pengalaman yang lalu dengan karakter yang akan dibentuk.

Guru merupakan pemeran utama, berhasil tidaknya dan faktor penting yang memiliki pengaruh yang terhadap keberhasilan pendidikan karakter di sekolah, bahkan sangat menentukan berhasil atau tidaknya peserta didik dalam mengembangkan pribadinya secara utuh. Implementasi pendidikan karakter dapat berhasil, oleh sebab itu guru perlu memperhatikan hal-hal berikut:

1. Menggunakan metode pendidikan karakter yang bervariasi,
2. Memberikan tugas yang berbeda bagi setiap peserta didik,
3. Mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuannya, serta disesuaikan dengan mata pelajaran,
4. Memodifikasi dan memperkaya bahan,
5. Menghubungi spesialis, bila ada peserta didik yang mempunyai kelainan, dan penyimpangan karakter,
6. Menggunakan prosedur yang bervariasi dalam membuat penilaian dan laporan pendidikan karakter,
7. Memahami bahwa karakter peserta didik tidak berkembang dalam kecepatan yang sama,
8. Mengembangkan situasi belajar yang memungkinkan setiap peserta didik bekerja dengan kemampuannya masing-masing pada proses pendidikan karakter, dan
9. Mengusahakan keterlibatan peserta didik dalam berbagai kegiatan berkarakter.

Selain itu, pembelajaran berkarakter disekolah harus menampakkan adanya kegiatan, diantaranya, a) pembenahan lingkungan belajar, b) pembuatan perencanaan bersama, c) pembuatan

kelompok belajar, d) pengidentifikasian kebutuhan belajar, e) pengidentifikasian karakter peserta didik, f) perumudan tujuan, standar kompetensi, dan kompetensi dasar, g) pengintegrasian karakter ke dalam tujuan standar kompetensi dan kompetendi dasar, h) pengelolaan dan pelaksanaan pembelajaran, i) penilaian proses dan hasil belajar serta upaya mendiagnosis kembali kebutuhan belajar (Mulyasa, 2014. hlm.137).

SIMPULAN DAN SARAN

Pendidikan budi pekerti tujuannya adalah terwujudnya pendidikan nasional. Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan garis-garis bangsanya (*kultural-nasional*) dan ditujukan untuk keperluan perikehidupanm yang dapat mengangkat derajat negeri dan rakyatnya, sehingga bersamaan kedudukan dan pantas bekerjasama dengan bangsa-bangsa untuk kemuliaan segenap manusia di seluruh dunia.

Implementasi pendidikan budipekerti tidak lepas dari ruh kebangsaan untuk menuju kearah keluhuran dan kesucian hidup batin, serta ketertiban dan kedamaian hidup. Harapannya anak-anak bangsa kita menjadi warga negara yang berkarakter dan memiliki rasa nasionalisme terhadap bangsanya, dengan dia memahami dan merasakan jiwa kebangsaan Indonesia, maka setiap warga negara Indonesia mampu menjadi duta bagi bangsa saat dia ke negeri orang.

Pendidikan karakter di era revolusi industri 4.0, sangat perlu untuk dilakukan pembiasaan dan pembudayaan untuk generasi emas dan berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

Dewantara, Ki Hajar. 2013. *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka: Jilid I Pendidikan*. (Cetakan Kelima). Yogyakarta: Penerbit Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST-Press) bekerjasama dengan Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.

Djiwandono,SEW. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Grasindo.

Dwiningrum. S.I.A. 2013. Nation's Character Education Based on The Social Capital Theory. *Journal Asian social science*. Vol 9 no 12. 144-155

Horton, P. B., & Chester L. H. (1991). *Sosiologi Jilid I. Terjemahan Aminuddin Ram dan Tita Sobari.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Lickona, Thomas. 2013. *Education for character: mendidik untuk membentuk karakter (terjemahan juma abdu wamaungo).* New York: Catherine Gafell.

Lickona, Thomas. 2015. *Educating for Character Mendidik untuk Membentuk Karakter Bagaimana Sekolah data Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab.* Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyasa, E. 2014. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rawana, J.R.E., Franks, J.L., Brownlee, K., Rawana, E,P. & Neckoway, R. 2011. The Aplication of a Strength-Based Approach of Students' Behaviours to the Development of a Character Education Curriculum for Elementary and Secondary School. *Journal of Education Thought*. No 45, 127-144

Sutjipto. (2014). Pendidikan Budi Pekerti Pada Kurikulum Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol.20 No.4. Edisi Desember 2014.

Sutiyono. (2013). Penerapan Pendidikan Budi Pekerti sebagai Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun III. No.3. Edisi Oktober 2013.

Suwarma, *Menelusuri Kegagalan Pendidikan Budi Pekerti.* [Online]. diakses dari http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808332/penelitian/budi+pekerti.pdf.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.

Wibowo, agus. 2013. *Pendidikan karakter berbasis sastra: internalisasi nilai-nilai karakter melalui pengajaran sastra.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Winataputra, Udin Saripudin. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Pendidikan untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa (Gagasan, Instrumentasi, dan Praksis).* Bandung: Widya Aksara Press.

Youpika, Fitra & Zuchdi, Darmiyati. 2016. Nilai pendidikan karakter cerita rakyat suku pasemah bengkulu dan relevansinya sebagai materi pembelajaran sastra. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun VI, No. 1.

Zamroni. 2011. *Strategi dan model implementasi pendidikan karakter di sekolah*. Yogyakarta: UNY Press

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS SISWA

Afif Rahman Riyanda[1], Nizwardi Jalinus[2]
Vokasional Technologi Information of Education, Lampung of University
e-mail: afif.rahman@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Interaktif yang valid dan praktis pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (*R&D*), dan model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah model 4D Model 4D ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan), dan *dessiminate* (tahap penyebaran). Media pembelajaran Interaktif ini dirancang mengunakan Aplikasi *Lectora* yang berfungsi untuk membuat media dalam penyampaian materi pembelajaran perakitan komputer dan *macromedia flash* berfungsi sebagai pembuat animasi yang tersedia di media pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Validitas media pembelajaran interaktif dinyatakan valid dalam aspek isi dengan nilai 0,85, (2) kepraktisan Media pembelajaran interaktif didapat dari respon guru dan dan respon siswa, dari respon siswa didapat rata-rata 87,33 dan respon guru adalah 93,57 dengan kategori praktis. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Interaktif secara keseluruhan sudah baik dengan telah memenuhi aspek validitas dan praktikalitas yang baik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora*, *Macromedia Flash*, 4D *(four-D)*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan kejuruan tingkat menengah atas yang disediakan pemerintah dalam rangka menyiapkan tenaga kerja siap pakai. Hal ini sesuai dengan tujuan instruksional pendidikan menengah kejuruan yaitu peserta didik diharapkan menjadi tenaga profesional yang memiliki keterampilan yang memadai, produktif, kreatif dan mampu berwirausaha. Lulusan SMK yang memiliki kualitas dibidangnya, memerlukan usaha–usaha agar tercipta kualitas yang bisa kompetitif, seperti melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga pengajar, serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan pada pengembangan aspek-aspek yang bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*Life Skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk dapat

menyesuaikan diri, dan berhasil di masa yang akan datang.

SMKN 1 Solok merupakan salah satu jalur pendidikan formal pendidikan menegah kejuruan yang memiliki tujuan yang sama dengan tujuan sekolah menengah kejuruan pada umumnya yakni menghasilkan lulusan yang berkualitas memiliki keahlian khusus sesuai dengan bidang keahliannya, siap kerja, dan melanjutkan studi sesuai dengan bidang kejuruannya. Tujuan yang telah dirumuskan dan direncanakan oleh sekolah tersebut dalam pencapaiannya dipengaruhi oleh beberapa unsur. Salah satu dari unsur tersebut adalah terlaksananya proses pembelajaran yang baik dalam kelas. Pembelajaran yang baik dapat dilaksanakan salah satunya dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang menerapkan budaya belajar yang baik dan adaftif terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang telah dilakukan pada tanggal 22- 29 september 2016 di kelas X TKJ 1 dan TKJ 2 SMKN 1 Solok yang berjumlah 58 orang serta dengan guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Dilihat dari kelengkapan sarana dan prasarana yang masih kurang memadai dengan jumlah komputer yang tersedia di labor komputer sebanyak 20 unit. Namun untuk prakteknya komputer yang tersedia hanya 5 unit. Hal ini menyebabkan preoses pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Untuk materi Pembelajaran Perakitan komputer biasanya menggunakan buku teks, *jobsheet*, dan *power point* dan belum tersedianya media interaktif yang memudahkan siswa dalam mengulang materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil ujian tenagh semester ganjil 2017/2018. Media pembelajaran yang telah disediakan oleh sekolah dan guru belum bisa mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik agar mudah dan cepat untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Hal ini berakibat pada kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak optimal.

Tabel 1 Nilai Ujian Tengah Semester Siswa Pada Mata Pelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar Kelas X Teknik Jaringan Komputer SMKN 1 Solok Tahun Ajar 2017-2018

No	Kelas	JML	Ketuntasan			
			Nilai < 75		Nilai >75	
			JLM	Persentase	JLM	Persentase
1.	Kelas X TKJ 1	30	17	56,67%	13	43,33%
2	Kelas X TKJ 2	28	13	46,42%	15	53,57%
Jumlah			30		28	
Rata-rata				51,72%		48,27%

Sumber : Guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar

Media pembelajaran yang bersifat interaktif sangat diperlukan saat proses pembelajaran karena tidak semua materi pelajaran ini dapat dipahami dengan hanya membaca namun memerlukan media

dalam menampilkan sesuatu yang bersifat animasi dan ilustrasi yang sulit dipahami peserta didik. Serta penggunaan media mempermudah siswa untuk belajar secara individu maupun kelompok dengan cara mengulang pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan siswa dapat dipahami pembelajaran sehingga mempermudah pemahaman konsep.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka perlu dicari alternatif lain dengan melakukan inovasi dan pendekatan dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif, dan adaptif dengan kemajuan teknologi serta mampu mendukung aktivitas belajar untuk penyampaian materi kepada peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang pada akhirnya, hasil belajar peserta didik meningkat. Salah satu pendekatan yang mampu mewujudkan situasi pembelajaran tersebut adalah pendekatan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Information and Communications Technology* (ICT).

Salah satu alasan digunakan media dalam proses belajar mengajar adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Dimana penggunaa media pembelajaran lebih erat kaitanya dengan tahapan berfikir dimulai dari konkrit menjadi abtrak, dimulai dari berfikir sederhana menjadi kompleks. Menurut Arsyad (2007:54) pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realistis. Komputer juga dapat mengakomodasikan siswa yang lamban menerima pelajaran karena dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual dan tidak membosankan. Selain itu, pemanfaatan komputer dapat memberikan umpan balik kepada siswa sehingga kekeliruan dapat diperbaiki.

Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan berbagai Aplikasi yang telah banyak tersedia, salah satunya dengan menggunakan *software lectora. lectora* dipilih karena aplikasi *lectora* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screencapture* hal ini sesuai dengan materi yang terdapat pada mata pelajaran perakitan komputer.

Menurut Sudjana (2008:45) metode pembelajaran menggunakan media dalam pembelajaran sangatlah menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan mengakibatkan perubahan orientasi belajar mengajar dari guru sebagai sumber informasi ke arah orientasi belajar peserta

didik aktif mencari informasi dari berbagai media. Tentunya dibutuhkan disiplin yang tinggi, kemauan yang kuat serta motivasi untuk dapat meraih prestasi yang tinggi.

Menurut Sudjana (2008:45) metode pembelajaran menggunakan media dalam pembelajaran sangatlah menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan mengakibatkan perubahan orientasi belajar mengajar dari guru sebagai sumber informasi ke arah orientasi belajar peserta didik aktif mencari informasi dari berbagai media. Tentunya dibutuhkan disiplin yang tinggi, kemauan yang kuat serta motivasi untuk dapat meraih prestasi yang tinggi.

Menurut Sarwiko (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif dapat menjadi suplemen bagi mahasiswa dalam memahai materi dan memudahkan proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, penulis berkeinginan untuk memperbaiki proses pembelajaran perakitan komputer dengan mengembangkan media pembelajaran secara interaktif yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Penulis akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Produktivitas Siswa"

I. STUDI PUSTAKA

A. Pendidikan Kejuruan

1. Hakekat Pendidikan Kejuruan

Pendidikan kejuruan merupakan salah satu usaha sadar bagi manusia dalam mempersiapkan SDM yang siap kerja di dunia usaha dan dunia industri serta memiliki kompetensi keahlian yang sesuai dengan tuntutan zaman sekarang. Jenjang pendidikan kejuruan di Indonesia disebut dengan SMK. Ganefri (2013:4) mendefinisikan empat pengertian dan tujuan pendidikan kejuruan yakni:

a. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang diberikan keterampilan tertentu sehingga dapat bekerja pada bidang keahlian tertentu tersebut.
b. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang menghasilkan lulusan yang nantinya mampu bekerja pada kelompok dan bidang tertentu (Evan & Herr).
c. Pendidikan kejuruan di bawah pengawasan dan kontrol pemerintah yang dipersiapkan menjadi pekerja dengan jenjang

pendidikannya di bawah pendidikan tinggi, yang dirancang bagi seseorang yang berusia empat belas tahun ke atas yang membutuhkan pekerjaan dan siap masuk dalam bidang pekerjaan peternakan, perdagangan, dan industri (Good).

d. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan khusus yang terpisah dari pendidikan umum. Pendidikan kejuruan sebagai pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan, kemampuan, pemahaman sikap, kebiasaan bekerja dan apresiasi yang dibutuhkan oleh pekerja untuk masuk dan membuat kemajuan sehingga dapat berguna dan menjadi lebih produktif (Harris).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan, bahwa pendidikan kejuruan dilaksanakan agar lulusan dari pendidikan kejuruan mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan program pendidikan yang telah peserta didik tempuh selama jenjang pendidikan di sekolah kejuruan. Hakikat pendidikan kejuruan secara sederhana memang harus mampu mempersiapkan peserta didik untuk mampu bekerja pada bidangnya masing-masing.

2. Tujuan Pendidikan Kejuruan

Merujuk dari filosofi pendidikan yang telah dikemukan sebelum-nya, bahwa pendidikan kejuruan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan kebutuhan industri yang ada pada lokasi tempat diselanggarakan pendidikan kejuruan. Thorogood dalam Ganefri (2013:7) menyatakan bahwa pendidikan kejuruan bertujuan untuk: (1) memberikan bekal keterampilan yang laku di masyarakat, sehingga hal ini dapat menunjang kehidupan ekonominya, (2) membantu peserta didik memperoleh dan mempertahankan pekerjaan yang diinginkannya, (3) mendorong produktivitas ekonomi secara regional maupun nasional, (4) mendorong tumbuhnya tenaga terlatih untuk menopang pertumbuhan ekonomi dan industri, serta (5) mendorong peningkatan kualitas masyarakat.

Herr and Cramer (1992: 443) menyatakan penekanan terhadap tujuan pendidikan kejuruan adalah : (1) pendidikan kejuruan dan pendidikan akademik bukan merupakan pesaing tetapi

komplementer dalam iklim kerja dimana teknologi maju sangat meluas, pelatihan yang efektif dalam pendidikan kejuruan harus diatas dasar yang kuat dalam keterampilan akademis dasar,(2) pendidikan kejuruan tidak monolit, artinya program ini terdiri dari sebuah keragaman konten dan kurikulum mulai dari yang kurang kekakuan akademis kepada hal-hal yang sangat teknis, (3) program pendidikan kejuruan dirancang untuk mempersiapkan individu untuk masuk sekelompok pekerjaan yang cenderung untuk berbagai persyaratan keterampilan umum dan (4) pendidikan kejuruan tidak hanya peduli dengan ajaran kinerja aspek teknis pekerjaan tetapi juga dengan kebiasaan kerja, perencanaan karir dan keterampilan kerja.

Berdasarkan penjelasan dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan memiliki tujuan untuk menciptakan SDM yang siap kerja dan siap bersaing serta mampu mendorong produktivitas perekonomian. Pendidikan kejuruan juga diharapkan mampu menjadi pemicu untuk terwujudnya SDM yang produktif pada masa depan.

3. Karakteristik Pendidikan Kejuruan

Pendidikan kejuruan tentu memiliki karakteristik yang berbeda dengan pendidikan lainnya. Finch dan Crunkilton dalam Ganefri (2013:10) mengungkapkan karakteristik pendidikan kejuruan yakni:

a. Orientasi kinerja individu adalah dunia kerja.
b. Jastifikasi khusus pada kebutuhan nyata di lapangan.
c. Fokus kurikulum pada aspek-aspek psikomotor, afektif, dan kognitif.
d. Tolok ukur keberhasilan tidak hanya sebatas di sekolah.
e. Kepekaan terhadap perkembangan dunia kerja.
f. Memerlukan sarana dan prasarana yang memadai.
g. Adanya dukungan masyarakat.

B. Penelitian Pengembangan

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sujadi (2003:164) penelitian pengembangan atau

Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu model penelitian. Penelitian tersebut menghasilkan produk pembelajaran tertentu, kemudian menguji kualitas produk tersebut, dalam hal ini media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dibutuhkan kesiapan yang matang agar isi materi dalam media tersebut tepat sasaran dan bahasa yang digunakan mudah dipahami (komunikatif) oleh peserta didik.

C. Media Pembelajaran

1. Defenisi Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari perantara atau *medium*, yaitu sebagai sarana komunikasi. Menurut Smaldino (2012:6) media merupakan "*to anything that carries information between a source and a receiver*". Segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada yang menerima informasi disebut dengan media. Media menjadi perantara antara sumber dengan penerima informasi. Menurut Heinich (2005:9), "*a medium is a means of communications and source of information. Derived from the Latin word meaning "between", the term refert to anything that carries information between a source and a receiver*".

Rusman (2011:170) mengemukakan bahwa, "Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran; media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengan termasuk teknologi perangkat keras".

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang dipakai untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media belajar dapat berbentuk hardware (semua yang dapat didengar, dilihat atau diraba dengan pancaindera) maupun software (kandungan isi yang ingin disampaikan) yang dapat digunakan

untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan, oleh karena itu pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik untuk digunakan saat mengajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Hasil belajar dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, di mana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian di antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tugas atau respon yang diharapkan dari peserta didik. Media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Newby, J Timoty (2000:100), "*Instructional media when they carry messages with an istructional purpose. The purpose of intructional media is to facilitate communication and enchance learning".* Newby menjelaskan bahwa manfaat dari media pembelajaran itu adalah sebagai pembawa pesan dalam tujuan pembelajaran, media pembelajaran juga memfasilitasi komunikasi antara peserta didik dengan guru serta meningkatkan pembelajaran.

Rusman dkk (2011:17) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
b. Materi pembelajaran akan lebih bermakna sehingga lebih dipahami peserta didik dan memungkinkan pebelajar menguasai tujuan pembelajaran dengan baik
c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi
d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, karena tidak hanya

mendengar uraian dari pembelajar.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperjelas agar penyajian dari guru agar semakin konkrit agar pembelajaran lebih bermakna serta menumbuhkan motivasi karena menggunakan media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan menarik.

3. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran (Rusman, 2011). Prinsip-prinsip tersebut diantaranya :

a. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatgunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik serta dengan waktu yang tersedia.

c. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

d. Dapat Digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Konstektual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial budaya peserta didik.

Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills.*

4. Jenis dan Karakteristik Media

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, peraba, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hirarki belajar seperti yang digarap oleh Gagne, dan sebagainya. Jadi, klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Untuk tujuan-tujuan praktis, ada beberapa karakteristik media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu: Media Grafis, Media Audio, Media Proyeksi Diam.

Kemp and Dayton dalam Arsyad (2007: 37) mengelompokkan media ke dalam 8 jenis yaitu :

a. Media Cetakan
b. Media Pajang
c. Overhead transparancie
d. Rekaman Audiotape
e. Seri slide dan film Strips
f. Penyajian multi image
g. Rekaman video dan film hidup
h. Komputer

D. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif dengan adanya media interaktif peserta didik dapat mengeksplorasi, menemukan, menyelidiki dan membangun sendiri konsep pembelajaran.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang didapat dalam media tersebut harus melibatkan peserta didik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga peserta didik tersebut dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2007:100) ”konsep interaktif dalam pembelajaran paling erat kaitanya dengan berbasis komputer”. Interaktif berarti bersifat saling mempengaruhi. Pembelajaran dengan komputer akan memberi kesempatan pada peserta didik untuk menggunakan materi pembelajaran yang dapat berinteraksi lebih baik.

Rob Philips dalam Ali (2009:14) menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang di maksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem *hadware*, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulasi yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi siswa dengan komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat dismpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif dengan adanya media interaktif peserta didik dapat mengeksplorasi, menemukan, menyelidiki dan membangun sendiri konsep pembelajaran, karena interaktif memiliki karakteristik bahwa media interaktif dapat memberikan umpan balik kepada peserta didik.

Dalam pendekatan ini praktikum atau eksperimen berbasis sains merupakan bidang pendekatan ilmiah dengan tujuan dan aturan khusus, dimana tujuan utamanya adalah untuk memberikan bekal ketrampilan yang kuat dengan disertai landasan teori yang realistis mengenai fenomena yang akan kita amati.

E. Software Lectora Inspire

Lectora adalah *authoring tool* untuk pengembangan konten *E-Learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. Lectora dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture.*

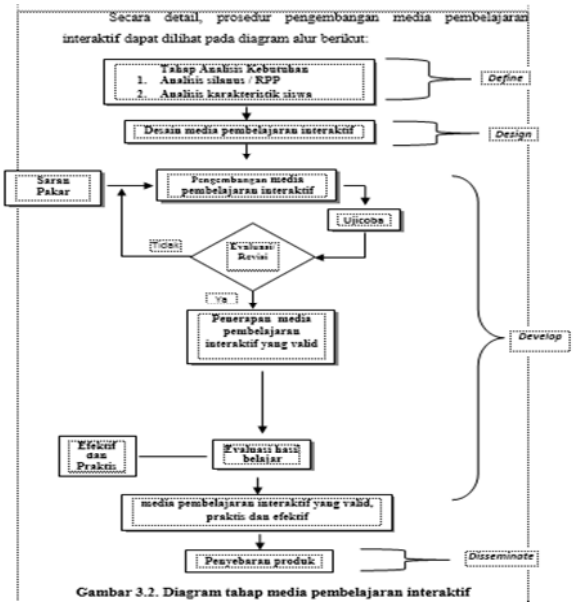
Lectora sangat mudah digunakan dalam mengembangankan konten Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). *Lectora* compatibe dengan berbagai sistem manejemen pembelajaran (Learning Management System). Pada tahun 2000. Pencapaian ini menunjukkkan kredibilitas lectora sehingga layak mendapatkan penerimaan dalam industri *e-learning*. Sejak tahun 2000, Trivantis telah merilis versi lectora pada awal setiap tahun, yang mengandung setidaknya 50 fitur baru.

METODE

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development), hal ini dapat dilihat berdasarkan rumusan masalah yang diungkap sebelumnya. Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasiklan berupa media pembelajaran menggunakan software Lectora Inspire. Menurut Sugiyono (2008:297), "penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut".

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D (Four-D). Trianto (2009:189) mengemukakan proses pengembangan yang terdiri dari 4 tahap meliputi yaotu, Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan) dan Disseminate (penyebaran). Model pengembangan ini dipilih karena model ini mempunyai prosedur yang sistematis, sesuai dengan masalah yang melatarbelakangi penelitian ini. Dengan adanya analisis kebutuhan (needs analysis), melihat karakteristik siswa, dan dengan kondisi fasilitas sekolah yang ada maka peneliti berharap dengan model ini dapat dikembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.



Gambar 3.2. Diagram tahap media pembelajaran interaktif

B. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangakan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Media ini dikembangakan karena media sebelumnya hanya menggunakan media yang konfensional, siswa tidak dituntut untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dengan kata lain pembelajaran masih terfokus pada guru. Dalam mata pelajaran perakitan komputer untuk mengkaji lebih dalam tentang personal komputer itu sendiri dan bagaimana cara merakit komputer dengan benar, sehingga penulis ingin mengembangkan media yang sudah dipakai dalam pembelajaran perakitan komputer dengan harapan

setelah siswa menggunakan media yang telah penulis kembangakan siswa dapat memprakterkan dan menganalisis masalah yang terjadi.

2. Tahap Perencanaan (Design)

Pemilihan multimedia interaktif dilakukan karena relevan dengan karakteristik materi perakitan komputer. Selain itu, media pembelajaran interaktif dipilih juga sesuai dengan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Instrument penelitian terdiri dari 1) lembar validasi pengembangan media pembelajaran interaktif, 2) lembar praktikalisasi pengembangan media pembelajaran interaktif, 3) lembaran analisis hasil belajar siswa.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Merancang *Prototype*

Membuat rancangan awal (*propotype*) media pembelajaran Interaktif yang isi materinya disesuaikan dengan silabus dan RPP yang berlaku.

b. Tahap Validasi

Proses validasi disertai dengan diskusi atau wawancara langsung dengan pakar mengenai perbaikan yang harus dilakukan dengan cara rancangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran perakitan komputer yang dikonsultasikan terlebih dahulu kepada pakar atau ahlinya dan pembimbing, kemudian rancangan tersebut dinilai oleh orang-orang yang berkompeten (validator) yang telah memahami prinsip pengembangan media.

c. Tahap Praktikalitas

Media Pembelajaran Interaktif dikatakan memiliki praktikalitas yang tinggi apabila bersifat praktis, mudah pengadministrasiannya. Dalam arti mudah digunakan, mudah pemeriksaannya serta lengkap dengan petunjuk yang jelas. Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan angket praktikalitas oleh guru dan siswa. Angket praktikalitas media oleh guru berisikan tentang kemudahan penggunaan media, waktu yang digunakan, mudah diinterpretasikan, serta ekivalensi media.

4. Tahap Penyebaran (Disseminate)

tahap dissemination akan dilakukan dengan cara sosialisasi media melalui pendistribusian dalam

jumlah terbatas kepada guru dan siswa. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap media yang telah dikembangkan

C. Teknik Analisis Data

1. Analisis Validitas Media Pembelajaran Interaktif

Analisis validasi isi dan media didasarkan pada hasil penilaian validator. Data yang diperoleh melalui angket, dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Langkah-langkah untuk melakukan analisis yaitu:

a. Menentukan skor rata-rata yang didapat dengan cara menjumlahkan nilai yang didapat dari banyak indikator.

b. Statistika Aiken's V dirumuskan sebagai V = ∑ s/ [n (c – 1]

.....(1)

Keterangan :

s = r – lo

lo = Angka penilaian validitas yang rendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

c. Hasil dari perhitungan Aiken berkisar antara 0 sampai 1 dan angka 0,6 dapat diinterpretasikan memiliki koefisien cukup tinggi maka nilai V 0.6 dan di atasnya dinyatakan dalam kategori valid.

2. Analisis Angket Kepraktisan media pembelajaran Interaktif

Analisis Angket Kepraktisan media pembelajaran Interaktif

Hasil penelitian melalui angket terhadap media dari guru dan siswa. Penilaian tersebut akan memperoleh tanggapan atau pendapat dari dosen dan siswa untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran

a. Menentukan skor rata-rata yang didapat dengan cara menjumlahkan nilai yang didapat dari banyak indikator.

b. Pemberian nilai praktikalitas dengan rumus:

$$NA = \frac{S}{M}\ x\ 100\%$$

.....(2)

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

S = Skor yang didapat

SM = Skor Maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan semua data yang dikumpulkan dari setiap tahapan pengembangan media pembelajaran.

1. Tahap *Define* (Penentuan)
   a. Analisis Kurikulum

      Analisis kurikulum ini mengacu pada silabus dan rpp mata pelajaran matematika. Materi/pokok bahasan yang dikembangkan dalam media pembelajaran Interaktif adalah topik yang ada pada silabus mata pelajaran perakitan komputer.

   b. Analisis Karakteristik Siswa

      Berdasarkan analisis terhadap siswa tersebut, dijadikan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar yaitu media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa, dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami mata pelajaran Perakitan Komputer.

2. Tahap Perancangan

   Hasil analisis dari tahap Pendefinisian digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan. Adapun rincian tahap perancangan itu yaitu sebagai berikut:

   a. Pemilihan Media
   b. Merancang Prototype
   c. Pembuatan Media

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

   Pada tahap perancangan selesai, maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif. Tahap pengembangan ini terdiri dari penilaian validasi media dan materi oleh validator dan penilaian praktikalitas oleh guru dan siswa. Serta pada bagian akhir dilakukan tes untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Tabel 3 Penilaian Validator Tentang *Content* (Isi) pada Media Pembelajaran Interaktif

No	Indikator	Aiken's V	Ket
1	Indikator 1	0,867	Valid
2	Indikator 2	0,833	Valid
Jumlah		0,85	Valid

Sumber : Olah data Ms.Exel

Tabel 4 Penilaian Validator tentang Format media pembelajaran interaktif

No	Indikator	Aiken's V	Ket
1	Indikator 1	0,883	Valid
2	Indikator 2	0,867	Valid
Jumlah		0,85	Valid

Sumber : Olah data Microsoft Excel

Tabel 5. Penilaian Validator tentang Penyajian pada Media Pembelajaran Interaktif

No	Indikator	Aiken's V	Ket
1	Indikator 1	0,833	Valid
2	Indikator 2	0,917	Valid
Jumlah		0,9	Valid

Sumber : Olah data Microsoft Excel

Pada tahapan ini dilakukan uji lapangan untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Data uji praktikalitas diperoleh dari pengisian angket kepraktisan media interaktif.

a. Respon Guru Terhadap Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

Berikut ini adalah data penilaian praktekalitas oleh guru pada tabel 4.8.

Tabel 6. Tabel Penilaian praktikalitas Oleh Guru

No	Responden	%	Keterangan
1	Validator 1	94,29 %	Sangat Praktis
2	Validator 2	92,86 %	Sangat Praktis
Jumlah		93,57 %	Sangat Praktis

Sumber : Olah data Microsoft Excel

b. Respon Siswa terhadap Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil analisis data praktikalitas melalui respon siswa maka didapatkan nilai praktikalitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Perakitan komputer sebesar 87,33 % yang apabila di interprestasikan dengan taraf kepraktisan maka tingkat praktikalitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Perakitan komputer berada pada taraf sangat prkatis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian adalah media pembelajaran interaktif mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini mengacu pada model pengembangan 4-D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Dessiminate (Penyebaran). Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis siswa. Adapun subjek uji coba pengembangan media interaktif ini adalah siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Solok. Setelah tahap pengembangan selesai dan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah dinyatakan valid,

maka media pembelajaran interaktif siap untuk disebarkan. Media pembelajaran ini disebarkan kepada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 5 Sijunjung.

2. Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif, pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X Jurusan TKJ, hal ini dibuktikan karena media pembelajaran interaktif ini telah mengalami uji coba validita dan praktikalitas yang dilakukan terhadap validator, guru dan siswa. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini didasarkan pada standar kompetensi, dan kompetensi dasar dari mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Muhammad. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. Jurnal Edukasi@Elektro Vol. 5, No.1, Maret 2009, diambil pada tanggal 03 Desember 2015, dari http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/348

Ansyar, Rayandra. 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada.

Ganefri,dkk. 2013. The Development of Production-Based Learning Approach to Entrepreneurial Spirit for Engineering Students. Journal Asian Social. Science; Vol. 9, No. 12; 2013. ISSN 1911-2017 E-ISSN 1911-2025.

Heinich, Robert. 2005. Intructional Media; and The New Technologies of Intruction. New York: Macmilan Publishing Company.

Newby, Timoty J at all. 2000. Istructional Technology for Teaching and Learning. New Jersey: Prentice-Hall, Inc No. 3, pp. 73-89.

Rusman, dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers.

Sarwiko, Dwi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimeia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Mx, Skripsi tidak diterbitkan. Depok. Universitas Gunadarma.

Smaldino, Sharon E, dkk. 2012. Instructional Technology And Media For Learning Ninth edition. New Jersey Columbus, Ohio: PEARSON Merrill Prentice Hall.

Sudjana, Nana. 2004. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Sujadi. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rinneka Cipta.

Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovasi Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Pengaruh Penerapan Model *Inquiry Based Learning* Terhadap Aktivitas Dan Kemampuan Berpikir Kritis di SMPN 4 Bandar Lampung

Ajeng Giovani Anggasta*, Rini Rita T. Marpaung, Darlen Sikumbang
Pendidikan Biologi, FKIP Univeritas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No. 1 Bandarlampung
**e-mail*: ajenggiovani@gmail.com, Telp.: +6285664876263

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model *inquiry based learning* dalam meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi pencemaran lingkungan. Sampel dalam penelitian ini adalah 64 peserta didik kelas VII SMPN 4 Bandar Lampung. Pengambilan sampel mengggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan lembar *pretest-postest*, lembar observasi aktivitas dan angket tanggapan peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest postest non equivalent*. Hasil penelitian menunjukan persentase rata-rata aktivitas belajar pada kelas eksperimen 80,02 dengan kriteria *tinggi*, sedangakan kelas kontrol diperoleh 54,16 dengan kriteria *rendah*. Persentase kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen berkategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa model *inquiry based learning* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata kunci: aktivitas belajar peserta didik, kemampuan berpikir kritis, model *inquiry based learning*, pencemaran lingkungan**.**

PENDAHULUAN

Pembelajaran sains di sekolah bertujuan untuk memperoleh kompetensi lanjut ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif, dan mandiri melalui proses *inquiry* dan keterampilan melalui pendidikan yang mengembangkan potensi peserta didik.

Pendidikan merupakan kebutuh-an dalam kehidupan manusia yang memberikan bekal untuk menjalani

kehidupan dan untuk menyiapkan kehidupan mendatang yang lebih baik. Untuk mewujudkan itu semua maka pendidikan seharusnya mempersiapkan bekal yang baik dalam mengolah akal pikiran manusia melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial (Sudjana dan Rivai, 2010: 1).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pada pasal 1 ayat 1 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 dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003: 1).

Melihat pentingnya Biologi dan peranannya dalam pendidikan, maka peningkatan mutu pendidikan harus selalu diupayakan. Salah satu kecakapan hidup (life skill) yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan adalah ketrampilan berpikir (Depdiknas, 2003: 20). Oleh karena itu pendidik dalam merancang persiapan mengajar perlu menyusun strategi pembelajaran yang dirancang secara seksama sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang optimal (Sanjaya, 2006: 128).

Saat ini kemampuan berpikir kritis dirasakan perlu dalam kegiatan pembelajaran karena segala informasi global masuk dengan mudah, hal tersebut menyebabkan selain informasi yang bersifat baik ataupun buruk akan terus mengalir tanpa henti dan dapat mempengaruhi sifat mental anak. Maka dari itu, diperlukan suatu kemampuan berpikir kritis dengan jelas dan imajinatif, menilai bukti, bermain logika dan mencari alternatif untuk menemukan suatu solusi, memberi anak sebuah rute yang jelas di tengah

kekacauan pemikiran pada zaman teknologi dan globalisasi saat ini (Johnson, 2007: 187).

Dalam kaitannya dengan kompetensi dasar 3.9 kelas VII (tujuh) yaitu menganalisis pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi makhluk hidup, maka materi tersebut lebih menuntut melibatkan aktivitas dan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran. Materi pokok Pencemaran Lingkungan memuat tentang aktivitas manusia yang dapat menyebabkan terjadinya pencemaran air, tanah dan udara, dampak pencemaran lingkungan terhadap kesehatan mausia dan lingkungan, dan cara pengelolaan lingkungan untuk mengatasi pencemaran dan kerusakan lingkungan.

Dalam proses pembelajaran, nampaknya belum banyak pendidik yang menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan proses berpikir kritis. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil observasi dan diskusi dengan pendidik Biologi yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 4 Bandar Lampung, diketahui bahwa pendidik masih menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan tanya jawab. Selama ini pendidik kurang memberdayakan aktivitas dan kemampuan berpikir kritis secara optimal khususnya pada materi Pencemaran Lingkungan.

Salah satu model pembelajaran yang memberikan banyak kesempatan untuk mengembangkan aktivitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah model *inquiry based learning*. Model *inquiry* didefinisikan sebagai suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki masalah secara sistematis, kritis, logis, dan analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuan mereka dengan rasa percaya diri. Pembelajaran *inquiry* menekankan pada proses berpikir yang bersandarkan kepada proses belajar dan hasil belajar serta tidak hanya mengembangkan keterampilan intelektual peserta didik, tetapi juga aktivitas belajar peserta didik pada proses pembelajaran. (Carin dan Sund dalam Ahmadi, 2005: 108).

Dari pernyataan tesebut maka mengunakan model *inquiry* dapat

membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar. Diharapkan dengan menggunakan mo-del *inquiry* ini aktivitas dan hasil belajar peserta didik akan lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media yang lain.

Hasil penelitian Winarni dalam Masitoh (2009: 72) menunjukkan bahwa melalui *inquiry* peserta didik dapat dikondisikan untuk berpikir kritis, dari observasi yang peserta didik lakukan dapat memunculkan suatu kesimpulan sehingga peserta didik dapat menemukan konsep sendiri secara ilmiah. Pengetahuan akan melekat lebih lama apabila peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, penggunaan model *inquiry based learning* diduga dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Inquiry Based Learning* Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Peencemaran Lingkungan di SMPN 4 Bandar Lampung".

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November Tahun Pelajaran 2018/2019. Adapun sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu SMP Negeri 4 Bandar Lampung di Kota Bandar Lampung. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 352 peserta didik. Sampel diambil dari populasi dengan teknik cluster random sampling (*sampling cluster*). Kelompok sampel ditetapkan sebagai sampel adalah 2 kelas, yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas VII C sebagai kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan sampel 64 peserta didik.

Desain penelitian ini menggunakan desain "*pretest-postest non equivalent*". Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol, masing-masing kelompok diberi tes awal dan tes akhir dengan perlakuan yang berbeda. Menggunakan kelas eksperimen (*model inquiry*) dan kelas kontrol (model ekspositori).

Prosedur penelitian ini terdiri atas dua tahapan, yaitu (1) tahap pra penelitian; dan (2) tahap pelaksanaan penelitian. Pada tahap pra penelitian,

peneliti membuat surat observasi sebagai pengantar penelitian; kemudian melakukan observasi ke sekolah tempat penelitian dan menentukan sampel; setelah itu peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); lalu membuat soal pretes-postes sebagai instrumen kemampuan berpikir kritis peserta didik; membuat lembar observasi aktivitas dan angket tanggapan peserta didik

Pada tahap pelaksanaan penelitian, langkah awal yang dilakukan yaitu memberikan tes awal (pretes) untuk mengukur kemampuan awal peserta didik; lalu memberikan perlakuan, yaitu menerapkan model pembelajaran *inquiry based learning* pada materi pencemaran lingkungan; member-kan tes akhir (pos-tes) di akhir pem-belajaran; mengisi lembar obvservasi aktivitas dan memberikan angket tanggapan pada akhir pembelajaran.

Pada penelitian ini data yang diperoleh yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor kemampuan berpikir kritis peserta didik yang di peroleh dari nilai pre-test dan post-test pada materi pencemaran lingkungan. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi aktivitas peserta didik yaitu aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat/ ide. Instrumen tes tersebut sebelum diujikan pada peserta didik terlebih dahulu diuji kelayakannya dengan melihat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran serta daya beda yang baik.

Teknik pengambilan data pa-da penelitian ini diperoleh dari dokumentasi, pretes-postes, lembar observasi aktivitas, dan angket tanggapan peserta didik. Pada nilai pretes diambil pada awal kegiatan pembelajaran dilaku-kan, sedangkan nilai postes diambil pada akhir kegiatan pembelajaran.

Bentuk soal yang diberikan adalah soal benar salah. Lembar observasi aktivitas peserta didik berisi semua aspek kegiatan yang diamati pada saat proses pembelajaran. Setiap peserta didik diamati berdasarkan *point* kegiatan yang dilakukan dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lembar observasi sesuai dengan aspek yang telah ditentukan. Angket digunakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik terhadap model pem-

belajaran *inquiry based learning* pada materi pencemaran lingkungan.

Adapun analisis yang dilakukan untuk data kuantitatif (pretes-postes) yaitu menggunakan bantuan program SPSS 17.0, yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan untuk data kualitatif (lembar observasi aktivitas dan angket tanggapan peserta didik) dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase.

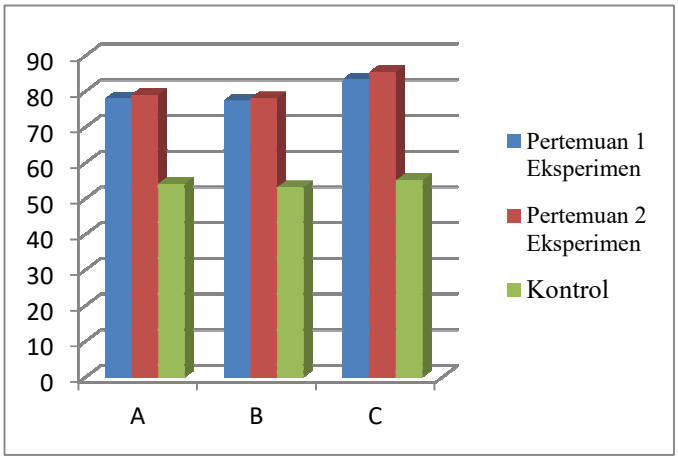
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengaruh penerapan model inquiry based learning terhadap peningkatan aktivitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik materi pencemaran lingkungan di SMPN 4 Bandar Lampung sebagai berikut. Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa rata-rata aktivitas belajar peserta didik dari aspek kemampuan siswa mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan aspek mengemukakan pendapat pada kelas eksperimen berkriteria tinggi. Sedangkan rata-rata aktivitas belajar peserta didik dari ketiga aspek tersebut pada kelas kontrol berkriteria rendah. Hasil observasi tersebut disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aspek yang diamati	Indikator Aktivitas	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Persentase (%) ± Sd	Kriteria	Persentase (%) ± Sd	Kriteria
A	Mengajukan Pertanyaan	78,64 ± 4,11	T	54,16 ± 0,70	R
B	Menjawab Pertanyaan	77,08 ± 5,02	T	53,12 ± 0,62	R
C	Mengemukakan Pendapat/Ide	84,35 ± 3,11	T	55,20 ± 0,70	S
	$\overline{X}$ ± **Sd**	80,02 ± 3,79	T	54,16 ± 1,04	R
Selisih persentase		25,86			

Gambar 1. Peningkatan Aktivitas Be-lajar Peserta Didik



Gambar 1 menunjukan rata-rata peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada aspek kemampuan mengajukan pertannyaan, kemampuan menjawab pertanyaan dan kemampuan mengemukakan pendapat dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Dari peningkatan rata-rata nilai tersebut dari ketiga aspek pada kelas eksperimen peningkatannya jauh lebih tinggi dari pada kelas kontrol

Tabel 2 Hasil Uji Statistik Data Pretest, Postest Dan N-*Gain* Peserta Didik

Nilai	**Kelas**	$\overline{X} \pm$ **Sd**	**Uji Normalitas**	**Uji Homogenitas**	**Uji *Independent Sample t-Test***
Pretest	E	57,78 ± 9,91	*Sig.* 0,16 > 0,05	*Sig.* 0,55 > 0,05	*sig. (2-tailed)* 0,00 < 0,05 (BS)
	K	57,25 ± 8,65	*Sig.* 0,13 > 0,05		
Posttest	E	84,33 ± 6,58	*Sig.* 0,050 > 0,05	*Sig.* 0,32 > 0,05	
	K	71,84 ± 6,95	*Sig.* 0,045 > 0,05		
N-gain (Interpretasi *N-gain*)	E	0,63 ± 0,122 (Sedang)	*Sig.* 0,18 > 0,05	*Sig.* 0,17 > 0,05	
	K	0,34 ± 0,096 (Sedang)	*Sig.* 0,36 > 0,05		

Tabel 3. Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Per Indikator

Ranah Kognitif	Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
C4	Memberi penjelasan sederhana	64,7	S	53,1	R
	Menyimpulkan	93,7	ST	68,7	S
	Mengatur strategi dan taktik	96,8	ST	78,1	T

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil uji diperoleh nilai sig. Kolmogorov-Smirnov > 0,05 sehingga keputusan uji terima H_0 dan tolak H_1 yang berarti bahwa data diperoleh dari sampel yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas (menggunakan uji Levene-Test) diperoleh nilai sig. Levene-Test > 0,05, sehingga keputusan uji terima H_0 dan tolak H_1 yang berarti bahwa data penelitian adalah homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya pengujian hipotesis untuk N-gain kognitif dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-Test (untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen). Dilihat dari Tabel 2, diketahui nilai sig. (2-tailed) 0,00 < 0,05 yang berarti N-gain rata-rata kemampuan berpikir kritis antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen berbeda signifikan. Diketahui juga bahwa rata-rata N-gain kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen (0,63 ± 0,122) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (0,34 ± 0,096). Rata-rata N-gain hasil belajar pada kedua kelas menunjukkan interpretasi sedang.

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik per indikator tersebar pada 4 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Kemampuan berpikir kritis kritis peserta didik memberikan penjelasan sederhana untuk kelas eksperimen dalam kategori sedang, sedangkan untuk kelas kontrol dalam kategori rendah. Indikator menyimpulkan dan mengatur strategi taktik pada kelas eksperimen dalam kategori sangat

tinggi. Kemudian untuk kelas kontrol dalam kategori sedang dan tinggi.

Hasil data tanggapan diperoleh dari skor angket yang telah diisi oleh 32 peserta didik yang telah melaksanakan pembelajaran dengan model IBL. Lembar angket terdiri dari 10 pernyataan terdapat dua opsi yaitu "setuju" dan "tidak setuju". Data tersebut dianalisis untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan model IBL. Hasil persentase angket tanggapan disajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Analisis Angket Tanggapan Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	∑	Persentase Tanggapan (%)	Keterangan angket
1	Saya senang mempelajari materi pokok pencemaran lingkungan dengan model pembelajaran yang digunakan	Setuju	32	100	Positif
		Tidak Setuju	-	-	
2	Saya lebih mudah memahami materi yang dipelajari dengan model pembelajaran yang digunakan	Setuju	32	100	Positif
		Tidak Setuju	-	-	
3	Saya merasa kesulitan dalam memahami materi	Setuju	2	6,25	Negatif
		Tidak Setuju	30	93,75	
4	Saya merasa sulit mengerjakan soal-soal pada LKPD bergambar dengan model pembelajaran yang digunakan	Setuju	-	-	Negatif
		Tidak Setuju	32	100	
5	Model pembelajaran yang digunakan menjadikan saya lebih aktif dalam diskusi kelompok	Setuju	32	100	Positif
		Tidak Setuju	-	-	
6	Saya merasa tidak diberi kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran yang digunakan	Setuju	3	9,37	Negatif
		Tidak Setuju	29	90,63	
7	Saya merasa sulit berinteraksi dengan teman saat kegiatan pembelajaran berlangsung	Setuju	-	-	Negatif
		Tidak Setuju	32	100	
8	Saya merasa bosan ketika belajar dengan model pembelajaran yang digunakan	Setuju	-	-	Negatif
		Tidak Setuju	32	100	

9	Saya memperoleh pengetahuan tentang materi pokok yang dipelajari	Setuju	32	100	Positif
		Tidak Setuju	-	-	
10	Saya memperoleh pengalaman baru tentang materi pokok yang dipelajari	Setuju	32	100	Positif
		Tidak Setuju	-	-	

Berdasarkan data pada Tabel 4 di atas, diketahui jawaban peserta didik pada pernyataan angket no 1 dan 2 semuanya menjawab setuju bahwa peserta didik merasa senang dan lebih mudah memahami materi pencemaran lingkungan dengan model IBL. Pernyataan angket no 3 dan 4 sebagian besar peserta didik menjawab tidak setuju karena peserta didik tidak merasa sulit dalam memahami materi dan mengerjakan LKPD. Pernyataan angket no 5, 9 dan 10 semuanya menjawab setuju bahwa peserta didik merasa lebih aktif berdiskusi kelompok dan memperoleh pengetahuan serta pengalaman baru. Pernyataan angket no 6, 7, 8 sebagian besar peserta didik menjawab tidak setuju karena peserta didik tidak merasa sulit berinteraksi, bosan dan tidak diberi kesempatan untuk aktif. Rata-rata peserta didik menjawab setuju untuk angket yang bersifat positif dan tidak setuju untuk angket yang bersifat negatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas VII di SMPN 4 Bandar Lampung menunjukan bahwa penerapan model Inquiry Based Learning (IBL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata data observasi aktivitas belajar peserta didik pada aspek kemampuan bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan dan kemampuan mengemukakan pendapat dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua mengalami peningkatan dilihat dari gambar 3. Dengan adanya peningkatan aktivitas belajar maka akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini di dukung oleh penelitian Novelsa (2016: 100) menyatakan bahwa penerapan model inquiry dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Pada data dan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik (tabel 16), dapat diketahui bahwa rata-rata

aktivitas belajar dari semua aspek yang menggunakan model pembelajaran IBL berkriteria tinggi. Persentase klasikal aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen mencapai 80,02% dengan kriteria tinggi sedangkan pada kelas kontrol hanya 54,16% dengan kriteria rendah. Aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dikarenakan model IBL ditunjang dengan beberapa sintaks yang merangsang aktivitas belajar peserta didik.

Dilihat dari hasil penilaian LKPD bahwa sintaks yang paling unggul untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada model inquiry based learning yaitu pada proses pengumpulan data dan analisis data, pada tahap tersebut siswa lebih aktif dalam bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapat. Selanjutnya sintaks identifikasi dan klarifikasi persoalan, membuat hipotesis, serta mengambil kesimpulan tidak terlalu berpengaruh dalam peningkatan aktivitas belajar peserta didik.

Model IBL dapat merangsang siswa untuk melakukan aktivitas yang relevan dalam pembelajaran. Hal ini terbukti dari rata-rata ketiga aspek aktivitas kelas eksperimen berkriteria tinggi. Pada setiap siklus yang diadakan dalam penelitian tindakan yang dilakukan maka dapat kita ketahui bahwa setiap peserta didik yang ada dikelas dapat diubah aktivitasnya untuk menjadi aktif dan responsif jika pendidik menyediakan model pembelajaran yang inovatif dan dilaksanakan secara ulang. Setiap siklus yang dihadapkan pada penelitian ini menunjukkan hasil yang meningkat dari siklus satu ke siklus yang lainnya.

Adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t nilai pretest, postest dan N-gain (tabel 17). Nilai pretest, postest dan N-gain peserta didik pada kelas yang menggunakan model IBL berbeda signifikan dengan kelas yang tidak menggunakan model IBL. Hal ini berarti peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik lebih tinggi pada kelas yang menggunakan model IBL, karena lebih memudahkan peserta didik un-tuk memahami materi yang diajarkan di-

bandingkan dengan model ekspositori.

Penggunaan model IBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis juga dapat dilihat dari persentase kemampuan berpikir kritis per indikator (tabel 3). Dari tiga indikator meliputi: memberi penjelasan sederhana, menyimpulkan, serta mengatur strategi dan taktik didapatkan persentase lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model ekspositori.

Ada beberapa hal yang menjadikan model IBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satunya adalah proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena dalam model IBL peserta didik dilatih untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Carin dan Sund dalam Ahmadi (2005: 108) yang menyatakan bahwa model *inquiry* merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki masalah secara sistematis, kritis, logis, dan analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuan mereka dengan rasa percaya diri.

Model pembelajaran IBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik jika setiap sintaks dilaksanakan dengan baik. Hal ini didukung oleh pernyataan hasil penelitian (Pujianto, 2013: 13) menyatakan bahwa pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui skenario tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: identifikasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, analisis data dan kesimpulan. Pada sintaks pertama identifikasi peserta didik harus menentukan persoalan yang akan dipecahkan sehingga peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir untuk memecahkan masalah. Tahap kedua membuat hipotesis dimana peserta didik harus mengajukan jawaban sementara dan peserta didik didorong untuk mencari jawaban yang tepat, proses pencarian jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi *inquiry*, oleh sebab itu melalui proses

tersebut peserta didik akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

Tahap ketiga mengumpulkan data, peserta didik mengumpulkan informasi yang terkait dengan permasalahan. Tahap ini melatih peserta didik lebih aktif karena pada tahap ini aktif karena pada tahap ini peserta didik harus mencari informasi sendiri terkait dengan pembelajaran seperti membaca buku, artikel juga menggunakan internet untuk mencari informasi yang terkait dengan permasalahan. Selanjutnya tahap analisis data, peserta didik mengolah data dan menganalisis informasi yang diperoleh dari tahap pengumpulan data. Mengolah data dan menganalisis informasi yang akan menjawab permasalahan dan dapat membuktikan hipotesis apakah benar atau tidak. Tahap kelima merumuskan kesimpulan, proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Tahap pembelajaran inqury dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dan percaya diri hal itu dapat memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2006, 194) model pembelajaran *inquiry* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa model *inquiry based learning* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada materi pencemaran lingkungan di SMPN 4 Bandar Lampung. Hal tersebut dibuktikan dengan terjadinya peningkatan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol lebih rendah. Aktivitas peserta didik paling tinggi terdapat pada aspek mengemukakan pendapat dengan kriteria tinggi. Kemudian, model *inquiry based learning* juga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi pencemaran lingkungan di SMPN 4 Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Johnson, E B. (2007). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: MLL.

Masitoh, I.D. Marjonodan Joko. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.

Novelsa, D. 2016. *PenerapanModel Inquiry Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa.* Skripsi. Universitas Lampung.

Pujianto, A. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar.* Skripsi. Universitas Lampung.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sudjana, N dan Rivai A. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK

Diana Ferwita Sari*, Rini Rita T. Marpaung, Darlen Sikumbang
Pendidikan Biologi, FKIP Univeritas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No. 1 Bandarlampung
**e-mail*: ferwitasari@gmail.com, Telp.: +6282179467836

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendapatkan gambaran atau informasi mengenai pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VIII di SMPN 18 Bandar Lampung pada materi "Pencemaran Lingkungan". Sampel penelitian adalah peserta didik kelas VII J dan VII F berjumlah 60 peserta didik yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan lembar pretes-postes dan angket tanggapan peserta didik. Desain yang digunakan yaitu *non equivalent pretest-posttest control group design*. Uji t- test menunjukkan hasil nilai *sig. (2-tailed)* 0,010< 0,05 yang berarti n-*Gain* rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda signifikan. Dengan demikian, diketahui bahwa pembelajaran model *project based learning* dapat berpengaruh terhadap kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Kata kunci: keterampilan berpikir kritis, pencemaran lingkungan, *project based learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi khususnya di bidang informasi dan komunikasi tumbuh sangat pesat. Selain itu, persaingan hidup di era globalisasi ini juga sangat ketat. Ketatnya persaingan ini telah mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk di bidang pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia diharapkan mampu membekali peserta didik dengan keterampilan-keterampilan belajar serta kecakapan hidup yang salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Jika peserta didik tidak dibekali kemampuan berpikir kritis, peserta didik tidak mempunyai kemampuan untuk mengambil, mengolah, dan menggunakan informasi yang dimiliki untuk menghadapi tantangan hidup sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat esensial untuk kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya, berpikir kritis juga telah lama menjadi tujuan pokok dalam pendidikan sejak 1942 (Achmad, 2007:32).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 18 Bandar Lampung Pendidik mata pelajaran IPA kelas VII kurang menuntut peserta didik untuk berfikir kritis dalam pembelajaran di kelas, peserta didik lebih banyak menerima informasi dari pendidik. Dari hasil wawancara pada proses pembelajaran yang biasanya digunakan untuk materi pokok pencemaran lingkungan adalah dengan menggunakan ceramah dan diskusi. Pembelajaran masih didominasi oleh pendidik (*teacher centered*) sehingga peserta didik tidak termotivasi untuk menemukan sendiri atau mencaari informasi-informasi mengenai kajian pelajaran yang sedang dipelajari untuk dapat lebih meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Menurut Hasnunidah (2009:1) tidak memberdayakan peserta didik untuk mau berpikir dan mampu berbuat untuk memperkaya pengalaman belajarnya (learning to do) dengan meningkatkan interaksi dengan lingkungannya, sehingga tidak akan bisa membangun kemampuan berpikir kritis, pemahaman, dan pengetahuannya terhadap dunia di sekitarnya (learning to how dan learning to know).

Dari permasalahan yang telah dijelaskan maka diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik . Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah model pembelajaran Project Based Learning (PJBL). PjBL merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan (Abdullah, 2014: 172).
Kelebihan model project based learning dibandingkan dengan model lain, PjBL mampu meningkatkan motivasi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan kolaborasi, meningkatkan keterampilan mengelola sumber, dan *increased resource – management skill* (Wena, 2014: 147).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Insyasiska (2015: 16) menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran berbasis proyek adalah 77,11. Sedangkan rata-rata skor motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran secara konvensional adalah 71,72, dengan demikian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi pada peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Jamaludin (2017:

37), tentang pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kritis dan sikap ilmiah, maka dapat disimpulkan penelitian ini sebagai berikut. Pertama, peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek secara signifikan lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Kedua, peningkatan sikap ilmiah siswa menggunakan odel pembelajaran berbasis proyek tidak menunjukkan hasil perbedaan signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen sedikit lebih tinggi 0,11 (kriteria rendah) dibandingkan kelas kontrol 0,04 (kriteria rendah).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan model PjBL terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi pokok pencemaran lingkungan. Diharapkan penelitian ini akan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai standar ketuntasan belajar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tanggal 25 Oktober- 8 November 2018 di SMPN 18 Bandar Lampung. Sampel kelas VIIJ sebanyak 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIF sebanyak 30 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pretes-postes *non* ekuivalen. Kelas kontrol maupun kelas eksperimen menggunakan kelas yang ada dan satu level dengan kondisi yang homogen. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model PjBL, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran ceramah.

Prosedur penelitian ini terdiri atas dua tahapan, yaitu (1) tahap prapenelitian; (2) tahap pelaksanaan; dan (3) tahap akhir. Pada tahap prapenelitian peneliti embuat surat izin penelitian pendahuluan (observasi) ke sekolah kemudian mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakannya penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti dan menetapkan sampel penelitian untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah itu peneliti membuat perangkat pembelajaran berupa Rencara Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kontrol, untuk kelas eksprimen dibuat dengan

menggunakan model PjBL, selanjutnya membuat instrument penelitian dan melakukan validasi instrumen dan uji coba instrumen penelitian.

Pada tahap pelaksanan penelitian, langkah pertama yaitu memberikan test awal (*pre-test*) untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum diberi perlakuan (*treatment*), selanjutnya memberikan perlakuan yaitu dengan cara menerapkan model PjBL pada pembelajaran serta mengobservasi jalannya pembelajaran dengan bantuan observer, perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah lalu memberikan test akhir (*post-test*) untuk mengukur peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah diberi perlakuan (*treatment*).

Pada tahap akhir penelitian yaitu mengolah data hasil tes awal (*pretest)* dan tes akhir (*post-test*) dan instrumen pendukung penelitian lainnya setelah itu membandingkan hasil analisis data instrumen tes antara sebelum perlakuan dan setelah diberi perlakuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis peserta didik antara pembelajaran dengan model PjBL dengan tanpa PjBL.

Ada dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif yang digunakan adalah data tanggapan peserta didik mengenai penggunaan model PjBL dan lembar observasi kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan data kuantitatif yaitu berupa data hasil belajar untuk mengukur kemampuan berpikir kritis yang di peroleh dari nilai pretes dan postes pada materi pokok pencemaran lingkungan. Instrumen tes yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data akan diujicobakan terlebih dulu di uji validitas dan uji reabilitasnya.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini diperoleh dari pretes-postes, dan angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran model PjBL. Bentuk soal yang diberikan adalah soal uraian dan angket berupa pernyataan mengenai pembelajaran model PjBL dan tanggapan peserta didik.

Adapun analisis yang dilakukan untuk data kuantitatif (pretes-postes) yaitu menggunakan uji statistik dengan menghitung *N-gain* yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan uji *T-test.* Sedangkan angket tanggapan peserta didik dilakukan dengan menggunakan deskriptif presentase.

HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian pengaruh penerapan model PjBL terhadap kete-rampilan berpikir kritis peserta didik materi pencemaran lingkungan di SMPN 18 Bandar Lampung sebagai berikut.

Tabel 1.Hasil tabulasi perbandingan nilai pretest, posttest dan N-*gain*

No	Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Postest	N-gain	Interpretasi N-gain
1	Kontrol	46,80	64,50	0,27	Sedang
2	Eksperimen	43,80	83,03	0,38	Sedang

Berdasarkan Tabel 1 diatas, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretes* sebesar 43,80; rata-rata nilai *postest* sebesar 83,03; dan *N-gain* sebesar 0,38 dengan kriteria "sedang", sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretes* sebesar 46,00; rata-rata nilai *postest* sebesar 64,50; dan *N-gain* sebesar 0,27 dengan kriteria "sedang". Hasil perhitungan data tersebut menunjukkan bahwa nilai *pretest, postest,* dan *N-gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Uji statistik dilakukan dengan bantuan *SPSS 17.0* terhadap nilai *pretest*, *posttest*, dan *N-gain.* Data yang diperoleh dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-test.*

Tabel 2. Hasil tabulasi uji statistik *pretest*, *posttest*, dan *N-gain*

Nilai	Kelas	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji *Independent Sample t-test.*
Pretest	E	*Sig.*0,200 > 0,05	*Sig* 0,801 > 0,05	
	K	*Sig.*0,054 > 0,05		
Postest	E	*Sig.*0,200 > 0,05	*Sig.* 0,629 > 0,05	*Sig. (2-tailed)* 0,010 < 0,05
	K	*Sig.*0,200 > 0,05		
N-gain (Interpretasi *N-gain*)	E	*Sig.*0,200 > 0,05	*Sig.* 0,069 > 0,05	
	K	*Sig.*0,158 > 0,05		

Keterangan : E = Eksperimen (Model PjBL), K = Kontrol

Berdasarkan Tabel 2, setelah data *pretest, postest,* dan *N-gain* kognitif siswa dilakukan uji normalitas (menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*), diperoleh hasil bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Uji homogenitas (menggunakan uji *Levene Test*) terhadap *pretest, postest,* dan *N-gain* kognitif, diperoleh hasil bahwa data yang

diuji homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya dilakukan uji *Independent-Sample T Test* (untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelas antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen).

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa nilai *sig. (2-tailed)* 0,010 < 0,05 yang berarti *N-gain* rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan, sehingga keputusan uji terima H_1 yang berarti bahwa rata-rata *N-gain* kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata *N-gain* kelas kontrol.

Hasil data tanggapan diperoleh dari skor angket yang telah diisi oleh 30 peserta didik yang telah melaksanakan pembelajaran dengan model PjBL. Lembar angket terdiri dari 10 pernyataan terdapat lima opsi yaitu SS (Sangat setuju), S (Setuju), R (Ragu-ragu), TS (Tidak setuju) dan STS (Sangat siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan model PjBL. Hasil persentase angket tanggapan peserta didik disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil persentase angket tanggapan peserta

No Pernyataan Angket	Hasil										Keterangan Pernyataan Angket
	SS		S		R		TS		STS		
	∑	%	∑	%	∑	%	∑	%	∑	%	
1	26	86,6	4	13,3	-	-	-	-	-	-	Positif
2	-	-	-	-	-	-	7	20	23	80	Negatif
3	17	56,6	13	43,3	-	-	-	-	-	-	Positif
4	-	-	-	-	1	3,3	8	26,6	21	70	Negatif
5	21	70	8	26,6	1	3,3	-	-	-	-	Positif
6	-	-	-	-	1	3,3	9	30	20	66,6	Negatif
7	19	63,3	8	26,6	3	10	-	-	-	-	Positif
8	-	-	1	3,3	-	-	10	33,3	19	63,3	Negatif
9	18	60	11	36,6	-	-	-	-	-	-	Positif
10	-	-	-	-	-	-	11	36,6	19	63,3	Negatif

Hasil analisis tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan model PjBL menunjukkan bahwa pada pernyataan nomor (1, 3, 5, 7, dan 9) sebagian besar peserta didik

menjawab sangat setuju menunjukan bahwa peserta didik merasa lebih aktif, terampil, lebih mudah menemukan ide-ide baru, lebih menguasai materi biologi dan merasa tanggung jawab dalam tim saat pembelajaran menggunakan model PjBL .

Selanjutnya, pada pernyataan nomor (2, 4, 6, 8 dan 10) Sebagian besar peserta didik menjawab sangat tidak setuju bahwa model PjBL membuat peserta didik merasa jenuh, kurang terampil, kesulitan dalam menyelesaikan persoalan biologi, kurang mengerti dan membuat peserta didik mengantuk. Dari tanggapan-tanggapan peserta didik tersebut dapat diketahui bahwa presentase tanggapan peserta didik untuk pernyataan nomor (1,3,5,7 dan 9) tergolong baik, sedangkan untuk pernyataan nomor (2, 4, 6, 8 dan 10) tergolong cukup.

Rata-rata siswa menjawab sangat setuju untuk angket yang bersifat positif dan sangat tidak setuju untuk angket yang bersifat negatif.

Tabel 4. Presentase Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Per Indikator

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Presentase	Kategori	Presentase	Kategori
A	92	Sangat tingggi	71	Sedang
B	84	Sangat tinggi	54	Rendah
C	82	Sanggat tinggi	58	Rendah
D	86	Sangat tinggi	45	Rendah
E	69	Sedang	40	Rendah

Keterangan A= Memberikan Penjelasan Sederhana, B= Membangun Keterampilan Dasar, C= Kesimpulan, D= Memberikan Penjelasan lanjut, E= Strategi dan Taktik.

Keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas ekperimen yaitu 4 indikator kategori sangat tinggi dan 1 indikator memiliki kategori sedang. Keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas ekperimen yaitu 4 indikator kategori rendah dan 1 indikator memiliki kategogi sedang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengaruh penggunaan model PjBL terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang diperoleh dari nilai pretest, postest, dan *N-gain* hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest, postest,* dan *N-gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas

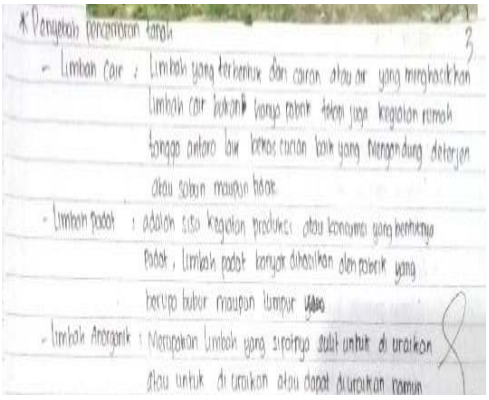
kontrol. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model PjBL memiliki keterampilan dalam memberikan alasan. Beberapa siswa yang memiliki nilai kurang memuaskan, dikarenakan pada saat menjawab pertanyaan tidak disertai alasan. Jadi, model PjBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pokok Pencemaran Lingkungan. Hal ini sesuai denga pendapat Treacy (2011: 18) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat membantu pembelajaran secara mandiri, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan analisis dan mendukung minat dalam penelitian biologi.

Perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang dialami oleh siswa, disebabkan pada tahapan awal pembelajaran model PjBL peserta didik diberi pertanyaan pengarah (*start with the essential question)* yang berpengaruh kuat terhadap pencapaian tujuan keterampilan berpikir kritis, karena mengarahkan siswa untuk melakukan investigasi secara mandiri dan berkelompok. Pertanyaan pengarah tidak ditemui pada saat pembelajaran langsung *(direct instruction)*, karena guru memberikan materi secara langsung isi materi pencemaran lingkungan. Menurut Mergendoller (2010: 34-37) menjelaskan bahwa sebuah pertanyaan pengarah yang baik mengarah pada tujuan pembelajaran proyek sesuai dengan kegiatan pembelajaran dengan bahasa yang menarik, sehingga memberikan siswa rasa kekuatan untuk mencapai tujuan dan tantangan.

Edutopia (2007) menjelaskan bahwa diantara tahap pembelajaran proyek yakni memonitoring kemajuan proyek siswa, proses tersebut memberikan proses asesmen kinerja dan pengetahuan siswa pada saat menyusun laporan pengamatan pencemaran lingkungan secara langsung disekitar tempat tinggal peserta didik. Mergendoller (2010: 34-37) menjelaskan proses umpan balik dan revisi selama pembelajaran proyek menjadikan pembelajaran bermakna karena dapat mengahasilkan produk-produk berkualitas dan hasil laporan pengamatan yang baik. Pada penyusunan pengamatan secara berkelompok mengamati secara langsung pencemaran yang terjadi didaerah tempat tinggal peserta didik, proses

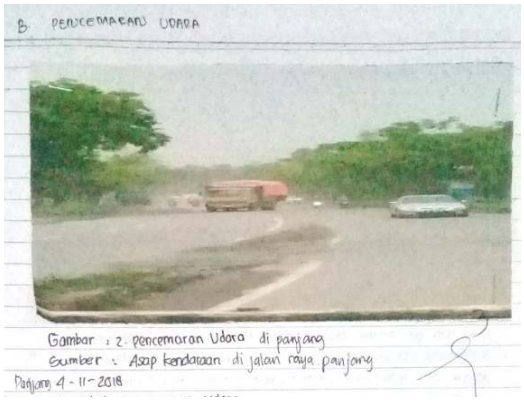
ini dapat mendorong siswa untuk menemukan fakta dan pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Hasil penngamatan tersebut dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis yaitu membangun keterampilan dasar, dapat dibuktikan berdasarkan contoh jawaban LKK dalam melakukan pengamatan.

Gambar 1. Contoh hasil pengamatan di lingkungan sekitar tempat tinggal,
untuk aspek, membangun keterampilan mendasar.



Berdasarkan jawaban siswa pada LKK di atas, terlihat bahwa peserta didik mampu mengamati pencemaran udara dengan baik. Sehingga peserta didik mendapatkan skor 3. Jawaban tersebut menunjukkan peserta didik memiliki kemampuan membangun keterampilan mendasar.

Keterampilan berpikir kritis lainnya yang juga berkembang adalah membuat penjelasan sederhana. Pada saat proses pembelajaran, siswa didorong untuk memberikan penjelasan sederhana menjawab soal-soal yang diberikan pada LKK sehingga siswa memperoleh informasi-informasi yang baru. Keberhasilan siswa dalam membuat penjelasan lebih lanjut dibuktikan dengan contoh jawaban peserta didik pada LKK

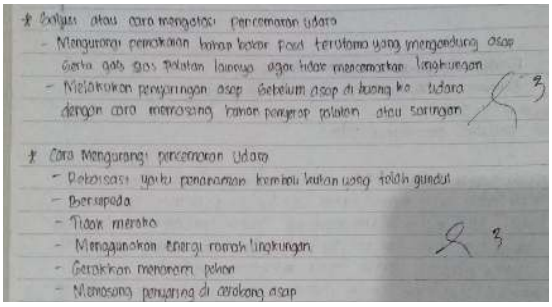


Gambar 2. Contoh hasil pengamatan untuk aspek keterampilan berpikir kritis memberikan penjelasan seder-hana

Berdasarkan jawaban peserta didik pada LKK di atas, terlihat bahwa peserta didik telah mampu menjawab pertanyan sehingga dapat memberikan penjelasan sederhana dan mendapatkan skor 3.

Pada saat proses pembelajaran, siswa didorong untuk melakukan

identifikasi lebih lanjut mengenai data-data yang telah diperoleh dengan menjawab soal-soal yang diberikan pada LKK sehingga siswa memperoleh informasi-informasi yang baru hal ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam membuat penjelasan lebih lanjut dibuktikan dengan contoh jawaban pada LKK:

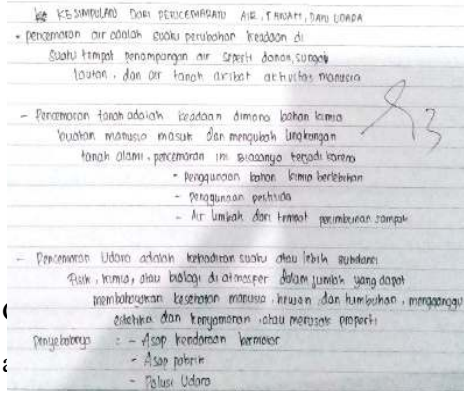


Gambar 3. Contoh hasil pengamatan untuk aspek mem-berikan penjelasan lanjut

Berdasarkan jawaban peserta didik pada LKK di atas, terlihat bahwa peserta didik telah mampu memberikan penjelasan lebih lanjut dengan memberikan solusi dan cara mengatasi pencemaran udara sehingga mendapatkan skor 3.

Aktivitas pendidik dalam memonitoring peserta didik, telah memberikan peran diagnostik yakni untuk mengetahui cara berpikir peserta didik atau kesulitan peserta didik, sehingga proses tersebut memberikan pengaruh terhadap pencapaian keterampilan berpikir kritis dan berpiki kreatif. Sriyati (2010:117) menjelaskan bahwa proses *self assessment* dan umpan balik yang diberikan kepada mahasiswa memberikan pengaruh baik pada pembentukan *habits of minds* mahasiswa seperti *self regulation, critical thinking* dan *creative thinking.* Selanjutnya penilaian hasil (*assess the autocome*) penilaian ini dilakukan untuk membantu pendidik mengukur ketercapain standar kompetensi. Pada penilaian hasil pendidik meminta peseta didik untuk mempresentasikan hasil pengamatan kelompok dan menyimpulkan. Aspek kemampuan berpikir kritis yang berkembang adalah menyimpulkan. Kemampuan ini berkembang saat peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya. Pada kegiatan ini peserta didik diminta untuk membuat kesimpulan yang sebelumnya ter-

lebih dahulu melakukan pengamatan dan mengumpulkan data sehingga siswa dapat membandingkan antara satu data dengan data yang lain dan dapat membuat suatu kesimpulan yang tepat.



mbar 4. Contoh jawaban peserta didik pada aspek me-nyimpulkan

Berdasarkan jawaban peserta didik dapat meberikan kesimpulan dengan baik sehingga mendapatkan skor 3. Tahapan evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*) pada model pembelajaran PjBL, menjadi proses refleksi akhir terhadap kegiatan proyek yang sudah dijalankan. Tahapan ini sangat penting sebagai tindak lanjut dari hasil kemajuan monitoring yang telah dilakukan, sehingga guru dapat mengevaluasi proses konstruksi pengetahuan dan membantu peserta didik yang belum memiliki pemahaman pada materi pencemaran lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa model PjBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan pada indikator memberikan penjelasan dasar, membangun keterampilan dasar, membuat penjelasan lebih lanjut, dan menyimpulkan.

Hasil pembelajaran model PjBL menunjukkan peserta didik memperoleh nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran ceramah. Hal ini sesuai dengan pedapat Baker (2011: 1) menjelaskan bahwa model PjBL mengajak siswa untuk belajar terstruktur dan teroganisasikan dalam suatu proyek atau dalam bentuk lain sesuai dengan isu-isu lingkungan. Kerjasama antara guru dan siswa terlibat pada model pembelajaran berbasis proyek, hasilnya siswa yang mengikuti pembelajaran proyek

dengan melibatkan pada proses desain teknologi dapat membangun dan meningkatkan pengetahuan konten, kemampuan pemecahan masalah, sistem berpikir dan keterampilan berkomunikasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan model pembelajaran berbasis proyek sangat signifikan dalam pencapaian keterampilan berpikir kritis peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pencemaran lingkungan di SMP 18 Bandar Lampung. Sebagai pendidik diharapkan dapat menggali kreativitas diri sendiri agar dapat membangkitkan semangat para peserta didik dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, S. R. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Achmad, A. 2007. *Memahami BerpikirKritis*.(http://www.fk.undip.ac.id/Pengebangan-Pendidikan /clinical reasoning dan- berpikir-kritis.html 28 September 2018).

Baker.et al.2011. Project based learning Model relevant Learning for the 21Century. Pacific Education Institute. Amerika Utara

Edutopia.2007. *How does Project Based Learning Work*. Diunduh dari http://www.edutopia.org/project-based-learning-guide imple mentation. Pada tanggal 12 November 2018

Hasnunidah, N. 2009. *Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP Melalui Penggunaan Model*

Problem Based learning Pada Pembelajaran Konsep Struktur dan Fungsi Organ Manusia. (http ://pustaka ilmiah Unila Wordpres 28 September 2018).

Isyanasiska, S. H. 2015. *Pengaruh PjBL terhadap Motivasi Belajar, Kreatifvitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Biologi*. Universitas Negeri Malang. Malang.

Larmer dan Mergendoller. J. R. 2010. *Giving Students Meaningful Work*. [Online]. Diunduh dari http://www.ascd.org/publications/educational_leadership/sept10/vol68/num01/Seven_Essentials_for_ProjectBased_Learning.aspx. Pada tanggal 28 September 2018 pukul 21:00.

Sriyati, S. 2010. *Handout Evaluasi Pembelajaran Taksonomi Blom.* Universitas Pendidikan Indonesia

Treacy, D. J.et al. 2011. *Implementation of a Project Based Moleculer Biology Laboratory Empasizing Protein Structure Fungtion Relationship in a Large Introductory Biology Laboratory Course. Life Siences Education* . Vol 10. Diunduh dari http://www.academicjournals.org. Pada tanggal 8 November 2018 pukul 20:00

Wena, M. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. PT Bumi Aksara.Jakarta.

PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK

THE EFFECT OF APPLICATION OF PROJECT BASED LEARNING MODEL ON STUDENTS CRITICAL THINKING SKILLS

Diana Ferwita Sari*, Rini Rita T. Marpaung, Darlen Sikumbang
Pendidikan Biologi, FKIP Univeritas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No. 1 Bandarlampung
**e-mail*: ferwitasari@gmail.com, Telp.: +6282179467836

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendapatkan gambaran atau informasi mengenai pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VIII di SMPN 18 Bandar Lampung pada materi "Pencemaran Lingkungan". Sampel penelitian adalah peserta didik kelas VII J dan VII F berjumlah 60 peserta didik yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan lembar pretes-postes dan angket tanggapan peserta didik. Desain yang digunakan yaitu *non equivalent pretest-posttest control group design*. Uji t- test menunjukkan hasil nilai *sig. (2-tailed)* 0,010< 0,05 yang berarti n-*Gain* rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda signifikan. Dengan demikian, diketahui bahwa pembelajaran model *project based learning* dapat berpengaruh terhadap kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Kata kunci: keterampilan berpikir kritis, pencemaran lingkungan, *project based learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi khususnya di bidang informasi dan komunikasi tumbuh sangat pesat. Selain itu, persaingan hidup di era globalisasi ini juga sangat ketat. Ketatnya persaingan ini telah mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk di bidang pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia diharapkan mampu membekali peserta didik dengan keterampilan-keterampilan belajar serta kecakapan hidup yang salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Jika peserta didik tidak dibekali kemampuan berpikir kritis, peserta didik tidak mempunyai kemampuan untuk mengambil, mengolah, dan menggunakan informasi yang dimiliki untuk menghadapi tantangan hidup sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat esensial untuk kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya, berpikir kritis juga telah lama menjadi tujuan pokok dalam pendidikan sejak 1942 (Achmad, 2007:32).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 18 Bandar Lampung Pendidik mata pelajaran IPA kelas VII kurang menuntut peserta didik untuk berfikir kritis dalam pembelajaran di kelas, peserta didik lebih banyak menerima informasi dari pendidik. Dari hasil wawancara pada proses pembelajaran yang biasanya digunakan untuk materi pokok pencemaran lingkungan adalah dengan menggunakan ceramah dan diskusi. Pembelajaran masih didominasi oleh pendidik (*teacher centered*) sehingga peserta didik tidak termotivasi untuk menemukan sendiri atau mencaari informasi-informasi mengenai kajian pelajaran yang sedang dipelajari untuk dapat lebih meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Menurut Hasnunidah (2009:1) tidak memberdayakan peserta didik untuk mau berpikir dan mampu berbuat untuk memperkaya pengalaman belajarnya (learning to do) dengan meningkatkan interaksi dengan lingkungannya, sehingga tidak akan bisa membangun kemampuan berpikir kritis, pemahaman, dan pengetahuannya terhadap dunia di sekitarnya (learning to how dan learning to know).

Dari permasalahan yang telah dijelaskan maka diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik . Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah model pembelajaran Project Based Learning (PJBL). PjBL merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan (Abdullah, 2014: 172).
Kelebihan model project based learning dibandingkan dengan model lain, PjBL mampu meningkatkan motivasi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan kolaborasi, meningkatkan keterampilan mengelola sumber, dan *increased resource – management skill* (Wena, 2014: 147).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Insyasiska (2015: 16) menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran berbasis proyek adalah 77,11. Sedangkan rata-rata skor motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran secara konvensional adalah 71,72, dengan demikian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi pada peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Jamaludin (2017:

37), tentang pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kritis dan sikap ilmiah, maka dapat disimpulkan penelitian ini sebagai berikut. Pertama, peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek secara signifikan lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Kedua, peningkatan sikap ilmiah siswa menggunakan odel pembelajaran berbasis proyek tidak menunjukkan hasil perbedaan signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen sedikit lebih tinggi 0,11 (kriteria rendah) dibandingkan kelas kontrol 0,04 (kriteria rendah).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan model PjBL terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi pokok pencemaran lingkungan. Diharapkan penelitian ini akan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai standar ketuntasan belajar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tanggal 25 Oktober- 8 November 2018 di SMPN 18 Bandar Lampung. Sampel kelas VIIJ sebanyak 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIF sebanyak 30 peserta didik sebagai kelas control.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pretes-postes *non* ekuivalen. Kelas kontrol maupun kelas eksperimen menggunakan kelas yang ada dan satu level dengan kondisi yang homogen. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model PjBL, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran ceramah.

Prosedur penelitian ini terdiri atas dua tahapan, yaitu (1) tahap prapenelitian; (2) tahap pelaksanaan; dan (3) tahap akhir. Pada tahap prapenelitian peneliti embuat surat izin penelitian pendahuluan (observasi) ke sekolah kemudian mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakannya penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti dan menetapkan sampel penelitian untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah itu peneliti membuat perangkat pembelajaran berupa Rencara Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kontrol,

untuk kelas eksprimen dibuat dengan menggunakan model PjBL, selanjutnya membuat instrument penelitian dan melakukan validasi instrumen dan uji coba instrumen penelitian.

Pada tahap pelaksanan penelitian, langkah pertama yaitu memberikan test awal (*pre-test*) untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum diberi perlakuan (*treatment*), selanjutnya memberikan perlakuan yaitu dengan cara menerapkan model PjBL pada pembelajaran serta mengobservasi jalannya pembelajaran dengan bantuan observer, perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah lalu memberikan test akhir (*post-test*) untuk mengukur peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah diberi perlakuan (*treatment*).

Pada tahap akhir penelitian yaitu mengolah data hasil tes awal (*pretest)* dan tes akhir (*post-test*) dan instrumen pendukung penelitian lainnya setelah itu membandingkan hasil analisis data instrumen tes antara sebelum perlakuan dan setelah diberi perlakuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis peserta didik antara pembelajaran dengan model PjBL dengan tanpa PjBL.

Ada dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif yang digunakan adalah data tanggapan peserta didik mengenai penggunaan model PjBL dan lembar observasi kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan data kuantitatif yaitu berupa data hasil belajar untuk mengukur kemampuan berpikir kritis yang di peroleh dari nilai pretes dan postes pada materi pokok pencemaran lingkungan. Instrumen tes yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data akan diujicobakan terlebih dulu di uji validitas dan uji reabilitasnya.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini diperoleh dari pretes-postes, dan angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran model PjBL. Bentuk soal yang diberikan adalah soal uraian dan angket berupa pernyataan mengenai pembelajaran model PjBL dan tanggapan peserta didik.

Adapun analisis yang dilakukan untuk data kuantitatif (pretes-postes) yaitu menggunakan uji statistik dengan menghitung *N-gain* yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan uji *T-test.* Sedangkan angket tanggapan peserta didik dilakukan dengan menggunakan deskriptif presentase.

HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian pengaruh penerapan model PjBL terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik materi pencemaran lingkungan di SMPN 18 Bandar Lampung sebagai berikut.

Tabel 1.Hasil tabulasi perbandingan nilai pretest, posttest dan N-*gain*

No	Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Postest	N-gain	Interpretasi N-gain
1	Kontrol	46,80	64,50	0,27	Sedang
2	Eksperimen	43,80	83,03	0,38	Sedang

Berdasarkan Tabel 1 diatas, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretes* sebesar 43,80; rata-rata nilai *postest* sebesar 83,03; dan *N-gain* sebesar 0,38 dengan kriteria "sedang", sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretes* sebesar 46,00; rata-rata nilai *postest* sebesar 64,50; dan *N-gain* sebesar 0,27 dengan kriteria "sedang". Hasil perhitungan data tersebut menunjukkan bahwa nilai *pretest, postest,* dan *N-gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Uji statistik dilakukan dengan bantuan *SPSS 17.0* terhadap nilai *pretest*, *posttest*, dan *N-gain.* Data yang diperoleh dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-test.*

Tabel 2. Hasil tabulasi uji statistik *pretest*, *posttest*, dan *N-gain*

Nilai	Kelas	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji *Independent Sample t-test.*
Pretest	E	*Sig.*0,200 > 0,05	*Sig* 0,801 > 0,05	
	K	*Sig.*0,054 > 0,05		
Postest	E	*Sig.*0,200 > 0,05	*Sig.* 0,629 > 0,05	*Sig. (2-tailed)* 0,010 < 0,05
	K	*Sig.*0,200 > 0,05		
N-gain (Interpretasi *N-gain*)	E	*Sig.*0,200 > 0,05	*Sig.* 0,069 > 0,05	
	K	*Sig.*0,158 > 0,05		

Keterangan : E = Eksperimen (Model PjBL), K = Kontrol

Berdasarkan Tabel 2, setelah data *pretest, postest,* dan *N-gain* kognitif siswa dilakukan uji normalitas (menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*), diperoleh hasil bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Uji homogenitas (menggunakan uji *Levene Test*) terhadap *pretest, postest,* dan *N-gain* kognitif, diperoleh hasil bahwa data yang diuji homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya dilakukan uji *Independent-Sample T Test* (untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelas antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen).

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa nilai *sig. (2-tailed)* 0,010 < 0,05 yang berarti *N-gain* rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan, sehingga keputusan uji terima H_1 yang berarti bahwa rata-rata *N-gain* kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata *N-gain* kelas kontrol.

Hasil data tanggapan diperoleh dari skor angket yang telah diisi oleh 30 peserta didik yang telah melaksanakan pembelajaran dengan model PjBL. Lembar angket terdiri dari 10 pernyataan terdapat lima opsi yaitu SS (Sangat setuju), S (Setuju), R (Ragu-ragu), TS (Tidak setuju) dan STS (Sangat siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan model PjBL. Hasil persentase angket tanggapan peserta didik disajikan pada tabel 3.

No Pernyataan Angket	Hasil										Keterangan Pernyataan Angket
	SS		S		R		TS		STS		
	∑	%	∑	%	∑	%	∑	%	∑	%	
1	26	86,6	4	13,3	-	-	-	-	-	-	Positif
2	-	-	-	-	-	-	7	20	23	80	Negatif
3	17	56,6	13	43,3	-	-	-	-	-	-	Positif
4	-	-	-	-	1	3,3	8	26,6	21	70	Negatif
5	21	70	8	26,6	1	3,3	-	-	-	-	Positif
6	-	-	-	-	1	3,3	9	30	20	66,6	Negatif
7	19	63,3	8	26,6	3	10	-	-	-	-	Positif
8	-	-	1	3,3	-	-	10	33,3	19	63,3	Negatif
9	18	60	11	36,6	-	-	-	-	-	-	Positif
10	-	-	-	-	-	-	11	36,6	19	63,3	Negatif

Hasil analisis tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan model PjBL menunjukkan bahwa pada pernyataan nomor (1, 3, 5, 7, dan 9) sebagian besar peserta didik menjawab sangat setuju menunjukan bahwa peserta didik merasa lebih aktif, terampil, lebih mudah menemukan ide-ide baru, lebih menguasai materi biologi dan merasa tanggung jawab dalam tim saat pembelajaran menggunakan model PjBL .

Selanjutnya, pada pernyataan nomor (2, 4, 6, 8 dan 10) Sebagian besar peserta didik menjawab sangat tidak setuju bahwa model PjBL membuat peserta didik merasa jenuh, kurang terampil, kesulitan dalam menyelesaikan persoalan biologi, kurang mengerti dan membuat peserta didik mengantuk. Dari tanggapan-tanggapan peserta didik tersebut dapat diketahui bahwa

presentase tanggapan peserta didik untuk pernyataan nomor (1,3,5,7 dan 9) tergolong baik, sedangkan untuk pernyataan nomor (2, 4, 6, 8 dan 10) tergolong cukup.

Rata-rata siswa menjawab sangat setuju untuk angket yang bersifat positif dan sangat tidak setuju untuk angket yang bersifat negatif.

Tabel 4. Presentase Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Per Indikator

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Presentase	Kategori	Presentase	Kategori
A	92	Sangat tingggi	71	Sedang
B	84	Sangat tinggi	54	Rendah
C	82	Sanggat tinggi	58	Rendah
D	86	Sangat tinggi	45	Rendah
E	69	Sedang	40	Rendah

Keterangan A= Memberikan Penjelasan Sederhana, B= Membangun Keterampilan Dasar, C= Kesimpulan, D= Memberikan Penjelasan lanjut, E= Strategi dan Taktik.

Keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas ekperimen yaitu 4 indikator kategori sangat tinggi dan 1 indikator memiliki kategori sedang. Keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas ekperimen yaitu 4 indikator kategori rendah dan 1 indikator memiliki kategogi sedang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengaruh penggunaan model PjBL terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang diperoleh dari nilai pretest, postest, dan *N-gain* hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest, postest,* dan *N-gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model PjBL memiliki keterampilan dalam memberikan alasan. Beberapa siswa yang memiliki nilai kurang memuaskan, dikarenakan pada saat menjawab pertanyaan tidak disertai alasan. Jadi, model PjBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pokok Pencemaran Lingkungan. Hal ini sesuai denga pendapat Treacy (2011: 18) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat membantu pembelajaran secara mandiri, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan analisis dan mendukung minat dalam penelitian biologi.

Perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang dialami oleh siswa, disebabkan pada tahapan awal pembelajaran model PjBL peserta

didik diberi pertanyaan pengarah (*start with the essential question)* yang berpengaruh kuat terhadap pencapaian tujuan keterampilan berpikir kritis, karena mengarahkan siswa untuk melakukan investigasi secara mandiri dan berkelompok. Pertanyaan pengarah tidak ditemui pada saat pembelajaran langsung *(direct instruction)*, karena guru memberikan materi secara langsung isi materi pencemaran lingkungan. Menurut Mergendoller (2010: 34-37) menjelaskan bahwa sebuah pertanyaan pengarah yang baik mengarah pada tujuan pembelajaran proyek sesuai dengan kegiatan pembelajaran dengan bahasa yang menarik, sehingga memberikan siswa rasa kekuatan untuk mencapai tujuan dan tantangan.

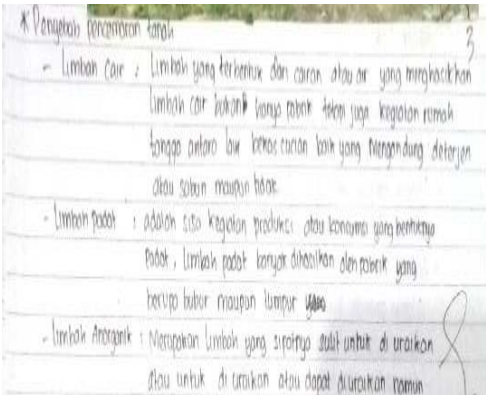
Edutopia (2007) menjelaskan bahwa diantara tahap pembelajaran proyek yakni memonitoring kemajuan proyek siswa, proses tersebut memberikan proses asesmen kinerja dan pengetahuan siswa pada saat menyusun laporan pengamatan pencemaran lingkungan secara langsung disekitar tempat tinggal peserta didik. Mergendoller (2010: 34-37) menjelaskan proses umpan balik dan revisi selama pembelajaran proyek menjadikan pembelajaran bermakna karena dapat mengahasilkan produk-produk berkualitas dan hasil laporan pengamatan yang baik. Pada penyusunan pengamatan secara berkelompok mengamati secara langsung pencemaran yang terjadi didaerah tempat tinggal peserta didik, proses ini dapat mendorong siswa untuk menemukan fakta dan pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Hasil penngamatan tersebut dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis yaitu membangun keterampilan dasar, dapat dibuktikan berdasarkan contoh jawaban LKK dalam melakukan pengamatan.

Gambar 1. Contoh hasil pengamatan di lingkungan sekitar tempat tinggal,
untuk aspek, membangun keterampilan mendasar.

Berdasarkan jawaban siswa pada LKK di atas, terlihat bahwa peserta

didik mampu mengamati pencemaran udara dengan baik. Sehingga peserta didik mendapatkan skor 3. Jawaban tersebut menunjukkan peserta didik memiliki kemampuan membangun keterampilan mendasar.

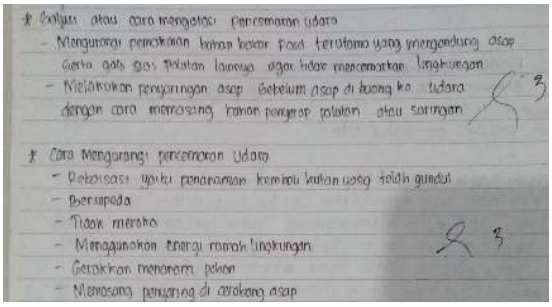
Keterampilan berpikir kritis lainnya yang juga berkembang adalah membuat penjelasan sederhana. Pada saat proses pembelajaran, siswa didorong untuk memberikan penjelasan sederhana menjawab soal-soal yang diberikan pada LKK sehingga siswa memperoleh informasi-informasi yang baru. Keberhasilan siswa dalam membuat penjelasan lebih lanjut dibuktikan dengan contoh jawaban peserta didikpada LKK



Gambar 2. Contoh hasil pengamatan untuk aspek keterampilan berpikir kritis memberikan penjelasan seder-hana

Berdasarkan jawaban peserta didik pada LKK di atas, terlihat bahwa peserta didik telah mampu menjawab pertanyan sehingga dapat memberikan penjelasan sederhana dan mendapatkan skor 3.

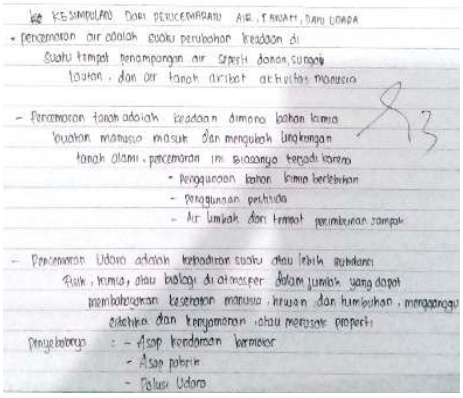
Pada saat proses pembelajaran, siswa didorong untuk melakukan identifikasi lebih lanjut mengenai data-data yang telah diperoleh dengan menjawab soal-soal yang diberikan pada LKK sehingga siswa memperoleh informasi-informasi yang baru hal ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam membuat penjelasan lebih lanjut dibuktikan dengan contoh jawaban pada LKK:



Gambar 3. Contoh hasil pengamatan untuk aspek mem-berikan penjelasan lanjut

Berdasarkan jawaban peserta didik pada LKK di atas, terlihat bahwa peserta didik telah mampu memberikan penjelasan lebih lanjut dengan memberikan solusi dan cara mengatasi pencemaran udara sehingga mendapatkan skor 3.

Aktivitas pendidik dalam memonitoring peserta didik, telah memberikan peran diagnostik yakni untuk mengetahui cara berpikir peserta didik atau kesulitan peserta didik, sehingga proses tersebut memberikan pengaruh terhadap pencapaian keterampilan berpikir kritis dan berpiki kreatif. Sriyati (2010:117) menjelaskan bahwa proses *self assessment* dan umpan balik yang diberikan kepada mahasiswa memberikan pengaruh baik pada pembentukan *habits of minds* mahasiswa seperti *self regulation, critical thinking* dan *creative thinking.* Selanjutnya penilaian hasil (*assess the autocome*) penilaian ini dilakukan untuk membantu pendidik mengukur ketercapain standar kompetensi. Pada penilaian hasil pendidik meminta peseta didik untuk mem-presentasikan hasil pengamatan kelompok dan menyimpulkan. Aspek kemampuan berpikir kritis yang berkembang adalah me-nyimpulkan. Kemampuan ini ber-kembang saat peserta didik ber-diskusi dengan teman kelompok-nya. Pada kegiatan ini peserta didik diminta untuk membuat kesimpulan yang sebelumnya ter-lebih dahulu melakukan pengamatan dan mengumpulkan data sehingga siswa dapat mem-bandingkan antara satu data dengan data yang lain dan dapat membuat suatu kesimpulan yang tepat.



Gambar 4. Contoh jawaban peserta didik pada aspek me-nyimpulkan

Berdasarkan jawaban peserta didik dapat meberikan kesimpulan dengan baik sehingga mendapatkan skor 3. Tahapan evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*) pada model pem-belajaran PjBL, menjadi proses refleksi akhir terhadap kegiatan proyek yang sudah dijalankan. Tahapan ini sangat penting sebagai tindak lanjut dari hasil kemajuan monitoring yang telah dilakukan, sehingga guru dapat mengevaluasi proses konstruksi pengetahuan dan membantu peserta didik

yang belum memiliki pemahaman pada materi pencemaran lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa model PjBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan pada indikator memberikan penjelasan dasar, membangun keterampilan dasar, membuat penjelasan lebih lanjut, dan menyimpulkan.

Hasil pembelajaran model PjBL menunjukkan peserta didik memperoleh nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran ceramah. Hal ini sesuai dengan pedapat Baker (2011: 1) menjelaskan bahwa model PjBL mengajak siswa untuk belajar terstruktur dan teroganisasikan dalam suatu proyek atau dalam bentuk lain sesuai dengan isu-isu lingkungan. Kerjasama antara guru dan siswa terlibat pada model pembelajaran berbasis proyek, hasilnya siswa yang mengikuti pembelajaran proyek dengan melibatkan pada proses desain teknologi dapat membangun dan meningkatkan penge-tahuan konten, kemampuan pemecahan masalah, sistem berpikir dan keterampilan berkomunikasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan model pembelajaran berbasis proyek sangat signifikan dalam pencapaian keterampilan berpikir kritis peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kete-rampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pencemaran lingkungan di SMP 18 Bandar Lampung. Sebagai pendidik diharapkan dapat menggali kreativitas diri sendiri agar dapat membangkitkan semangat para peserta didik dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, S. R. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Achmad, A. 2007. *Memahami BerpikirKritis*.(http://www.fk.undip.ac.id/Pengebangan-Pendidikan /clinical reasoning dan-berpikir-kritis.html 28 September 2018).

Anderson, J. R. 2008. *Problem Solving and Learning*. American Psychologist. Vol.48. No. I. 6 hlm.

Arends. 1997. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Beroientasi Konstruktivis*. Prestasi Puplisher. Jakarta.

Arikunto, S., 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Rineka Cipta. Jakarta.

Baker.et al.2011. Project based learning Model relevant Learning for the 21Century. Pacific Education Institute. Amerika Utara

Bigsten, A, dan Levin, J. 2001. *Growth, income distribution, and poverty: A review*. World Institute for Development Research Discussion Paper No. 2001/129.

Doppelt, Y. 2003. *Implementation and assessment of project-based learning in flexible environment*. Instructional Journal of Tech-nology and Design Education. Volume 13. 17 hlm.

Edutopia.2007. *How does Project Based Learning Work*. Diunduh dari http:// www.edutopia.org/project-based-learning-guide imple mentation. Pada tanggal 12 November 2018

Ennis, R. H. 1995. *Critical Thingking*. Prentice Hall. New York.

Facione, P.A. 1990. *Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction*. The Delphi Report, (Online): 1-19, diunduh dari https://www.researchgate.net/...Critical_Thinking_A_Stateme. Pada tanggal 23 Januari 2018 Pukul 19:00. 21 hlm.

Gijbels, D, Dochy, F dan Van de Bossche, F. 2005 *Effects of The Problem Based Learning. A Meta-analysis from theAngle Measurement. Journal Review of Educational Research.* Vol.75. 22 hlm.

Hasnunidah, N. 2009. *Meningkat-kan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP Melalui Penggunaan Model Problem Based learning Pada Pembelajaran Konsep Struktur dan Fungsi Organ Manusia.* (http ://pustaka ilmiah Unila Wordpres 28 September 2018).

Hake, R. R 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Diunduh dari www. Phycis Indiana.Edu/-sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf. Pada tanggal 28 September 2018 pukul 19:30

Isyanasiska, S. H. 2015. *Pengaruh PjBL terhadap Motivasi Belajar, Kreatifvitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Biologi*. Universitas Negeri Malang. Malang.

Jacobsen, D. 2009. *Methods for Teaching*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Johnson, E. B. 2009. *Contextual teaching and learning: menjadikan kegiatan belajar mengajar mengasyikkan dan bermakna*. Mizan Learning Center. Bandung.

Kemdikbud. 2014. *Model Pengembangan Berbasis Proyek (Project Based Learning)*. Diunduh dari http://www.staff.uny.ac.id.Pada tanggal 28 September 2018 pukul 19:30.

Lasley C, dan Morrison, A. 2000. *In Search of Hospitality* : Towards a theoretical Framework. *Inter-national Journal of Hospitality Mnagement*, 19(1), 12 hlm.

Riyanto, Y. 2001. *Metodologi Pendidikan*. SIC. Jakarta Rahayu, S.P. 2010. *Deskripsi Sikap Siswa Terhadap Lingkungan Melalui Pendekatan Pengungkapan Nilai (Values Clarification Approch) pada kelas VII MTs Guppi Natar . Skripsi. Universitas Lampung. Bandar Lampung*

Sadia, I W. 2008. *Model Pembelajaran yang Efektif Untuk*

Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Undiksha

Santoso, S. (2010). *Mastering SPSS 18.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sudjana. *2005*. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Tarsito. Bandung

Sudijono. *2004*. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.

Sugiyono. *2012*. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, R dan D*. Alfabeta. Bandung.

Sutiarso, S. 2000. *Strategi Efektif Meningktkan Akivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika.* Rineka Cipta. Jakarta

Thomas, J. W. 2000. *A Review of Research on Project Based Learning*. Di unduh dari (http://www.bie.org/index.php/site/RE/pbl_research/29), pada tanggal 20 januari 2018 pukul 17:00

Treacy, D. J.et al. 2011. *Implementation of a Project Based Moleculer Biology Laboratory Empasizing Protein Structure Fungtion Relationship in a Large Introductory Biology Laboratory Course. Life Siences Education* . Vol 10. Diunduh dari http://www.academicjournals.org. Pada tanggal 8 November 2018 pukul 20:00

Trihendradi. C. 2009. *Step by Step SPSS 16*. Andi Offset. Yogyakarta

Thufaila, D. 2016. *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. Universitas Negeri Yogjakarta*. Yogyakarta

Wena, M. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. PT Bumi Aksara.Jakarta.

Widodo W, Fida, dkk. 2016. *Ilmu Pengetahuan Alam/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan . Jakarta

ANALISIS KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA SMA/MA PADA MATERI DI BANDAR LAMPUNG

ANALYSIS OF CRITICAL THINKING ABILITY OF STUDENTS OF HIGH SCHOOL / MA ON MATERIALS IN BANDAR LAMPUNG

Dini Anggreini, I Dewa Putu Nyeneng, Nengah Maharta, Wayan Suana
Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Lampung

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kritis siswa SMA/MA pada materi kelistrikan. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPA SMA/MA di Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung yang berjumlah 391 siswa. Instrumen yang digunakan adalah soal tes pilihan jamak dengan jumlah 33 butir soal. Berdasarkan penelitian hasil yang dilakukan, didapatkan rata-rata tingkat kemampuan berpikir kritis siswa mencapai 73% dengan kategori baik. Apabila dirinci, kemampuan berpikir kritis siswa dengan kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang, secara berturut-turut adalah 27%, 32%, 29%, dan 12%. Hasil ini dapat menjadi indikasi bahwa siswa SMA/MA di Bandar Lampung memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik pada pelajaran fisika materi kelistrikan.

Kata Kunci: Analisis, Kemampuan Berpikir Kritis, Kelistrikan, Instrumen

PENDAHULUAN

Pada abad 21 persaingan dalam berbagai bidang yaitu salah satunya bidang pendidikan khususnya pendidikan sains yang sangat ketat. Kita dihadapkan pada tuntutan akan pentingnya sumber daya manusia yang berkualitas dapat menjadi kekuatan utama untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi, salah satu cara yang ditempuh yaitu memperbaiki kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013, pada kurikulum 2013 salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran sains yaitu keterampilan berpikir kritis.

Menurut (Rusiyanti, 2010) kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah dan kemampuan berpikir kritis yaitu tujuan yang sangat penting dalam dunia pendidikan di sekolah (Lioyd & Bahr, 2010).

Kemampuan berpikir kritis ini merupakan proses untuk belajar disiplin dan terampil dalam menyelesaikan masalah (Howard *et al.*, 2014), dengan berpikir secara kritis maka seseorang dapat dengan mudah untuk mengambil

keputusan yang baik yaitu dengan cara mencari solusi untuk menyelesaikan suatu masalah yang muncul (Hazeli., 2013).

Berpikir kritis juga merupakan kemampuan siswa untuk berpikir secara kompleks, dengan menggunakan peroses-peroses berpikir yang mendasar berupa penalaran yang logis sehingga dapat memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan dapat menginterpretasikan suatu argumen sesuai dengan penalarannya, serta dapat menentukan apa yang harus diyakini dan dilakukan, maka dari itu kemampuan berpikir kritis yaitu keterampilan yang harus dimiliki (Duran & Sendag, 2012).

Berdasarkan dari hasil survei yang dilakukan oleh PISA dan TIMSS bahwa siswa di Indonesia mengalami kesulitan dalam belajar sains khususnya pada mata pelajaran fisika siswa kesulitan dalam menjawab soal-soal yang mengacu pada berpikir kritis (Warimun, 2011). Salah satu materi yang dianggap siswa sulit yaitu kelistrikan karena listrik merupakan suatu yang abstrak dan memerlukan pemahaman yang konseptual dan mampuuntuk berpikir secara kritis, sebagian besar penelitian mengenai kesulitan belajar kelistrikan (Kiptum, 2015: Obafemi & Onwioduokit, 2013). Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya aspek kognitif siswa terhadap mata pelajaran fisika dikarenakan siswa menganggap bahwa fisika merupakan mata pelajaran yang sulit bagi siswa Menengah Keatas (SMA).

Kemampuan berpikir kritis juga tidak akan datang dengan sendirinya karena perlu adanya latihan untuk memiliki kemampuan berpikir kritis. Siswa dianggap mampu untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka tetapi jika mereka diajarkan bagaimana caranya berpikir, misalnya guru mengajarkan siswa untuk menilai informasi yang digunakan untuk berpikir kritis (Black, 2005). Sangat penting bagi guru untuk membimbing siswa untuk memperbaiki kemampuan berpikir, walaupun siswa sudah memiliki kemampuan yang alami untuk berpikir kritis.

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa perlu adanya evaluasi yang dilakukan untuk mengukur tingkatan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Upaya yang dilakukan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa yaitu dengan menggunakan instrumen penilain tes yang berupa soal-soal tes berpikir kritis, artinya jenis soal-soal tersebut mampu mengukur kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian mengenai pengukuran kemampuan berpikir kritis siswa ini sudah pernah dilakukan yaitu

diantaranya: Arini (2018) yang mengukur kemampuan berpikir kritis siswa pada pokok bahasan vektor, Priadi Rian *et al.* (2018) mengukur kemampuan berpikir kritis siswa SMA kelas X di daerah Malang pada pokok bahasan newton, dan penelitian selanjutnya yaitu dilakukan oleh Susilowati *et al.* (2017) yaitu mengukur kemampuan berpikir kritis siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Magetan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan instrumen soal yang telah di kembangkan dan mengacu pada indikator keterampilan berpikir kritis Ennis. Namun di Provinsi Lampung sendiri penelitian ini masih jarang dilakukan sehingga perlu adanya penelitian yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, maka dari itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yaitu menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa pada materi kelistrikan dengan menggunakan instrumen penilaian yaitu berupa soal-soal tes yang mampu untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa.

METODE

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubunganya. Penelitian kuantitatif banyak menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data dan penampilan dari hasil penelitian tersebut.

Penelitian ini dilakukan di empat sekolah yang berada di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung yaitu SMAN 7 Bandar Lampung, SMAN 14 Bandar Lampung, SMAN Persada Bandar lampung, SMAS Budaya Bandar Lampung khususnya seluruh siswa kelas XII IPA yang berjumlah 391 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal tes yang dikembangkan menurut indikator Ennis dan berjumlah 33 soal pilihan ganda materi kelistrikan dan ranah kognitif dalam tingkat kesukaran soal yaitu tingkat C4 dan C5. Instrumen tes yang digunakan yaitu di kembangkan oleh Tiara Damai Yanti dan telah dilakukan uji validasi untuk mengetahui apakah instrumen tes tersebut layak digunakan atau tidak dan hasil yang di dapatkan bahwa 33 soal dinyatakan valid dan diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,947 maka instrumen soal dinyatakan reliabel untuk digunakan.

Teknik analisis data yaitu dengan melihat dari siswa menjawab soal tes yang diberikan yaitu jika benar maka di beri nilai 1 dan jika salah maka diberi

nilai 0, selanjutnya hasil yang didapat dikategorikan kedalam persentase tingkatan kemampuan berpikir kritis.

Berikut tabel persentase tingkatan kemampuan berpikir kritis:

Tabel 1. Persentase tingkatan kemampuan berpikir kritis

Persentase	Kategori
0 – 50%	Rendah
51% – 75%	Cukup
76% -87%	Sedang
88% - 100%	Tinggi

HASIL PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

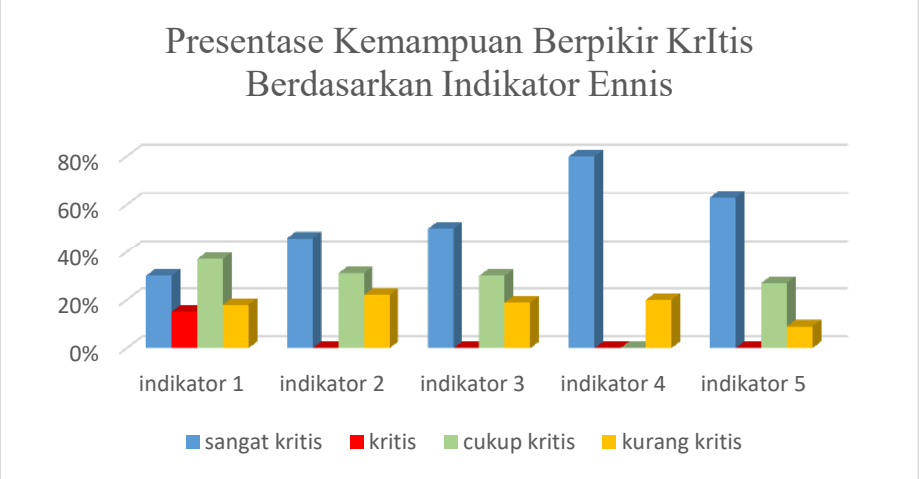
Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 391 responden didaptkan hasil uji valid dengan jumlah soal 33 butir semuanya dinyatakan valid. Kevalidan soal tersebut dapat dilihat pada aplikasi SPSS versi 24 pada person corelation terdapat tanda 2 bintang (**corelation is significant at the 0.01 level (2-tailed). Uji valid ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumken tes yang digunakan layak atau tidak.

Hasil penelitian menunjukan bahwa persentase kemampuan berpikir kritis siswa dengan rata-rata 73% dengan kategori baik. Apabila dirinci, kemampuan berpikir kritis siswa dengan kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang, secara berturut-turut adalah 27%, 32%, 29%, dan 12%. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII IPA SMA di Kota Bandar Lampung pada materi kelistrikan termaksud pada kategori baik jika dilihat dari rata-rata yang didapat.

Berikut tabel persentase kemampuan berpikir kritis siswa pada materi kelistrikan.

Gambar 1. Persentase kategori kemampuan berpikir kritis siswa

Selanjutnya jika ditinjau berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis maka didapatkan grafik dibawah ini:



Gambar 2. Persentase kategori kemampuan berpikir kritis berdasarkan lima kelompok indikator Ennis

Terlihat pada indikator 1 (memberikan penjelasan sederhana) didapatkan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 71% dengan kategori cukup baik. Apabila dirinci persentase yang didapat berturut-turut adalah 30%, 15%, 37%, dan 18% yaitu dengan kategori sangat baik, baik, cukup dan

kurang, jadi pada indikator 1 persentase kemampuan berpikir kritis siswa masuk kategori baik dalam berpikir kritis. Indikator 2 (membangun keterampilan dasar) presentase kemampuan berpikir kritis didapatkan sebesar 46%, 31%, dan 27% yaitu dengan kategori sangat baik, cukup dan kurang, dan pada indikator 2 kemampuan berpikir kritis siswa masuk kategori baik dengan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 78%. Kemampuan berpikir kritis siswa pada indikator 3 (memberi kesimpulan /menyimpulkan) yaitu sebeser 50%, 30%, 19% yaitu dengan kategori sangat baik, cukup dan kurang, jadi pad indikator 3 kemampuan berpikir kritis siswa masuk pada kategori baik dengan nilai rata- rata sebesar 81%. Selanjutnya pada indikator 4 (memberikan penjelasan lanjut didapatkan persentase sebesar 80% dan 20% yaitu masuk dalam kategori sangat baik dan kurang baik, dengan nilai rata-rata yang didapat 79% masuk kategori kemampuan berpikir kritis baik. pada indikator 5 (mengatur strategi dan taktik) didapatkan persentase kemampuan berpikir kritis sebesar 63% , 27%, dan 9% yaitu dengan kategori sangat baik, cukup dan kurang, dan nilai rata-rata didapatkan sebesar 83% masuk dalam kategori sangat baik dalam kemampuan berpikir kritis.

PEMBAHASAN

Kemampuan berpikir kritis siswa di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung yaitu SMAN 7 Bandar Lampung, SMAN 14 Bandar Lampung, SMAS Persada Bandar Lampung, SMAS Budaya Bandar Lampung khususnya seluruh siswa/siswi kelas XII pada materi kelistrikan didapatkan hasil kemampuan berpikir kritis dengan persentase rata-rata yang didapat sebesar 73% yaitu masuk dalam kategori baik.

Hasil penelitian yang didapat berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis Ennis yaitu indikator 1 dengan persentase 37% masuk pada kategori cukup baik dan pada indikator 2, 3, 4, dan 5 dengan persentase 46%, 50%, 80% dan 61% yaitu kategori kemampuan berpikir kritis sangat baik.

Hasil penelitian yang diperoleh menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di Kecamatan Kemiling Kota Bandar lampung terkategori baik dengan persentase rata-rata sebesar 73,7%. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Maguna, dkk (2014) didapatkan hasil penelitian terkategori rendah, subjek penelitian yaitu mahasiswa di Universitas Tadulako Sulawesi Tengah didaptkan hasil kemampuan berpikir kritis yang rendah faktor tersebut dikarenakan

mahasiswa cendrung menjawab soal dengan menuliskan berdasarkan apa yang yang terlintas dipikiran bukan karena benar-benar mengetahui jawaban dari masalah yang diberikan.

Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Priyadi, dkk (2018) yaitu menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa kelas X MIPA dalam pembelajaran fisika, yaitu subjek yang digunakan berjumlah 32 siswa kelas X dan hasil penelitian yang didapatkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa tergolong rendah yaitu didpatkan persentase 56%.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis dapat menimbulkan dampak yang kurang baik bagi pendidikan selanjutnya, oleh karena itu kemampuan berpikir kritis perlu dilatih pada siswa karena berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menganalisis pikirannya dalam menentukan pilihan dan menarik kesimpulan dengan cerdas.

Berdasarkan referensi hasil penelitian kemampuan berpikir kritis siswa pada materi kelistrikan faktor yang mungkin mempengaruhi perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa dibedakan menjadi dua yaitu secara khusus dan secara umum. Secara khusus diantaranya ukuran populasi dan sampel yang digunakan, ruang lingkup penelitian, dan sasaran penelitian. Secara umum meliputi tempat tinggal atau daerah tempat siswa belajar, fasilitas yang digunakan, metode guru dalam mengajar, cara belajar siswa serta kemampuan intelegensi dan kecerdasan emosional siswa.

Misalnya siswa yang tinggal didaaerh terpencil dengan sekolah dikota akan memiliki kemampuan yang berbeda. Siswa di desa cendrung kekurangan informasi dan wawasan dikarenakan hanya belajar dari guru dan buku yang seadanya. Sedangkan di kota banyak sumber belajar yang dapat diakses dengan cepat, begitu juga dengan faktor lainnya.

SIMPILAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan peneliti menarik kesimpulan yaitu kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII IPA SMA di Kecamatan Kemiling termaksud kedalam kategori baik, hal ini ditunjukan dari nilai rata-rata siswa didapatkan sebesar 73% yaitu masuk dalam kategori baik. Hasil penelitian yang didapat ini dapat menjadi indikasi bahwa siswa SMA/MA di Bandar Lampung memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik pada pelajaran fisika materi kelistrikan.

Dari penelitian yang telah dilakukan maka disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih banyak dengan melihat faktor-faktor pembelajaran didalam kelas yang dilakukan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

Black, S. (2005). Teaching Students to Think Critically. *The Education Digest*, 70(6), 42-47 hlm.

Duran, M. & Sendag, S. (2012). *A Preliminory Investigation into Critical Thingking Skills of Urban High School Students*: Role of an IT/STEM Program. *Scientific Research Creative Education*. 3 (2), 241-250 hlm.

Hazeli, S. & Rezaii, F. (2013). The Effect of Teaching Critical Thinking On Educational Achivement and Test Anxiety among Junior High School Students in saveh. Department of Physicology, Saveh Branch Islamic Azad University, Saveh,Iran. *European Online Journal of Natural Social Sciences* 2013, 2(2), 168-175 Special Issue on Teaching and learning

Howard, L. W., Tang, T., & Austin, M. J. (2014). Teaching critical thinking skills: Ability, motivation, intervention, and the Pygmalion effect.
Journal of Business Ethics. 128, 133147.

Lioyd, M & Bahr, N. (2010). Thinking Critically about Critical Thinking in Higher Education. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*: 4 (2), 9.

Maguna, Amrullah, Darsiki, & Pasaribu, Marungkil. 2014. *Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Materi Kelistrikan*. Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako 4 (3).

Obafemi, D.T.A., & Onwioduokit, F. A. 2013. Identification of Difficult Concepts in Senior Secondary School Two (SS2) Physics Curriculum in Rivers State, Nigeria. *Asian Journal of Education and e-Learning* (ISSN: 2321 – 2454): 1 (05).

Priyadi Rian, Mustajab Amin, Zaky mohammad (2018). Analisis Kemampuan
Berpikir Kritis Siswa SMAKelas X

Mipa dalam Pembelajaran Fisika. Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT): 6 (1).

Rusiyanti, Hetty (2014). Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis. Bandung: Kaifa.

Susilowati, Sajidan, Ramli Murni. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabuten Magetan. Seminar Nasional Pendidikan Sains.

Wahyu Arini, Juladi Fikri (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Fisika untuk Pokok Bahasan Vector Siswa Kelas X SMA 4 Lubuklinggau. Jurnal fisika indonesia: 10 (1): 2018.

Warimun, E. S. (2011). Peningkatan Penguasaan Konsep Melalui Pembelajaran Dengan Strategi Problem Sloving Pada Topik Optika Bagi Mahasiswa Pendidikan Fisika. Jurnal exacta: 4 (3).

PROFIL KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMA KELAS X MELALUI PENERAPAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS KONSTEKSTUAL KEANEKARAGAMAN LUMUT DI PULAU TUNDA

Dwi Ratnasari[1)], Pipit Marianingsih[2)], Ika Supitri[3)]
[1)2)]Jurusan Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
[3)]Sekolah Menengah Pertama 3 Pulosari
dwiratnasari@untirta.ac.id

Abstrak: Proses pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru perlu merancang proses pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang digunakan adalah melalui lembar kerja siswa (LKS) yang disusun berbasis kontekstual. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa SMA kelas X melalui penerapan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis kontekstual keanekaragaman lumut di Pulau Tunda. Penelitian ini dilakukan pada kelas X MIPA 2 SMAN 2 Pandeglang. Instrumen yang digunakan dalam penerapan LKS yaitu tes objektif berupa soal pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 76,47% siswa memiliki kemampuan kognitif dalam kategori sangat baik; 8,82% siswa dalam kategori baik; 11,76% siswa dalam kategori cukup baik; dan 2,94% siswa dalam kategori kurang baik; serta tidak ada siswa yang memiliki kemampuan kognitif dalam kategori sangat kurang.

Kata kunci: kemampuan kognitif, lembar kerja siswa, kontekstual, lumut, Pulau Tunda

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu yang harus tercapai dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek, salah satunya pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan hendaknya mengacu pada penemuan yang terarah dan pemecahan masalah, misalnya dengan pendekatan kontekstual. Siswa didorong untuk beraktivitas mempelajari materi pelajaran sesuai dengan topik yang dipelajarinya. Belajar dalam konteks kontekstual bukan hanya sekedar mendengar dan mencatat yang diucapkan guru, tetapi siswa mengalami proses berpengalaman secara langsung seperti dilibatkan dalam kegiatan praktikum dan kerja kelompok (Puspitasari, 2010: 57).

Proses pembelajaran yang dituntut kurikulum 2013 dapat ditunjang dengan perangkat pembelajaran yang memuat pendekataan kontekstual, salah satunya adalah lembar kerja siswa (LKS) yang

disusun berbasis pendekatan kontekstual. LKS menurut Matutina (2014: 18) merupakan lembaran-lembaran yang berisi petunjuk belajar atau langkah-langkah kegiatan belajar bagi siswa untuk menemukan atau memperoleh pengetahuan dari materi yang sedang dipelajari. LKS kontekstual memuat langkah-langkah pembelajaran dengan mengacu kepada tujuh komponen yaitu kontruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, evaluasi, dan penilaian autentik.

Lembar kerja siswa (LKS) berbasis kontekstual salah satunya adalah hasil penelitian Alfitriyani (2017: xi+167) yang mengembangkan LKS dengan memuat tujuh komponen kontekstual dan memuat materi berdasarkan keanekaragaman lumut di Pulau Tunda. Pulau Tunda merupakan salah satu pulau yang berada di Kabupaten Serang yang memiliki potensi alam yang sangat baik, terutama untuk pertumbuhan lumut. Lumut tersebut akan dimuat pada LKS dan dipelajari oleh siswa pada sub konsep lumut. Sub konsep lumut merupakan salah satu materi biologi yang dipelajari pada kelas X di Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliyah yang terdapat pada konsep tumbuhan. Pada kurikulum 2013, proses pembelajaran konsep tumbuhan termasuk lumut dituntut untuk melakukan pengamatan secara langsung ke alam dan mengaitkan hasil pengamatannya dengan peranannya dalam kehidupan. Siswa akan lebih memahami konsep yang telah dipelajari dan mampu mengaitkan konsep tersebut dengan potensi lingkungan sekitar, sehingga kemampuan kognitif siswa akan semakin meningkat. Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep secara ilmiah, baik yang berupa teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Dahar, 2011).

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tentang profil kemampuan kognitif siswa SMA kelas X melalui penerapan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis kontekstual keanekaragaman lumut di Pulau Tunda.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Metode deskriptif dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan menginterpretasi data yang diperoleh dari suatu fenomena. Statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015: 169).

Instrumen penelitian berupa soal penguasaan konsep siswa pada konsep pencemaran lingkungan. Kemampuan kognitif diukur menggunkan tes objektif berupa 10 soal pilihan ganda dari C1-C4.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan serta analisis data. Analisis data soal penguasaan konsep dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas dan tahap menguji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

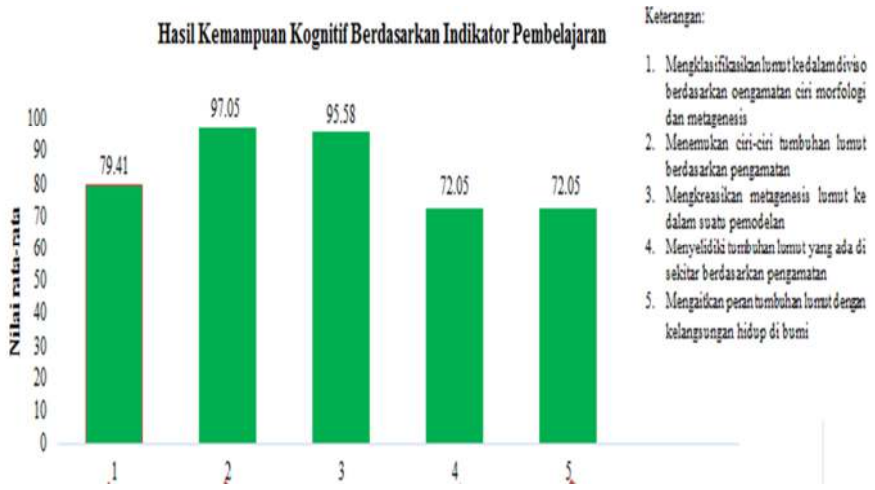
Kemampuan kognitif siswa diukur dengan menggunakan tes objektif berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Berdasarkan pengolahan data diperoleh 76,47% siswa memiliki kemampuan kognitif dalam kategori sangat baik; 8,82% siswa dalam kategori baik; 11,76% siswa dalam kategori cukup baik; dan 2,94% siswa dalam kategori kurang baik; serta tidak ada siswa yang memiliki kemampuan kognitif dalam kategori sangat kurang (Gambar 1).

Gambar 1. Persentase hasil penilaian kognitif berdasarkan kategori

Kategori sangat baik memiliki persentase tertinggi dibandingkan dengan kategori yang lain, artinya siswa memahami materi tersebut dan mampu menjawab minimal 80% soal yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi. Hal tersebut karena proses pembelajaran siswa terfasilitasi oleh LKS yang memuat materi dengan lengkap dan mampu mengakomodir indikator pembelajaran dengan sangat baik, sehingga sebagian besar siswa termasuk kategori sangat baik.

Pada LKS juga terdapat langkah-langkah pembelajaran yang mengacu pada komponen kontekstual yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, komunitas belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian nyata. Melalui langkah-langkah kontekstual tersebut siswa mampu mengaitkan materi yang mereka pelajari dengan situasi nyata. Berdasarkan hasil penelitian Romelah (2013: 58-59) bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebanyak 90% siswa telah mencapai nilai

KKM. Pada pembelajaran kontekstual, siswa tidak hanya diberikan penjelasan secara verbal, tetapi siswa diberikan pengalaman langsung untuk membuktikan kebenaran sebuah konsep, karena dengan melakukan sendiri secara langsung siswa akan lebih memahami apa yang mereka pelajari, sehingga ingatan mereka terhadap suatu konsep akan lebih lama. Adapun persentase terendah yaitu kategori kurang baik, artinya siswa hanya mampu menjawab 50-59% soal yang disediakan pada evaluasi. Hal ini dikarenakan ada siswa yang belum terfasilitasi untuk memahami beberapa indikator pembelajaran. Hasil kemampuan kognitif siswa tiap indikator pembelajaran ditunjukan oleh Gambar 2.



Gambar 2. Rata-rata hasil kemampuan kognitif siswa berdasarkan indikator

Berdasarkan pengolahan data kognitif perindikator pembelajaran diketahui bahwa indikator yang memiliki kategori sangat baik terdapat pada indikator 2 dan 3. Indikator yang memiliki kategori baik terdapat pada indikator 1, 4, dan 5.

Indikator pembelajaran kedua, yaitu siswa dituntut untuk menemukan ciri-ciri tumbuhan lumut berdasarkan pengamatan, mendapat nilai rata-rata sebesar 97,05 termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan pada LKS terdapat tuntutan siswa untuk melakukan pengamatan, baik di rumah sebelum belajar berlangsung, maupun ketika di sekolah. Kemudian, hasil pengamatan tersebut diperkuat di sekolah dengan didukung oleh pemaparan materi tentang ciri-ciri tumbuhan lumut dengan lengkap yang memuat penjelasan dan gambar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi tersebut. Selain itu, untuk mencapai

indikator kedua ini diterapkan langkah-langkah kontekstual seperti siswa diarahkan untuk membaca mengenai pengenalan tumbuhan lumut (konstruktivisme), kemudian siswa membuat beberapa pertanyaan yang akan dijawab melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan (bertanya). Kemudian siswa membaca materi tentang ciri-ciri lumut pada LKS yang disertai gambar-gambar ciri-ciri lumut tersebut (pemodelan) dan melakukan pengamatan lumut (inkuiri) yang dilakukan di rumah dibuktikan dengan mengisi kolom pada LKS.

Pada indikator ketiga yaitu mengenai metagenesis tumbuhan lumut, indikator ini mendapat nilai rata-rata sebesar 95,58 termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran siswa membaca materi dan memahami gambar metagenesis lumut yang terdapat pada LKS (pemodelan), kemudian siswa melengkapi bagan metagenesis lumut sesuai dengan hasil pemahaman siswa pada gambar (konstruktivisme). Bagan metagenesis tersebut bertindak sebagai panduan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dengan cara siswa menjelaskan kembali proses metagenesis menggunakan kata-kata sendiri dan menuliskanya pada kolom yang tersedia pada LKS. Kurniawan (2017: 497-499) menyatakan proses pembelajaran dengan menggunakan bagan merupakan pembelajaran yang dominan dengan gaya belajar visual dan logikal. Siswa dengan gaya belajar visual lebih suka menggambar, menulis, dan mencoret-coret yang berhubungan dengan gambar dan warna. Adapun gaya belajar logikal lebih menyukai sesuatu yang lebih menggunakan otak. Oleh karena itu, dengan pembelajaran menggunakan bagan siswa mampu mengkonstruk dan memahami materi dengan mudah. Selain mengisi bagan, siswa juga berlatih mengisi soal yang terdapat pada LKS, dan diperkuat kembali oleh guru agar siswa lebih memahami materi metagenesis tersebut.

Pada indikator keempat yaitu siswa menyelidiki tumbuhan lumut yang ada di sekitar berdasarkan pengamatan, indikator ini mendapat nilai rata-rata sebesar 72,05 termasuk ke dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan pada LKS siswa diarahkan untuk belajar secara kontekstual, artinya siswa belajar secara aktif dengan mencari dan menemukan pengalaman belajar yang nyata. Proses pembelajaran untuk mencapai indikator ini yaitu siswa secara berkelompok melakukan pengamatan secara langsung di lingkungan sekitar sekolah untuk mencari lumut (inkuiri) selama 10 menit menggunakan LKS sebagai panduan.

Pada indikator pertama, siswa dituntut untuk mengklasifikasikan tumbuhan lumut ke dalam divisio berdasarkan pengamatan ciri morfologi dan metagenesis yang mendapat nilai rata-rata sebesar 79,41 termasuk ke dalam kategori baik. Proses pembelajaran untuk mencapai indikator ini, yaitu siswa diarahkan untuk membaca materi yang terdapat pada LKS (konstruktivisme) dan dibuktikan dengan pengamatan lumut secara langsung di sekolah (inkuiri), kemudian siswa berdiskusi untuk mengklasifikasikan lumut yang ditemukan ke dalam diviso dengan menggunakan kunci identifikasi yang terdapat pada LKS (masyarakat belajar). Setelah menemukan divisio yang sesuai, siswa mempresentasikan hasil diskusinya, dan guru memperkuat serta memberi penjelasan kembali mengenai divisi lumut dengan dua cara: pertama yaitu siswa diberikan ciri-ciri tumbuhan lumut, kemudian siswa menyimpulkan divisi lumut tersebut, adapun cara kedua yaitu dengan pemberian gambar tumbuhan lumut, kemudian siswa menganalisis gambar dan menyimpulkan divisi lumut tersebut.

Pada indikator kelima, siswa dituntut untuk mengaitkan peran tumbuhan lumut dengan kelangsungan kehidupan di bumi serta perannya pada berbagai bidang. Indikator ini mendapat nilai rata-rata sebesar 72,05 termasuk dalam kategori baik. Proses pembelajaran untuk mencapai indikator ini yaitu isi LKS mengarahkan siswa untuk membaca rangkuman materi yang terdapat pada LKS (konstruktivisme) yang terdapat contoh-contoh peranan lumut seperti penghasil oksigen, sebagai tumbuhan perintis, bahan bakar nabati, dan lain-lain (pemodelan), kemudian siswa bersama kelompoknya mencari literatur dari internet tentang peran tumbuhan lumut selama 5 menit yang dilakukan di dalam kelas (inkuiri). Pada saat mencari literatur alokasi waktu tersebut sudah cukup dan sesuai dengan yang diharapkan, karena guru memberikan tugas kepada masing-masing anggota kelompok untuk mencari literatur pada satu bidang tertentu. Hasil kajian literatur didiskusikan, kemudian dituangkan pada kolom yang sudah disediakan pada LKS. Untuk mengantisipasi siswa yang tidak sesuai dengan arahan guru pada saat mencari literatur, guru berkeliling dan mengingatkan siswa, sehingga siswa dituntut harus mengerjakan tugas tersebut. Setelah itu, siswa besama dengan kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi tersebut di depan kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan Lembar Kerja Siswa

(LKS) berbasis kontekstual keanekaragaman lumut di Pulau Tunda, kemampuan kognitif siswa 76,47% masuk dalam kategori sangat baik; 8,82% siswa dalam kategori baik; 11,76% siswa dalam kategori cukup baik; dan 2,94% siswa dalam kategori kurang baik; serta tidak ada siswa yang memiliki kemampuan kognitif dalam kategori sangat kurang.

DAFTAR RUJUKAN

Alfitriyani, N. 2017. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Kontekstual Berdasarkan Keanekaragaman Lumut Di Pulau Tunda (Sebagai Bahan Ajar SMA Pada Sub Konsep Lumut)*. [Skripsi]. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten: xi + 167 hlm.

Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.

Matutina, J. A. 2014. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa SMP Kelas VII.* [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: 272 hlm.

Kuniawan, M. R. 2017. Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran* **3** (1): 491—506

Puspitasari, D.Y. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Sistem Koloid (Kuasi Eksperimen di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang)*. [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta: x + 89 hlm.

Romelah. 2013. *Penerapan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada konsep lingkungan sehat dan merawat tanaman.* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Syarief Hidayatullah, Jakarta: viii +92 hlm

Sugiyono, 2010. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D.* Alfabeta, Bandung: x + 334 hlm.

Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Herfita Yanti*, Rini Rita T. Marpaung, Berti Yolida
Pendidikan Biologi, FKIP Univeritas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No. 1 Bandarlampung
**e-mail*: herfita01@gmail.com, Telp.: +6285711001837

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar peserta didik. Sampel penelitian adalah 60 peserta didik kelas VIII melalui teknik cluster random sampling. Instrumen penelitian menggunakan lembar pretes-postes, observasi aktivitas dan angket tanggapan. Desain yang digunakan yaitu *non equivalent pretes-postes control group design*. Data aktivitas dan angket tanggapan dianalisis secara deskriptif, sedangkan nilai pretes-postes dan *n-Gain* dianalisis dengan uji *Independent Sample t-test.* Hasil penelitian menunjukkan persentase rata-rata aktivitas pertemuan I sebesar 69,23 dan pertemuan ke II sebesar 76,21 dengan kedua nya berkriteria *sedang* serta rata-rata n-*Gain* sebesar 0,68 termasuk kriteria *sedang*. Kesimpulannya bahwa penerapan model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar peserta didik.

Kata kunci: aktivitas, *discovery learning*, kemampuan berpikir kritis, sistem gerak manusia.

PENDAHULUAN

Pada abad 21, masyarakat Indonesia telah memasuki era globalisasi yang menuntut ilmu pengetahuan dan teknologi untuk berkembang secara pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus di imbangi dengan peningkatan kualitas pendidikan yang sesuai dengan perkembangan tersebut. Untuk membantu adanya peningkatan kualitas pendidikan, salah satu upaya yang bisa dilakukan dengan membiasakan dan membentuk budaya berpikir kritis pada peserta didik dalam proses pembelajaran (Rahma, 2012: 3).

Berpikir kritis adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kompleks, menggunakan proses-proses berpikir mendasar berupa penalaran yang logis sehingga dapat memahami, menganalisis dan mengevaluasi serta dapat menginterpretasikan suatu argumen sesuai dengan penalarannya, sehingga dapat menentukan apa yang harus diyakini dan dilakukan (Rusyanti, 2009: 21).

Kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, dapat juga dilihat dari sejauh mana kemampuan peserta didik menganalisis literasi sains yang digunakan dalam pembelajaran. Namun, yang ditemukan dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan menyelesaikan masalah dan menganalisis literasi sains peserta didik masih kurang memadai. Berdasarkan hasil studi lembaga Internasional seperti PISA *(Programme forInternational Student Assessment*) pada tahun 2016 hasil PISA menunjukkan bahwa Indonesia termasuk negara dengan rata-rata skor literasi sains peserta didik yang berada dibawah rata-rata skor OECD yaitu sebesar 403 dari skor rata-rata sebesar 493 (OECD, 2016: 4-5). Peserta didik Indonesia rata-rata hanya mampu mengingat fakta, terminologi, dan hukum sains, tetapi amat kurang dalam menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki untuk mengevaluasi, menganalisis, dan memecahkan permasalahan kehidupan (Husniati, 2016: 80).

Literasi sains yang rendah berdampak pada produktivitas seseorang dalam bersaing secara global. Kondisi ini akan menghambat kemajuan negara, sebab sulit untuk menemukan solusi atas permasalahan-permasalahan yang terjadi. Sehingga apabila peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis yang baik akan memiliki kemampuan literasi sains yang tinggi, karena dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik mampu memahami persoalan-persoalan sains, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat suatu keputusan ilmiah.

Berdasarkan wawancara kepada guru mata pelajaran IPA yang dilakukan di SMP Negeri 19 Bandar Lampung, diperoleh informasi bahwa nilai mata pelajaran IPA masih sangat rendah dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65, hanya sekitar 45% peserta didik yang memperoleh nilai mata pelajaran IPA diatas KKM atau >65. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher centered*) sehingga peserta didik tidak terpacu untuk menemukan sendiri atau mencari informasi-informasi mengenai materi kajian pelajaran yang sedang dipelajari yang dapat

lebih meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan aktivitas peserta didik.

Hal ini sesuai dengan Djamarah, (2010: 97) menyatakan tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik sebagai berikut: (1) Istimewa/ Maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik; (2) Baik sekali/Optimal, apabila sebagian besar (76% sampai dengan 99%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik; (3) Baik/ Minimal, apabila bahan pelajaran dikuasai anak didik hanya 60% sampai dengan 75 % saja; dan (4) Kurang, apabila bahan pelajaran dikuasai kurang dari 60%.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan, aktivitas belajar di SMP Negeri 19 Bandar Lampung tergolong rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya interaksi antara peserta didik dengan pendidik maupun sesama peserta didik dalam pembelajaran IPA Terpadu. Hal ini ditandai dengan jarangnya peserta didik bertanya ataupun menyanggah pertanyaan yang diajukan, pada saat pendidik menerangkan materi, peserta didik tidak aktif dalam menanyakan materi yang belum jelas sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi pasif.

Aktivitas yang timbul dari peserta didik akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Aktivitas belajar erat kaitannya dengan keaktivan peserta didik di dalam kelas. Menurut (Hamalik, 2001: 171) aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas peserta didik dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan. Sedangkan kegiatan psikis yaitu berupa keterampilan terintegrasi yaitu mengobservasi mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan dan mengkomunikasikan. Aktivitas belajar yang tinggi seorang peserta didik akan sungguh-sungguh aktif dalam hal belajar mengeluarkan seluruh kemampuannya dalam hal belajar.

Peran pendidik yang sangat dominan, tidak memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan segala kemampuannya da-

lam menemukan pengetahuan melalui proses pengamatan, pemecahan masalah, dan keterampilan tentang mengamati lingkungan alam. IPA merupakan ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang keadaan alam padahal yang terjadi disekitar kita, sehingga keterlibatan peserta didik secara aktif untuk mencari tahu dan menemukan merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran dengan menyesuaikan model pembelajaran yang tepat.

Untuk memberdayakan keterampilan berpikir kritis menurut Sternberg, (2003:18) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis itu sangatlah penting dalam membentuk manusia yang berkualitas, sehingga dapat memecahkan suatu masalah dengan langkah yang tepat. Keterampilan berpikir kritis perlu dimiliki oleh setiap peserta didik karena dapat mendorong peserta didik dalam memunculkan ide-ide baru, memecahkan suatu masalah, membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan fakta yang ada dilapangan.

Keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat diberdayakan melalui strategi-strategi pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Peneliti tertarik untuk menggunakan model *discovery learning* dalam penelitian ini karena merupakan salah satu pembelajaran yang disarankan oleh pemerintah untuk diterapkan dalam implementasi kurikulum 2013 (Permendikbud No. 65 Tahun 2013). Selain itu *discovery learning* memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya. Salah satunya seperti yang diungkapkan oleh Hosnan, (2014: 287) bahwa *Discovery Learning* dapat melatih peserta didik belajar mandiri dan membantu peserta didik untuk memperbaiki serta meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.

Selain itu beberapa penelitian terdahulu banyak yang telah membuktikan bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar peserta didik. Salah satu penelitian yang menunjukkan fakta tersebut dilakukan oleh

Windasari, (2016: 71) bahwa penerapan model *Guided Discovery* dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat dan disertai kinerja guru yang baik, berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kesadaran berpikir kritis dan aktivitas belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi manusia. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Dini Andriani, (2017: 317-318) juga membuktikan bahwa *discovery learning* memiliki kepratisan yang sangat tinggi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Discovery learning adalah salah satu model pembelajaran berbasis pendekatan saintifik. Pembelajaran berbasis *discovery learning* ditandai dengan kegiatan peserta didik yang belajar untuk mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan strategi yang dipilih (Borthick dan Jones, 2000: 112). Dalam kolaborasi pembelajaran penemuan, peserta didik tenggelam dalam komunitas praktik, memecahkan masalah bersama-sama. Sehingga model pembelajaran penemuan atau *discovery learning* memerlukan adanya kerjasama antara beberapa siswa untuk saling membantu, sehingga lebih mudah dalam menemukan penyelesaian masalah (Suparno, 2007: 75).

Peserta didik diharapkan dapat menemukan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar dan masyarakat secara langsung, maka peserta didik perlu mengamati dan menemukan secara langsung yang ada di lingkungan sekitarnya. Proses penemuan dapat dilakukan dengan praktikum atau observasi. Hal itu akan memberikan pengalaman pengalaman belajar kepada para peserta didik memperoleh kemampuan dasar dalam mentransfer konsep-konsep pengetahuan, sehingga dikemudian hari para peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan dirinya lebih lanjut. Dalam proses pembelajaran ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep atau prinsip. Materi sistem gerak manusia membahas tentang rangka (tulang), sendi, otot dan upaya untuk menjaga kesehatan sistem gerak manusia.

Peserta didik tidak cukup hanya dengan menghafal teori-teori pada materi ini saja, namun perlu melalui proses penemuan fakta secara langsung. Proses penemuan bisa dilakukan dengan cara percobaan/ eksperimen sederhana, observasi atau wawancara, pengumpulan data-data pendukung, hingga akhirnya dapat mengkomunikasikannya, sehingga diharapkan dapat menjadi pengalaman nyata dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil yang dipaparkan di latar belakang, maka dapat diketahui bahwa *discovery learning* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar IPA di SMP Negeri 19 Bandar Lampung. Hal inilah yang menjadi dasar alasan peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada Materi Sistem Gerak Manusia Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Aktivitas Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 19 Bandar Lampung".

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2018 di SMP Negeri 19 Bandar Lampung kelas VIII yang beralamatkan di Jalan Turi Raya No.1, Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 19 Bandar Lampung yang berjumlah 60 orang.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent pretest-posttest control group design*. Dimana sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu sampel diberikan tes awal (pretes) dan diberikan tes akhir (postes) di akhir pembelajaran. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa data akan lebih akurat karena dapat membandingkan kelas sebelum diberi perlakuan dengan setelah diberi perlakuan.

Prosedur penelitian ini terdiri atas dua tahapan, yaitu (1) tahap pra penelitian; dan (2) tahap pelaksanaan penelitian. Pada tahap pra penelitian, peneliti membuat surat observasi sebagai pengantar penelitian; kemudian melakukan observasi ke sekolah tempat penelitian dan menentukan sampel; setelah itu peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); lalu membuat soal pretes-

postes sebagai instrumen evaluasi pembelajaran; membuat lembar observasi aktivitas; membuat angket tanggapan, melakukan uji validasi instrumen oleh pembimbing, melakukan uji coba instrumen penelitian, menganalisis hasil uji validitas dan uji coba instrumen penelitian, melakukan revisi instrumen penelitian.

Pada tahap pelaksanaan penelitian, langkah awal yang dilakukan yaitu memberikan tes awal (pretes) untuk mengukur kemampuan awal peserta didik; lalu memberikan perlakuan, yaitu menerapkan model *discovery learning* ke dalam pembelajaran; memberikan tes akhir (postes) di akhir pembelajaran; memberikan angket tanggapan, mengisi lembar observasi aktivitas peserta didik.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik triangluasi instrumen, yaitu penggunaan beberapa instrumen seperti pretes-postes, angket tanggapan, serta lembar observasi aktivitas peserta didik. Instrumen tes tersebut sebelum diujikan pada peserta didik terlebih dahulu diuji kelayakannya dengan melihat validitas, reliabilitas.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini diperoleh dari pretes-postes, angket tanggapan dan lembar observasi aktivitas. Nilai pretes diambil pada awal kegiatan pembelajaran dilakukan, sedangkan nilai postes diambil pada akhir kegiatan pembelajaran.

Bentuk soal yang diberikan adalah soal uraian. Lembar observasi aktivitas peserta didik berisi semua aspek kegiatan yang diamati pada saat proses pembelajaran. Setiap peserta didik diamati berdasarkan *point* kegiatan yang dilakukan dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lembar observasi sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

Adapun analisis yang dilakukan untuk data kuantitatif (pretes-postes) yaitu menggunakan uji statistik untuk menganalisis hasil pretes-postes dengan menghitung *Gain* yang dinormalisasi. Sedangkan untuk data kualitatif (lembar angket tanggapan dan lembar observasi aktivitas peserta didik) dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yaitu, kemampuan berpikir kritis peserta didik yang diperoleh dari *pretest, postes* dan *n-Gain*. Pretes diberikan awal pembelajaran dan postes diberikan di akhir pembelajaran. Berdasarkan Tabel 14, diketahui bahwa pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretes* sebesar 36,49; rata-rata nilai *postes* sebesar 80,27; dan *n-Gain* sebesar 0,68 dengan kriteria *sedang*, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretes* sebesar 42,38; rata-rata nilai *postest* sebesar 66,05; dan *n-Gain* sebesar 0,41 dengan kriteria *sedang*. Hasil perhitungan data tersebut menunjukkan bahwa nilai *pretes, postes,* dan *n-Gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya dilakukan uji *Independent Sample t-Test* (untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelas antara peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Tabel 14. Hasil uji statistik data *pretest*, *postest* dan *n-Gain* peserta didik

Nilai	**Kelas**	$\overline{X} \pm$ **Sd**	**Uji Normalitas**	**Uji Homogenitas**	**Uji *Independent Sample t-Test***
Pretest	E	36,49±11,9579	*Sig.* 0,20 > 0,05	*Sig.* 0,54 > 0,05	*sig. (2-tailed)* 0,013 < 0,05 (BS)
	K	42,38±16,4914	*Sig.* 0,060 > 0,05		
Posttest	E	80,27± 12,2406	*Sig.* 0,387 > 0,05	*Sig.* 0,013 > 0,05	
	K	66,05± 8,40085	*Sig.* 0,598 > 0,05		
n-Gain (Interpretasi *n-Gain*)	E	0,68± 0,1512 (Sedang)	*Sig.* 0,697 > 0,05	*Sig.* 0,107 > 0,05	
	K	0,41± 0,20818 (Sedang)	*Sig.* 0,992 > 0,05		

Keterangan: BS = Berbeda signifikan; E = Eksperimen (Model *discovery learning*); K = Kontrol (Metode ceramah); Sd = Standar deviasi; $\bar{X}$ = Rata-rata.

Berdasarkan Tabel 14, terlihat bahwa nilai *sig.(2-tailed)* 0,013 < 0,05 yang berarti *n-Gain* rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan, sehingga keputusan uji terima H_1 yang berarti bahwa rata-rata *n-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata *n-Gain* kelas kontrol.

Selanjutnya hasil aktivitas belajar peserta didik diperoleh berdasarkan kegiatan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran. Adapun aspek yang diamati pada saat aktivitas di kelas yaitu, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan,

mengemukakan pendapat/ide. Berdasarkan Tabel 15, rata-rata aktivitas peserta didik tertinggi terdapat pada aspek B, yaitu "Menjawab Pertanyaan Pada Saat Proses Pembelajaran" dengan rata-rata skor sebesar 87,60 dengan kriteria *Tinggi.* Sedangkan rata-rata aktivitas terendah terdapat pada aspek A yakni "Peserta Didik Mengajukan Pertanyaan" dengan rata-rata skor sebesar 65,55 kriteria *Sedang.* Kemudian rata-rata presentase aktivitas belajar peserta didik secara keseluruhan pada pertemuan satu sebesar 69,23 dengan kriteria *Sedang.* Dan pada pertemuan ke dua sebesar 76,21 dengan kriteria *Tinggi.* Hal tersebut disebabkan pada pertemuan ke dua materi yang dipelajari lebih banyak dari pada pertemuan satu, sehingga peserta didik banyak yang lebih aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Hasil observasi tersebut disajikan dalam Tabel 15.

Tabel 15. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik

Aspek yang diamati	Indikator Aktivitas	Kelas Eksperimen			
		Pertemuan I		Pertemuan II	
		Persentase (%)	Kriteria	Persentase (%)	Kriteria
A	Mengajukan Pertanyaan	65,55	S	68,89	S
B	Menjawab Pertanyaan	74,44	T	87,60	T
C	Mengemukakan Pendapat/Ide	68,88	S	72,16	S
Rata-rata		69,23	S	76,21	T

Keterangan: T= Tinggi; S= Sedang; R= Rendah.

Berdasarkan hasil data tanggapan diperoleh dari skor angket yang telah diisi oleh 30 peserta didik yang telah melaksanakan pembelajaran dengan model *discovery learning.* Lembar angket terdiri dari 10 pernyataan terdapat dua opsi yaitu 'setuju' dan 'tidak setuju'. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan model *discovery learning.* Hasil persentase angket tanggapan peserta didik disajikan pada Tabel 16.

Tabel 16. Hasil analisis angket tanggapan peserta didik

No Pernyataan Angket	Hasil				Kriteria	Keterangan Pernyataan Angket
	Setuju		Tidak Setuju			
	∑	%	∑	%		

1	30	100	-	-	A	Positif
2	30	100	-	-	A	Positif
3	2	6,66	28	93,33	B	Negatif
4	-	-	30	100	A	Positif
5	30	100	-	-	A	Positif
6	4	13,33	26	86,66	B	Negatif
7	-	-	30	100	A	Positif
8	2	6,66	28	93,33	B	Negatif
9	30	100	-	-	A	Positif
10	30	100	-	-	A	Positif

Keterangan: A=Semuanya; B= Sebagian besar.

Berdasarkan data pada Tabel 16 di atas, diketahui jawaban peserta didik pada pernyataan angket no 1 dan 2 semuanya menjawab setuju bahwa peserta didik merasa senang dan lebih mudah memahami materi sistem gerak manusia dengan model *discovery learning*. Pernyataan angket no 3 dan 4 sebagian besar peserta didik menjawab tidak setuju karena peserta didik tidak merasa sulit dalam memahami materi dan mengerjakan LKPD. Pernyataan angket no 5, 9 dan 10 semuanya menjawab setuju bahwa peserta didik merasa lebih aktif berdiskusi kelompok dan memperoleh pengetahuan serta pengalaman baru. Pernyataan angket no 6, 7, 8 sebagian besar peserta didik menjawab tidak setuju karena peserta didik tidak merasa sulit berinteraksi, bosan dan tidak diberi kesempatan untuk aktif. Rata-rata peserta didik menjawab setuju untuk angket yang bersifat positif dan tidak setuju untuk angket yang bersifat negatif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 14 nilai *pretes, postes* dan *n-Gain* peserta didik pada kelas yang menggunakan model *discovery learning* berbeda signifikan dengan kelas yang tidak menggunakan model *discovery learning*. Hal ini berarti peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik lebih tinggi pada kelas yang menggunakan model *discovery learning*, karena model *discovery learning* lebih memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan dibandingkan dengan metode ceramah. Hal ini dikarenakan dalam penerapan metode ceramah peserta didik tidak menggunakan pengalaman langsung dalam pembelajarannya sehingga tidak melatih peserta didik untuk banyak berpikir yang memungkinkan peserta didik untuk menemukan konsep baru dan pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi peserta didik karena kebiasaan yang dilakukan guru

dalam proses pembelajaran yang bersifat *teacher center* dimana proses pembelajaran berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang aktif dan hanya sebagai pendengar yang membuat kemampuan berpikir peserta didik kurang maksimal selama proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar peserta didik.

Selanjutnya hasil analisis lembar observasi aktivitas belajar peserta didik secara keseluruhan proses pembelajaran yang dilaksanakan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan, hal tersebut diakibatkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan lebih komunikatif, inovatif dan merancang peserta didik untuk dapat berpikir secara lebih dalam akan materi yang dipelajari.

Rata-rata aktivitas peserta didik yang tertinggi setelah dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek B "Menjawab Pertanyaan", sedangkan aspek terendah yaitu pada aspek A "Mengajukan Pertanyaan". Hal ini dikarenakan peserta didik terbiasa belajar dengan metode ceramah yaitu hanya mendengarkan penjelasan pendidik di kelas. Peserta didik tidak terbiasa mengajukan pertanyaan maupun berpendapat, terlihat dari rendahnya rata-rata presentase pada aspek A dan C. Apabila peserta didik yang memiliki kebiasaan bertanya dan memberi respon dari pertanyaan, akan memperoleh informasi lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tidak aktif, maupun peserta didik yang tidak mau bertanya. Peserta didik yang memiliki pengetahuan yang tidak banyak akan merasa kesulitan dalam mempertahankan pendapatnya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ardiningrum (2011: 38) peserta didik yang berpartisipasi aktif dan kreatif untuk membangun pikiran mereka dalam pembelajaran akan memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas. Apabila peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran akan menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mempertahankan pendapatnya. Kemudian menurut Nasution (2015: 125) yang menyatakan bahwa peserta didik kurang memiliki rasa percaya diri yang tinggi, sehingga mereka merasa canggung untuk

mempertahankan pendapatnya sendiri.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yaitu setiap kegiatan penilaian harus benar-benar diperhatikan agar tujuan dari pembelajaran yang dilakukan di kelas terutama untuk melihat kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar dapat benar-benar menunjukkan kondisi pembelajaran yang ada. Peserta didik merasa terdorong untuk mempelajari materi yang diajarkan oleh pendidik, karena peserta didik dilibatkan secara langsung dalam kegiatan penemuan sehingga keaktifan peserta didik selama pembelajaran semakin meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Dimyati dan Mudjiono (2006: 42) yang menyatakan bahwa peserta didik yang terlibat dalam melaksanakan suatu percobaan atau peragaan akan memiliki intensitas keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang hanya melihat dan mendengarkan. Disamping itu dengan diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* keaktifan peserta didik akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis. Peserta didik yang memiliki intensitas keaktifan yang tinggi memperoleh kemampuan berpikir kritis yang sangat baik begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran materi "Sistem Gerak Manusia" di kelas VIII SMP Negeri 19 Bandar Lampung bahwa penerapan model *discovery learning* memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik di kelas. Model *discovery learning* dapat menjadi suatu model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah dan kurang aktif.

Hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa model *discovery learning* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peningkatan ini dikarenakan model *discovery leraning* memiliki sintaks yang menuntut peserta didik untuk aktif selama proses pembelajaran dan pendidik hanya berperan sebagai pembimbing. Hal ini sejalan dengan pendapat Syah

(2015: 244) yang menyatakan bahwa "Sintaks model *discovery learning* terdiri atas: (1) S*timulation,* mengajukan pertanyaan pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi; (2) *Problem Statement,* mengidentifikasi masalah yang relevan dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis; (3) *Data Collection,* mengumpulkan banyak informasi yang relevan untuk membuktikan hipotesis; (4) *Data Processing*, mengolah data dan informasi lalu ditafsirkan; (5) *Verification,* pembuktian hipotesis yang dihubungkan dengan hasil *data processing*; (6) G*enerali-zation,* menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua masalah, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Hasil pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pengetahuan awal peserta didik masih di bawah rata-rata, sehingga dilakukan penelitian pada kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen dilakukan selama tiga kali pertemuan sedangkan pada kelas kontrol dilakukan dua kali pertemuan. Pada akhir pertemuan dilakukan postes, sehingga didapatkan hasil dari kedua kelas tersebut. Dimana hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pada kelas eksperimen mendapatkan rata-rata kemampuan berpikir kritis lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran yang diterapkan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi pokok "Sistem Gerak Manusia". Kelas yang menerapkan metode ceramah, pada hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang menerapkan model *discovery learning.* Hal ini dikarenakan dalam penerapan metode ceramah peserta didik tidak menggunakan pengalaman langsung dalam pembelajarannya sehingga tidak melatih peserta didik untuk banyak berpikir yang memungkinkan peserta didik untuk menemukan konsep baru dan pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi peserta didik.

Metode ceramah juga memiliki kelemahan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar peserta didik ketika diterapkan pada saat proses pembelajaran di kelas. Kelemahan-kelamahan tersebut antara lain: kurang mampunya peserta didik dalam mengembangkan pemikirannya, sulit bekerja sama dan bersifat individual, cenderung pasif, dan kurangnya motivasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kelemahan ini diduga karena kebiasaan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yang bersifat *teacher center* dimana proses pembelajaran berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang aktif dan hanya sebagai pendengar yang membuat kemampuan berpikir peserta kurang maksimal selama proses pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar peserta didik. Artinya peserta didik senang belajar dengan menggunakan model *discovery learning*. Peserta didik akan merasa senang karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. Peserta didik pun menjadi aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Serta mendorong peserta didik untuk berpikir dan bekerja atas inisiatif dirinya sendiri. Dengan demikian, melalui pembelajaran yang diterapkan model *discovery learning,* kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar peserta didik meningkat, karena dengan diterapkannya model tersebut ke dalam pembelajaran, peserta didik akan mengerti konsep dasar pembelajaran yang dipelajarinya, menemukan ide-ide yang lebih baik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Terjadi peningkatan rata-rata nilai pretes-postes dengan nilai *n-Gain* yang berkriteria *sedang*. Selanjutnya, aktivitas peserta didik paling tinggi terdapat pada aspek

"Menjawab Pertanyaan" dengan kriteria *Tinggi*.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, D. 2017. Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pengasaan Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*. 6 (2): 308-320.(Online),http://jurnal. *fkip.unila.ac.id/index.php/JPK/article/view/13308*, diakses pada 28 Oktober 2017 pukul 15.30 WIB.

Ardiningrum, N. 2011. "Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui pembelajaran aktif LSQ (Learning Start with a Question) pada peserta didik kelas IV SDN Pakah 1 Tahun ajaran 2010/2011". *Skripsi.* Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Borthick, A. F. dan Jones, D. R. 2000. The Motivation for Collaborative Discovery Learning Online and its Application in an information Systems Assurance Course. *Issues in Accounting Education.* 15, (2), 112.

Windasari, C. 2015. Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Aktivitas Siswa Kelas X SMA Negeri Karangpandan Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal pendidikan Biologi*. 7(2): 114-122.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S. B. 2010. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi*

Kurikulum 2013. Ghalia Indonesia. Bogor. 456 hlm.

Husniati. 2016. *Critical Thinking and Communication: The Use of Reason in Argument 5th Ed. Boston:* Pearson Education, Inc.

Nasution, N. 2015. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Organisationn For Economic Co-Operation And Development (OECD). 2016. PISA 2015: Result In Focus. *Creative Commons Attribution Non Commercial Share A Like.*

Rahma. 2012. *Pembudayaan Keterampilan Berpikir Kritis di Perguruan Tinggi melalui Cognitive Coaching.* Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

Rusyanti, H. 2009. *Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis.* Diakses dari laman web tanggal 23 April 2016 dari : http://www.kajianteori.com/2014/02/pengertian-kemampuan-berpikir kritis.html

Suparno. 2007. *Filsafat Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sternberg, R. J. 2003. *Critical Thinking: Its Nature, Measurement, and Improvement. US Deparment of Education* : ERIC. (http;//www.ed.gov, diakses tanggal 4 april 2009).

Syah, M. 2015. *Psikologi Belajar.* Rajawali Pers. Jakarta.

PROFIL KEMAMPUAN KOGNITIF MAHASISWA DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN POGIL

Iing Dwi Lestari
Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Email: iingdwiles@yahoo.co.id

ABSTRAK

Model pembelajaran POGIL (*Process Oriented Guided Inquiry Learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan belajar dalam tim, aktivitas penemuan untuk mengembangkan pengetahuan, dan pertanyaan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan informasi tentang profil kemampuan kognitif mahasisw dengan penerapan model pembelajaran POGIL pada konsep keanekaragaman hewan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sampel diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasil penelitian yaitu rata-rata nilai kemampuan kognitif mahasiswa sebesar 72.9 dengan kategori baik. Kategori kemampuan kognitif mahasiswa terdiri dari kategori sangat baik 45%, kategori baik 50%, kategori cukup 4%, dan kategori kurang 4%. Penyebaran kemampuan kognitif mahasiswa diperoleh dari skor tes kemampuan kogniif yaitu jenjang kognitif C1 sebesar 73.9%, jenjang kognitif C2 sebesar 67.7%, jenjang kognitif C3 sebesar 76.4% dan jenjang kognitif C4 sebesar 93%. Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran POGIL dapat meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa pada konsep keanekaragaman hewan.

Kata kunci: Model Pembelajaran POGIL, Kognitif, Keanekaragaman Hewan.

PENDAHULUAN

Biologi merupakan ilmu yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan observasi dan eksperimen yang mencari jawaban atas pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana gejala-gejala alam, khususnya yang berkaitan dengan makhluk hidup. Mata kuliah Biologi Umum merupakan mata kuliah yang tidak hanya berupa materi, fakta dan prinsip saja tetapi di dalamnya terdapat praktikum. Kegiatan praktikum dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa untuk belajar Biologi Umum.

Kegiatan praktikum memberikan peran sangat besar dalam membangun pemahaman konsep, verifikasi atau membuktikan kebenaran konsep, menumbuhkan keterampilan proses, serta afektif mahasiswa (Yunita, 2010). Guna mendorong minat dan semangat belajar mahasiswa maka dalam praktikum Biologi Umum diperlukan penerapan suatu model pembelajaran yang dapat melatih

mahasiswa untuk meneliti atau mencari jawaban atas masalah yang dihadapinya. Salah satu model pembelajaran yang dapat menggali kemampuan mahasiswa yaitu model pembelajaran POGIL (*Process Oriented Guided Inquary Learning*) yang meliputi tahapan dihadapkan pada masalah, mengumpulkan data melalui eksperimen dan menganalisis data. Hanib, dkk (2017) menuliskan tahapan model pembelajaran POGIL yaitu 1) tahap *orientation* (dihadapkan pada masalah), 2) *exploration* (pengumpulan data), 3) *concept formation* (menganalisis proses inkuiri), 4) *application* (menerapkan konsep), dan 5) *closure* (menyimpulkan). Tahapan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran POGIL dapat memberikan pengaruh positif terhadap prestasi kognitif siswa (Widyaningsih, dkk, 2012).

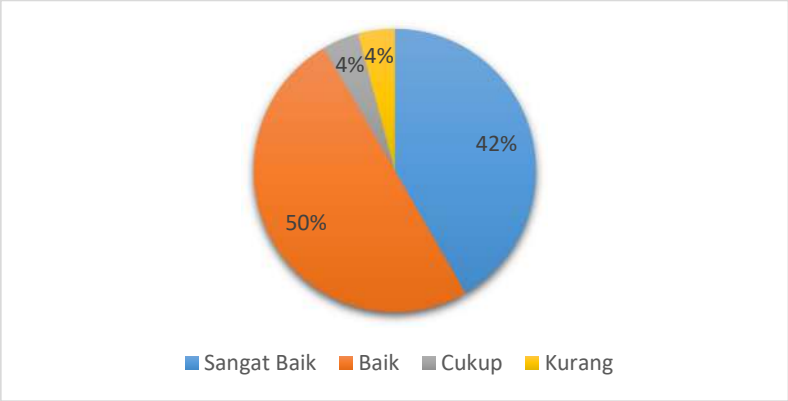
Salah satu konsep Biologi Umum adalah keanekaragaman hewan dan didalamnya banyak terkait dengan konsep-konsep biologi lainnya. Oleh sebab itu penerapan model pembelajaran POGIL untuk meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa perlu dilakukan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan informasi tentang profil kemampuan kognitif mahasiswa dengan penerapan model pembelajaran POGIL pada konsep keanekaragaman.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2012). Sampel penelitian ini adalah 24 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Untirta Semester I Tahun Ajaran 2018/2019 yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini mengukur kemampuan kognitif mahasiswa dengan menggunakan tes tulis tipe pilihan ganda dengan jenjang kognitif C1 sampai dengan C4. Untuk keterlaksanaan model pembelajaran POGIL digunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun konsep biologi yang dipilih adalah konsep keanekaragaman hewan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

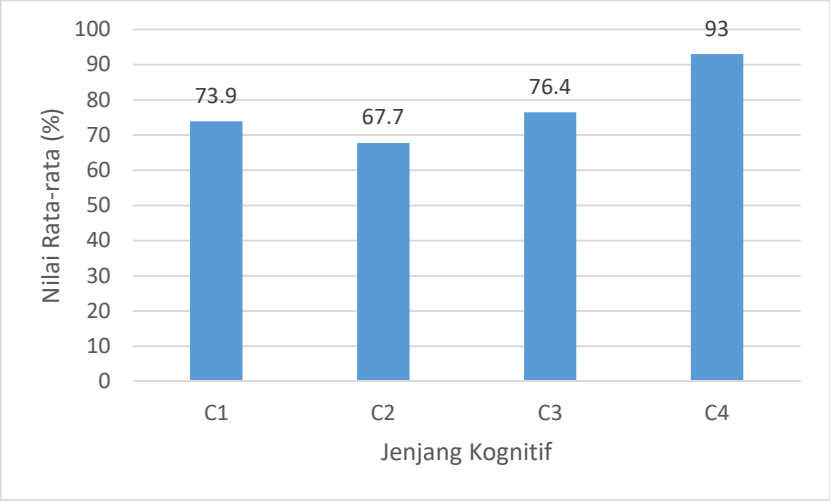
Berdasarkan hasil analisis rata-rata nilai kemampuan kognitif mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi dalam konsep keanekaragaman hewan adalah 79,2 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil analisis kriteria kemampuan kognitif mahasiswa pada konsep keanekaragaman hewan dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Kategori Kemampuan Kognitif Mahasiswa

Kategori kemampuan kognitif mahasiswa tertinggi adalah 50% dengan kategori baik. Hal ini didukung dari hasil obsevasi pada tahapan eksplorasi berupa kegiatan praktikum yaitu mahasiswa belajar aktif dalam melakukan pengamatan terhadap berbagai jenis hewan. Mahasiswa berkelompok untuk melakukan pengamatan, mengumpulkan data, menganalisis data pengamatan, menjawab pertanyaan dengan mengkaji teori dan menganalisis hasilnya. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa dalam memahami konsep keragaman hewan. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Ningsih (2012) yaitu implementasi model pembelajaran POGIL pada kelas eksperimen menghasilkan nilai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Adapun penyebaran kemampuan kognitif mahasiswa berdasarkan jenjang kognitifnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Rata-rata Nilai Kemampuan Kognitif Mahasiswa berdasarkan Jenjang Kognitif. Berdasarkan hasil analisis, penyebaran jenjang kognitif yang tertinggi adalah jenjang kognitif C4 (menganalisis) sebesar 93%. Hal ini diduga karena penerapan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk berpikir. Pada POGIL terdapat tahapan eksplorasi yaitu mahasiswa diberi kesempatan untuk menemukan dan mengembangkan pengetahuan melalui inkuiri terbimbing dengan menguji data, dan merespon pertanyaan yang terdapat pada lembar kerja mahasiswa. Selain itu ada tahapan *concept formation* yaitu kegiatan presentasi dimana mahasiswa harus mengkomunikasikan hasil temuannya dan dosen memberikan kesempatan untuk terjadinya proses tanya jawab diantara mahasiswa, sehingga dapat menguatkan konsep keragaman hewan yang sedang dipelajari. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Subarkah (2015) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran POGIL dapat meningkatkan kemampuan menganalisis siswa pada materi larutan.

POGIL merupakan model pembelajaran dengan mahasiswa memecahkan masalah melalui inkuiri terbimbing secara tim. Menurut Brown (2010) model pembelajaran POGIL merupakan pembelajarn berbasis tim dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa, mendorong keterlibatan aktif dengan bahan selama pembelajaran, memberikan umpan balik kepada mahasiswa. Selain itu POGIL memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih memecahkan masalah dan berpikir kritis (Johson, 2011). Model pembelajaran POGIL dapat

meningkatkan keterampilan belajar mahasiswa dan penguasaan konten mahasiswa umumnya melebihi dari model tradisional (Zawadzki, 2009)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran POGIL dapat mempengaruhi kemampuan kognitif mahasiswa Pendidikan Biologi Untirta. Rata-rata nilai kemampuan kognitif mahasiswa pada konsep keragaman hewan 72,9 dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

Brown, S. 2010. A process-oriented guided inquiry approach to teaching medical chemistry. American Journal of Pharm Educ. 74 (7).

Hanib, M.Tofan, Suhadi, dan Sri, E.I. 2017. Penerapan Pembelajaran POGIL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan karakter siswa kelas X. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, Vol. 2, No. 1, bulan Januari.

Johnson, C. 2001. Activities Using Process-Oriented Guided Inquary Learning (POGIL) in the Foreign Language Ckassroom. Ajournal of the American association of Teacher of Germani, 14 (1).

Ningsih, S.M, Bambang. S, dan A. Sopyan. 2012. Implementasi model pembelajaran POGIL untuk meningkatkan kemampuan beropikir kritis siswa. Unnes Physics Education Journal. Vol. 1 (2).

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Widyaningsih, S.Y, Haryono, dan Sulistyo S. 2012. Model MFI dan POGIL ditinjau dari Aktivitas Belajar dan Kreativitas Siswa terhadap Prestasi Belajar. Jurnal Inkuiri, Vol. 1 No. 3.

Yunita. 2010. Panduan Pengelolaan Laboratorium Kimia. Bandung: Insan Mandiri.

Zawadsky, R. 2010. Is Process-oriented guided-inquary learning (POGIL) suitable as a teaching method in Thailand's higher education? As. J. Education & Learning 2010, 1(2)

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGETAHUAN MAHASISWI TENTANG KESEHATAN REPRODUKSI WANITA DAN PERMASALAHANNYA

Ika Rifqiawati. Indah Juwita Sari. Dwi Ratnasari. Indria Wahyuni[1]
Email : jazimah810@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi pengetahuan mahasiswi tentang kesehatan reproduksi wanita dan permasalahannya. Penelitian ini menggunakan metode survei, dengan sampel penelitian adalah 100 mahasiswi Untirta yang diambil secara acak. Instrumen penelitian berupa kuesioner. Analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata pengetahuan mahasiswi Untirta tentang kesehatan reproduksi wanita dan permasalahannya yaitu 54,5 yang termasuk dalam kategori sedang. Faktor yang mempengaruhi dari pengetahuan mahasiswi Untirta tentang kesehatan reproduksi wanita dan permasalahannya yaitu asal jurusan, informasi yang sudah lama didapat, sumber informasi yang hanya mengandalkan internet, dan kurangnya edukasi tentang kesehatan reproduksi dari keluarga. Berdasarkan hasil penelitian, agar pengetahuan mahasiswi tentang kesehatan reproduksi wanita lebih baik, disarankan untuk diadakan penyuluhan dan pendampingan tentang kesehatan reproduksi wanita dan permasalahannya.

Kata kunci: *pengetahuan, mahasiswi, kesehatan reproduksi*

1. PENDAHULUAN

Banten merupakan provinsi yang berdiri tahun 2000. Secara administratif, terbagi atas 4 Kabupaten dan 4 Kota yaitu: Kabupaten Serang, Kabupaten Pandeglang, Kabupaten Lebak, Kabupaten Tangerang, Kota Serang, Kota Tangerang Selatan, Kota Tangerang dan Kota Cilegon. Letak di Ujung Barat Pulau Jawa memposisikan Banten sebagai pintu gerbang Pulau Jawa dan Sumatera dan berbatasan langsung dengan wilayah DKI Jakarta sebagai Ibu Kota Negara. Faktor ini juga yang menjadi tantangan bagi Banten untuk terus berkembang tanpa mengurangi atau melepas identitas khasnya yaitu "daerah santri", yang mengedapankan sikap agamis.

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Untirta) merupakan salah satu universitas negeri yang berada di Banten, sehingga diharapkan mahasiswa lulusannya dapat menjadikan Banten lebih baik. Mahasiswa merupakan masa transisi antara remaja akhir menuju kedewasaan yang merupakan usia dimana kematangan seksual mencapai puncaknya. Mahasiswa dituntut untuk segera menyelesaikan kuliahnya serta mendapat pekerjaan sebelum menikah, namun mereka juga memiliki dorongan seksual yang menggebu. Jika tidak dapat mengendalikan nafsu dirinya, masa kuliah ini menjadi sangat rentan (Syamsulhuda 2010: 21). Kondisi ini ditambah dengan gencarnya arus informasi globalisasi serta maraknya pornografi, jika tidak diimbangi dengan pengetahuan dan persepsi yang benar mengenai kesehatan reproduksi serta karakter moral yang tangguh dapat menyeret mahasiswa ke arus pergaulan bebas yaitu perilaku seks yang menyimpang (tidak sehat).

WHO dalam BKKBN (2009:5) mengartikan kesehatan reproduksi yaitu suatu keadaan fisik, mental dan sosial yang utuh, bukan hanya bebas dari penyakit atau kecacatan dalam segala aspek yang berhubungan dengan sistem reproduksi, fungsi serta prosesnya. Pengetahuan ini penting ditingkatkan bagi mahasiswa. Permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan kesehatan reproduksi yaitu meningkatnya angka kehamilan tak diinginkan (KTD), aborsi dan penularan penyakit menular sesual (PMS). Kehamilan di usia terlalu muda, terlalu cepat menjadi orang tua, belum adanya kesiapan untuk mulai mengasuh anak, pengguguran kandungan yang beresiko terhadap kesehatan ibu dan anak yang di kandungnya, serta kegagalan dalam pencapaian akademiknya merupakan dampak perilaku seks yang menyimpang (Damarini, 2001: 54). Berdasarkan latar

belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengetahuan mahasiswi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa tentang kesehatan reproduksi wanita dan permasalahannya, dan menganalisis faktor yang mempengaruhi pengetahuan tersebut.

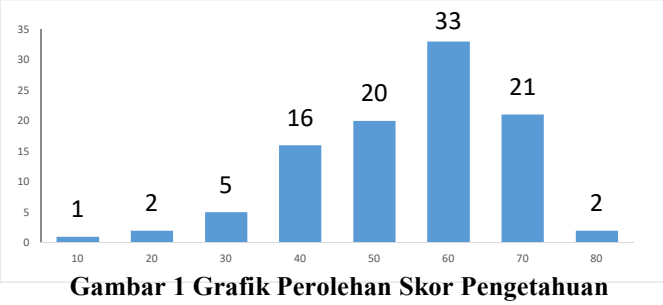
2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian survei analitik (eksplanatif). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswi di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Sampel lokasi diambil secara *purposive* yaitu mahasiswi dengan semua latar belakang jurusan di Universitas Sultan Ageng Tirtayas, sedangkan sampel responden diambil secara acak. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret – Desember 2018 di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Informasi diperoleh dengan menyebarkan soal pengetahuan kesehatan reproduksi. Instrumen pengetahuan berisi soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Analisis data dilakukan dengan cara kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif dengan menskor perolehan masing-masing aspek, kemudian mengkategorikannya dengan kriteria sangat baik, baik, sedang, kurang, jelek.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pengetahuan tentang kesehatan reproduksi wanita dan permasalahannya didapatkan melalui penyebaran soal kepada 100 responden (mahasiswi). Responden diambil secara acak mewakili beberapa kriteria jurusan di Untirta, yaitu jurusan MIPA dan jurusan Non MIPA. Jurusan MIPA diwakili dengan pendidikan IPA, pendidikan Biologi, Pendidikan Fisika, dan jurusan perikanan, sedangkan jurusan kriteria Non MIPA diwakili oleh Pendidikan PKN, Pendidikan Teknik Elekro, Ilmu Hukum.

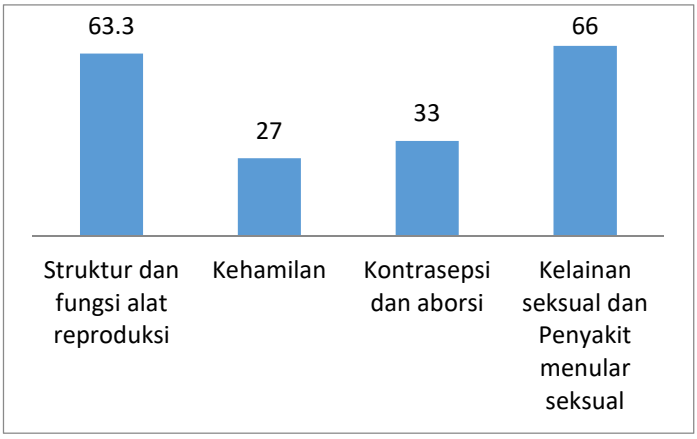
Pengetahuan tentang kesehatan reproduksi adalah suatu proses mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari lewat panca indera mengenai keadaan kesejahteraan fisik, mental, dan sosial yang utuh dalam segala hal berkaitan dengan fungsi, peran, dan sistem reproduksi (Depkes, 2001:11). Pengetahuan kesehatan reproduksi diukur dengan soal pilihan ganda. Berikut hasil pengetahuan mahasiswi Untirta tentang kesehatan reproduksi dan permasalahannya:



Gambar 1 Grafik Perolehan Skor Pengetahuan Mahasiswi Untirta tentang Kesehatan Reproduksi dan Permasalahannya

Gambar 1 menjelaskan perolehan skor pengetahuan mahasiswi Untirta tentang kesehatan reproduksi dan permasalahannya dengan rata-rata sebesar 54,5 yang termasuk dalam kategori sedang. Skor tertinggi yaitu 80, dan skor terendah 10. Skor 60 merupakan skor yang paling banyak didapatkan responden, sebanyak 33 responden. Kategori skor mengacu pada Sugiyono (2013:56), sehingga didapatkan 24 responden mendapatkan skor yang termasuk dalam kategori jelek, 20 responden mendapat skor yang termasuk dalam kategori kurang, 54 responden mendapatkan skor yang termasuk dalam kategori sedang, dan 2 responden yang mendapat skor dalam kategori baik.

Aspek yang ditanyakan dalam angket pengetahuan tentang kesehatan reproduksi wanita dan permasalahannya meliputi pengetahuan tentang struktur dan fungsi alat reproduksi, kehamilan, kontrasepsi dan aborsi, serta kelainan seksual dan penyakit menular seksual. Dari ke empat aspek yang ditanyakan tersebut, aspek kelainan seksual dan penyakit menular mendapat skor yang paling tinggi (66), diikuti dengan aspek struktur dan fungsi alat reproduksi (63), kontrasepsi dan aborsi (33), dan kehamilan (27). Berikut grafik perolehan rata-rata tiap aspek yang ditanyakan:



Gambar 2. Skor Rata-Rata Tiap Aspek Pengetahuan

Aspek kelainan seksual dan penyakit menular seksual mendapatkan skor tertinggi dibanding aspek lain, menandakan pemahaman responden mengenai hal ini sudah cukup memadai. Penyebabnya adalah soal yang termasuk dalam kategori mudah, dan infomasi yang ditanyakan merupakan penyakit yang sering diberitakan yaitu HIV AIDS dan penularannya. Informasi berkaitan dengan HIV AIDS sering diberitakan baik di media massa maupun secara manual, seperti penyebaran leaflet, sehingga responden sudah cukup mengetahui terkait informasi tersebut. Lain halnya

pada aspek kehamilan dan kontrasepsi yang mendapat skor dalam kategori rendah. Hal ini dapat disebabkan karena informasi tersebut jarang diberikan kepada wanita yang belum menikah, sehingga responden kurang memahami terkait informasi tersebut. Sesuai dengan pendapat Slameto (2003:63), pemahaman seseorang terhadap sesuatu dipengaruhi oleh faktor pengalaman yang pernah dialami.

Penelitian ini juga mengkaji data hasil pengetahuan tentang kesehatan reproduksi wanita berdasarkan asal jurusannya. Kriteria jurusan MIPA mendapatkan rata-rata skor lebih tinggi dibanding dengan Kriteria jurusan Non MIPA, yaitu 64,6 dan 35,4 Hal ini sesuai prediksi, mengingat mahasiswa di jurusan dengan kriteria MIPA berasal dari SMA jurusan IPA yang mempelajari tentang kesehatan reproduksi di mata pelajaran Biologi, dan pada awal perkuliahan mahasiswa juga mendapatkan mata kuliah biologi dasar walaupun bukan dari Jurusan Pendidikan Biologi.

Hasil penelitian juga menggambarkan bahwa Jurusan Pendidikan Biologi mendapatkan rata-rata skor tertinggi dibanding jurusan lainnya, namun masih masuk dalam kategori sedang (62,4). Hal ini disebabkan karena mahasiswa di Jurusan Pendidikan Biologi mendapatkan materi tentang sistem reproduksi pada mata kuliah biologi umum, dan mata kuliah anatomi dan fisiologi manusia. Skor yang masih termasuk dalam kategori sedang, memerlukan adanya peningkatan dalam perkuliahan di mata kuliah tersebut. terutama tentang kesehatan reproduksi, sehingga pengetahuan mahasiswi tentang kesehatan reproduksi menjadi lebih baik.

Hasil penelitian yang digambarkan pada gambar 1 dan 2 menyebutkan bahwa pengetahuan mahasiswi Untirta tentang kesehatan reproduksi wanita dan permasalahannya masih dalam kategori sedang. Hal ini dikarenakan dalam soal pengetahuan kesehatan reproduksi dan permasalahannya banyak penggunaan istilah atau nama ilmiah, sehingga menyulitkan responden untuk menjawab soal. Sejalan dengan penelitian Nafisah (2011:47), bahwa salah satu kesulitan belajar biologi adalah penggunaan istilah asing, yang membuktikan bahwa simbol dan istilah asing sulit untuk dipahami. Faktor lainnya juga terkait lamanya pengetahun tersebut didapatkan. Menurut (Slameto, 2003:65) menyatakan bahwa retensi atau ingatan seseorang dipengaruhi oleh waktu atau lamanya informasi tersebut didapatkan. Pengetahuan terkait kesehatan reproduksi biasanya didapatkan dari materi sekolah pada mata pelajaran Biologi, sehingga informasi tersebut sudah lama didapatkan responden.

Selain itu, rata-rata skor pengetahuan mahasiswi Untirta terhadap kesehatan reproduksi wanita yang masih dalam kategori sedang dapat disebabkan karena informasi mengenai hal tersebut kurang dibekalkan kepada mahasiswi. Mereka hanya mengandalkan informasi yang didapat dari media elektronik dan materi yang sudah didapatkan di sekolah. Menurut hasil penelitian, mahasiswi Untirta mendapatkan informasi tentang kesehatan reproduksi dan permasalahnnya dari berbagai sumber, yaitu media elektronik, media cetak, sekolah, dan keluarga. Dari beberapa sumber tersebut, kebanyakan mahasiswi Untirta mendapatkan informasi dari media elektronik yaitu internet (35%) dan televisi (11%). Materi pembelajaran di sekolah juga menjadi salah satu sumber informasi yang paling banyak dipilih responden, karena memang materi kesehatan reproduksi dan permasalahannya dibahas di mata pelajaran Biologi saat mereka SMP dan SMA.

Berdasarkan hasil kuesioner mahasiswi memilih internet sebagai sumber informasi kesehatan reproduksi karena kemudahan akses dan informasi yang beragam. Kemungkinan juga karena mereka kesulitan untuk mendapatkan informasi melalui jalur formal, terutama dari lingkungan kampus dan petugas kesehatan. Karakteristik mahasiswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan bersikap aktif untuk memuaskan hasratnya karena ketiadaan akses informasi pendidikan seks yang tepat. Akibatnya, tidak jarang mereka mendapatkan informasi yang keliru dari media massa terutama internet dan justru mendorong mereka pada timbulnya perilaku penyimpangan seksual. Selain itu, kurang dekatnya komunikasi dengan orang tua seringkali membuat remaja lebih dekat pada teman atau lingkungan sekitarnya di luar rumah.

Informasi mengenai kesehatan reproduksi dan permasalahannya yang didapatkan dari internet sebaiknya didampingi dengan adanya edukasi dari keluarga, untuk meminimalisir dampak negatif. Hasil kuesioner mendapatkan 56 responden menjawab adanya edukasi dari keluarga tentang kesehatan reproduksi dan permasalahannya, 28 menjawab tidak ada, 12 tidak tahu, dan 4 tidak menjawab. Informasi dari internet yang tanpa didampingi edukasi dari keluarga dapat menjadi faktor yang mempengaruhi rendahnya pengetahuan dan persepsi mahasiswi tentang kesehatan reproduksi wanita dan permasalahannya. Hasil penelitian Apriyani (2016: 47) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara peran orang tua dalam pendidikan seks dengan sikap terhadap seks pranikah

pada remaja di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa keluarga memiliki peranan penting dalam memberikan pendidikan seks, sehingga tidak terjadi penyimpangan seks pada anak.

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama yang mempunyai hubungan paling intensif dengan anak. Oleh karena itu, sebelum mengenal norma-norma dan nilai-nilai dari masyarakat umum, anak akan menyerap normanorma dan nilai-nilai yang berlaku dalam keluarganya terlebih dahulu. Norma atau nilai itu dijadikan bagian dari kepribadiannya. Semua itu pada hakikatnya ditimbulkan oleh norma dan nilai yang berlaku dalam keluarga, yang diturunkan melalui pendidikan dan pengasuhan orang tua pada anak-anak secara turun-temurun. Norma dan nilai yang dianut keluarga harus disampaikan secara tegas dan jelas, sehingga anak-anak tidak ragu atau bingung pada saat mengambil keputusan yang berkaitan dengan norma dan nilai tersebut. Jika tidak disampaikan secara jelas, maka anak akan cenderung mencari informasi tersebut melalui teman sebaya atau media lainnya yang mungkin akan berakibat negatif.

Hasil penelitian ini memberikan konstribusi agar informasi tentang kesehatan reproduksi wanita dan permasalahannya penting diberikan kepada mahasiswi. Hal ini disebabkan karena peningkatan pengetahuan mengenai hal kesehatan reproduksi wanita akan menangkal berbagai dampak negatif dari arus informasi yang kurang baik saat ini. Program peningkatan pengetahuan tentang kesehatan reproduksi perlu diberikan melalui penyuluhan dan pembinaan mahasiswi, serta adanya peningkatan dalam perkuliahan yang terkait dengan kesehatan reproduksi. Di Untirta sudah ada lembaga atau Unit Kegiatan Mahasiswa di bawah binaan BKKBN yang menjadi wadah untuk mahasiswa mendapatkan informasi tentang kesehatan reproduksi. Menurut hasil penelitian ini, pada lembaga tersebut perlu adanya peningkatan dalam hal pengembangan materi terutama yang berkaitan hubungan seksual, kelainan seksual, dan kontrasepsi. Selain itu, perlu juga peningkatan pada cara menarik mahasiswa agar mengikuti program yang sudah disediakan, sehingga program yang tersedia di lembaga tersebut dapat bermanfaat bagi mahasiswa.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Rata-rata skor pengetahuan mahasiswi tentang kesehatan reproduksi dan permasalahannya yaitu 54,5 yang termasuk dalam kategori sedang. Aspek pengetahuan tentang kelainan seksual dan

penyakit menular mendapat skor tertinggi karena informasi yang sering didapatkan di media massa maupun elektronik. Sedangkan aspek kehamilan menjadi aspek yang mendapat skor terendah, kemungkinan karena mahasiswi belum mengalami hal tersebut. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan mahasisiwi Untirta tentang kesehatan reproduksi dan permasalahannya yaitu asal jurusan, informasi yang ditanyakan pada soal merupakan informasi yang sudah lama didapatkan, sumber informasi sumber informasi yang hanya mengandalkan internet, dan kurangnnya edukasi dari keluarga. Hasil penelitian ini menyarankan untuk adanya peningkatan penyuluhan dan pembinaan kepada mahasiswi Untirta tentang kesehatan reproduksi wanita**.** Selain itu, materi tentang kesehatan reproduksi juga bisa disampaikan pada mata kuliah yang terkait, seperti biologi dan pendidikan agama, agar tidak terjadi perilaku menyimpang.

5. DAFTAR PUSTAKA

Apriyani. 2016. *Hubungan Peran Orang Tua dalam Pendidikan Seks dengan Sikap Terhadap Seks Pranikah Pada Remaja Di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta.* Program Studi Bidan Pendidik Jenjang Diploma IV Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta. Skripsi

Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN). 2009. *Panduan Pengelolaan Pusat Informasi dan Konseling Remaja (PIK Remaja)*. Direktorat Sutriyanto, Eko. 2015. *Pengetahuan Remaja Banten Terkait Kesehatan Reproduksi Rendah*. Tribunnews.com. 29 Juli 2015) online.

Damarini, S. 2001. Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Seksual Remaja pada Mahasiswa Akademi Keperawatan DEPKES Curup Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu Tahun 2001. *Skripsi*. Jakarta: FKM UI.

DepKes. 2001. *Pola Pembinaan Kesehatan Reproduksi dalam Pembinaan Kesehatan Keluarga*. Depkes: Jakarta

Nafisah, Durootun. 2011. Identifikasi Kesulitan Belajar IPA Biologi Siswa Kelas IX SMP Negeri 5 Ungaran. Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Skripsi

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA

Syamsulhuda. 2010. *Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Seksual Pranikah Mahasiswa di Pekalongan*. Jurnal Kesehatan Reproduksi Vol. 1 (1) Desember 2010: 33-41.

PROFIL KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS CALON GURU BIOLOGI MELALUI PEMBELAJARAN MINI RISET PADA SUBKONSEP APLIKASI BIOTEKNOLOGI

Indah Juwita Sari[1)], R. Ahmad Zaky El Islami[1)], Bambang Ekanara[1)], Ilma Riksa Isfiani [2)]
[1)] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
[2)] Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
[1)]indah.juwitasari@untirta.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil keterampilan berpikir kritis calon guru biologi melalui pembelajaran mini riset pada subkonsep aplikasi bioteknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Populasi penelitian ini adalah seluruh calon guru biologi tingkat tiga di Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling, yaitu kelas B semester VI sebanyak 37 calon guru Biologi. Instrumen yang digunakan berupa soal uraian berpikir kritis sebanyak tiga butir masing-masing digunakan untuk mengukur kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Kemampuan berpikir kritis calon guru biologi setelah pembelajaran mini riset pada subkonsep aplikasi bioteknologi sebesar 30% berada pada kategori cukup, 57% berada pada kategori baik, dan 13% berada pada kategori sangat baik. Adapun nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis calon guru biologi sebesar 75,9 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pembelajaran mini riset pada subkonsep aplikasi bioteknologi berhasil untuk menggali keterampilan berpikir kritis calon guru biologi.

Kata Kunci: Pembelajaran Mini Riset, Keterampilan Berpikir Kritis, Calon Guru Biologi, Subkonsep Aplikasi Bioteknologi

PENDAHULUAN

Keterampilan pada pembelajaran Abad 21 menekankan pada 4C yaitu *Critical thinking, creativity, communication* dan *collaboration.* Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran Abad ke-21, dimana penekanannya ada pada kemampuan dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Peranannya menjadi sangat penting untuk mendukung keterampilan hidup dan berkarir. Sebagaimana menurut Trilling dan Fadel (2009) dalam menjalankan aktivitas di Abad 21 ini seseorang perlu memiliki fleksibilitas dan adaptabilitas ketika berkerja kelompok, memiliki inisiatif dan dapat mengatur diri sendiri, memiliki kekuatan berinteraksi sosial serta bekerja dengan efektif, memiliki produktivitas dan responsibilitas yang tinggi. Pentingnya keterampilan berpikir kritis dalam

kehidupan, menjadikan pendidik terus melakukan berbagai cara dalam proses pembelajaran untuk terus menggali keterampilan tersebut. Penelitian mengenai keterampilan berpikir kritis juga dilakukan oleh Fitri, et al (2017), yang mengembangkan perangkat pembelajaran bioteknologi berbasis potensi lokal yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya yaitu keterampilan berpikir kritis. Hasil perangkat pembelajaran yang dikembangkan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dapat mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis dengan model pembelajaran *project based learning* (PjBL). Agustin et al (2016) juga melakukan penelitian dengan melihat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan pendekatan saintifik memiliki pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan tersebut membuktikan bahwa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis perlu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, pada penelitian ini menggunakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik namun dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yairu model pembelajaran mini riset.

Pembelajaran berbasis mini riset merupakan salah satu pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang menekankan pada inkuiri peserta didik (Kemdikbud, 2013a). Pembelajaran mini riset sangat mendukung pembelajaran Abad 21 yang dapat menggali berbagai keterampilan dan atau kemampuan peserta didik. Peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan belajar baik di kelas maupun di lingkungan luar kelas, sehingga dapat menghubungkan pengetahuan pengetahuan yang diperoleh, aktif dalam proses mengidentifikasi masalah dan memecahkan permasalahan dengan solusi yang efektif melalui pembelajaran mini riset (Wenning, 2005). Hal ini sejalan dengan kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki dalam keterampilan berpikir kritis. Penelitian tentang pembelajaran mini riset pernah dilakukan oleh Permari (2016) dalam penelitiannya disimpulkan bahwa pembelajaran mini riset dapat lebih meningkatkan keterampilan proses sains terintegrasi peserta didik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran praktikum di kelas.

Pembelajaran mini riset sangat efektif dalam meningkatkan peran serta mahasiswa. Terutama digunakan pada mata kuliah *biology as science* di pendidikan biologi; subkonsep aplikasi bioeknologi salah satunya. Subkonsep ini berisi beberapa aplikasi bioteknologi di bidang kesehatan, pertanian, pangan, industri, dan lingkungan. Bidang-bidang tersebut dapat dijadikan tema pilihan bagi mahasiswa untuk dibuat mini riset dari konsep-konsep yang didapat dari bioteknologi, sehingga keterampilan berpikir kritis mahasiswa dapat tergali dengan baik. Berdasarkan analisis di atas, diperlukan kajian mendasar untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis calon guru biologi Untirta melalui pembelajaran mini riset pada subkonsep aplikasi bioteknologi.

METODOLOGI PENELITIAN

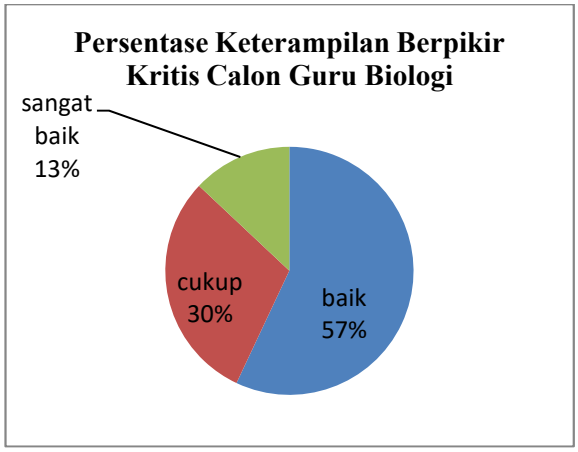
Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Subjek yang digunakan adalah mahasiswa Pendidikan Biologi Untirta sebagai calon guru biologi sebanyak 37 mahasiswa dari kelas B, yang diambil menggunakan teknik *random sampilng.* Penelitian ini dilakukan selama satu semester pada semester Genap 2018. Instrumen penelitian ini adalah soal uraian yang sudah divalidasi oleh ketua rumpun ilmu Bioteknologi baik dari segi bahasa, kedalaman materi dan karaktersitik calon guru Biologi. Indikator keterampilan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenjang kognitif C4, C5 dan C6; yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Instrumen keterampilan berpikir kritis ini diolah dan diklasifikasikan menjadi beberapa kategori; sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran mini riset yang dilakukan pada penelitian ini berlangsung selama 5 bulan yang diawali dengan pemberian konsep mengenai konsep dasar bioteknologi, prinsip-prinsip bioteknologi dan dampak penggunaan bioteknologi. Konsep dasar yang diperoleh calon guru Biologi menjadi bekal untuk mengawali proses mencari permasalahan yang ada di lingkungan. Calon guru Biologi mencari dan menganalisis informasi dari hasil penelitian-penelitian relevan kemudian mendiskusikannya bersama teman kelompok. Dari hasil diskusi yang diperoleh, kemudian calon guru Biologi menentukan judul mini riset, merumuskan latar belakang, menentukan metodologi penelitian, dan melakukan penelitian dengan rentang waktu 7-8 minggu. Penelitian yang membutuhkan alat dan bahan labotratorium dilakukan di laboratorium biologi Jurusan Pendidikan Biologi Untirta. Setelah dilakukan

penelitian, calon guru Biologi membuat pembahasan dengan menghubungkan hasil penelitian dengan konsep yang diperoleh, sampai membuat kesimpulan dari hasil penelitiannya tersebut. Akhir kegiatan pembelajaran diukur keterampilan berpikir kritis secara menyeluruh menggunakan soal uraian.

Berdasarkan hasil olahan data yang diperoleh hasil keterampilan berpikir kritis calon guru Biologi melalui pembelajaran mini riset dengan nilai rata-rata sebesar 75,9, nilai rata-rata tersebut berada pada kategori baik. Nilai terendahnya adalah 60,5 dengan kategori cukup, dan nilai tertingginya 87,5 dengan kategori sangat baik. tidak ada calon guru Biologi yang masuk dalam kategori sangat rendah dan rendah. Kategori keterampilan berpikir kritis yang muncul adalah sangat baik, baik dan cukup, dapat dilihat pada Gambar 1. Persentase tertinggi ada pada kategori baik, lebih dari 50% calon guru Biologi memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa calon guru Biologi memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik, terutama dalam menganalisis suatu permasalahan, mengevaluasi hasil penelitian-penelitian yang menjadi rujukan dalam melakukan mini riset, dan membuat judul yang memiliki keterbaruan hasil dari analisis permasalahan yang didapat.



Gambar 1 Presentase Keterampilan Berpikir Kritis Calon Guru Biologi

Keterampilan berpikir kritis calon guru Biologi sebagian besar masuk dalam kategori baik karena dalam porses pembelajaran mini riset, calon guru Biologi selalu menganalisis dan mengkritisi sumber bacaan berupa penelitian-penelitian relevan terkait dengan tema penelitian yang dipilihnya. Sebagai contoh, terdapat calon guru Biologi yang tertarik dengan penelitian aplikasi bioteknologi dalam bidang kesehatan, calon guru biologi bersama dengan teman kelompoknya mencari sumber informasi mengenai tumbuhan yang berpotensi sebagai obat jerawat. Beberapa penelitian yang diperoleh dijadikan referensi untuk membuat penelitian mengenai "pengaruh konsentrasi ekstrak kubis merah (*Brassica olerace* var.capitata f. rubra) terhadap daya hambat pertumbuhan bakteri penyebab jerawat". Dalam melaukakan mini riset tersebut, calon guru Biologi bersama teman

kelompoknya mengidentifikasi hubungan antarkonsep dalam topik mini riset tersebut. Tahap selanjutnya calon guru Biologi menentukan metode dan prosedur yang sesuai dengan topik mini riset tersebut. Kemampuan-kemampuan tersebut sejalan dengan indikator keterampilan berpikir kritis menurut Paul & Elder (2004), bahwa keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah terdiri dari kemampuan menyampaikan dan menerima pendapat, membuat pilihan dan keputusan yang kompleks, memahami interkonseksi antarsistem, mampu mengidentifikasi hubungan antara berbagai sudut pandang yang berbeda, mengemukakan pertanyaan kritis untuk mendapatkan solusi terbaik, dan menganalisa informasi untuk memecahkan permasalahan.

Calon guru Biologi yang memiliki keterampilan berpikir kritis sangat baik sebesar 13% yang mengindikasikan bahwa calon guru Biologi tersebut sudah terbiasa melakukan kegiatan-kegiatan seperti menyampaikan pendapat dan memberi tanggapan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari pendapat dan tanggapan yang diberikan baik kepada teman sekelompok dan antar kelompok menunjukkan calon Guru Biologi tersebut mampu menghubungkan antarkonsep yang didapat dengan konsep baru yang diterimanya. Hal tersebut membuktikan juga bahwa calon guru Biologi menguasai konsep yang sedang dipahaminya. Didukung juga oleh penelitian Leksono (2016), bahwa pembelajaran mini riset berpengaruh terhadap kemampuan penguasaan materi, dimana pada tahapan pembelajaran mini riset, calon guru Biologi difasilitasi merancang proyek secara mandiri.

Calon guru Biologi yang memiliki keterampilan berpikir kritis dengan kategori cukup sebesar 30%. Dapat dilihat dari keaktifan calon guru Biologi tersebut didominasi dengan kegiatan mendengarkan tanpa memberikan tanggapan atau pertanyaan yang kritis. Adapun jawaban yang dihasilkan dari soal keterampilan berpikir kritisnya mengindikasikan bahwa calon guru Biologi tersebut menghafal konsep, bukan dari hasil pemikiran dan analisis sumber bacaannya. Sebagaimana menurut Hamruni (2012), belajar bukan sekedar menghafal, tetapi juga membangun pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang dimiliki dan didapat. Kegiatan belajar tersebut dapat digali dengan kegiatan-kegiatan penemuan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian deksriptif ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mini riset dapat digunakan untuk mengetahui keterampilan berpikir

kritis calon guru Biologi. Nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis calon guru Biologi menggunakan pembelajaran mini riset pada subkonsep aplikasi bioteknologi sebesar 75,9. Pembelajaran mini riset sangat efektif digunakan untuk mata kuliah yang berisi konsep-konsep aplikatif seperti bioteknologi, ekologi, mikrobiologi, dan lain-lain. Perlu dilakukan penelitian terus terkait keterampilan berpikir kritis agar terus meningkat melalui pembelajaran berpusat pada calon guru Biologi dan inovatif, serta peneltian berbasis ketermapilan Abad 21 lain, seperti kreatifitas, kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Y., N. Fadiawati, dan L. Tani. (2016). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Laju Reaksi melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 5 (3): 98-112.

Fitri, S. G. S., M. E. Hendriyani, and I. J. Sari. (2017). The Development of Biotechnology's Learning Instruments Oriented Higher-Order Thinking and The Utilization of Natural Resources Tunda's Island Potential. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA,* 3(1): 41-52.

Hamruni. 2012. *Strategi dan model- model pembelajaran aktif dan menyenangkan.* Yogyakarta: Investidaya.

Leksono, S. M. (2016). Pengaruh Pembelajaran Mini Riset Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Penguasaan Materi Biologi Konservasi. *Proceeding Biology Education Conference* (ISSN: 2528-5742), Vol 13(1) 2016: 575-578

Paul, R., and L. Elder. (2004). Critical thinking and the art of close reading, part III. *Journal of Developmental Education*. 28. 36– 37.

Permari, N. W. P. (2016). Pengaruh Mini Riset terhadap Keterampilan Proses Sains Terintegrasi Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Proceeding Biology Education Conference* (ISSN: 2528-5742), Vol 13(1) 2016: 312-317

Trilling, Bernie and C. Fadel. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Sons, 978-0-47-055362-6.

Wenning, C.J. (2005). Levels of Inquiry: Hierarchies of Pedagogical Practices and Inquiry Process. *Journal of Physiscs Teacher Education Online,* 2, (3), 3-12.

Hubungan *Self-Efficacy* Berdasarkan *Gender* Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPse-Kecamatan Kedaton

Marizha Agustina*, Dewi Lengkana, Darlen Sikumbang
Pendidikan Biologi, FKIP Univeritas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No. 1 Bandarlampung
**e-mail*: marizhaagustina0@gmail.com, Telp.: +6282280149454

Abstract: The Relationship between Self-Efficacy Based Gender and the Students' Learning Outcomes of Science at Junior High School Kedaton District*. This study aims to investigate the relationship between self-efficacy-based genderand the students' learning outcomes of science. The subjects were 205 students' selected through the purposive sampling technique. The data were collected through the written test method and questionnaires. They were analyzed using the difference test of the Independent Sample t-test to determine differences in self-efficacy between genders, and the Pearson correlation test to determine the relationship between gender-based self-efficacy and learning outcomes. The results showed that the difference between the self efficacy of male and female students' was statistically different. Furthermore, there was a positive and significant correlation between male and female students' self-efficacy although the correlation between them was regaded as being low.*

Keywords*: gender, learning outcomes, self-efficacy*

Abstrak: Hubungan *Self-Efficacy* Berdasarkan *Gender* Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPse-Kecamatan Kedaton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan *self-efficacy* antar *gender* serta keeratan hubungan *self-efficacy* berdasarkan *gender* dengan hasil belajar. Sampel penelitian adalah 55 %yangberjumlah 205 siswa yang dipilih secara *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan denganmetode tes tertulis dan angket. Analisis data dilakukan dengan secara statistik menggunakan ujiperbedaan Uji *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan *self-efficacy* antar *gender*, dan uji korelasi *Pearson* untuk mengetahui hubungan antara *self-efficacy* berdasarkan *gender* dengan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan secara signifikan antara *self efficacy* siswa laki-laki dan siswa perempuan. Selanjutnya adanya hubungan yang positif dan signifikan antara *self efficacy* dengan hasil belajar siswa dengan tingkat korelasi hubungan pada siswa laki-laki dan siswa perempuan memiliki hubungan tetapi rendah.

Kata kunci : *gender*, hasil belajar*, self-efficacy*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya adalah proses penemuan diri yang berlangsung sepanjang hayat untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki seseorangsecara penuh, yang memberikan kepuasan dan makna pada kehidupannya (BSNP, 2010: 37). Pendidikan mempunyai arti sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Hasan, 2007: 263).

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil jika kompetensi yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Artinya ada perubahan perilaku pada diri siswa baik dalam bentuk kognitif, afektif maupun psikomotorik kearah yang lebih baik dibandingkan sebelum siswa memperoleh pembelajaran.Karena belajar itu adalah dari tidak tahu menjadi tahu, dari buruk menjadi baik, dan dari tidak bisa menjadi bisa. Mencapai hasil belajar yang tinggi adalah harapan setiap siswa.Namun, faktanya, masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah. Hasil obeservasi mengenai hasil ujian tengah semester ganjil mata pelajaran IPA pada kelas VIII SMP se-Kecamatan Kedaton Tahun Ajaran 2017/2018 mengungkapkan rata-rata nilai siswa laki-laki di Kecamatan Kedaton sebesar 57, sedangkan nilai untuk siswa perempuaan di Kecamatan Kedaton sebesar 60. Berdasarkan panduan penilaian untuk sekolah menengah pertama (2015: 45) hasil belajar mempunyai tingkatan predikat dengan huruf mutu sebagai berikut: Sangat baik (A) : 86 – 100, baik (B) : 71-85, cukup (C : 56-70, kurang (D) : ≤ 55. Dari hasil observasi tersebut, terlihat bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa masih sangat rendah karena hanya masuk dalam huruf mutu C (cukup).

Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa tidak terlepas dari faktor-faktor yang mendukungnya. Chung (dalam Putri 2013: 1) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mengontrol berlangsungnya proses belajar, yaitu faktor eksternal dan faktor internal (faktor yang diatur dari dalam diri atau yang biasa disebut dengan *self regulated*). *Self regulated learning* diduga mempunyai pengaruh yang positif terhadap berbagai mata pelajaran. Siswa yang memiliki strategi regulasi diri ketika belajar akan mendapatkan hasil belajar yang baik karena telah menyadari, bertanggung jawab dan telah mengetahui cara belajar yang efektif bagi dirinya. Cobb (dalam Putri, 2013:7) menyatakan bahwa *self regulated learning* dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya *adalah self efficacy*, motivasi, dan tujuan.

Self efficacy sebagai salah satu faktor dari *selfregulated learning* dinilai cukup berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. *Self-efficacy* memiliki beberapa variasi dalam dimensi yang memberikanimplikasi penting pada kinerja. Feist (dalam Putra, 2016: 9) menyatakan bahwa *self-efficacy* bervariasi dari situasi satu ke situasi lain, tergantung pada kompetensi yang dibutuhkan untuk kegiatan yang berbeda; ada atau tidaknya orang lain; kompetensi yang dipersepsikan orang lain tersebut, teutama apabila mereka adalah kompetitor; predisposisi dari orang tersebut yang lebih condong tehadap kegagalan atas performa daripada keberhasilan; kondisi psikologis yang mendampinginya, terutama adanya rasa kelelahan, kecemasan, apatis, dan ketidakberdayaan. *Self efficacy* dianggap mempunyai peranan penting

dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang mempunyai *self-efficacy* rendah ia akan ragu dengan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki oleh dirinya sendiri. siswa seperti ini biasanya akan berusaha untuk menghindari tugas-tugas yang dianggapnya sulit karena tugas tersebut akan dianggap sebagai ancaman bagi dirinya. Siswa yang seperti ini akan memiliki aspirasi yang rendah serta komitmen yang rendah dalam mencapai tujuan yang telah dia tetapkan. Seseorang yang memiliki efikasi diri yang rendah akan menggangap dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu yang dapat mengubah kejadian disekitarnya, sehingga lebih cenderung mudah menyerah.Menurut Bandura, *self efficacy* adalah suatu kepercayaan individu akan dirinya sendiri bahwa ia mampu untuk melaksanakan dan menyelesaikan tugas dalam situasi tertentu hingga ia berhasil. Hal ini akan mengakibatkan bagaimana individu merasa, berfikir dan bertingkah laku (mencakup keputusan-keputusan yang dipilih, usaha-usaha dan keteguhannya pada saat menghadapi hambatan), memiliki rasa bahwa individu mampu untuk mengendalikan lingkungan sosialnya (Warsito, 2009 : 32). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* mempengaruhi bagaimana seorang siswa dalam menyelesaikan tugas serta menentukan tindakan apa yang akan ia lakukan ketika menghadapi hambatan dan kesulitan dalam mencapai target yang diinginkan.

Hasil PISA menyatakan indeks rata-rata *sef-efficacy* di Indonesia hanya sebesar -0,51, sedangkan indeks rata-rata *self-efficacy* yang ditetapkan oleh OECD adalah sebesar 0,04 . Hasil PISA juga menyatakan bahwa Indonesia menempati urutan ke enam terbawah dari 72 Negara peserta PISA (OECD, 2016: 139), yang memperlihatkan bahwa tingkat *self-efficacy* di Indonesia masih sangat rendah. Rendahnya tingkat *self-efficacy* siswa di Indonesia, kemungkinan juga yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Hairida dan Astuti (2012: 32) yang dalam penelitiannya mengenai *self efficacy* dan prestasi belajar mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *self efficacy* dengan hasil belajar siswa. Jadi, semakin tinggi tingkat *self efficacy* yang dimiliki siswa maka akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang diperoleh, begitupun sebaliknya, semakin rendah *self efficacy* yang dimiliki siswa maka prestasi belajarnya pun akan semakin rendah.

Self-efficacy siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunyaadalah faktor *gender*.Orang tua sering kali memiliki pandangan yang berbeda terhadap kemampuan laki-laki dan perempuan.Zimmerman (dalam Bandura, 1997: 213) mengatakan bahwa terdapat perbedaan pada perkembangan kemampuan dan kompetesi laki-laki dan perempuan.Hasil penelitian Kuo (dalam Gunawan, 2000: 3) menemukan adanya hubungan yang moderat antara *self-efficacy* dengan etika dalam menjaga informasi pribadi.Perempuan menunjukan tingkat *self-efficacy* yang lebih tinggi dari pada laki-laki. Kepercayan diri siswa dalam sekolah terlihat saat siswa tersebut ingin melontarkan pendapatnya di depan kelas tanpa rasa ragu. Kadang kala gejala ketidak percayaan diri muncul tiba-tiba tanpa disadari oleh seseorang ketika melakukan sesuatu, sehingga orang tersebut tidak bisa mengeluarkan kemampuannya dengan optimal.

Hasil belajar yang diingingkan pada pembelajaran diperlukan adanya *self-efficacy*, sehingga siswa benar-benar

dan mengerti mengenai pembelajarannya.Oleh karena itu, peran guru dan sekolah serta orang tua sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar. Seperti adanya perbedaan hasil belajar di bidang *gender* masih menjadi perdebatan di kalangan peneliti. Penelitian mengenai perbedaan gender dalam *self efficacy* dan hasil belajar menjadi isu yang penting dalam penelitian pendidikan dan perkembangan remaja. Penelitian dalam bidang tersebut dapat menunjukkan bahwa strategi dan kecenderungan belajar yang dimiliki antara siswa laki-laki dan perempuan itu berbeda. Salah satunya adalah Hyde (dalam Santrock, 2009: 227) yang menyatakan bahwa laki-laki dan perempuan itu sama dalam sebagian besar faktor psikologis termasuk dalam kemampuan matematika, komunikasi, dan agresi dimana tidak ditemukan perbedaan atau hanya ada sedikit perbedaan. Artinya, *self-efficacy* antara laki-laki dan perempuan itu sama sehingga hasil belajar keduanya pun akan sama atau hanya ada sedikit perbedaan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustussampai September 2018 di 5 SMP se-Kecamatan Kedaton, yaitu SMP Al-Azhar 3 Bandar lampung, SMP Bina Mulya Bandar Lampung, SMP Kristen 5 Kedaton, SMP Sejahtera Bandar Lampung, dan SMP Surya Dharma Bandar Lampung. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP se-Kecamatan Kedaton Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018 yang berjumlah 205 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 115, dan siswa perempuan 90.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain deskriptif korelasional dimana tidak ada perlakuan yang diberikan atau dikendalikan seperti yang terdapat pada penelitian eksperimen. Peneliti mengambil informasi langsung yang ada di lapangan untuk melukiskan tentang hubungan *self-efficacy* berdasarkan *gender* dengan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas VIII SMP se-Kecamatan Kedaton tahun ajaran 2017/2018.

Prosedur penelitian ini terdiri atas dua tahapan, yaitu (1) tahap pra penelitian; dan (2) tahap pelaksanaan penelitian. Pada tahap pra penelitian, peneliti membuat surat observasi sebagai pengantar penelitian; kemudian melakukan observasi ke sekolah tempat penelitian dan menentukan sampel; kemudian membuat instrument penelitian yang terdiri dari kumpulan soal UN IPA SMP dari tahun 2010-2017 yang KD-nya terdapat pada kelas VIII semester ganjil dan genap, serta soal TIMSS tahun 2003 dan 2011, dan angket *self-efficacy* siswa yang dikembangkan dari teori Bandura tentang dimensi *self efficacy* yang terdiri dari : *Strength, Level,* dan *Generality*.

Pada tahap pelaksanaan penelitian, pengambilan data dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan selama 2 jam pelajaran untuk mendistribusikan soal-soal tes IPA kelas VIII semester ganjil dan genap yang kemudian dilanjutkan dengan pengisisan lembar kuesioner *self-efficacy*.

Ada dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil pengerjaan kumpulan soal UN IPA SMP dari tahun 2010-2017 yang KD-nya terdapat pada kelas VIII semester ganjil dan genap dan soal TIMMS tahun 2003 dan 2011. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari skor kuisioner angket siswa yang berisi tentang

hubungan *self-efficacy* berdasarkan *gender* dengan hasil belajar siswa, yang kemudian digunakan untuk mendekripsikan tingkat *self-efficacy* siswa.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini diperoleh dari angket *self efficacy* yang berisi 26 pertanyaan yang memuat 3 dimensi *self efficacy* (*Strength, Level, dan Generality)*.Angket *self-efficacy* yang digunakan berbentuk pertanyaan tertutup yang diisi dengan tanda ceklis (√) pada pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak". Sedangkan pada teknik pengambilan data tes hasil belajar diperoleh dari mengerjakan soal IPA yang berjumlah 30 soal yang terdiri dari kumpulan soal UN IPA SMP dari tahun 2010-2017 yang KD-nya terdapat pada kelas VIII semester ganjil dan genap dan soal TIMMS tahun 2003 dan 2011.

Uji persyaratan instrument terdiri dari uji validitas dan reliabilitas angket. Uji validitas angket diukur dengan menggunakan metode *Pearson product Moment*, sedangkan pengujian reliabilitas instrument angket dalam penelitian ini menggunakan metode *Alfa* Cronbach. Pengujian validitas dan reliabilitas pada penelitian ini denganbantuan *software SPSS versi 17 for windows.*

Teknik analisis data yang digunakan pada data kuantitatif yaitu dengan melakukan penskoran secara manual menggunakan kunci jawaban. Jika jawaban benar diberi skor 1 dan jika salah atau tidak menjawab diberi skor 0. Menghitung nilai hasil belajar siswa yang dilihat dari kemampuan menjawab soal-soal IPA yang dipelajari siswa dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:
S = nilai hasil belajar siswa
n = jumlah skor soal yang dijawab benar
N = skor maksimum dari tes

Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari kuesioner *self-efficacy* yang telah diisi oleh siswa, yaitu dengan menghitung skor kuesioner siswa dengan melihat rubrik penilaian kuesioner kemudian menghitung persentase jawaban siswa dengan menggunakan rumus yang sama dengan rumus menghitung skor hasil belajar. Kemudian merangkum persentase jawaban siswa untuk mengetahui dalam kategori manakah *self-efficacy* yang dimiliki siswa. Persentase jawaban dari tiap indikator tersebut dimasukkan dalam tabelkriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria penilaian hasil belajar dan *self efficacy* siswa

Interval	Kategori
81- 100	Sangat tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat rendah

Uji prasyarat analisis yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas.Uji normalitas data dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*.Setelah uji normalitas, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene.*Uji prasyarat yang terakhir yaitu uji linieritas, uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah garis regresi antar variabel terikat dan variabel terikat membentuk garis linier atau tidak.Ketiga uji prasyarat analisis yang dilakukan dalam penelitian ini diolah dengan bantuan *software* statistic *SPSS 17.0 for windows.*

Teknik analisis yang digunakan ntuk mengetahui perbedaan *self-efficacy* antara siswa laki-laki dan siswa perempuan, dilakukan dengan menggunakan uji beda*independent Sampel t-test.* Uji beda*independent Sampel t-test*ini dilakukan dengan bantuan *software SPSS versi 17 for windows*.Kriteria pengujian ini didasarkan pada nilai signifikasi. Jika nilai signifikas < 0,05 maka terdapat perbedaan antar variabel, sebaliknya jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan antar variabel.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara *self-efficacy*siswa berdasarkan *gender* dengan hasil belajarnya,menggunakan uji korelasi *Product Moment Pearson*Uji korelasi *Product Moment Pearson* ini dilakukan dengan bantuan *software SPSS versi 17 for windows*. Kriteria pengujian ini didasarkan pada nilai signifikasi. Jika nilai signifikas < 0,05 maka terdapat hubungan antar variabel, sebaliknya jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat hubungan antar variabel.

Koefisien korelasi diinterpretasikan kedalam tingkatan hubungan sebagai berikut:

Tabel 2.Patokan hasil perhitungan korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
< 0,20	Hubungan dapat dianggap tidak ada
0,20 – 0,40	Hubungan ada tapi rendah
>0,40 – 0,70	Hubungan cukup
>0,70 – 0,9-0	Hubungan tinggi
>0,90 – 1,00	Hubungan sangat tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji instrument skala *self efficacy* berdasarkan validitas isi diperoleh hasil, berdasarkan hasil review yang dilakukan oleh ahli di bidang bimbingan konseling dihasilkan beberapa ketentuan diantaranya membenahi pernyataan yang memiliki makna ambigu, membenahi penggunaan bahasa agar mudah dipahami siswa, menghapus pernyataan yang memiliki kemungkinan kecil untuk dipilih siswa.

Uji coba skala *self efficac y* pada penelitian ini dilakukan di SMP Al-Kautsar Bandar Lampung. Hasil uji coba dihitung validitasnya dengan metode *pearson product moment*, sedangkan reliabilitasnya dengan rumus *Alpha Cronbach's*. Adapun rincian hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.HasilUjiValiditasButirSkala*Self Efficacy*

Aspek	Indikator	Deskriptor				JumlahButir Valid
		Favourable		*Unfavourable*		
		Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	
Tingkat kesulitan (*level*)	Tingkat Penyelesaian tugas	1, 6	-	3, 11	-	4
	Tingkat Kesulitan tugas	2, 5	-	7	**34**	3
	Optimis menghadapi kesulitan	9	**10**	4, 12	-	3

Tingkat kekuatan (*strength*)	Gigih dalam belajar	13, 21	-	27,	**33**	3
	Gigih dalam mengerjakan tugas	30	**17**,	19,	**29**	2
	Konsistensi dalam mencapai tujuan	14, 20	-	26	**22**	3
Generalisasi (*generality*)	Penguasaan tugas-tugas yang diberikan	25	**24**,	15, 23	-	3
	Penguasaan materi-materi pembelajaran	28	-	18	-	2
	Cara mengatur waktu	31	**32**	8, 16	-	3
Jumlah		13	4	13	4	26

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah peneliti lakukan, diketahui bahwa dari 34 butir yang diujicobakan terdapat 8 butir yang tidak valid dan diperoleh indeks korelasi butir berkisar antara -0,199 sampai dengan 0,631 dengan batas gugur (r_{tabel}) 0.211.

Reliabilitas skala yang ditunjukkan dengan koefisien *alpha* sebesar 0.746 termasuk dalam kategori tinggi, sehingga instrumen skala *self-efficacy* ini dinyatakan reliable dan baik digunakan sebagai instrument penelitian.

Hasil penelitian ini yaitu, hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan tes hasil belajar dan skala *self efficacy.*Karakteristik *Self-efficacy* siswa Kelas VIII SMP Se-Kecamatan Kedaton yang didapatkan dari angket *self efficacy* siswa dengan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5. Kategori dan tingkat *self efficacy* siswa kelas VIII SMP se-KecamatanKedaton

No	Kategori self efficacy	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat tinggi	81-100	5	2,4
2	Tinggi	61-80	135	65,9
3	Cukup	41-60	64	31,2
4	Rendah	21-40	1	0,5
5	Sangat Rendah	0 – 20	0	0

Tabel 5. menunjukkan kategori dan tingkat *self efficacy* yang dimiliki siswa kelas VIII SMP se-kecamatan Kedaton adalah berkriteria "sangat tinggi", "tinggi" dan "cukup" dengan kriteria yang paling besar terdapat pada kategori "tinggi". Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII SMP se-Kecamatan Kedaton memiliki *self efficacy* kategori tinggi.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data tersebut normal atau tidak.Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS 17* menggunakan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan penghitungan yang

telah dilakukan diperoleh hasil belajar berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data *Self-efficacy* dan Hasil Belajar

Variabel Penelitian *Self -Efficacy*	Kolmogorov Smirnov	Asymp. Sig	Ket
Laki-laki	1,277	0,077	Normal
Perempuan	1,236	0,094	Normal

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat bahwa nilai pada tabel *Kolmogorov Smirnov z* dan *Asymp*. Sig pada variabel penelitian mempunyai nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data pada kedua variabel tersebut berdistribusi normal.

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat.Adapun hasil uji ,linieritas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7.Hasil Uji Linieritas

Gen	Variabel	*Sig.*	Kesimpulan
L	*Self - efficacy* dengan Hasil belajar	0,228	Linier
P	*Self - efficacy* dengan Hasil belajar	0,620	Linier

Berdasarkan tabel 7, terlihat bahwa nilai signifikan yang diperoleh pada uji linieritas lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data bersifat linier.

Perbedaan *self efficacy* antara siswa laki-laki dan perempuan didapatkan daridata angket *self efficacy* siswa dengan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample T test*

Gen	**N**	**Dimensi *Self Efficacy***						**SE**	
		Level		***Strength***		***Generality***			
		$\bar{X}$ (%) ± SEM	**Uji T**	**$\bar{X}$ (%) ± SEM**	**Uji T**	**$\bar{X}$ (%) ± SEM**	**Uji T**	**$\bar{X}$ (%) ± SEM**	**Uji T**
L	115	64,05 ± 0,86	0,35 (BTS)	65,24 ± 1,05	0,69 (BTS)	62,36 ± 0,68	0,25 (BTS)	64,07 ± 0,66	0,82 (BTS)
P	90	63,13 ± 0,94		66,94 ± 1,07		61,59 ± 0,82		63,85 ± 0,78	

Keterangan: SE= *self Efficacy;* $\bar{X}$= *Rata-rata;* SEM=Standar Error of Mean; L= Laki-laki; P= Perempuan; n= Jumlah; Gen= *Gender*; Uji T= Uji *Independent Sample T test*; BS=Berbeda Signifikan, BTS=Beda Tidak Signifikan.

Berdasarkan tabel 8, terlihat bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara siswa laki-laki dan siswa perempuan pada dimensi *level, strength* dan *generality* dan*self efficacy* secara umum. Diketahui bahwa *self efficacy* pada dimensi *level, generality,* dan *self efficacy* secara umum, lebih tinggi siswa laki-laki dibandingkan siswa perempuan. Sedangkan pada *self efficacy* dimensi *strength,* siswa perempuan lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki.Setelah didapatkan data *self efficacy* dan hasil belajar, selanjutnya dilakukan uji korelasi berdasarkan *gender*, yaitu uji korelasi antara *self efficacy* laki-laki dengan hasil belajar laki-laki dan uji korelasi

self efficacy perempuan dengan hasil belajar perempuan.

Tabel 9. Hubungan *Self Efficacy* berdasarkan *Gender* dengan Hasil Belajar

Gender	n	Uji Korelasi		Keterangan
		Nilai Sig.	Pearson Correlation	
L	115	0,000	0,367	TH
P	90	0,000	0,393	TH

Keterangan: $\bar{X}$= *Rata-rata*; SEM=Standar Error of Mean; L= Laki-laki; P= Perempuan; n= Jumlah; Gen= *Gender*; Sig= Signifikansi; Koef= Koefisien; TH= Terdapat Hubungan

Berdasarkan tabel 9, diketahui bahwa uji korelasi pada siswa laki-laki dan siswa perempuan adalah keduanya mempunyai nilai signifikansi < 0,05 yang artinya pada masing-masing uji korelasi kedua variabel terdapat hubungan. Hal ini berarti terdapat hubungan antara *self efficacy* dan hasil belajar siswa laki-laki dan siswa perempuan.Dari data yang diperoleh, merujuk pada tabel 2.Patokan hasil perhitungan korelasi, maka diketahui bahwa antara *self efficacy* dan hasil belajar pada siswa laki-laki dan siswa perempuan adalah terdapat hubungan tetapi rendah.

Self efficacy dibedakan dalam perspektif *gender,* hasil penelitian menunjukkan rata-rata persentase *self efficacy* siswa laki-laki lebih tinggi dibandingkan rata-rata persentase *self efficacy* siswa perempuan. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Baron dan Bryne (dalam Wahidah, 2017: 146-147) yang menyatakan dalam budaya tertentu, individu dengan peran *gender* laki-laki memiliki efikasi diri lebih tinggi dibanding mereka yang dengan peran perempuan. Laki-laki memiliki perkiraan yang lebih tinggi (*overestimate*) mengenai seberapa baik mereka mampu mengerjakan sebuah tugas, sementara perempuan memiliki perkiraan yang lebih rendah (*underestimate)* mengenai performanya. Serupa dengan hal tersebut, laki-laki memiliki harapan yang lebih tinggi terhadap kesuksesan pekerjaan dan menempatkan lebih banyak penekanan pada gaji daripada perempuan.

Berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang diperoleh, hasil penelitian Daulay (2012: 5) yang menyatakan bahwa, *self regulated learning* pada USU mahasiswa perempuan lebih tinggi dibandingkan mahasiswa laki-laki.Sedangkan menurut Cobb (dalam Daulay, 2012: 5), *self regulated learning* ini berhubungan positif dengan *self efficacy.*Senada dengan hal tersebut, hasil penelitian Schimidt dan Shumow (2012: 10), yang menyatakan bahwa keyakinan *self efficacy* yang dimiliki oleh siswa perempuan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa laki-laki.

Guna memastikan tingkat perbedaan antara*self efficacy* siswa laki-laki dan siswa perempuanmaka dilakukan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil uji *t*-tes diperoleh nilai *sig* < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan secara nyata antara *self efficacy* siswa laki-laki dan perempuan. Menurut pendapatLippa (dalam Santrock, 2011 : 217) menyatakan ada berbagai cara untuk memandang perkembangan *gender*. Beberapa menekankan pada faktor biologis dalam melihat perilaku laki-

laki dan perempuan, namun ada pula yang menenkankan pada faktor sosial atau kognitif. Beberapa pendekatan yang menekanakan pada faktor biologis menjelaskan perbedaan dalam otak laki-laki dan perempuan.Frederikse (dalam Santrock, 2011 : 218) menyatakan bagian lobus parietal (salah satu cuping otak di bagian ujung kepala) yang berfungsi dalam keterampilan visual dan ruang pada laki-laki lebih besar daripada perempuan. namun,pada dasarnya antara otak laki-laki dan perempuan lebih banyak memiliki kemiripan dibandingkan perbedaannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa, aspek biologis bukanlah menjadi tujuan untuk isu sikap dan perilaku *gender.*Namun, pengalaman sosialisasi anak-anak lebih memegang peranan yang lebih penting.

Guna memastikan hubungan antara *self efficacy* dengan hasil belajar,dilakukan dengan uji korelasi *pearson product moment*. Dari kedua hasil yang diperoleh pada siswa laki-laki dan siswa perempuan menunjukkan nilai sig < 0,05, yang berarti terdapat hubungan yang positif antara *self efficacy* dengan hasil belajar siswa.Artinya, *self-efficacy* berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Jika *self-efficacy* nya tinggi maka hasil belajarnya juga tinggi.Hal ini selaras dengan hasil penelitian Nurwidawati dan Handayani (2013: 4) yang menyatakan adanya hubungan di antara kedua variabel yaitu *self efficacy* dengan prestasi belajar siswa akselerasi di SMPN 1 Surabaya. Hasil korelasi ini menjelaskan bahwa semakin tinggi *self efficacy*-nya semakin tinggi prestasi belajar siswa kelas akselerasi, begitupun sebaliknya, semakin rendah *self efficacy*nya akan diikuti dengan rendahnya prestasi belajar.

Hasil yang sesuai juga ditunjukkan pada penelitian Hairida dan Astuti (2012: 32) yang dalam penelitiannya mengenai *self efficacy* dan prestasi belajar mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *self efficacy*dengan hasil belajar siswa.Jadi, semakin tinggi tingkat *self efficacy* yang dimiliki siswa maka akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang diperoleh, begitupun sebaliknya, semakin rendah *self efficacy* yang dimiliki siswa maka prestasi belajarnya pun akan semakin rendah.

Self efficacy tinggi atau keyakinan yang tinggi sangat penting dimiliki oleh siswa dalam belajar, karena apabila siswa telah termotivasi dalam belajar, maka mereka akan melakukan berbagai cara untuk mewujudkan keyakinannya tersebut. Dengan keyakinan tersebut siswa akan terus berusaha apabila menghadapi kegagalan. Apabila siswa telah termotivasi dalam belajar, maka hasil-hasil belajar siswapun juga tidak diragukan lagi (Wahidah, 2017:151).Penentuan kategori hubungan antara *self efficacy* dengan hasil belajar siswa dapat dilihat menggunakan interpretasi terhadap koefisien korelasi *pearson* yang diperoleh atau nilai *r*pada uji korelasi *pearson product moment.* Berdasarkan hasil uji korelasi *pearson product moment*, diperoleh nilai korelasi *pearson* pada siswa laki-laki sebesar 0,367, dan untuk korelasi siswa perempuan sebesar 0,393. Berdasarkan patokan hasil perhitungan korelasi (Tabel 2) interval 0,20-0,40 termasuk kedalam kategori terdapat hubungan tetapi rendah. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara *self efficacy* dengan hasil belajar siswa kelas VIII SMP se-Kecamatan Kedaton pada siswa laki-laki dan siswa perempuan memiliki hubungan tetapi rendah. Artinya, hubungan *self-efficacy* terhadap hasil belajar tidak terlalu besar, sehingga

terdapat kemungkinan adanya faktor lain yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Tu'u (dalamYuliningsih, 2009:16) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kecerdasan, bakat, minat dan perhatian, motivasi, cara belajar, dan faktor dari lingkungan keluarga.

Senada dengan hasil penelitian Harahap 2009: 49 yang menunjukkan hasil korelasi antara *self efficacy* dengan prestasi belajar kimia menunjukkan angka sebesar 0,303, angka ini menunjukkan adanya korelasi yang rendah. Ini berarti jika variabel efikasi-siswa besar, maka variabel prestasi belajar akan semakin besar pula.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara *self efficacy* siswa laki-laki dan siswa perempuan di SMP se-Kecamatan Kedaton tahun ajaran 2017/2018.Hal tersebut dibukikan dengan tidak ada perbedaan dari hasil aspek *self-efficacy* antara siswa laki-laki dan perempuan dalam pembelajaran IPA.Selanjutnya adanya hubungan yang positif dan signifikan antara*self-efficacy* dengan hasil belajar siswa di SMP se-Kecamatan Kedaton tahun ajaran 2017/2018,dengan tingkat korelasi hubunganpada siswa laki-laki dan siswa perempuan memiliki hubungan tetapi rendah.

DAFTAR RUJUKAN

Bandura, A. 1997.*Self-efficacy: The exercise of control*. Freeman & Co: New York.604 hlm.

BSNP.2010. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. (isi-dps.ac.id, diakses pada 29 September 2017, 10.28 WIB). 59 hlm.

Gunawan, H. 2000. *Gender Dalam Perspektif Academic Self-Efficacy dan Kecurangan Teknologi Informasi*. Jurnal, (Online).(http://p2m.polibatam.ac.id/wp-content/uploads/2013/07/Microsoft-Word-11-Jurnal-Integrasi-2012.Hendra-Gunawan.pdf.). Diakses pada 1 November2017 ; pukul 20.12 WIB. 6 hlm.

Hairida dan Astuti, M. W. 2012.*Self efficacy dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kimia.*Jurnal Vol. 3 hlm 26-34.(jurnal.untan.ac.id, diakses pada 20 November 2017, 11:00 WIB).8 hlm.

Harahap, Dakkal. 2009. *Analisis Hubungan Antara Efikasi-Diri Siswa Dengan Hasil Belajar Kimianya*. UMTS. Padangsidimpuan. Hlm 42-53

Nurwidawati, Desi., dan Handayani, Febriana. 2013. *Hubungan Antara Self Efficacy dengan Prestasi Belajar Siswa Akselerasi.* Character. Volume 01, Nomor 02. Hlm 1-5. Diunduh pada hari Sabtu, 30 September 2018.

OECD. 2016. *PISA 2015 Results (Volume I): Excellence and Equity in Education,* PISA, OECD Publishing. Paris. (Online) (http://dx.doi.org/ 101787/ 9789264266490-en

diaksespada 03 Februari 2018 pada 11:20 Wib).494 hlm.

Putra, A.D. 2016. *Hubungan Self-Efficacy Berdasarkan Gender Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Se-Kecamatan Tanjung Senang*.(Skripsi). (http://digilib.unila.ac.id/23759/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf, diakses pada 02 Oktober 2017; 11.47 WIB). 46 hlm.

Putri, D. J. 2013. *Analisis Gender Terhadap Self-Efficacy, Self Regulated Learning, Dan Prestasi Akademik Remaja dalam Pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia.* Skripsi (Online).Institut Pertanian Bogor.33 hlm.

Santrock, J. W. 2011. *Psikologi Pendidikan Edisi 3 Buku 1*. Salemba Humanika. Jakarta. 530 hlm.

Schmidt dan Shumow. 2012. *Change in Science Self-Efficacy of Male and Female Adolescents : Role of Gender and Classroom Context*. Nothern lllinois University.

Wahidah, Fitriani. 2017. *Analisis Self Efficacy Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Man 2 Batusangkar Berdasarkan Gender*. Agenda. Vol. 1. No. 1. Hlm 141-158. Diunduh pada hari Sabtu, 30 September 2018.

Warsito, H. 2009. *Hubungan Antara Self-Efficacy Dengan Penyesuaian Akademik Dan Prestasi Akademik (Studi Pada Mahasiswa Fip Universitas Negeri Surabaya)*.Jurnal Ilmiah Ilmu PendidikanVol 9 no. 1 Hlm 29-46 (online) (http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi pada di akses 15 November 2017 pada 10:13 Wib) 17 hlm.

Yuliningsih, Retno. 2009. *Pengaruh Sikap, Motivasi Belajar dan Gender Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI MA Fathul Ulum Kabupaten Grobogan*. (skripsi). (uny.ac.id, diakses pada 20 Mei2018, 06.17 WIB). 112 hlm.

HUBUNGAN JURNAL BELAJAR DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA KONSEP EKOLOGI KELAS X

[1)] Mila Ermila Hendriyani, [2] Mustika Sari[)], [3)]Indah Juwita Sari
Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Jalan Raya Jakarta Km.4 Pakupatan Serang

e-mail **:** hendriyani@untirta.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara jurnal belajar dengan kemandirian belajar siswa. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X MIA di SMA Negeri 4 Kota Serang. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, dipilih sebagai sampel adalah kelas X MIA 4 berjumlah 33 orang siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasional. Data yang dikumpulkan yaitu kemampuan siswa menulis jurnal belajar dan kemandirian belajar siswa. Kemampuan menulis jurnal diukur menggunakan lembar penilaian jurnal belajar dan kemandirian belajar diukur menggunakan lembar kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji korelasi dan uji regresi. Korelasi antara jurnal belajar dengan kemandirian belajar siswa memperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,666 dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa jurnal belajar dengan kemandirian belajar siswa memiliki hubungan yang kuat dan signifikan. Hal ini berarti, semakin tinggi nilai jurnal belajar siswa kelas X MIA 4 di SMA Negeri 4 Kota Serang, maka semakin tinggi pula kemandirian belajar siswa tersebut.

Kata kunci: *jurnal belajar, kemandirian belajar, ekologi*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya (Kemendikbud, 2013: 41). Hal tersebut dapat menjadi dasar bahwa kemandirian belajar siswa sangat penting untuk dikembangkan. Menurut Fahradina *et al.* (2014: 56) kemandirian dalam belajar merupakan keharusan dan tuntutan dalam pendidikan saat ini, sehingga kemandirian belajar harus dimiliki oleh setiap siswa. Siswa yang memiliki kemandirian belajar akan cenderung lebih aktif selama proses kegiatan belajar karena telah memiliki inisiatif belajar atas dirinya (Lipton & Hubble, 2005: 68).

Kemandirian dalam belajar dapat diartikan sebagai aktivitas belajar yang

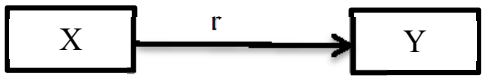
didorong oleh kemauan, pilihan, dan tanggung jawab dari pembelajar sendiri (Tirtarahardja dan Sulo, 2005: 50). Siswa yang memiliki kemandirian belajar tentunya akan membaca materi terlebih dulu atau bahkan membuat catatan kecil sebelum materi tersebut diajarkan oleh guru di kelas. Hal tersebut, dapat memudahkan siswa dalam proses belajar di kelas. Fauzi dan Sabandar (2011: 13) menjelaskan bahwa prinsip pembelajaran mandiri dapat diterapkan dalam kategori penilaian diri sebagai refleksi bagaimana para siswa dapat menganalisis gaya belajar mereka sendiri, mengevaluasi pemahaman mereka sendiri, dan model pemantauan kognitif.

Salah satu bentuk penilaian diri sebagai refleksi yaitu jurnal belajar. Menurut Silberman (2013: 205) jurnal belajar merupakan sebuah catatan reflektif yang dibuat oleh siswa mengenai segala sesuatu yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung dari hari ke hari. Hasil penelitian Fitria (2016: 5) menunjukkan, melalui jurnal belajar siswa dapat menilai kemampuan belajar dirinya sendiri, yaitu siswa dapat menyadari hambatan yang telah dialaminya selama kegiatan pembelajaran berlangsung, menemukan solusi atas hambatan tersebut dan mengukur kemajuan belajar yang telah dicapainya sehingga kemandirian belajar siswa perlahan dapat tumbuh. Kemandirian disini, berarti lebih ditekankan pada individu yang belajar dan kewajibannya dalam belajar dilakukan secara sendiri dan sepenuhnya dikontrol sendiri. Kemandirian belajar ini sangat diperlukan siswa agar pencapaian prestasi belajar dapat optimal.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Haryati (2015: 9) menunjukkan bahwa kemandirian belajar mahasiswa yang mendapat pembelajaran dengan pendekatan metakognitif berbasis *soft skill* lebih baik daripada mahasiswa yang mendapat pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil penelitian lainnya memaparkan bahwa penerapan jurnal belajar sebagai strategi berpikir metakognitif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa (Septiyana *et al*., 2013). Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan erat kaitannya antara kemandirian belajar dan jurnal belajar, oleh karena itu penelitian ini akan melihat bagimana hubungan kemampuan menulis jurnal belajar dengan kemandirian siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif korelasional. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan hubungan atau keterkaitan antara dua variabel yang diteliti yaitu kemandirian belajar siswa dan jurnal belajar. Desain hubungan variabel-variabel tersebut digambarkan sebagai berikut:



Keterangan :

X = Jurnal belajar

Y = Kemandirian belajar siswa

r = Korelasi sederhana

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA di SMA Negeri 4 Kota Serang tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 5 kelas. Sampelnya adalah siswa kelas X MIA 4 di SMA Negeri 4 Kota Serang. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling.* Kelas yang dipilih sebagai sampel adalah kelas yang siswanya telah biasa menulis jurnal belajar.

Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian jurnal belajar dan kuesioner kemandirian belajar siswa menggunakan skala likert. Kuesioner ini berisi sederet pernyataan yang harus dipilih langsung oleh responden dengan alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Analisis korelasi antara jurnal belajar dan kemandirian belajar siswa dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 21.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.1, menunjukkan bahwa signifikansi uji korelasi sebesar 0,000 ≤ 0,05. Artinya, terdapat hubungan antara jurnal belajar dan kemandirian belajar siswa. Hasil analisis koefisien korelasi menunjukkan nilai sebesar 0,666.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Korelasi

Variabel XY(Jurnal belajar dengan kemandirian belajar siswa)	**Nilai**
Signifikansi uji korelasi	0,000 ≤ 0,05
Koefisien Korelasi	0,666
Koefisien Determinasi	0,444
Persamaan	Y = 34,168 + 0,551X

Hal tesebut menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara jurnal belajar dan kemandirian belajar siswa, sehingga kenaikan maupun penurunan hasil jurnal

belajar akan berkontribusi terhadap kenaikan maupun penurunan hasil kemandirian belajar siswa. Menurut Sugiyono (2012: 257) nilai menunjukkan tingkat hubungan yang kuat. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis jurnal belajar siswa bahwa terdapat beberapa faktor yang berkaitan dengan kemandirian belajar siswa, yaitu saat siswa diminta menuliskan materi yang telah dipahami, hambatan yang dialami serta materi yang belum dipahami, menuliskan cara mengatasi hambatan tersebut dan menuliskan pengalaman belajarnya. Dapat dilihat juga dari nilai kemandirian belajar siswa pada indikator ke-5 yaitu berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri dan indikator ke-6 yaitu melakukan kontrol diri, mendapat angka secara berurut sebesar 71% dan 75,75%. Artinya, sebagian besar siswa telah mampu berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri dan melakukan kontrol diri dengan baik.

Siswa secara tidak langsung dapat merefleksikan kegiatan proses pembelajaran yang dilaluinya melalui aspek dalam jurnal belajar sehingga memunculkan sikap inisiatif dan kontrol diri dalam diri siswa. Contoh bahwa siswa sudah mampu mengetahui hambatan yang dialami serta materi yang belum dipahaminya yaitu seperti yang dituliskan oleh siswa dalam jurnal belajarnya sebagai berikut: "*Hambatan yang saya alami yaitu suasana kelas yang panas dan teman-teman yang riuh, sehingga saya kurang fokus terhadap materi yang diajarkan*" "*Sebagian besar materinya telah saya pahami, tetapi saya masih kurang paham tentang hubungan rantai makanan dan jaring-jaring makanan*", kemudian siswa menuliskan juga cara untuk mengatasi hambatan yang dialaminya, contohnya "*Saya berusaha tetap fokus dan serius memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, bertanya kepada teman tentang materi yang belum saya pahami, dan membaca kembali buku paket/LKS biologi serta meringkasnya*". Hal ini sesuai dengan hasil peneltian Irez & Cakir (2006: 9) bahwa jurnal belajar sangat kondusif untuk melatih berpikir siswa tentang mengapa sesuatu dilakukan. Melalui refleksi seseorang dapat lebih mengenali dirinya, mengetahui permasalahan dan memikirkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Diperkuat juga oleh Yamin (2011: 111) bahwa kemandirian belajar siswa dapat muncul dan berkembang apabila siswa mampu merefleksikan dirinya.

Aspek selanjutnya dalam pembuatan jurnal belajar yang terkait dengan kemandirian belajar siswa yaitu siswa diminta untuk menuliskan contoh usaha yang akan dilakukannya dan menyertakan bukti usaha, sesuai dengan yang telah dituliskannya dalam jurnal belajar. Dapat dilihat juga dari nilai kemandirian belajar siswa pada indikator ke-1 yaitu tidak bergantung terhadap orang lain, indikator ke-2 yaitu memiliki kepercayaan diri, indikator ke-3 yaitu berperilaku disiplin, dan indikator ke-4 memiliki rasa tanggung jawab berturut-turut adalah sebesar 74%, 75,15%, 89,09%, dan 78%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kecenderungan kemandirian belajar dengan baik. Contoh bahwa siswa telah mampu menuliskan contoh usaha yang akan dilakukannya dan menuliskan atau melampiran bukti usaha yang telah dilakukannya yaitu dengan melampirkan hasil rangkuman tentang rantai makanan dengan jaring-jaring makanan atau melampirkan bukti *printout* hasil pencarian di internet tentang materi daur biogeokimia. Ong (2004: 13) mengemukakan bahwa jurnal belajar dapat memungkinkan siswa untuk menjadi lebih sadar tentang belajar mereka sendiri, sehingga dapat meningkatkan kesadaran metakognitif dan menjadikan siswa lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Fadllia (2012: 60) dengan adanya kesadaran metakognitif pada diri siswa dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Ketika siswa mampu merancang, memantau, dan merefleksikan proses belajar mereka secara sadar, menyebabkan siswa menjadi lebih percaya diri dan lebih mandiri dalam belajar, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk lebih serius dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil perhitungan uji regresi antara jurnal belajar dengan kemandirian belajar siswa, menunjukkan angka koefisien determinasi sebesar 0,444 (Tabel 4.1). Nilai tersebut menunjukkan bahwa jurnal belajar hanya memiliki kontribusi sebesar 44,4% terhadap kemandirian belajar siswa. Sisanya sebesar 55,6% berasal dari faktor lain, contohnya siswa memang sudah terbiasa aktif dalam belajar di kelas terutama terlihat saat kegiatan berdiskusi. Hasil observasi menunjukkan terdapat siswa yang memang selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, ketika melakukan diskusi siswa tersebut selalu melibatkan diri dalam kegiatan tanya

jawab. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Lipton & Hubble (2005: 68) siswa yang memiliki kemandirian belajar akan cenderung lebih aktif selama proses kegiatan belajar karena telah memiliki inisiatif belajar atas dirinya. Berdasarkan hasil penelitian Restulowati *et al*. (2016: 62) keaktifan siswa dapat terlihat dari banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk memenuhi rasa ingin tahu mereka.

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat diketahui bahwa persamaan regresi sederhana antara X dan Y, yaitu Y= 34,168 + 0,551X. Persamaan tersebut dapat diterjemahkan bahwa konstanta sebesar 34,168 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel kemandirian belajar adalah sebesar 34,168 dan koefisien regresi X sebesar 0,551 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai jurnal belajar, maka nilai kemandirian belajar bertambah sebesar 0,551. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif. Sebagaimana menurut Walti (2003: 6) menulis jurnal adalah menulis refleksi yang disengaja yang digunakan dalam berbagai lingkungan belajar untuk memfasilitasi belajar dan mendukung pengembangan wawasan, refleksi, kesadaran kognitif, berpikir kritis dan untuk mempromosikan pertumbuhan pribadi.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara jurnal belajar dan kemandirian belajar siswa kelas X MIA 4 di SMA Negeri 4 Kota Serang. Korelasi antara kedua variabel tersebut sebesar 0,666 dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa jurnal belajar dan kemandirian belajar siswa memiliki hubungan yang kuat dan signifikan. Hal ini berarti, semakin tinggi nilai jurnal belajar siswa kelas X MIA 4 di SMA Negeri 4 Kota Serang, maka semakin tinggi pula kemandirian belajar siswa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Fadllia, A. 2012. Pengaruh Pembuatan Jurnal Belajar dalam Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem. *Skripsi*, Universitas Negeri Semarang.

Fauzi, M. A. & J. Sabandar. 2011. Pembentukan Lanjut Kemandirian Belajar dalam Mengembangkan Kebiasaan Berpikir Siswa SMP dengan Pendekatan Metakognitif

(Membantu Siswa dalam Membiasakan Berpikir Tentang Pikirannya). *Jurnal Ilmu Kependidikan Kopertis Wilayah NAD-Sumatera Utara.* **12**(2): 12--20.

Fitria, D., N. Andriani & M. Muslim. 2016. Efektivitas Penerapan *Learning Journal* pada Pokok Bahasan Optika Geometri Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika* **3**(1): 1--7.

Irez, S. & M. Cakir. 2006. Critical Reflective Approach to Teach the Nature of Science: a Rational and Review of Strategies. *Journal of Turkish Science Education* **3**(2): 7--23.

Lipton, L. & D. Hubble. 2005. *Menumbuhkembangkan Kemandirian Belajar*. Penerbit Nuansa, Bandung: 220 hlm.

Restulowati, F., M. E. Hendriyani, & S. G. S. Fitri. 2016. Pengaruh *Website* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Bojonegara Pada Subkonsep Sistem Hormon Manusia. *Biodidaktika* **11**(1): 59--66.

Silberman, M. 2006. *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. (alih bahasa oleh Raisul Muttaqien). Nusa Media, Bandung: 304 hlm.

Song, L. & J. R. Hill. 2007. A Conceptual Model for Understanding Self-Directed Learning in Online Environments. *Journal of Interactive Online Learning*. **6**(1): 27--42.

Tirtarahardja, U. & L. Sulo. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta: vii + 230 hlm.

Yamin, M. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press, Jakarta: xii + 344 hlm.

PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA PADA MATERI PENGUKURAN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP FISIKA SISWA SMA NEGERI 1 PEMULUTAN SELATAN

Mita[1], Lukman Hakim[2], Linda Lia[3]
[1)] Mahasiswa Pendidikan Fisika FKIP Universitas PGRI Palembang
[2) 3)] Dosen Pendidikan Fisika FKIP Universitas PGRI Palembang
Email: mita085368@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan multimedia pada materi pengukuran terhadap pemahaman konsep Fisika siswa. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode quasi eksperimen dengan *posttest only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Pemulutan Selatan yang berjumlah 81 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *purposive sampling* yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas X IPA1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 28 siswa dan kelas X IPA2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 27 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes pemahaman konsep yang berbentuk tes uraian. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai *uji t* bahwa nilai *t hitung* sebesar 4,90 dan *t tabel* sebesar 1,68 dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemanfaatan multimedia pada materi pengukuran terhadap pemahaman konsep Fisika siswa SMA Negeri 1 Pemulutan Selatan.

Kata Kunci: media, multimedia, pemahaman konsep fisika

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dan teknologi sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan, dengan adanya teknologi dalam bidang pendidikan maka membuat guru terbantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dikenal dengan ICT (*Information Communication Teckhnology*) sampai saat ini banyak terjadinya kemajuan dari waktu kewaktu diberbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Produk ICT dalam bidang pendidikan dikembangkan dengan bentuk multimedia. Menurut Kurniawati & Nita (2018:70) multimedia mengkombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Berkembangnya ICT dalam bidang pendidikan dengan bentuk multimedia maka sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik merupakan salah satu tahap dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Pembelajaran yang baik atau keberhasilan belajar peserta didik juga mempunyai tujuan pokok yaitu mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap suatu materi, meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik dan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Menurut Sakti (2013:494) pemahaman konsep Fisika sebagai representasi hasil pembelajaran sangat penting. Maka dari itu, banyak sekali upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik atau hasil pembelajaran yang baik. Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada awalnya peserta didik masih perpusat kepada guru menjadi peserta didik yang lebih aktif. Salah satu alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran (Sakti, 2012:2). Jadi, media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran yang baik.

Hanim dkk (2016:752) menjelaskan bahwa media merupakan alat bantu yang mempermudah dalam penyampaian bahan ajar kepada peserta didik. Jadi, media sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran apalagi dalam pembelajaran Fisika.

Fisika merupakan bagian dari sains yang mempelajari fenomena dan gejala alam. Pada kenyataannya di sekolah peserta didik kurang menyukai dan kurang antusias dalam pelajaran Fisika. Oleh karena itu, peserta didik ber anggapan buruk terhadap mata pelajaran Fisika. Kurangnya kemauan peserta didik dalam mencari informasi ketika guru menyampaikan materi maka kurang pula dalam memahami konsep, bahkan cenderung salah konsep. Banyaknya peserta didik yang menganggap pelajaran Fisika merupakan pelajaran yang sulit dan rumit karena Fisika banyak melibatkan rumus-rumus, sehingga membuat peserta didik mengeluh dan mengalami kesulitan dalam pembelajaran Fisika. Agar peserta didik dapat menerima pelajaran yang diberikan guru dan tidak beranggapan bahwa Fisika itu rumit maka seorang guru sebaiknya menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga kondisi belajar mengajar menjadi kondusif dan menarik.

Hal ini dipertegas oleh penelitian penelitian sebelumnya yaitu menurut Wahyudin dkk (2010) yang menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dengan berbantuan

multimedia dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas X-I. Hal tersebut terlihat dari hasil analisis tanggapan siswa terhadap pengajaran diperoleh rata-rata tanggapan siswa sebelum tindakan sebesar 72,90% dan setelah tidakan menjadi 76,81%.

Ariyanti dkk (2017) menyatakan bahwa Pemahaman konsep listrik dinamis siswa yang diajar dengan media virtual lab berbasis multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kemudian terdapat kontribusi efektif dari variabel-variabel kovariat sebesar 17,8% terhadap peningkatan pemahaman konsep listrik dinamis.

Julianti dkk (2016) menyatakan bahwa terdapat pengaruh pemahaman konsep pada siswa yang diberi model pembelajaran *project based learning* berbantuan multimedia dibandingkan dengan siswa menggunakan model *project based learning* tanpa bantuan multimedia. Hal tersebut terlihat dari uji N-Gain yang didapat ialah rata-rata pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *project based learning* berbantuan multimedia lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol dengan model *project based learning* tanpa bantuan multimedia

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul pengaruh pemanfaatan multimedia pada materi pengukuran terhadap pemahaman konsep Fisika siswa SMA Negeri 1 Pemulutan Selatan. Selanjutnya dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu apakah ada pengaruh pemanfaatan multimedia terhadap pemahaman konsep Fisika siswa SMA Negeri 1 pemulutan selatan.

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemanfaatan multimedia terhadap pemahaman konsep Fisika siswa SMA Negeri 1 pemulutan selatan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *Posttest Only Control Design*, bentuk desain pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Desain	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen	M X_1 O_1	X_1	O_1
Kontrol	M C_2 O_2	C_2	O_2

(Arifin, 2012)

Keterangan :

M = Subjek penelitian

X_1=Treatment kelas eksperimen

C_2 = Treatment kelas kontrol

O_1 = Post-test untuk kelas eksperimen

O_2 = Post-test untuk kelas kontrol

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pemulutan Selatan. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh kelas X IPA SMA Negeri 1 Pemulutan Selatan. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling.* Menurut Riduwan (2015:63) *purposive sampling* adalah teknik *sampling* yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas X IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan X IPA 2 sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes uraian. Sebelum digunakan dalam penelitian soal tes diuji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda terlebih dahulu. Teknik analisis data tes pada penelitian ini yaitu uji homogenitas, uji normalitas dan uji-t dengan taraf signifikan 5%.

Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini ialah media milik *Edukreasi.co.id*. CV.Edukreasi merupakan sebuah group usaha yang bergerak dalam bidang Teknologi Informasi baik pengadaan barang (hardware), pengadaan Perangkat Lunak (software), maupun Training Center. Dalam pendiriannya diprakarsai oleh praktisi-praktisi IT yang berpengalaman dibidangnya selama bertahun-tahun baik bidang pendidikan dan pelatihan, komputer, pemrograman, jaringan, desain grafis, multimedia dan internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data *post-test* yang dilakukan memberikan gambaran kemampuan akhir siswa setelah dilakukan *treatment* atau pembelajaran. Data *post-test* ini diperoleh dari tes tertulis berbentuk uraian dengan jenis tes dan jumlah soal sebanyak 7 soal. Tes tersebut dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan soal yang sama. Data yang diperoleh dari hasil *post test* peserta didik dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel.2 Rata-Rata *Posttest*

Kelompok	Rata-rata *posttest*
Kelas eksperimen	82,07
Kelas kontrol	72,85

Berdasarkan data *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan

pemahaman konsep dalam memahami materi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan multimedia didapatkan rata-rata sebesar 82,07 sedangkan kemampuan pemahaman konsep rata-rata pada kelas kontrol hanya dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* didapatkan rata-rata sebesar 72,85.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *chi-kuadrat*. Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Hasil uji normalitas data *posttest*

Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	2,91	12,592	Terdistribusi normal
Kontrol	6,77	12,592	Terdistribusi normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas kelas eksperimen didapat 2,91 ≤ 12,592 dan kelas kontrol didapat 6,77 ≤ 12,592. Maka, data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik SMA Negeri 1 Pemulutan Selatan terdistribusi normal.

Hasil nilai varians kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Varians kelas eksperimen dan kelas kontrol

Nilai varians	Kelas	Kelas kontrol
sampel	**eksperimen**	
S^2	43,25	54,13
N	28	27

$$F_{hitung} = \frac{varians\ terbesar}{varians\ terkecil} = \frac{54,13}{43,25} = 1,25$$

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas didapat F_{hitung} = 1,25 dengan F_{tabel} = 1,95. Hal ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti data kedua varian kelas sampel dalam penelitian ini bersifat homogen.

Hasil analisis uji-t antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil analisis uji-t

Dk	Taraf signifikan	Nilai t	Kesimpulan
53	5%	$t_{hitung} > t_{tabel}$ 4,90 > 1,684	Ho ditolak

Berdasarkan hasil hitungan simpangan baku gabungan dan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh *t-hitung* = 4,90. Kriteria pengujian data uji-t dengan taraf signifikan α = 0,05 dan dk (n1+n2-2) = 53 diperoleh hasil *t-hitung* = 4,90 dan *t-tabel* = 1,684 berarti *t-hitung* > *t-tabel* sehingga Ho ditolak dan Ha diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan multimedia pada materi pengukuran terhadap pemahaman konsep Fisika siswa SMA Negeri 1 Pemulutan Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan multimedia pada materi pengukuran terhadap pemahaman konsep peserta didik. Pembelajaran menggunakan multimedia dapat meningkatakan kemampuan pemahaman konsep peserta didik sehingga dapat mengubah proses pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini meggunakan multimedia yang mencakup beberapa konsep diantaranya besaran dan satuan, dimensi, instrumen pengkuran, dan kesalahan dalam pengkuran. Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa materi pokok yang dijadikan menu utama program. Pada beberapa materi disediakan animasi dan simulasi untuk mendukung proses pembelajaran. Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya komponen multimedia yang terdiri dari teks, gambar, animasi, simulasi, video, dan audio.

Berdasarkan tes akhir yang dilakukan maka diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 82,07 sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 72,85. Hasil tes akhir kegiatan pembelajaran ini menunjukkan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih baik dari pada kemampuan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan multimedia dan dapat disimpulkan bahwa multimedia ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat (Huang, 2005:224) menyatakan bahwa multimedia dapat membantu menjelaskan konsep yang sulit lebih jelas dari pada buku teks atau *powerpoint*.

Kenyataan pada saat ini, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sederhana yang kurang efektif dan kurang menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan pemahaman konsep peserta didik menjadi rendah. Oleh karena itu, guru harus memahami kriteria pemilihan media pembelajaran sebab penggunaan media pembelajaran yang baik ialah media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini dipertegas oleh peneliti sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan ketersediaan media yang ada (Lia, 2015:139).

Menurut Ely dalam Sadiman dkk (2014:85) mengatakan bahwa kriteria pemilihan media tidak terlepas dari konteks bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Ketertarikan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia akan membantu peserta didik menerima materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya.

Hasil yang diperoleh peneliti terkait dengan peningkatan pemahaman konsep peserta didik sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosmalina dkk (2016) bahwa penerapan *Direct Instructions* berbantuan multimedia secara signifikan efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Hasil uji statistik pada subtopik jaringan, akar, batang dan daun adalah signifikan atau berbeda nyata pemahaman konsep siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada setiap subtopik, dapat dilihat dari perolehan nilai signifikansi < 0,05 secara berurutan yaitu 0,003, 0,000, 0,022 dan 0,001.

Husein dkk (2015) melakukan penelitian eksperimen. Hasil uji-t dengan nilai t-hitung =2,8 > t-tabel=1,671 yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep dari pada pembelajaran tanpa multimedia.

Novitasari (2016) melakukan penelitian eksperimen. Hasil penelitian menyatakan bahwa pencapaian akhir kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang mendapat pembelajaran dengan multimedia interaktif Pesona Edukasi lebih baik dari pada pencapaian akhir kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang mendapat pembelajaran metode konvensional. Hasil pencapaian akhir pemahaman konsep matematis peserta didik dengan Zhitung (5,55) > Ztabel (1,96).

Pada saat pelaksanaan penelitian terjadi beberapa kendala yang ditemui oleh peneliti yaitu komputer yang digunakan peserta didik tidak bisa membuka multimedia dan ada beberapa yang bisa membuka meltimedia tersebut sehingga pada akhirnya peserta didik lebih banyak fokus ke media yang guru jelaskan di depan kelas. Meskipun demikian, pembelajaran tetap kondusif dan peserta didik lebih berminat dan lebih memahami konsep materi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan multimedia. Hal ini sesuai

dengan pendapat Suhardjo (2006:108) menyatakan bahwa multimedia memiliki kemampuan *distributif* yang berarti multimedia mampu menjangkau *audiens* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Jadi, meskipun tidak semua komputer dapat dibagikan multimedia tersebut, pembelajaran tetap kondusif karena multimedia mampu menjangkau *audiens* dalam jumlah yang besar. Kendala-kendala yang terjadi pada saat penelitian juga sesuai dengan pendapat Benny & Pribadi (2017:171) khususnya pada poin ke dua dan ke tiga yang menyatakan bahwa keterbatasan multimedia sebagai sarana media pembelajaran sebagai berikut: 1) Pengadaan program relatif mahal; 2) memerlukan perangkat keras tertentu untuk menggunakannya; dan 3) tidak selalu cocok atau kompatibel dengan sistem komputer yang ada.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan didapat $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\ \%$ dan derajat kebebasan (dk) = n1 + n2 – 2, maka didapat t_{hitung}=7,64 dan t_{tabel}=1,684 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan pemanfaatan multimedia pada materi pengukuran terhadap pemahaman konsep Fisika siswa SMA Negeri 1 Pemulutan Selatan.

Adapun saran-saran yang dapat di pertimbangkan sebagai berikut :

1. Sekolah hendaknya melengkapi *hardware* dan *software* komputer sehingga proses pembelajaran menggunakan multimedia dapat berjalan dengan baik tanpa kendala.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arianti, R. (2014). *Pengaruh implementasi virtual lab berbasis multimedia interaktif Terhadap pemahaman konsep fisika listrik dinamis*. Prosiding pertemuan ilmiah xxviii hfi jateng & diy, yogyakarta 4(April) hal:359-362

Arifin, Z. (2016). *Evalusi Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Benny & Pribadi (2017). *Media & Tekhnologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Balebat Dedikasi Prima.

EduKreasi. 2018. *Portal Animasi Pendidikan Indonesia*. http://edukreasi.co.id

Hanim, F., Sumarmi., & Amirudin, A (2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi.* Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan 4 (April) hal:752-757

Huang, C (2005). *Merancang Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif yang Berkualitas Tinggi*. Jurnal Pencitraan Komputerisasi Medis dan Grafis 1 (Januari) hal:223-233.

Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi 7 (Juli) hal:221-225.

Julianti., Wahyono, U., & Saehana, S., (2016). *Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Multimedia Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Tekanan Zat Cair di SMPN 18 Palu*. Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako 6(Juni) hal:7-11.

Kurniawati, I., & Nita, S. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. Jurnal Komputer Tekhnologi dan Komunikasi hal:68-75

Lia. (2015). *Multimedia Interaktif Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Dalam Bidang Pendidikan Sains*. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika 11 (November) hal:132-140

Novitasari, D. (2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika 12 (Desember) hal:8-18

Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Rosmalina., Rahmatan, H., & Muhibbudin. (2016). *Model Pembelajaran Direct Instructions Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan*. Jurnal EduBio Tropika 4 (April) hal:29-33.

Sadiman, A., Rahardjo, Haryono, A., Rahardjito, & Natakusma, S. (2014). *Media Pendidikan.* Jakarta: Rajawali.

Sakti, I. (2013). *Pengaruh Media Animasi Fisika Dalam Model Pembelajaran Langsung (direct instructions) Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Negeri Kota Bengkulu.* Prosiding Semirata FMIPA Universitas Lampung 1 (Januari) hal:493-498.

Sakti, I. (2012). *Pengaruh Media Animasi Fisika Dalam Model Pembelajaran Langsung (direct instructions) Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Negeri Kota Bengkulu.* Jurnal exacta 6 (Juni) hal:1-10.

Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wahyudin, Sutikno & Isa. (2010). *Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 1(Januari)hal:58-62.

MODEL *GALLERY WALK* DENGAN TEKNIK *BRAINSTORMING* TERHADAP *HIGHER ORDER THINKING SKILL* (*HOTS*) PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMAN 5 BANDAR LAMPUNG

[1] Nukhbatul Bidayati Haka, [2] Siti Irmayanti
[1] Dosen Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, E-mail: Nukhbatulbidayati79@gmail.com, No. HP: 085768309887
[2] Alumni Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, E-mail: yantiirma078@gmail.com, No. HP: 081279509868

Abstrak: Perkembangan pembelajaran abad 21 ditandai dunia kerja menuntut perubahan kompetensi, sehingga guru disarankan melatih kemampuan *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) agar peserta didik berpikir logis, kritis, kreatif, dan memecahkan masalah untuk masa depannya. Kenyataannya, kemampuan *berpikir lateral* peserta didik masih rendah, karena pembelajaran yang dilakukan guru belum sepenuhnya melatih berpikir lateral, hanya mengembangkan kemampuan mengingat dan memahami. Pola pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik terfokus pada penyampaian materi pembelajaran. Model pembelajaran *gallery walk* yang dipadu dengan teknik *brainstorming* menjadi solusi untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) khususnya dalam materi sel. Penelitian menggunakan Quasi eksperimen, dengan *pretest postest control grup design*. Instrumen yang digunakan soal essay *HOTS*, angket respon, dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian, diperoleh nilai *postest HOTS* peserta didik dalam kategori sangat baik yakni rata-rata *N-Gain* kelas kontrol sebesar 0,35 dan *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,55. Hasil perhitungan hipotesis dengan uji *t Independen* setelah diketahui data berdistribusi normal dan homogen didapatkan nilai *thitung* sebesar 5,09 dengan *ttabel* sebesar 1,99. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh *model gallery walk* dengan teknik *brainstorming* terhadap peningkatan *HOTS* peserta didik. Seadangkan *koefisien determinasi* (R^2) sebesar 67%, dan pembelajaran mendapatkan respon positif dari peserta didik.

Kata Kunci : Biologi, *Brainstorming, Gallery Walk*, *HOTS*

PENDAHULUAN

Berfikir merupakan aktivitas dalam pembelajaran. Seseorang dapat memperoleh penemuan baru, mengetahui hubungan antara sesuatu dengan berfikir. Seseorang harus berfikir dalam belajar. Seseorang harus mampu memecahkan masalah yang ditemuinya dalam pembelajaran secara mandiri. Solusi atas penyelesaian masalah ini memerlukan pemikiran. Informasi yang didapatkan seseorang setiap hari akan mampu ditelaahnya dengan cara berfikir. Rendahnya *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) ditemui saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, kurang terpusatnya perhatian peserta didik kepada pembelajaran yang sedang terlaksana, serta masih kurangnya soal yang melatih *HOTS* peserta didik. Proses pembelajaran seperti ini dapat berpotensi

memicu lemahnya *HOTS*. Hal ini terjadi karena peserta didik kurang mengembangkan pola berfikir tingkat tinggi dalam pembelajaran. Tujuan pengajaran dari semua taksonomi kognitif adalah untuk membekali peserta didik agar mampu melakukan transfer, artinya peserta didik dituntut untuk mampu berfikir, dapat menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang mereka kembangkan selama proses pembelajaran pada konteks yang baru (penerapan konsep yang belum terpikirkan sebelumnya oleh peserta didik, tetapi konsep tersebut sudah pernah diajarkan). *HOTS* berarti kemampuan peserta didik dalam menghubungkan pembelajaran dengan hal lain yang belum pernah diajarkan. (M.Brookhart, 2010:3)

Berkaitan dengan *HOTS* yang merupakan hasil belajar Biologi yang sangat penting untuk dikembangkan. Selama ini pendidikan formal hanya menekankan perkembangan pada ranah kognitif. Sedangkan untuk ranah apektif (sikap) kurang diterapkan, hal ini dibuktikan yakni pengajaran di sekolah yang sangat jarang melatih peserta didik untuk berfikir tinggkat tinggi, peserta didik mendapat mengetahuan dari pendidik dengan pola belajar cenderung menghafal, sehingga siswa tidak mengembangkan kemampuan berfikir *HOTS* peserta didik. Hal ini sejalan dengan fakta yang ditemukan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

Model pembelajaran yang diyakini dapat berpengaruh terhadap *HOTS* peserta didik salah satunya adalah model *gallery walk* dan teknik *brainstorming* yang mampu memicu peserta didik aktif dalam mengembangkan ide, gagasan sehingga tercipta kemampuan berfikir yang baik. Model pembelajaran *gallery walk* berbasis *brainstorming* lebih berpengaruh baik terhadap *HOTS* peserta didik dibandingkan model pembelajaran konvensional.[1]

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis metode kuantitatif. Data yang diambil menggunakan instrumen penelitian, kemudian di analisis bagaimana *HOTS* meningkat setelah kegiatan itu, oleh sebab itu penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian faktorial yang dapat diilustrasikan sebagai berikut :

[1] Feri Fadli, Gimin, Zahirman,"Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Gallery Walk* Terhadap Keterampilan Befikir PPKn Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Pekan Baru". *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol. 4 (2013)

Tabel 1
Desain Faktorial Penelitian

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	M O_1	X	O_2
Kontrol	M O_1	C	O_2

Sumber: Fraenkel JR and Wallen NE (How Design and Evaluate Research in Inducation. E-Book, h. 272.

Pada kelompok eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *gallery walk* dengan teknik *brainstorming*. Sedangkan pada kelompok kontrol dengan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Populasi target dalam penelitian ini adalah adalah seluruh siswa SMA Negeri 5 Bandar Lampung dan populasi terjangkau adalah seluruh siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Teknik Pengambilan Sampel dilakukan dengan menggunakan teknik Acak Kelas. (Sugiyono, 2016:120). Pengambilan acak pertama untuk menentukan kelompok kelas eksperimen yang muncul kelas XI MIPA 2, sedangkan untuk pengambilan acak yang kedua untuk kelompok kelas kontrol yang muncul adalah kelas XI MIPA 3.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah tes uraian *HOTS*, yang dilakukan di awal (*pretest*) diakhir pembelajaran (*posttest*), angket respon yang bertujuan untuk mengumpulkan data guna melihat respon setiap peserta didik setelah pembelajaran berlangsung, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t-*Independent,* uji t-*Independent* ini digunakan untuk menguji variabel model pembelajaran dengan variabel *HOTS*. Apabila hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh interaksi antara model pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan *HOTS*.

Tabel 3
Hipotesis Statistik

Hipotesis pertama	Hipotesis kedua
H_{0A}:$\alpha_i = 0$ H_{1A}: $\alpha_i \neq 0$	H_{0B}: $\beta_i = 0$ H_{1B}: $\beta_i \neq 0$

HASIL PENELITIAN

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan

menggunakan menggunakan model pembelajaran *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran DI (*Direct Instruction*). Adapun hasil rekapitulasi nilai kemampuan *HOTS* pada peserta didik dapat diuraikan pada Tabel 4.

Tabel 4
Nilai Rata-rata *HOTS* Peserta Didik Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Kelas Kontrol			No	Kelas Eksperimen		
	Rata-rata Nilai *Pretest*	**Rata-rata Nilai *Posttest***	**Rata-rata Nilai *N-Gain***		**Rata-rata Nilai *Pretest***	**Rata-rata Nilai *Posttest***	**Rata-rata Nilai *N-Gain***
	55,48	72,21	0,35		65,22	85,37	0,55
Keterangan	Tidak Baik	Cukup	Sedang		Cukup	Baik	Sedang

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, maka peneliti melakukan *pretest* yang terdiri atas pertanyaan sebanyak 10 soal dengan nilai *pretest* kelas eksperimen terendah 50 dan nilai tertinggi adalah 78 dengan jumlah peserta didik kelas eksperimen sebanyak 35 peserta didik memiliki rata-rata *pretest* sebesar 65. Sedangkan besarnya data yang diperoleh dari *pretest* kelas kontrol memiliki nilai terendah 40 dan nilai tertinggi adalah 68 dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 peserta didik dengan rata-rata *pretest* sebesar 55. Data *pretest* dan *postest* yang telah diberikan disajikan dalam Tabel 4.

Setelah diberi perlakuan, peneliti memberikan *postest* untuk melihat peningkatan *HOTS* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari data *postest* yang terdiri dari 10 pertanyaan, didapatkan nilai terendah untuk kelas ekperimen adalah 78 dan nilai tertinggi adalah 92 dengan jumlah rata-rata *postest* sebesar 85. Sedangkan besarnya data yang diperoleh dari *postest* kelas kontrol memiliki nilai terendah 58 dan nilai tertinggi adalah 86 dengan nilai rata-rata *postest* sebesar 72.

Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t-*Independent.* Hipotesis penelitian yang diuji dengan t-*Independent* adalah hipotesis untuk melihat perbedaan *HOTS* peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran DI (*Direct Instruction*). Hasil perhitungan

yang diperoleh dapat dirangkum pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5
Uji t-*Independent*

t hitung	t tabel	Kesimpulan
5,09	1,99	H_1 diterima

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa H_{0A} ditolak dan H_{0AB} ditolak. Kesimpulannya adalah sebagai berikut:

a. $t_{\text{a hitung}} = 5{,}09$ dan $t_{\text{a tabel}} = 1{,}99$. Berdasarkan perhitungan analisis data pada tabel terlihat bahwa $\{ t_{\text{a hitung}} \mid t_{\text{a hitung}} > 1{,}99 \}$. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa H_{0a} ditolak, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* terhadap *HOTS* peserta didik.

b. $t_{\text{ab hitung}} = 6{,}40$ dan $F_{\text{ab tabel}} = 3{,}15$. Berdasarkan perhitungan analisis data pada tabel terlihat bahwa $\{ F_{\text{ab hitung}} \mid F_{\text{ab hitung}} > 3{,}15 \}$. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa H_{0ab} ditolak. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa H_{0ab} ditolak, artinya terdapat kontribusi antara penggunaan model pembelajaran *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* yang besar terhadap *HOTS* peserta didik.

PEMBAHASAN

Meningkatnya *HOTS* peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* hal ini disebabkan oleh meningkatnya pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan, peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik diberi kesempatan untuk saling bertukar pikiran dan membagikan ide-ide dalam menjawab pertanyan di Lembar Kerja Peserta Didik, peserta didik juga serius dan sungguh-sungguh dalam berdiskusi kelompok. Penerapan model pembelajaran *gallery walk* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dan mengerjakan latihan secara mandiri tanpa bantuan langsung dari pendidik sehingga peserta didik memiliki pengalaman dalam belajar dan pembelajaran dirasakan peserta didik lebih bermakna.

Model pembelajaran *gallery walk* menuntut peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam melakukan berbagai kegiatan proses pembelajaran. Sedangkan pendidik hanya berperan

sebagai fasilitator yang mengelola berlangsungnya tahapan-tahapan dalam pembelajaran, mulai dari perencanaan (perangkat pembelajaran), pelaksanaan (pemberian pertanyaan-pertanyaan arahan dan proses pembimbingan) dan evaluasi yang berfungsi membantu peserta didik menemukan konsep materi yang diajarkan. Dengan kata lain peserta didik tidak lagi menjadi pendengar yang pasif. Sehingga model pembelajaran *gallery walk* dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) peserta didik .[2]

Kegiatan *brainstorming* dilakukan pada awal proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk membantu menggali ide-ide kreatif penyelesaian masalah yang disajikan pendidik sehingga dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*). Teknik *brainstorming* memberikan kesempatan bagi pendidik untuk mengajukan masalah dan meminta peserta didik memberikan ide atau gagasan sebanyak mungkin dalam jangka waktu singkat sehingga memunculkan solusi dari permasalahan yang ada.[3] Kegiatan *brainstorming* ini biasanya dapat dilakukan dalam waktu 15 sampai dengan 25 menit. *Brainstorming* dapat dilakukan peserta didik secara individu maupun kelompok.[4]

Pada indikator menganalisis (C4) pada kelas kontrol diperoleh nilai *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) cukup hal ini terjadi dikarenakan pendidik kurang mengembangkan cara mengajar yang baik sehingga suasana kelas menjadi kurang aktif dampaknya peserta didik kurang mampu menganalisis permasalahan dan tidak mampu memberikan solusi penyelesaian masalah. Pada indikator yang kedua yaitu mengevaluasi (C5) diperoleh nilai *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) yang kurang hal ini terjadi karena peserta didik tidak serius dalam diskusi serta saling mengandalkan teman dalam mengerjakan tugas kelompok pada proses pembelajaran. Pada indikator mengkreasi (C6) diperoleh nilai *Higher*

[2] Agustin Wulandari, "Pengaruh Model Pembelajaran *Brainstorming* Berbasis *Gallery Walk* Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di SMA Negeri 3 Bandar Lampung". (Skripsi Program S1 Pendidikan Biologi UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2016)

[3] Septi Amtiningsih, Sri Dwiastuti, Dewi Puspita Sari,"Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Penerapan Guided Inquiry dipadu Brainstorming pada Materi Pencemaran Air". *Jurnal Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sebelas Maret*, Vol. 13 (2012)

[4] Anita Candra Dewi, Isnani Arianti,"Penerapan Model Curah Gagasan (Brainstorming) dalam Meningkatkan Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas VII SMPN 1 Tanete Rilau Kab. Barru". *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sawewigading Makassar*, Vol. 3 No. 1 (2016)

Order Thinking Skill (*HOTS*) cukup hal ini terjadi dikarenakan peserta didik mampu memberikan ide kreatif hasil berfikir dalam penyelesaian masalah yang ada.

Sedangkan pada indikator menganalisis (C4) pada kelas eksperimen diperoleh nilai *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) sangat baik hal ini terjadi dikarenakan pendidik berhasil menerapkan model pembelajaran yang memacu peserta didik untuk berfikir lebih kompleks sehingga peserta didik mampu menganalisis permasalahan yang ada serta memberikan solusi penyelesaian masalah tersebut. Pada indikator yang kedua yaitu mengevaluasi (C5) diperoleh nilai *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) sangat baik hal ini terjadi karena peserta didik mampu bekerja sama dengan baik pada proses pembelajaran, saling memberi argumen sehingga tercipta pembelajaran aktif dalam kelas. Pada indikator mengkreasi (C6) diperoleh nilai *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) baik hal ini terjadi dikarenakan peserta didik mampu memberikan ide kreatif yang beragam hasil berfikir yang baik dalam penyelesaian masalah yang ada.

Peserta didik yang diberi pembelajaran model *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* dengan respon baik saat proses pembelajaran lebih baik *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) nya dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) tinggi, sedang, dan rendah pada model pembelajaran DI (*Direct Instruction*). Hal ini karena peserta didik yang memiliki *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) tinggi selalu terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Peserta didik yang memiliki kemampuan berfikir tinggi akan selalu mencari tahu jawaban dari permasalahan dalam belajar, memiliki motivasi yang besar dalam menyelesaikan tugas belajar. Hal ini dikarenakan mereka aktif, memiliki kesadaran diri, serta memiliki tanggung jawab, sehingga prestasinya baik kognitif, afektif maupun psikomotorik lebih tinggi daripada peserta didik yang memiliki kemampuan berfikir rendah. Peserta didik yang memiliki kemampuan berfikir rendah kurang menguasai pelajaran secara sepenuhnya, sehingga prestasi belajarnya baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik juga kurang baik.[5]

Peserta didik pada kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan model *gallery walk* dengan teknik *brainstorming*, mereka memiliki *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) lebih baik dibandingkan peserta didik yang diberi

[5] Agustin Wulandari, *Op.Cit*.

pembelajaran dengan model pembelajaran DI (*Direct Instruction*). Hasil ini menunjukkan bahwa ada faktor lain yang menghasilkan pengaruh lebih besar terhadap hasil belajar, misalnya pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran sangat menentukan bagaimana peserta didik dapat belajar dan menerima materi yang disampaikan. Model pembelajaran yang baik dan tepat akan dapat menarik minat peserta didik. Perhatian peserta didik akan tertuju pada bahan pelajaran, sehingga diharapkan peserta didik akan dapat mencapai prestasi belajar yang baik. Sebaliknya, jika metode yang dipilih kurang tepat, peserta didik dapat merasa bosan dan turun minat belajarnya sehingga prestasi yang didapatkan tidak sesuai dengan harapan.

Hal ini karena dalam proses pembelajaran DI (*Direct Instruction*), kegiatan pembelajaran yang berlangsung pendidik masih bertugas sebagai pemberi informasi yang kemudian disampaikan kepada peserta didik dan menjelaskan serta membimbing peserta didik untuk mengerjakan tugas mereka, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Pada akhirnya *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS)* peserta didik belum dapat berkembang sebagaimana mestinya.

Dari kedua hipotesis tersebut menghasilkan nilai sesuai yang diharapkan karena proses pembelajaran yang berlangsung dikelas eksperimen peserta didik antusias bersama kelompoknya agar dapat menemukan solusi atas permasalahan secara tepat dan cepat sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Sedangkan pembelajaran dengan model pembelajaran pembelajaran DI (*Direct Instruction*) terlihat bahwa peserta didik kurang antusias dan masih banyak peserta didik yang pasif karena dalam proses pembelajaran pendidik hanya memberikan teori-teori ataupun materi secara langsung kepada peserta didik melalui ceramah. Peneliti mendominasi dikelas sedangkan peserta didik hanya mendengar dan menerima informasi. Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* dengan adanya model pembelajaran ini akan merangsang peserta didik untuk antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif dalam proses pembelajaran, serta merangsang untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS)* yang diharapkan berpengaruh terhadap *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS)* yang baik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil analisa data diatas dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat perbedaan *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS)* peserta didik peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran DI (*Direct Instruction*). (2) terdapat kontribusi sebesar 0,82 dalam hal ini dikategorikan respon peserta didik yang sangat baik terhadap penerapan model pembelajaran *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* terhadap *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS)* peserta didik pada materi sel. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* dengan memberikan pertanyaan mengenai permasalahan pada materi yang akan diajarkan kepada peserta didik untuk menjaring ide-ide setiap peserta didik, lalu peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk kemudian melakukan kegiatan yaitu berjalan mengelilingi soal yang telah ditempel di*whiteboard*, setiap peserta didik dalam kelompok berhak memberikan sumbang pemikirannya dalam menyelesaikan soal yang ada, terlihat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta saling berbagi informasi untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran *gallery walk* dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk membangun konsep yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator.

Model pembelajaran *gallery walk* dapat meningkatkan hasil belajar Biologi peserta didik. Model pembelajaran *gallery walk* akan lebih memberikan rangsangan bagi peserta didik untuk dapat lebih memiliki kemampuan lebih tinggi dalam memahami apa yang harus dilakukan dalam setiap aspek kegiatan pembelajaran yang diberikan, bermakna dan dapat terakumulasi dengan baik dalam proses pembelajaran, akan memberikan konsep-konsep yang baik dan benar dalam mempelajari materi Biologi.[6]

Penggunaan model pembelajaran *gallery walk* menjadikan peserta didik aktif membangun konsepnya sendiri. Peserta didik dituntut untuk dapat memperoleh sendiri pengetahuannya, dapat mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan model pembelajaran *gallery walk* dalam pembelajaran menempatkan pendidik sebagai fasilitator yang mengelola

[6] Ira Andestia, Wakidi Wakidi, Muhammad Basri,"Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk (GW) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah,* Vol. 8 (2017)

berlangsungnya tahapan-tahapan *gallery walk* mulai dari perencanaan (pengembangan perangkat pembelajaran), pelaksanaan (pemberian pertanyaan-pertanyaan arahan dan proses bimbingan), sampai evaluasi.[7]

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dari data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat Pengaruh model *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* terhadap *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) peseta didik kelas XI pada materi sel di SMAN 5 Bandar Lampung, hal ini ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 65,22 dan *postest* kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 85,37 dengan nilai *N-Gain* 0,55 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil uji t pada tahap signifikasi 5 % diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,09 > 1,99).
2. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) menggunakan perhitugan koefisien korelasi momen hasil kali pearson diperoleh sebesar 0,67. Artinya model *gallery walk* dengan teknik *brainstorming* memiliki kontribusi yang besar terhadap *Higher Order Thinking Skill* (*HOTS*) peseta didik kelas XI pada materi sel di SMAN 5 Bandar Lampung.

[7] Febyarni Kimianti, Suryati, Citra Ayu Dewi,"Pengembangan Modul *Gallery Walk* Berorientasi Gren Chemistry Pada Materi Sistem Koloid Untuk Peningkatan Litearsi Sains Siswa", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia IKIP Mataram*,Vol. 4 No. 2 (2015)

DAFTAR PUSTAKA

Amtiningsih, Sefti, Sri Dwiastuti, Dewi Puspita Sari. *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Melalui Penerapan Guided Inquiri Dipadu Brainstorming Pada Materi Pencemaran Air*. Jurnal Proceeding Biology Education Conference. Vol. 13. No.1. 2016.

Andestia, Ira, Wakidi, M. Basri. *Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk (GW) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa*. Jurnal FKIP UNILA. Bandar Lampung Vol. 5. No. 2. 2017.

Candra, Anita Dewi, Isnani Arianti. *Penerapan Model Curah Gagasan (Brainstorming) dalam Meningkatkan Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas VII SMPN 1 Tanete Rilau Kab. Barru*. Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sawewigading Makassar. Vol. 3 No. 1. 2016.

Fadli, Feri, Gimin, Zahirman. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Gallery Walk Terhadap Keterampilan Befikir PPKn Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Pekan Baru.* Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Vol. 4. 2013.

Kimianti, Febyarni, Suryati, Citra Ayu Dewi. *Pengembangan Modul Gallery Walk Berorientasi Gren Chemistry Pada Materi Sistem Koloid Untuk Peningkatan Litearsi Sains Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia IKIP Mataram, Vol. 4 No. 2. 2015.

M. Brookhart, Susan. *How to Assess Higher-Order Thinking Skills In Your Classroom.* Alexandria: Virginia USA. 2010.

Sugiyono. *Metode Penelitian* Pendidikan. Bandung: Alfabeta. 2016.

Wulandari, Agustin. *Pengaruh Model Pembelajaran Brainstorming Berbasis Gallery Walk Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di SMA Negeri 3 Bandar Lampung*. Skripsi Program S1 Pendidikan Biologi UIN Raden Intan Lampung. Bandar Lampung. 2016.

Profil Kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) Guru IPA Pada Materi *Global Warming*

Pramita Sylvia Dewi [1]*, Diana Rochintaniawati[2]*, Ismu Sukamto[3]
[1] FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
[2] FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung
[1] FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
pramita.sylvia@fkip.unila.aca.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini mengitegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengajar diperlukan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) oleh seorang guru, sudah seharusnya guru memiliki kemampuan tersebut. Metode penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif yang mendeskripsikan kompetensi kemampuan teknologi, pedagogik, dan materi ajar oleh guru IPA. Metode ini tidak memberikan perlakuan atau manipulasi namun menggambarkan kondisi yang sesungguhnya Instrument utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang dibantu oleh instrument berupa pedoman wawancara mendalam (*depth interview guide*), dan tes hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini guru memiliki kompetensi PCK tidak memiliki kemampuan/ pemahaman *technology knowledge.* Pada kompetensi TCK belum memiliki kapasitas untuk mengetahui miskonsepsi dan kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didiknya, serta pelaksanaan RPP dan soal-soal yang dibuat belum bisa dilakukan secara mandiri. Guru dengan kompetensi TPK memiliki pemahaman strategi pembelajaran dan teknologi yang sesuai antara teknologi, pedagogik, dan konten, serta menerapkan pembelajaran yang tidak monoton, bervariasi, dan disertai dengan pengetahuan dan aplikasi media pembelajaran dikelas. Guru yang menerapkan TPK didalam kelas lebih menggunakan ICT dalam pembelajaran. Hendaknya kompetensi ini di aplikasikan menajadi sebuah karya yang baru dalam pembelajaran IPA, karena mengetahui dan mengasah kemampuan dalam hal pengajaran, termasuk kemampuan pedagogik merupakan kewajiban guru.

Kata Kunci: TPACK, PCK, TCK, TKP, Kompetensi Guru

PENDAHULUAN

Pengembangan kompetensi dan pemahaman menjadi kebutuhan utama dalam meningkatkan kualitas guru, hal ini dilakukan untuk menghasilkan *output* berupa peserta didik yang berkompeten, terampil, serta mandiri. Peningkatan kualitas diharapkan tidak hanya berpusat pada pengembangan keterampilan individu guru, tetapi dapat menjangkau ranah pemahaman peserta didik. Ada tiga dimensi penting yang dimiliki oleh guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran yaitu, pengetahuan, keterampilan,

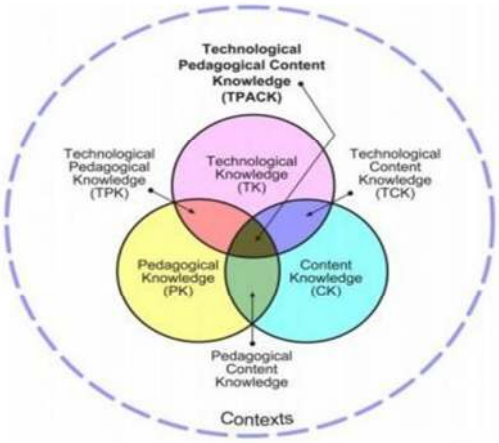
disposisi masing-masing guru, dan koherensi program dalam sekolah

Sebelum mengkaji lebih jauh tentang *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), terlebih dahulu penulis akan paparkan mengenai *Pedagogical Content Knowledge* (PCK). Istilah *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) pertama kali muncul dalam artikel Shulman pada tahun 1986. Shulman menyatakan perpaduan *Pedagogical Knowledge* dan *Content Knowledge* diperlukan untuk mengajar. Menurut Shulman, *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) dari seorang guru sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa.

Berbicara mengenai *Pedagogical Content Knowledge* (PCK), ada dua bagian besar yang membentuk *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) yaitu*content knowledge* dan *pedagogical knowledge*. Menurut Shulman (1986), *content knowledge* meliputi pengetahuan konsep, teori, ide, kerangka berpikir, metode pembuktian dan bukti. Sedangkan *pedagogical knowledge* berkaitan dengan cara dan proses mengajar yang meliputi pengetahuan tentang manajemen kelas, tugas, perencanaan pembelajaran dan pembelajaran siswa.

Ide epistimologis dari *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) bisa dideskripsikan sebagai hubungan antara pengetahuan dasar dari konten dan pedagogi dengan ketiga bidang yang diperlukan dari konteks (Hurrel, 2013)

Tecnological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) merupakan istilah kerangka kerja dan pemahaman guru menyangkut aspek teknologi, pedagogik, dan konten atau bahan ajar. Istilah ini merupakan pengembangan kemampuan pedagogik dan konten yaitu kemampuan



Gambar 1. Kerangka Kerja

mentransfer ilmu kepada peserta didik. Secara garis besar, kompetensi TPCK terbangun atas tiga bentuk dasar pengetahuan, yakni teknologi, pedagogik, dan konten digambarkan sebagai berikut:

Berdasarkan gambar tersebut di atas, maka dapat dilihat terdapat tiga bentuk dasar pengetahuan yang saling berkaitan sehingga menimbulkan 4 bentuk penjabaran pengetahuan, antara lain PCK,

TCK, TPK, dan TPCK. Bentuk turunan pengetahuan sebagai berikut : 1) PCK mengacu pada pengetahuan keprofesionalan guru dalam membuat konten pengetahuan yang dapat diakses oleh peserta didik melalui beberapa metode pedagogis, 2) TCK mengacu pada pemahaman guru mengenai penggunaan teknologi serta pengembangan aktivitas dan tugas kepada peserta didik dengan melibatkan teknologi terkini, 3) TKP mengacu pada Pemahaman mengenai pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai, penyusunan rencana pembelajaran, kemampuan menganalisis kesulitan materi yang dialami oleh peserta didik, dan 4) TPCK mengacu pada pengetahuan guru mengenai strategi pembelajaran dan teknologi yang sesuai, perpaduan antara pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi di kelas, serta penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi 5). Perpaduan teknologi, pedagogi, dan konten dalam proses pembelajaran memberikan kerangka berfikir baru bagi guru dalam meningkatkan kualitas hasil belajar oleh peserta didik. TPCK memberikan ruang atau media untuk meningkatkan kualitas pengajaran oleh guru. Interaksi antar komponen yang di dapat menjadikan peserta didik betah dan nyaman dalam proses belajar.

Technological Pedagogical Content Knowledge (*TPCK*) adalah sebuah kerangka konseptual yang memperlihatkan hubungan antara tiga pengetahuan yang harus dikuasai oleh guru, yaitu pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten. *TPCK* ini perlu dikuasai oleh guru agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Kerangka *TPCK* dikembangkan oleh Punya Mishra dan Matthew J Koehler berdasarkan kerangka konseptual dari Lee Shulman tentang *Pedagogical Content Knowledge* (*PCK*).

Pedagogical Content Knowledge (PCK). *Pedagogical Content Knowledge* mengacu pada pernyataan Shulman (1986) yaitu pengajaran yang efektif memerlukan lebih dari sekedar pemisahan pemahaman konten dan pedagogi. *Pedagogical Content Knowledge* juga mengakui kenyataan bahwa konten yang berbeda akan cocok dengan metode mengajar yang berbeda pula. Contohnya pembelajaran keterampilan *speaking* dalam bahasa Inggris lebih tepat dengan pendekatan *student-centered* agar pembelajaran lebih bermakna. Berbeda dengan perkuliahan seminar apresiasi seni yang lebih tepat menggunakan *teacher-centerd*. *Pedagogical Content Knowledge* memiliki makna melampaui lebih sekedar ahli konten atau tahu

pedoman umum pedagogis, tetapi lebih kepada pemahaman kekhasan saling mempengaruhinya konten dan pedagogi.

Technological Content Knowledge (TCK). *Technological Content Knowledge* mendeskripsikan pengetahuan dari hubungan timbal balik antara teknolog i dan konten (materi). Teknologi berdampak pada apa yang kita ketahui dan pengenalan terhadap hal-hal baru mengenai bagaimana kita bisa menggambarkan konten (materi) dengan cara yang berbeda yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan. Sebagai contoh, saat ini siswa bisa mempelajari hubungan antara bentuk-bentuk geometri dan sudut dengan menyentuh dan memainkan konsep tersebut pada layar monitor dengan tangan pada peralatan portabel mereka. Hal serupa juga terjadi pada *soft*ware pemrograman visual yang memungkinkan siswa mendesain dan mengkreasi pemrograman pada permainan digital mereka. Teknologi memungkinkan penemuan konten baru atau gambaran dari konten.

Technological Pedagogical Knowledge (TPK). *Technological Pedagogical Knowledge* menidentifikasi hubungan timbal balik antara teknologi dan pedagogi. Pengetahuan ini memungkinkan untuk memahami penggunaan teknologi apa yang tepat untuk mencapai tujuan pedagogis, serta memungkinkan guru untuk memilih peralatan apa yang paling tepat berdasarkan kelayakannya untuk pendekatan pedagogis tertentu. Teknologi juga bisa memberi metode baru untuk mengajar yang memudahkan untuk diterapkan di kelas. Sebagai contoh munculnya *online learning* memerlukan guru untuk mengembangkan pendekatan pedagogis baru yang tepat.

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) berdampak pada guru. Hal tersebut mengingat hubungan antara teknologi, pedagogi, dan konten yang melekat. Oleh karena itu guru menghadapi tantangan besar dalam pergeseran perubahan teknologi, pedagogi, materi pelajaran dan konteks kelas saat ini. Sudah seharusnya guru menjadi lebih aktif menjadi desainer kurikulum.

Selain berdampak pada guru, *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) juga berdampak kepada pendidik guru. Diantara berbagai pendekatan pembelajaran, seorang pendidik guru seharusnya lebih menekankan kepada bagaimana guru mengintegrasikan teknologi dalam praktek pengajaran mereka daripada menekankan kepada apa yang guru

integrasikan dalam praktek pengajaran mereka. Pendekatan yang bisa dilakukan diantaranya *learning technology by design* dan*learningtechnology by activity types.* Pengembangan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) seharusnya dimulai dengan berbagai teknologi sederhana yang dikenal kemudian secara berangsur-angsur ditingkatkan kepada yang lebih canggih.

Penelitian mengenai *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) telah dilakukan oleh Chai, Koh, & Tsai (2013). Penelitian tersebut menelaah sekitar 74 literatur meliputi jurnal dan artikel yang terkait dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Hasil penelitian tersebut secara tidak langsung menyatakan bahwa guru memerlukan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) untuk pembelajaran efektif di kelas meskipun penelitian lebih mendalam mengenai *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) masih perlu dilakukan.

Salah satu bentuk aplikasi *TPCK* dalam pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi oleh guru dalam mengajarkan materi pelajaran tertentu. Pengintegrasian teknologi dalam pengajaran dipandang penting sebagai jawaban tantangan era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan TIK yang pesat. Teknologi juga dapat membantu guru dalam pengembangan profesionalnya, seperti dengan adanya internet guru bisa mencari isu-isu terbaru mengenai pendidikan, strategi pembelajaran dan perkembangan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang diampunya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang begitu mendasar pada era globalisasi ini menjadi sebuah tantangan yang harus disikapi guru dengan mengedepankan profesionalisme.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif yang mendeskripsikan kompetensi *Technology Pedagogical Content Knowledge (TPCK)* atau kemampuan teknologi, pedagogik, dan materi ajar oleh guru IPA SMP. Pengambilan subjek penelitian menggunakan metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif metode penelitian deskriptif yang tidak memberikan perlakuan, manipulasi, atau pengubahan pada variabel-variabel bebas, namun menggambarkan pada kondisi yang sesungguhnya Instrument utama dalam penelitian ini adalah peneliti

sendiri yang dibantu oleh instrument bantu berupa pedoman wawancara mendalam (*depth interview guide*), dan tes hasil belajar peserta didik. Penelitian dilakukan pada SMP 2 Bandar Lampung. Subjek penelitian ini adalah 3 guru IPA SMP dan 30 orang peserta didik kelas VII yang telah mempelajari materi Global Warming. Pedoman kompetensi TPCK dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kompetensi TPCK

Indikator	**Karakteristik**
Pedagogical Content Knowledge	Pemahaman mengenai pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai, penyusunan rencana pembelajaran kemampuan menganalisis kesulitan materi yang dialami oleh peserta didik
Technological Content Knowledge	Pemahaman guru mengenai penggunaan teknologi (seperti internet dan media pembelajaran), aplikasi-aplikasi computer yang dapat digunakan. Serta pengembangan aktivitas dan tugas kepada peserta didik dengan melibatkan teknologi terkini. Pemahaman mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran, pemilihan teknologi yang sesuai dengan pendekatan dan strategi
Technological Pedagogical Knowledge	Pemahaman mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran, pemilihan teknologi yang sesuai dengan pembelajaran serta pengetahuantentang failitas internet yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi peserta didik
Technological Pedagogical Content Knowledge	Pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran dan teknologi yang sesuai paduan antara pengetahuan konte, pedagigi dan teknologi dikelas, serta penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi (tidak monoton) dengan mengintegrasikan dengan penggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Disadur dari Mishra dan Koehler (2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Guru IPA dengan Komponen PCK

Kompetensi PCK guru memenuhi kriteria antara lain: 1) memahami teori, hukum, dan konsep serta penerapannya secara fleksibel; 2) kreatif dan inovatif dalam pengembangan ilmu yang terkait; 3) menuntut guru untuk mempunyai penguasaan mendalam terhadap pokok bahasan dengan cara mengajarkannya kepada peserta didik. Dalam aspek pedagogik, pertama juga menyebutkan bahwa

pentingnya perencanaan yang matang sebelum mengajar dikelas, termasuk penyusunan RPP. Pengalaman mengajar diperlukan juga untuk meningkatkan pemahaman mengenai konten atau pokok bahasan. materi global warming, yang menurutnya adalah materi yang sebenarnya mudah namun bersifat abstrak tidak mudah dipahami oleh peserta didik, kecuali peserta didik yang memiliki kemampuan pemahaman yang baik.

Hasil

G1 P: Apakah bapak menyusun sendiri RPP untuk pokok bahasan Global Warminng ini? RPP yang disusun tersebut apakah terjadi sesuai dengan yang terjadi di kelas?

G1 G: Iya walaupun kita mengharapkan supaya sama dengan kenyataan, tapi kalau tidak sesuai seperti RPP, maka saya harus kembali ke tujuan awal pembelajaran. Yang penting, bagaimana anak-anak bisa memahami materi Global Warminng

G1 P :... yang paling Ibu lakukan sebelum mengajar (pedagogik?

G1 G: Harus mengenal semua siswa dulu, biasanya di awal materi, sayabelum memberikan materinya, saya lihat dulu karakteristiknya, karena ada siswaku yang (lambat loading), terlalu cepat memahami konsep, nah kalau begitu saya jadi enak mengajar. Jadi kalau ada materi yang sulit, segera saya hubungi mereka untuk konsul secepatnya. Kendalanya, tidak semua siswa juga bisa saya kenali dan tahu semua masalahnya. Mereka bervariasi dan punya minat serta gaya belajar yang bervariasi.

G1 P : Ibu, biasa menggunakan teknologi dalam belajar, misalnya pakai e-learning, itu yang model pembelajaran eksperimen bu?

G1 G : Sebatas PPT, video, animasi saja namun saya masih belajar untuk membuat e-lerning dengan internet yang canggih. makin kesini bapak lihat bahwa mewajibkan teknologi dalam pembelajarn itu penting akan tetapi harus terus di awasi, mengingat ada dampak positif dan negatifnya.

PEMBAHASAN

Dari wawancara di atas, tampak jelas terlihat bahwa pengetahuan berpengaruh karakter pada peserta didik. Hal ini memudahkan bagi guru untuk menganalisa kebutuhan peserta didik. Pengetahuan profesi keguruan memiliki dua faktor pendukung, yaitu pengetahuan konten dan kemampuan mengajar (*teaching skill*). Integrasi teknologi dapat berpengaruh,terutama menghadapi peserta didik dengan gaya belajar yang bervariasi di abad ke 21 ini. Respon peserta didik yang diwawancarai, jika bisa diterapkan dalam program-program berbasis komputer. Hal ini diperlukan untuk menghindari kejenuhan dan memberikan pandangan yang jauh lebih baik. Berikut wawancara oleh kedua peserta didik

PD1 : ... cara mengajarnya sih ka samaji dengan guru pada umumya kak, belum pernahki pakai lab/ eksperimen yang dikomputer. Pake ngajar biasa. jadi enggak seru

PD2 : tapi boleh pake sosmed kalo ngaar, cari materi.

Dari hasil analisis yang dipaparkan sebelumnya, Guru memiliki kompetensi PCK

namun tidak memiliki kemampuan/ pemahaman technology (*technology knowledge)*

b. Guru IPA dengan Komponen TCK

Guru dengan kompetensi TCK memiliki pengetahuan tentang teknologi pembelajaran yang dapat digunakan serta pengetahuan materi yang baik. Komponen TCK memiliki komponen pemahaman teknologi dan konten yang saling berkaitan. Berbeda halnya dengan komponen PCK yang memiliki unsur pedagogik. Keuntungan yang dimiliki oleh guru yang memiliki kompetensi TCK ini adalah dapat menghubungkan pokok bahasan yang terdapat sesuai dengan kurikulum K13 dapat melalui teknologi digital maupun non-digital yang dapat digunakan.

Hasil yang peneliti amati guru IPA rata-rata di sekolah tersebut belum mahir teknologi, hanya sebatas PPT, video, animasi dan masih belajar e-learning, moodle, media pembelajaran virtual (aplikasi lectora). Secara keseluruhan, didapatkan bahwa kompetensi TCK belum memiliki kapasitas untuk mengetahui miskonsepsi dan kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didiknya, serta pelaksanaan RPP dan soal-soal yang dibuat belum bisa dilakukan secara mandiri. Berbeda halnya dengan kompetensi PCK, teknologi yang dipahami oleh guru hendaknya diaplikasikan untuk pokok bahasan *global warming* dapat menajadi sebuah karya yang baru dalam pembelajaran IPA, karena mengetahui dan mengasah kemampuannya dalam hal pengajaran, termasuk kemampuan pedagogik merupakan kewajiban guru.

c. Guru IPA dengan Komponen TPK

Guru dengan kompetensi TPK memiliki pemahaman strategi pembelajaran dan teknologi yang sesuai antara pengetahuan teknologi, pedagogik, dan konten, serta menerapkan pembelajaran yang tidak monoton, bervariasi, dan disertai dengan pengetahuan dan aplikasi media pembelajaran dikelas. guru yang menerapkan TPK didalam kelas. lebih menggunakan ICT dalam pembelajaran. Karena *global warming* yang membutuhkan pemahaman mendalam untuk semuua peserta didik, maka dari ketiga guru yang diwawancarai, guru ini memiliki kompetensi integrasi TPK yang baik dan paham perlu menyiapkan strategi yang sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik. Wawancara dibawah ini memperlihatkan persepsi peserta didik yang diajar oleh guru memakai TPK

PD: ...kami betah belajar IPA, karena kita sudah mulaimi menggunakan media yang disimpan di laptop/ komputer, kak. Sekali-kali guruku ajakki untuk praktikum di lab. Jadi, meskipun susah materinya, tapi kalau gurunya bisaki naajak belajar

yang baik, tidak adaji masalah. Keren aja bapaknya canggih adi kayak pergi ke Bumi tahu global warming

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian antara lain sebagai berikut:

1) Profil kompetensi yang dimiliki oleh guru

Materi Global Warming dalam pmbelajaran IPA di SMP secara berturut-turut adalah PCK, TCK, dan TPCK.

2) Kemampuan TPCK merupakan kompetensi yang lebih baik diterapkan pada pembelajaran IPA pokok bahasan *global warming*. Hal ini dikarenakan kemampuan TPCK memuat ketiga aspek, yakni pedagogik, konten, dan teknologi.

3). Untuk mampu mengitegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengajar diperlukan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) oleh seorang guru. Oleh karena itu sudah seharusnya guru di Indonesia memiliki kemampuan tersebut

DAFTAR PUSTAKA

Chai, C. -S., Koh, J. H. -L., & Tsai, C. -C. (2013). A Review of Technological Pedagogical Content Knowledge. *EducationalTechnology & Society*, *16 (2), 31–51.*

Hasnita, S., dkk., A Case Study of Secondary Pre-Service Taechers Technological, Pedagogial, and Content Knowledge Mastery Level, *Procedia Social and Behavioral Science*, pp.1-9, 2013.

Hurrell, D. P. (2013). What Teachers Need to Know to Teach Mathemat ics: An Argument for a Reconceptualised Model. *Australian Journal of Teacher Education Volume 38, Issue 11, Page 54-64.*

Mishra and Koehler, *Technological Pedagogica Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge,* Teachers College Record., 108(6), pp 1017-1054.

Shulman, L. S. (1986). Those who understand, knowledge growth in teaching. *EducationalResearcher Vol. 15, No, 2, Page 4-14.*

PENGARUH PENGETAHUAN LINGKUNGAN DAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN SISWA SMA KELAS XI TERHADAP PERILAKU VANDALISME DI KOTA BANDARLAMPUNG

Rahmalia Nurfidina*, Arwin Surbakti, Darlen Sikumbang
Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandarlampung
**e-mail:* razhmalia@gmail.com, Telp.: +6282177183939

Abstrak: Pengaruh Pengetahuan Lingkungan dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa SMA Kelas XI terhadap Perilaku Vandalisme di Kota Bandarlampung. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan N=72 siswa kelas XI SMA N 2 Bandarlampung. Instrumen penelitian menggunakan soal tes pengetahuan, sikap peduli lingkungan dan tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme menggunakan kuesioner. Desain penelitian menggunakan desain *ex post facto* dengan metode deskriptif pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pengetahuan lingkungan berkriteria *tinggi* (83±7), sikap peduli lingkungan berkriteria *baik* (73±5), dan tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme berkriteria *baik* (78,5±4,6). Hasil uji regresi linear berganda terdapat pengaruh signifikan antara pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung dan berpengaruh secara simultan (bersamaan).

Kata kunci: pengetahuan, sikap, lingkungan, siswa, vandalisme

PENDAHULUAN

Banyaknya proyek infrastruktur yang dicanangkan pemerintah memerlukan banyak lahan dan mempengaruhi kualitas lingkungan hidup. Berdasarkan Perpres Nomor 58 Tahun 2017 tentang Percepatan Pe-laksanaan Proyek Strategis Nasional, tercatat ada 248 proyek infrastruktur strategis nasional di berbagai wilayah Indonesia mulai dari jalan tol, stasiun kereta api, bandara, pelabuhan, rusun, kilang minyak, terminal LPG, SPAM, bendungan dan irigasi, peningkatan jangkauan *broadband*, *techno park*, kawasan ekonomi khusus, *smalter,* dan pembangkit listrik (Hermansyah, 2018: 3).

Pembangunan yang terjadi menimbulkan beberapa masalah lingkungan seperti kebisingan, lingkungan permukiman kumuh, kepadatan, kemacetan lalu lintas, polusi udara dan lingkungan kotor yang banyak dijumpai di sekitar pusat kota, seperti di bantaran sungai dan wilayah sempadan rel kereta api. Masalah utama pada wilayah permukiman di kota besar menurut data BPS (2015: 2) yaitu pencemaran bahan organik dari limbah dan sampah rumah tangga karena hanya sekitar 15% rumah

tangga di Indonesia yang memiliki sarana sanitasi berupa septik tank dan tempat pembuangan sampah. Sebanyak 38% penduduk membuang sampah ke sungai sehingga jumlah beban pencemaran yang masuk ke sungai diperkirakan sekitar 120 ton BOD per hari.

Pencemaran yang terjadi di Lampung menurut data Badan Lingkungan Hidup Daerah (BLHD) Lampung Selatan (2016: 3) yaitu terkait dengan pembangunan SPBU, usaha tambak udang, usaha peternakan ayam dan sapi. Limbah dari pembangunan beberapa usaha tersebut mengganggu lingkungan warga seperti adanya kebocoran gas, limbah ternak dan tambak yang mencemari udara dan air. Pencemaran air yang terjadi di sungai dan sumur warga Way Kenanga Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung menurut data Wahana Lingkungan Hidup Indonesia (WALHI) Lampung (2018: 6) adanya pembangunan pabrik yang pembuangan limbahnya telah mencemari sungai dan sumur warga Tubaba sehingga menyangkut pada perizinan kegiatan dan usaha yang harus memiliki analisis mengenai dampak lingkungan (AMDAL).

Masalah lingkungan menurut data WALHI Lampung (2016: 2) adalah pekerjaan rumah bersama yang harus segera ditanggulangi. Sepanjang tahun 2016 telah terjadi sebanyak sembilan kasus mengenai masalah lingkungan yang terjadi di Lampung, diantaranya yaitu penebangan liar (*illegal logging*) di Kabupaten Pesawaran, Tanggamus, dan Pesisir Barat, pertambangan pasir di Lampung Timur dan Way Seputih, reklamasi, penangkapan ikan secara ilegal (*illegal fishing*), konflik perkebunan skala besar yang terjadi di Kabupaten Way Kanan, Tulang Bawang, dan Mesuji, perubahan alih fungsi seperti penebangan hutan mangrove yang berubah menjadi kawasan pertambangan, hotel, perumahan, dan tempat wisata, pelanggaran terhadap rencana tata ruang wilayah (RTRW) seperti pembangunan perumahan di Bandarlampung, pencemaran lingkungan, dan pelanggaran perizinan seperti pelaksanaan pembangunan sebelum dikeluarkan surat izin lingkungan.

Secara sederhana, kerusakan lingkungan dan masalah lingkungan menurut Kemendikbud (2014: 2) dapat terjadi akibat perbuatan manusia yang tidak bertanggung jawab seperti tidak menjaga keindahan dan kebersihan lingkungan yang telah mengalami banyak pembangunan insfrastruktur terutama di wilayah perkotaan. Kerusakan lingkungan yang terjadi di Indonesia tidak hanya menimbulkan ketidaknyamanan masyarakat itu sendiri melainkan membuat warga diluar negara Indonesia merasakan ketidaknyaman tersebut. Kejadian buruk yang terjadi di Gunung Fuji Jepang pada tahun 2014 yang dilakukan oleh warga negara Indonesia yaitu menuliskan tulisan "CLA-X INDONESIA" (dibaca: Klaten, Indonesia) yang tertera di atas batu Gunung Fuji, sedangkan budaya masyarakat Jepang menganggap bahwa gunung dan sungai adalah bagian dari alam yang sakral dan mulia. Seseorang yang melakukan kejatahan vandalisme seperti yang terjadi di Gunung Fuji tersebut tidak memikirkan akibatnya terhadap lingkungan, tidak menghargai lingkungan, dan memalukan bangsa Indonesia (Paulus, 2014: 5).

Aksi vandalisme berdasarkan laporan Kemendikbud (2014: 3) perlahan-lahan mengancam kenyamanan di lingkungan masyarakat. Berawal dari mencoret-coret

beberapa tempat umum hingga menggunakan pohon sebagai keperluan iklan atau kampanye yang mengakibatkan lingkungan menjadi kumuh, tidak enak dipandang, mengganggu dan merugikan masyarakat. Vandalisme yang terjadi tanpa disadari masyarakat yaitu baliho, *banner*, poster kampanye, spanduk, bendera partai dipaku dan diikat pada pohon-pohon peneduh atau ditempel dan dipasang pada tiang atau tembok bangunan pinggir jalan. Aksi vandalisme tersebut telah melanggar hukum yang terdapat pada pasal 17 ayat 1 Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 15 Tahun 2013 yang bahwa "alat peraga kampanye tidak ditempatkan pada tempat ibadah, rumah sakit atau tempat-tempat pelayanan kesehatan, gedung milik pemerintah, lembaga pendidikan (gedung dan sekolah), jalan-jalan protokol, jalan bebas hambatan, sarana dan prasarana publik, taman, dan pepohonan" (Kemenlh dan Kemenhut, 2014: 6).

Vandalisme menurut Gan (2013: 21) terbagi atas beberapa jenis diantaranya yaitu *acquisitive van-dalism*, *tactical vandalism*, *vindictive vandalism*, *malicious vandalism*, dan *play vandalism*. Peristiwa yang paling sering ditemui yaitu *play vandalism* seperti coretan yang tertera pada gereja di Yogyakarta sehingga tembok disekitar pintu masuk gereja terlihat sangat kotor dan kumuh. *Play vandalism* juga terjadi pada kereta MRT di Depo Lebak Bulus, Jakarta pada bagian luar gerbong kereta nomor tiga di rangkaian kereta kedelapan (K1 1 18 45) MRT Jakarta terdapat coretan grafitti dari pelaku aksi vandalisme yang tidak diketahui. Aksi vandalisme terjadi pula pada badan bus Trans Jakarta dengan nomor bus MYS-17078 dicoret oleh orang yang tidak bertangung jawab dengan tulisan "JKT Day" (Kemendikbud, 2018: 3).

Kerusakan lingkungan akibat pelaku vandalisme terjadi di Provinsi Lampung terutama di wilayah kota seperti pada bangunan *fly over* depan Mall Boemi Kedaton dan dinding pagar gedung pemkot Bandarlampung dengan terteranya coretan yang tidak pantas untuk digambar. Sedangkan di Kota Metro terdapat coretan bertuliskan "XTC" pada dinding pagar Pemkot Metro yang mengakibatkan dinding menjadi kotor (Kemendikbud, 2018: 5).

Terjadinya perilaku vandalisme yang telah dianggap sebagai tindakan kriminal maka pemerintah telah membuat peraturan tentang vandalisme yaitu pada bab XXVII KUHP tentang "Penghancuran atau Pengrusakan Barang", tepatnya di Pasal 406-412 KUHP. Namun ironisnya, masih terdapat masyarakat yang berperilaku vandalisme pada lingkungan seperti di tempat wisata, gedung olahraga, dan sekolah. Hal tersebut diakibatkan kurangnya pengetahuan tentang lingkungan dan kesadaran diri terhadap sikap peduli lingkungan (Kemendikbud, 2014: 3).

Perilaku vandalisme yang terus meningkat akan menjadi sumber kerusakan lingkungan yang tidak dapat dikendalikan oleh manusia itu sendiri. Seperti yang dikatakan dalam Undang-Undang tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup No. 23 adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain. (Kemenlh dan Kemenhut, 2015: 1).

Kerusakan lingkungan memerlukan

suatu perubahan sikap dan perilaku peduli lingkungan. Sikap peduli lingkungan menurut Kemendikbud (2014: 9) merupakan tanggung jawab masing-masing individu, yang umumnya sangat di-pengaruhi oleh faktor pengetahuan. Manusia yang memiliki tingkat pengetahuan lingkungan tinggi akan berpengaruh pada sikap dan perilaku peduli lingkungan yang juga akan semakin baik.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi kerusakan lingkungan yang diakibatkan perilaku vandalisme yaitu memberikan pengetahuan lingkungan di sekolah sehingga diharapkan dapat me-nimbulkan sikap peduli lingkungan diawali dengan menjaga kebersihan dan tidak merusak lingkungan sekolah. Seperti aktualisasi diri atau *self actualization* adalah kebutuhan naluriah pada manusia untuk melakukan yang terbaik dari yang dia bisa. Aktualisasi diri akan berubah sejalan dengan perkembangan hidup seseorang. Ketika mencapai usia tertentu (*adolensi*) seseorang akan mengalami per-geseran aktualisasi diri dari fisiologis ke psikologis. Seseorang yang telah terpenuhi kebutuhan dasarnya akan berkembang untuk memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi, begitu pun pelaku vandalisme karena membutuhkan ruang atau tempat untuk mengekspresikan atau menunjukan eksistensinya sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Sehingga saat adanya pengetahuan lingkungan yang diperoleh di sekolah menimbulkan potensi siswa dalam mengekspresikan sikap peduli terhadap lingkungan (Stia, 2017: 139).

Pengetahuan lingkungan dapat diperoleh siswa melalui pendidikan lingkungan hidup. Hal tersebut diperkuat berdasarkan pendapat Priyanto (2013: 42) bahwa pengetahuan, sikap dan perilaku peduli lingkungan dapat dicapai melalui pendidikan, karena pendidikan merupakan sarana untuk mengubah persepsi, sikap dan perilaku manusia. Pemerintah di Indonesia telah merumuskan pendidikan lingkungan hidup (PLH) baik untuk masyarakat maupun sekolah, seperti program Kalpataru, program Adipura, Proper, Prokasih, dan program Adiwiyata. Untuk mendukung tercapainya pelaksanaan program pemerintah tersebut maka Stout dan Perry (2013: 1-2) berpendapat bahwa pengetahuan lingkungan adalah serangkaian pengetahuan ekologis yang dimiliki oleh individu mengenai lingkungan, sehingga program lingkungan akan sulit terealisasi apabila kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai lingkungan.

Kepedulian lingkungan dianggap sebagai suatu tingkat komitmen dan emosional terhadap berbagai isu me-ngenai lingkungan, sebagai perhatian terhadap fakta-fakta dan perilaku dari diri sendiri dengan konsekuensi tertentu untuk lingkungan, dan kepedulian atau perhatian terhadap isu lingkungan dapat berpengaruh ter-hadap sikap (Suprapti, 2013: 135).

Berdasarkan observasi studi pendahuluan, peneliti melakukan observasi menggunakan angket guru dan siswa yang dilakukan di SMA Negeri 2 Bandarlampung dengan memperoleh hasil yaitu program lingkungan yang pernah diterapkan di SMA N 2 Bandarlampung kurang diapresiasi setelah tiga tahun se-belumnya berdasarkan data Kemendikbud (2015: 2) yaitu pada tahun 2015 SMAN 2 Bandarlampung mendapat penghargaan sebagai sekolah Adiwiyata. Hasil dari studi pendahuluan menggunakan angket guru, diperoleh data yaitu sebesar 33% guru di

SMAN 2 Bandarlampung memberikan penge-tahuan lingkungan melalui mata pelajaran Biologi dan sebesar 17% mengukur pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa, terjadi hambatan dalam pelaksanaan program Jumat bersih yaitu warga sekolah yang masih melanggar peraturan tentang kebersihan sekolah sebesar 33%. Hasil studi pendahuluan menggunakan angket siswa yaitu siswa yang memiliki penge-tahuan lingkungan sebesar 44% kelas XI dan 46% kelas XII, sedangkan siswa yang tidak memiliki pengetahuan lingkungan sebesar 56% kelas XI dan 54% kelas XII, siswa yang memiliki sikap peduli lingkungan sebesar 89% kelas XI dan 95% kelas XII, sedangkan siswa yang tidak memiliki sikap peduli lingkungan sebesar 11% kelas XI dan 5% kelas XII. Siswa yang tidak memperoleh pengetahuan lingkungan di sekolah yaitu sebesar 32% kelas XI dan 38% kelas XII. Selain itu, terdapat ham-batan yang terjadi dalam pelaksanaan menjaga lingkungan sekolah yaitu sebesar 72% kelas XI dan 54% kelas XII.

Hasil data studi pendahuluan yang diperoleh dari SMA Negeri 2 Bandarlampung masalah yang menjadi alasan peneliti perlu untuk dilakukan penelitian karena besarnya presentase dari pengetahuan lingkungan yang diperoleh siswa yaitu ≤50%, sedangkan sikap peduli lingkungan yang dimiliki siswa di SMA N 2 Bandarlampung yaitu mencapai ≥80%. Hasil dari observasi lapangan yang dilakukan penulis mengenai permasalahan lingkungan yang terjadi di beberapa titik di pusat Kota Bandarlampung akibat aksi vandalisme yang tidak diketahui pelakunya yaitu sebesar 60% sehingga menjadi acuan bagi siswa dalam menanggapi masalah vandalisme tersebut. Oleh karena itu, dilaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Pengetahuan Lingkungan dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa SMA Negeri 2 Bandarlampung terhadap Perilaku Vandalisme di Pusat Kota Bandarlampung".

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil bulan November tahun pelajaran 2018/2019. Tempat penelitian di SMA Negeri 2 Bandarlampung. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA berjumlah 72 siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah *ex post facto* dengan metode deskriptif pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi kemudian menurun ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut (Rustaman, 2014: 21).

Sifat penelitian e*x post facto* menurut Arikunto (2016: 5) yaitu tidak ada kontrol terhadap variabel dan penelitian tidak melalui prosesnya dari awal tetapi langsung mengambil hasil. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif karena menurut Sukardi (2013: 157) peneliti mendeskripsikan dari informasi yang terjadi di lapangan tentang pencapaian pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa dan tanggapan terhadap perilaku vandalisme yang telah terjadi untuk menguji suatu hipotesis yang menggunakan perhitungan statistik tanpa melakukan suatu perlakuan apapun. Pendekatan kuantitatif yang dipaparkan oleh Sugiyono (2013: 23) yaitu berupa data konkrit, teramati, terukur, dan

data penelitiannya berupa angka-angka serta analisisnya menggunakan statistik dengan mengetahui besarnya pengaruh pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung.

Prosedur penelitian ini terdiri dari dua tahapan, yaitu (1) tahap pra penelitian; dan (2) tahap pelaksanaan penelitian. Pada tahap prapenelitian, peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan (observasi) ke sekolah, menetapkan subjek dan sampel penelitian, dan menyusun kuesioner untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan terhadap perilaku vandalisme.

Pada tahap penelitian, peneliti menyusun instrumen penelitian yaitu soal tes pengetahuan, kuesioner sikap peduli lingkungan, dan kuesioner tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung. Soal tes disusun berdasarkan KD 3.1, KD 3.2, KD 3.10, dan 3.11 kelas X. Peneliti melakukan uji coba soal tes dan kuesioner di SMA Negeri 9 Bandarlampung, kemudian soal tes dan kuesioner dilakukan uji validitas dan reliabilitas, kemudian soal tes dan kuesioner yang valid digunakan saat pelaksanaan penelitian. Siswa mengerjakan soal tes dan kuesioner selama 90 menit (2 jam pelajaran). Soal tes yang digunakan diuji tingkat kesukaran, uji daya beda, dan uji pengecoh/distraktor.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan soal tes untuk pengetahuan lingkungan, kuesioner untuk sikap peduli lingkungan dan tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung. Bentuk soal tes pengetahuan yang diberikan adalah soal pilihan jamak. Kuesioner sikap peduli lingkungan dan kuesioner tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme berisi pernyataan positif dan negatif dengan penskoran menggunakan *skala Likert*, jika pernyataan positif maka bobot nilai 4, 3, 2, 1 dan jika pernyataan negatif maka bobot nilai 1, 2, 3, 4.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan perhitungan skor soal tes dan kuesioner, kemudian dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji regresi linear berganda yang terdiri dari uji signifikansi, uji F simultan, uji arah pengaruh, dan uji koefisien determinasi (R^2/R *Square*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengetahuan lingkungan siswa SMA Negeri 2 Bandarlampung yang disajikan pada Tabel 1, termasuk dalam kriteria *tinggi* dengan rata-rata skor yaitu 83. Tingginya pengetahuan lingkungan siswa di SMAN 2 Bandarlampung, membuktikan bahwa pendidikan lingkungan hidup terintegrasi kedalam mata pelajaran di sekolah, sesuai dengan pendapat dari Hasri (2015: 5) bahwa pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih mengenal lingkungan dan meningkatkan pengetahuan siswa tentang lingkungan hidup. Hal tersebut didukung berdasarkan Peraturan Menteri Lingkungan Hidup (2013: 1) menyatakan bahwa dengan adanya sarana dan prasarana yang mendukung dapat menjadikan sekolah yang ramah lingkungan serta menjadikan siswa memiliki wawasan luas mengenai lingkungan hidup dan dapat diterapkan

dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil sikap peduli lingkungan siswa pada Tabel 2, diketahui capaian sikap peduli lingkungan siswa berada pada kriteria *baik* dengan skor 73. Capaian sikap peduli lingkungan siswa SMAN 2 Bandarlampung dengan kriteria baik membuktikan bahwa sekolah berbasis lingkungan dengan sarana dan prasarana yang menunjang dalam kelestarian ling-kungan seperti ruang kelas yang terjaga kebersihannya, lingkungan sekolah terdapat banyak pepohonan, tersedianya air bersih, saluran pembuangan tidak mampet, dan tersedianya tempat sampah di berbagai titik di lingkungan sekolah, berpengaruh terhadap sikap kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitarnya sehingga siswa cenderung menjaga lingkungan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Golleman (2016: 9) bahwa keyakinan seseorang dalam memperhatikan kelestarian lingkungan alam sebagai dasar respon untuk bersikap peduli terhadap lingkungan dan berperilaku ramah lingkungan. Capaian sikap peduli lingkungan siswa berkriteria baik diperkuat pula oleh pendapat dari Widyastuti (2014: 23) bahwa sikap peduli lingkungan dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal yang akan membentuk sikap, salah satunya yaitu pendidikan yang memberikan pengetahuan lingkungan mampu membentuk sikap yang positif.

Hasil tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme pada Tabel 3, diperoleh bahwa tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme termasuk dalam kriteria *baik*. Capaian tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme dengan kriteria baik, dipengaruhi oleh pengetahuan lingkungan yang tinggi dan sikap peduli lingkungan yang baik.

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Witami (2016: 124) yaitu pengetahuan lingkungan secara signifikan berpengaruh terhadap tanggapan baik dari masyarakat dan menurunkan kecenderungan berperilaku vandalisme terhadap lingkungan karena pengetahuan menjelaskan bahwa manusia sebagai bagian dari ekosistem alam dan memahami kondisi lingkungan yang akan berimbas pada kehidupan manusia, sehingga membentuk sikap kepedulian lingkungan yang tinggi dan menganggap bahwa perilaku vandalisme adalah perilaku manusia yang merusak lingkungan dengan menganggu kondisi lingkungan.

Pada penelitian ini yaitu diperoleh nilai rata-rata skor pengetahuan lingkungan dari enam aspek yang diuji yaitu (1) penyebab masalah lingkungan; (2) dampak dari masalah lingkungan; (3) solusi pe-nyelesaian masalah lingkungan; (4) prediksi masalah lingkungan di masa mendatang; (5) masalah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari; (6) ketergantungan manusia dengan lingkungan. Berdasarkan data pada Tabel 4, diketahui bahwa rata-rata skor pengetahuan lingkungan siswa yaitu 83,5±7,4.

Indikator yang diuji pada sikap peduli lingkungan yaitu (1) batasan untuk tumbuh dan pandangan antri antrophosentris; (2) kemungkinan krisis lingkungan dan gangguan ter-hadap keseimbangan lingkungan; (3) penolakan terhadap perilaku sewenang-wenang terhadap ling-kungan. Berdasarkan data pada Tabel 4, diperoleh rata-rata skor sikap pe-duli lingkungan siswa yaitu 73±5,2.

Indikator yang diuji pada tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme yaitu (1) perilaku untuk mempromosikan barang

(iklan), jasa, kelompok sosial, politik, genk, dan lembaga (*acquisitive vandalism*); (2) perilaku berupa taktik untuk men-capai tujuan tertentu (*tactical vandalism*); (3) perilaku untuk mem-balas dendam, mengekspresikan kemarahan, kejenuhan, atau frustasi (*vindictive vandalism*); (4) perilaku untuk mengganggu orang lain (*malicious vandalism*); (5) perilaku merusak hanya untuk keisengan belaka atau bermain-main (*play vandalism*). Berdasarkan data pada Tabel 4, diketahui rata-rata skor tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme yaitu sebesar 78,5±4,6.

Berdasarkan hasil pada Tabel 5, diketahui bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal dengan nilai Asmpy. Sig.>0,05. Data hasil pada Tabel 6, diketahui bahwa sampel bervarians sama (homogen) dengan nilai sig.>0,05. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji regresi linear berganda dengan *SPSS versi 21* dan diperoleh hasil uji signifikansi pada Tabel 7 bahwa nilai sig.<0,05 yaitu 0,000<0,05 sehingga Ho ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh signifikan pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung.

Uji yang dilakukan selanjutnya, yaitu uji F simultan untuk mengetahui pengaruh signifikan secara simultan (bersama-sama) variabel X terhadap variabel Y. Berdasarkan hasil pada Tabel 8, diperoleh bahwa nilai $F_{hitung}>F_{tabel}$ yaitu 13,562>3,133 dan nilai sig.<0,05 yaitu 0,000<0,05 sehingga Ho di tolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh signifikan secara simultan antara pengetahuan lingkungan dan sikap peduli ling-kungan siswa terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung.

Tabel 1. Hasil Pengetahuan Lingkungan Siswa SMA Negeri 2 Bandarlampung

No.	Aspek yang diuji	Skor ($\bar{x} \pm sem$)	Kriteria
1.	Penyebab masalah lingkungan	81±22	Tinggi
2.	Dampak dari masalah lingkungan	93±26	Sangat tinggi
3.	Solusi penyelesaian masalah lingkungan	80±16	Tinggi
4.	Prediksi masalah lingkungan di masa mendatang	83±28	Tinggi
5.	Masalah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari	73±25	Sedang
6.	Ketergantungan manusia dengan lingkungan	91±13	Sangat tinggi
	Rata-rata total	83±7	Tinggi

Tabel 2. Hasil Sikap Peduli Lingkungan Siswa SMA Negeri 2 Bandarlampung

No.	Indikator yang diuji	Skor ($\bar{x} \pm sem$)	Kriteria
1.	Batasan untuk tumbuh dan pandangan anti antrophosentris	75±8	Baik

2.	Kemungkinan krisis lingkungan dan gangguan terhadap keseimbangan lingkungan	67±7	Baik
3.	Penolakan terhadap perilaku sewenang-wenang terhadap lingkungan	77±9	Baik
	Total rata-rata	73±5	Baik

Tabel 3. Hasil Tanggapan Siswa terhadap Perilaku Vandalisme di Kota Bandarlampung

No.	Dimensi	Indikator yang diuji	Skor ($\bar{x} \pm sem$)	Kriteria
1.	*Acquisitive vandalism*	Perilaku untuk mempromosikan barang (iklan), jasa, kelompok sosial, politik kelompok genk, atau lembaga	81,4±11	Sangat baik
2.	*Tactical vandalism*	Perilaku berupa taktik untuk mencapai tujuan tertentu	75,6±10	Baik
3.	*Vindictive vandalism*	Perilaku untuk membalas dendam, mengekspresikan kemarahan, kejenuhan, atau frustasi	84,6±9	Sangat baik
4.	*Malicious vandalism*	Perilaku untuk mengganggu orang lain	73,4±8,6	Baik
5.	*Play vandalism*	Perilaku merusak hanya untuk keisengan belaka atau bermain-main	77,9±11,7	Baik
		Total rata-rata	78,5±4,6	Baik

Hasil uji arah pengaruh pada Tabel 9, diperoleh hasil yaitu koefisien b=+0,270 (pengetahuan lingkungan) dan koefisien b=+0,484 (sikap peduli lingkungan) yang artinya pengaruh pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa memberikan arah pengaruh yang positif terhadap tanggapan siswa mengenai perilaku vandalisme yang terjadi di Kota Bandarlampung.

Berdasarkan hasil pada Tabel 10, diperoleh bahwa nilai R^2/R *Square* (koefisien determinasi) sebesar 0,282 sehingga Ho ditolak dan H_1 diterima, artinya ada kontribusi dari pengaruh penge-tahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung yaitu sebesar 28% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. Adanya kontribusi pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa terhadap perilaku vandalisme yang terjadi di Kota Bandarlampung membuktikan bahwa pendidikan lingkungan di sekolah yang terintregasi pada mata pelajaran.

Sekolah berbasis lingkungan dapat mempengaruhi pengetahuan siswa dan keyakinan siswa dalam bersikap dan berperilaku terhadap lingkungan sehingga saat mengetahui bahwa kondisi lingkungan terganggu dengan adanya perilaku vandalisme, maka siswa memberikan tanggapan baik yaitu beranggapan bahwa perilaku vandalisme adalah perilaku yang merusak lingkungan.

Tabel 4. Hasil Penelitian Berdasarkan Aspek dan Indikator yang diuji

Pengetahuan lingkungan		Sikap peduli lingkungan		Tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme	
Aspek yang diuji	Skor	Indikator	Skor	Indikator	Skor
1	81	1	75	1	81
2	93	2	67	2	76
3	80	3	77	3	85
4	83			4	73
5	73			5	78
6	91				
∑ Responden	72	∑ Responden	72	∑ Responden	72
Rata-rata	83,5	Rata-rata	72,9	Rata-rata	78,5
St. deviasi	7,4	St. deviasi	5,2	St. deviasi	4,6

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Asmpy. Sig	α	Keterangan
Pengetahuan lingkungan	0,156	0,05	Normal
Sikap peduli lingkungan	0,988	0,05	Normal
Tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme	0,349	0,05	Normal

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	sig.	α	Keterangan
Pengetahuan lingkungan	0,192	0,05	Homogen
Sikap peduli lingkungan	0,095	0,05	Homogen
Tanggapan siswa terhadap perilaku vandalisme	0,267	0,05	Homogen

Tabel 7. Hasil Uji Signifikansi Pengaruh Pengetahuan Lingkungan dan Sikap Peduli Lingkungan terhadap Perilaku Vandalisme di Kota Bandarlampung

Variabel	sig.	α	Keterangan
Pengetahuan lingkungan	0,000	0,05	Signifikan
Sikap peduli lingkungan	0,000	0,05	Signifikan

Tabel 8. Hasil Uji F Pengaruh Pengetahuan Lingkungan dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa Secara Simultan terhadap Perilaku Vandalisme di Kota Bandarlampung

Variabel	F_{hitung}	F_{tabel}	sig.	α	Keterangan
Pengetahuan lingkungan	13,562	3,133	0,000	0,05	Simultan
Sikap peduli lingkungan	13,562	3,133	0,000	0,05	Simultan

Tabel 9. Hasil Uji Arah Pengaruh

Variabel	a (Constant)	Koefisien b	Keterangan
Pengetahuan lingkungan	20,452	0,270	Positif
Sikap peduli lingkungan	20,452	0,484	Positif

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2/ R *Square*)

Variabel	R *Square*	R^2 (%)	Keterangan
Pengetahuan lingkungan	0,282	28,2	Berkontribusi
Sikap peduli lingkungan	0,282	28,2	Berkontribusi

Tanggapan terhadap perilaku vandalisme di dukung oleh hasil penelitian Fajar (2014: 16) bahwa bentuk perhatian dari lingkungan yang mendukung kelestarian lingkungan dan memberikan pendidikan lingkungan baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat dan keluarga, akan memberikan tanggapan seseorang terhadap perilaku vandalisme bahwa vandalisme sebagai fenomena tingkah laku berupa reaksi yang salah dari proses belajar, dikarenakan ketidakmampuan seseorang dalam melakukan adaptasi terhadap lingkungan sekitar. Pendapat tersebut didukung pula oleh Masruri (2014: 26) bahwa perilaku vandalisme yang terjadi dilakukan sebagai mekanisme pelarian diri yang salah (tidak rasional) dan pelanggaran terhadap norma peraturan seperti kebiasaan vandalisme.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa (variabel X) terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung (variabel Y) dengan arah pengaruh yang positif antara pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa (X) terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung (Y). Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh secara simultan antara pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa (variabel X) terhadap perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung (variabel Y), artinya kedua variabel X (pengetahuan dan sikap) berpengaruh secara bersamaan terhadap variabel Y (perilaku vandalisme di Kota Bandarlampung). Terdapat kontribusi dari pengaruh pengetahuan lingkungan dan sikap peduli lingkungan siswa (X) terhadap perilaku vandalisme (Y), adanya kontribusi diperoleh dari pengetahuan lingkungan siswa berkriteria *tinggi* dan sikap peduli lingkungan siswa berkriteria *baik*, sehingga berkontribusi memberikan tanggapan berkriteria *baik* terhadap perilaku vandalisme yang terjadi di Kota Bandarlampung.

SARAN

Penulis mengemukakan saran yaitu bagi peneliti selanjutnya, lebih mempersiapkan studi pendahuluan sebelum melakukan penelitian, seperti kuesioner disiapkan semaksimal mungkin sesuai keperluan studi pendahuluan yang ingin diperoleh dan peneliti supaya lebih bijak dalam menentukan arah penelitian yang tepat saat melaksanakan penelitian, terutama terhadap variabel yang bersifat negatif seperti kerusakan lingkungan akibat vandalisme. Selain itu, lebih mempersiapkan dalam menentukan dan menyusun instrumen penelitian agar waktu penyusunan dan validasi instrumen tidak terlalu lama.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur*

Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Badan Pusat Statistik. 2015. *Indikator Peduli Lingkungan Hidup*. Jakarta: BPS.

Badan Lingkungan Hidup Daerah. 2016. *Kerusakan Ekosistem*. Lampung: BLHD.

Fajar, Purnomo. 2014. Perilaku Vandalisme Remaja di Kabupaten Kulon Progo. *Social Science Education Journal*. Vol 3(1): 93-107.

Gan, Swee Eng. 2013. *Ecological Intellegen*. Jakarta: PT. Gramedia.

Golleman, Daniel. 2016. *Environmental and Proenviromental Behavior.* Jakarta: PT. Gra-media.

Hasri, Hanna. 2015. *Pembuatan Video Pembelajaran Lingkungan Hidup Berbasis Kondisi Lokal untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap*. (Skripsi). Yogyakarta: UGM.

Hermansyah, Agung. 2018. *Pembangunan Insfrastruktur dan Partisipasi Masyarakat*. Jakarta: Hukum Pemerintahan.

Kementrian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. 2014. *Pendidikan Lingkungan di Indonesia*. Jakarta: Kemenlh.

_____. 2015. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Jakarta: Kemenlh.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Pedoman Penggunaan Kriteria dan Standar untuk Aplikasi Daya Dukung dan Daya Tampung Lingkungan Hidup dalam Pengendalian Perkembangan Kawasan*. Jakarta: KLH.

_____. 2015. *Daftar Sekolah yang Meraih Penghargaan Adi-wiyata 2015*. Jakarta: Kemen-dikbud.

_____. 2018. *Kualitas Lingkungan Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.

Masruri, Kholid. 2014. *Peranan SMA Negeri dalam Penanggulangan Aksi Vandalisme di Wilayah Kota Yogyakarta.* (Skripsi). Yogyakarta: FIS UNY.

Paulus, Risang. 2014. *Vandalisme Mempermalukan Bangsa*. Surabaya: PT Indo Surabaya.

Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Republik Indonesia. 2013. *Pedoman Pelaksanaan Program Adiwiyata*. Jakarta. Permenlh. (Online). Diakses pada tanggal 26 Oktober 2018, 23.11 WIB.http://blh.jogjaprov.go.id/data/1/53/38484866.pdf.

Priyanto, A.R. 2013. *Multiply Your Multiple Intelligences: Melatih 8 Kecerdasan Majemuk pada Anak dan Dewasa*. Yogyakarta: Andi Offset.

Rustaman. 2014. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori Aplikasi*. PT Jakarta: Bumi Aksara.

Stia, Ningsih. 2017. *Hukum Lingkungan dan Ekologi Pembangunan*. Jakarta: Erlangga.

Stout, S., dan Perry. 2013. *Ekologi Lingkungan Hidup dan Pembangunan.* Jakarta: Djambatan.

Sugiyono. 2013. *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi, 2013. *Metodologi Penelitian dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif).* Jakarta: Gaung Persada Press GP

Press.

Suprapti. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wahana Lingkungan Hidup Indonesia. 2016. *Permasalahan dalam Pengelolaan Lahan*. Jakarta: WALHI.

_____. 2018. *Permasalahan Lingkungan Hidup*. Jakarta: WALHI.

Widyastuti, Sri. 2014. *Teori dalam Kesiapan untuk Berperilaku terhadap Lingkungan*. Surabaya: Cahaya Sakti.

Witami, Rizki Widya. 2016. *Pengaruh Pemahaman Lingkungan Terhadap Perilaku Vandalisme Pengunjung Taman Teras Cikapundung dan Taman Lansia Bandung*. (Skripsi). Bandung: UPI.

PENGARUH PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS

Siska Ulfiana*, Rini Rita T. Marpaung , Darlen Sikumbang
Pendidikan Biologi, FKIP Univeritas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No. 1 Bandarlampung
**e-mail*: Siskaulfiana01@gmail.com, Telp.: +6285789683588

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran atau informasi mengenai pengaruh penerapan model *discovery* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent pretest-posttest control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah 60 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bandar Lampung yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Data penelitian dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, dan *Independent Sample t-test* pada taraf kepercayaan 5% menggunakan bantuan program *SPSS 17.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-gain dari pretest dan posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol (eksperimen =0,50; kontrol =0,32). Presentase peningkatan pada indikator memberikan penjelasan sederhana 96, membangun keterampilan dasar 88, menyimpukan 74, memberikan penjelasan lanjut 95, strategi dan taktik 66. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *discovery* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi pencemaran lingkungan.

Kata kunci: Model *Discovery Learning*, Keterampilan berpikir kritis, Pencemaran Lingkungan

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin maju mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, berkembangnya IPTEK tersebut mengakibatkan semua informasi dengan sangat mudah masuk kedalam diri setiap individu. Mudah masuknya segala informasi membuat setiap individu harus berpikir secara kritis untuk menyaring informasi-informasi tersebut. Berpikir kritis merupakan sebuah proses yang bermuara pada penarikan kesimpulan tentang apa yang harus kita percayai dan tindakan apa yang akan kita lakukan, karena informasi yang masuk tersebut tidak semuanya bersifat baik, melainkan ada yang bersifat buruk, sehingga setiap individu harus mampu membedakan antara yang baik dan buruk, membedakan antara kebenaran serta kebohongan (Johnson, 2007: 187).

Kemampuan berpikir kritis telah menjadi hal yang sangat diperhatikan dalam perkembangan berpikir siswa. Beberapa negara maju telah mengembangkan sistem pendidikan yang mampu mengasah dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa agar berkembang dengan baik (*OECD*,

2013: 1). Namun, pendidikan di Indonesia belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis tersebut. Hal ini diketahui berdasarkan hasil analisis literasi sains OECD melalui *Programme for International Student Assessment* (PISA).

Hasil survey PISA 2015 performa siswa-siswi Indonesia masih tergolong rendah. Berturut-turut rata-rata skor pencapaian siswa siswi Indonesia untuk sains, membaca, dan matematika berada di peringkat 62, 61, dan 63 dari 69 negara yang dievaluasi. Peringkat dan rata-rata skor Indonesia tersebut tidak berbeda jauh dengan hasil tes dan survei PISA terdahulu pada tahun 2012 yang juga berada pada kelompok penguasaan materi yang rendah (OECD, 2015: 14). Data tersebut membuktikan bahwa siswa-siswa Indonesia belum memiliki kemampuan berpikir kritis.

Pada akhir – akhir ini, tidak hanya masalah dibidang pendidikan saja yang menjadi perhatian. Masalah lingkungan juga terus menjadi pembicaraan dibanyak Negara. Pencemaran dan kerusakan lingkungan dimuka bumi sampai isu global warming yang memicu perubahan suhu permukaan bumi menjadi masalah yang signifikan bagi setiap negara. Fenomena kerusakan alam terjadi diberbagai belahan dunia bukanlah tanpa sebab. Penyebabnya tidak lain adalah tidak terkontrolnya keseimbangan alam. Kerusakan lingkungan terjadi karena akibat dari sikap peduli manusia terhadap lingkungan masih rendah. Hal itu terbukti dengan banyaknya aktivitas maupun perilaku manusia yang kurang peduli terhadap lingkungan, yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari seperti membuang sampah di sungai, *illegal logging*, lahan hijau yang dirubah menjadi rumah dan pembangunan pabrik serta didirikannya pusat perbelanjaan. Hal tersebut tidak disertai dengan sikap peduli dan bertanggung jawab pada kelestarian lingkungan.

Hingga kini, pencemaran lingkungan masih menjadi masalah yang serius bagi bangsa Indonesia, salah satunya adalah masalah sampah. Sampah telah menjadi permasalahan yang serius terutama di kota -kota besar. “Sampah merupakan konsekuensi dari adanya aktivitas manusia. Setiap aktivitas manusia menghasilkan buangan atau sampah” (Dwiyatmo, 2007: 49). Menurut data yang dihimpun dari *Japan International Cooperation Agency* (JICA) pada tahun 2008 menyatakan bahwa, “Pemerintah sudah berusaha secara maksimal, hanya saja hasilnya belum maksimal. Pemerintah hanya mampu menangani 56% dari total sampah yang dihasilkan penduduk secara nasional. Sedangkan dipulau Jawa baru terlayani 59% dari total jumlah penduduk”.

Salah satu cara dalam upaya mengubah perilaku peduli lingkungan yang masih rendah tersebut adalah melalui jalur

pendidikan. Sekolah merupakan salah satu komponen utama dalam kehidupan seorang anak selain keluarga dan lingkungan sekitar mereka. Secara umum sekolah merupakan tempat dimana seorang anak distimulasi untuk belajar di bawah pengawasan guru. Sekolah juga tempat yang signifikan bagi siswa dalam tahap perkembangannya dan merupakan sebuah lingkungan sosial yang berpengaruh bagi kehidupan mereka. Banyak mata pelajaran yang diberikan di sekolah, salah satunya yaitu mata pelajaran IPA di tingkat menengah (SMP). Dalam mata pelajaran IPA tersebut terdapat materi mengenai Pencemaran Lingkungan. Materi tersebut memiliki kompetensi dasar yaitu menganalisis terjadinya pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem. Untuk mencapai kompetensi tersebut dibutuhkan keterampilan berpikir kritis siswa agar mampu menganalisis permasalahan-permasalahan yang terjadi dilingkungan.

Berpikir kritis diperlukan dalam rangka memecahkan suatu permasalahan sehingga diperoleh keputusan yang cepat dan tepat. Peserta didik yang berpikir kritis adalah siswa yang mampu mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mengkonstruksi argumen serta mampu memecahkan masalah dengan tepat. Upaya untuk melatihkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sering luput dari perhatian guru. Hal ini tampak dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMP Negeri 3 Bandar Lampung bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru yang lebih banyak memberi informasi, diikuti oleh diskusi dan latihan dengan frekuensi yang sangat terbatas.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan diatas sudah terlihat dampaknya pada pencapaian literasi sains, Indonesia masih berada dalam urutan yang masih terbilang rendah, karena pembelajaran IPA di Indonesia hanya menekankan pada aspek konten (isi atau pengalaman) saja, sedangkan aspek kompetensi (proses) dan aspek konteks kurang diperhatikan. Oleh karena itu, upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam berpikir, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi suatu informasi, data, dan berperan aktif dalam mengkomunikasikan hasilnya.

Keterampilan yang harus dimiliki peserta didik untuk mengatasi masalah tersebut adalah keterampilan komunikasi efektif dan kemampuan berpikir. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan melatih kemampuan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk dilatihkan di dalam pembelajaran IPA agar peserta didik memiliki nalar logis, penjelasan dan pandangan yang jelas dari hal-hal yang dipelajari. Kegiatan

pembelajaran sains berbasis argumentasi akan mendorong peserta didik untuk mengembangankan kemampuan dan kebiasaan berpikir (Sampson & Gerbino, 2010: 427– 431).

Untuk mengatasi rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik diperlukan model pembelajaran yang dapat membekali kemampuan berpikir kritis. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kritis adalah model *discovery based learning.* Model *discovery based learning* merupakan salah satu model yang dapat digunakan, karena model *discovery based learning* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama diingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berpikir analisis dan memecahkan sendiri *problem* yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat (Hosnan, 2014: 281).

Salah satu materi dalam pembelajaran IPA yang ada di SMP adalah Pencemaran Lingkungan. Pembelajaran mengenai Pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem ini penting diketahui oleh peserta didik. Pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem merupakan materi padat, dan memerlukan strategi yang reflektif. Peserta didik tidak cukup hanya memiliki kemampuan menghafal saja tetapi juga memerlukan pemahaman materi yang komperhensif (Amalia, dkk., 2012). Berdasarkan hasil penelitian (Ermiyati, 2014) menyatakan bahwa data nilai hasil belajar peserta didik pada materi pencemaran lingkungan di sekolah yang telah diteliti menunjukkan masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar rendah dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi pencemaran lingkungan maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

Dengan demikian penerapan model *discovery based learning* diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pencemaran lingkungan. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul pengaruh penerapan model *discovery based learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi pokok pencemaran lingkungan di SMP Negeri 3 Bandar Lampung.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bandar Lampung. Adapun pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada tanggal 25 Oktober - 7 November 2018.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester genap SMP Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019. Seluruh populasi terbagi ke dalam 10 kelas. Sampel dicuplik dari populasi dengan teknik *cluster random sampling* (sampling klaster). Kelompok sampel ditetapkan adalah dua kelas. Satu kelas sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas lain sebagai kelas eksperimen. Teknik *cluster random sampling* adalah suatu teknik yang menggunakan kelompok individu bukan individu sebagai unit sampelnya. Peneliti secara acak memilih unit (kelompok individu). Kemudian, individu yang tergabung dalam anggota kelompok terpilih akan secara otomatis menjadi subjek penelitiannya (Sugiyono, 2008: 121).

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain pretes-postes kelompok kontrol non-ekuivalen. Kelas kontrol maupun kelas eksperimen menggunakan kelas yang ada dan satu level dengan kondisi yang homogen. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan metode *discovery,* sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan metode ceramah.

Penelitian dilaksanakan dalam dua tahapan, yaitu 1) tahap prapenelitian dan 2) tahap pelaksanaan penelitian. Pada tahap prapenelitian peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan (observasi) ke sekolah; selanjutnya mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakannya penelitian; membuat dan menyusun instrumen penelitian; membuat instrumen penelitian yaitu soal *pretest* dan *postest* keterampilan berpikir kritis dan kuesioner tanggapan siswa mengenai pembelajaran model *discovery*; menetapkan sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kontrol.

Pada tahap pelaksanaan penelitian, langkah awal yang dilakukan yaitu memberikan test awal (*pre-test*) untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*); memberikan perlakuan yaitu dengan cara menerapkan model *discovery* pada pembelajaran; memberikan test akhir (*post-test*) untuk mengukur peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*); memberikan kuesioner tanggapan siswa mengenai pembelajaran model *discovery* kepada siswa setelah diberikan perlakuan.

Ada dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik triangluasi instru-men, yaitu penggunaan beberapa in-strumen seperti pretes-postes dan angket tanggapan peserta didik. Instrumen tes tersebut sebelum diujikan pada peserta didik terlebih dahulu diuji kelayakannya dengan melihat uji validitas dan uji reliabilitas.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini diperoleh dari pretes-postes dan angket tanggapan peserta didik. Pada nilai pretes diambil pada awal kegiatan pembelajaran dilakukan, sedangkan nilai postes diambil pada akhir kegiatan pembelajaran.

Bentuk soal yang diberikan adalah soal esai. Angket yang digunakan adalah angket tipe tertutup yang diberikan diakhir pertemuan, digunakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penerapan model discovery.

Adapun analisis yang dilakukan untuk data kuantitatif (pretes-postes) yaitu menggunakan uji statistik untuk menganalisis hasil pretes-postes dengan menghitung *Gain* yang dinormalisasi. Sedangkan untuk data kualitatif (angket tanggapan peserta didik) dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil rata-rata n-gain pretes dan postes kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas control. (Tabel 1).

Tabel 1. Tabulasi perbandingan nilai pretest, posttest dan N-*gain*

No	Kelas	$\overline{X}$ Pretest	$\overline{X}$ Postest	$\overline{X}$ N-gain	Interprestasi N-gain
1	Kontrol	59	72	0.32	Sedang
2	Eksperimen	61	83	0.50	Sedang

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai *pretest, postest,* dan *N-gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selanjutnya peningkatan hasil belajar peserta didik juga dilihat dari hasil data presentase setiap indikator berpikir kritis siswa yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Presentase Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Per Indikator

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Presentase	Kategori	Presentase	Kategori
A	96	Sangat tinggi	83	Sangat tinggi
B	88	Sangat tinggi	68	Sedang
C	74	Tinggi	69	Sedang
D	95	Sangat tinggi	86	Sangat tinggi
E	66	Sedang	46	Rendah

Keterangan: A= Memberikan penjelasan sederhana, B= Membangun keterampilan dasar, C= Menyimpukan. D= Memberikan penjelasan lanjut, E= Strategi dan taktik

Berdasarkan tabel 2 diatas, keterampilan berpikir kritis peserta didik per indikator tersebar pada 3 kategori pada kelas eksperimen, yaitu sangat tinggi, tinggi dan sedang. Keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar dan memberikan penjelasan lanjut dalam kategori sangat tinggi, menyimpulkan dalam kategori tinggi, strategi dan taktik pada kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol tersebar pada 3 kategori, yaitu sangat tinggi, sedang dan rendah. Keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memberikan penjelasan sederhana , memberikan penjelasan lanjut dalam kategori tinggi, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan dalam kategori sedang, strategi dan taktik pada kategori rendah. Selanjutnya dilakukan uji statistik dengan bantuan *SPSS 17.0* terhadap nilai *pretest*, *posttest*, dan *N-gain* siswa. Data yang diperoleh dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-test.* Hasil uji statistik dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Tabulasi uji statistik *pretest*, *posttest*, dan *N-gain* kognitif siswa

Nilai	Kelas	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji *Independent Sample t-test.*
Pretest	E	*Sig.*0,050 > 0,05	*Sig* 0,246 > 0,05	*Sig. (2-tailed)* 0,009 < 0,05
	K	*Sig.*0,200 > 0,05		
Postest	E	*Sig.*0,069 > 0,05	*Sig.* 0,223 > 0,05	
	K	*Sig.*0,200 > 0,05		
N-gain (Interpretasi *N-gain*)	E	*Sig.*0,200 > 0,05	*Sig.* 0,074 > 0,05	
	K	*Sig.*0,158 > 0,05		

Keterangan : E = Eksperimen (Model *Discovery Learning*), K = Kontrol (Metode Ceramah)

Berdasarkan Tabel 12 hasil *pretest, postest,* dan *N-gain* kognitif siswa dilakukan uji normalitas (menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*), diperoleh hasil bahwa

sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Uji homogenitas (menggunakan uji *Levene Test*) terhadap *pretest, postest,* dan *N-gain* kognitif, diperoleh hasil bahwa data yang diuji homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya dilakukan uji *Independent-Sample T-Test* (untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelas antara peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen). Berdasarkan Tabel 12, terlihat bahwa nilai *sig. (2-tailed)* 0,009 < 0,05 yang berarti *N-gain* rata-rata hasil belajar aspek kognitif antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan, sehingga keputusan uji terima H_1 yang berarti bahwa rata-rata *N-gain* kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata *N-gain* kelas control.

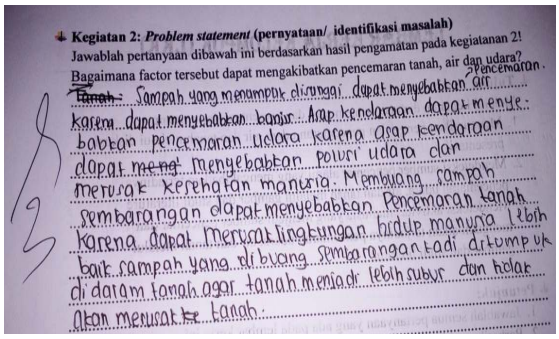
PEMBAHASAN

Hasil analisis terhadap nilai *N-Gain* (Tabel 1) diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, kelas eksperimen memiliki nilai *N-Gain* lebih tinggi dibandingkan kelas control yaitu sebesar 0.50 sedangkan kelas kontrol sebesar 0.32 Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model *discovery Learning* dan kelas kontrol dengan metode ceramah. Peningkatan KBK siswa setelah menggunakan model *Discovery Learning* juga didukung dengan peningkatan nilai per-indikator KBK siswa (Tabel 2) pada postes kelas eksperimen dengan kriteria sangat tinggi pada indikator memberikan penjelasan dasar, membangun keterampilan dasar dan memberikan penjelasan lanjut serta kriteria tinggi pada indikator menyimpulkan.

Peningkatan KBK yang dialami oleh siswa tersebut, tidak lepas dari penggunaan model *discovery learning,* karena pada model *discovery* siswa dilatih untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengomunikasikan melalui sintaksnya yang disajikan pada Lembar Kerja Kelompok (LKK). Model *discovery* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa salah satunya adalah proses pembelajaran model *discovery* yang bersifat konstruktivis dan kontekstual sehingga menjadi lebih bermakna. Dalam model *discovery* siswa dilatih untuk menemukan sendiri informasi atau konsep dalam menyelesaikan permasalahan secara langsung melalui kegiatan penyelidikan dan menemukan konsep dengan kritis, logis dan analisis sehingga bisa menimbulkan rasa puas dan percaya diri. Kepuasan batin ini mendorongnya untuk melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.

Seperti halnya yang dikemukakan oleh Hosnan (2014: 282) model *discovery*

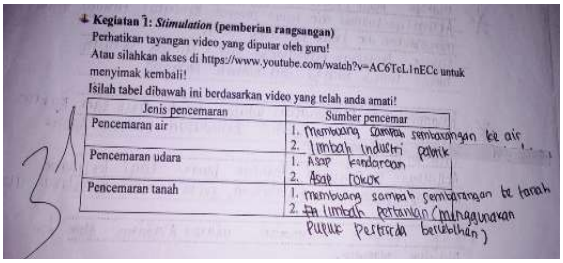
learning adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Penerapan model *discovery learning* menuntut siswa lebih aktif untuk membaca dan mencari informasi/ pengetahuan untuk memecahan masalah yang diberikan guru. Hasil peningkatan tersebut dapat dibuktikan berdasarkan contoh jawaban siswa dalam memberikan penjelasan dasar:


Kegiatan 2: *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)
Jawablah pertanyaan dibawah ini berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatanan 2!
Bagaimana factor tersebut dapat mengakibatkan pencemaran tanah, air dan udara?
Tanah : Sampah yang menumpuk ditungai dapat menyebabkan air Pencemaran karena dapat menyebabkan banjir. Asap kendaraan dapat menyebabkan pencemaran udara karena asap kendaraan dapat meng menyebabkan polusi udara dan merusak kesehatan manusia. Membuang sampah sembarangan dapat menyebabkan Pencemaran tanah karena dapat merusak lingkungan hidup manusia lebih baik sampah yang dibuang sembarangan jadi dirumpuk di dalam tanah agar tanah menjadi lebih subur dan bolak akan merusak ke tanah.

Gambar 1. Contoh jawaban siswa untuk indikator memberikan penjelasan sederhana (LKK eksperimen pertemuan ke-1 soal nomor 2).

Komentar LKK:
Berdasarkan jawaban peserta didik pada LKK di atas, terlihat bahwa peserta didik telah mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Sehingga siswa mendapatkan skor 3. Keterampilan siswa tersebut menunjukkan peserta didik memiliki keterampilan memberikan penjelasan dasar.

Jhonson (2007: 187) menerangkan bahwa pembelajaran *discovery* yang dilaksanakan peserta didik dalam proses belajarnya, diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Selain memberikan penjelasan dasar, keterampilan yang berkembang selama proses pembelajaran berlangsung adalah keterampilan membangun keterampilan dasar. Keberhasilan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan membangun keterampilan dasar dibuktikan melalui contoh jawaban siswa berikut:


Kegiatan 1: *Stimulation* (pemberian rangsangan)
Perhatikan tayangan video yang diputar oleh guru!
Atau silahkan akses di https://www.youtube.com/watch?v=AC6TcL1nECc untuk menyimak kembali!
Isilah tabel dibawah ini berdasarkan video yang telah anda amati!

Jenis pencemaran	Sumber pencemar
Pencemaran air	1. membuang sampah sembarangan ke air 2. limbah industri pabrik
Pencemaran udara	1. asap kendaraan 2. asap rokok
Pencemaran tanah	1. membuang sampah sembarangan ke tanah 2. limbah pertanian (menggunakan pupuk pestisida berlebihan)

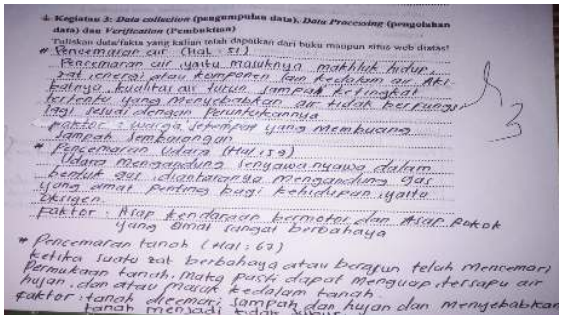
Gambar 2. Contoh jawaban siswa untuk indikator membangun keterampilan dasar (LKK eksperimen pertemuan ke-1 soal nomor 1).

Komentar LKK:
Berdasarkan jawaban sopada LKK di atas, terlihat bahwa siswa telah mampu mengumpulkan hasil pengamatan dengan baik. Sehingga siswa mendapatkan skor 3. Keterampilan tersebut menunjukkan siswa memiliki keterampilan untuk membangun keterampilan dasar.

Peningkatan keterampilan membangun keterampilan dasar berkembang karena berdasarkan data hasil analisis nilai rata-rata *N-gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol (Tabel 1). Peningkatan nilai tersebut karena saat

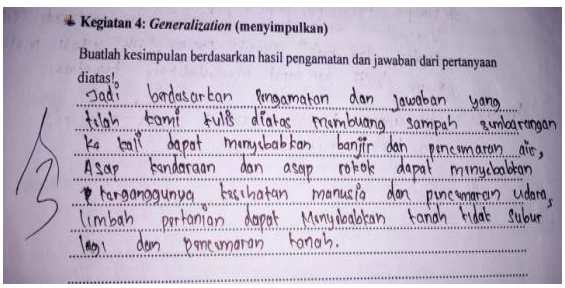
proses pembelajaran peserta didik melakukan pengamatan dengan mengamati video yang ditayangkan oleh guru yaitu mengenai factor–faktor pencemaran yang dilakukan secara berkelompok. Selain itu, menurut Johnson (2007: 176) pembelajaran penemuan merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan konstruktivis modern. Pada pembelajaran penemuan, peserta didik didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep- konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong peserta didik agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri.

Sehingga melalui proses pembelajaran *discovery* tersebut, keterampilan membangun keterampilan dasar peserta didik dapat meningkat. Keterampilan berpikir kritis lainnya yang juga berkembang adalah membuat penjelasan lebih lanjut. Keberhasilan peserta didik dalam membuat penjelasan lebih lanjut dibuktikan dengan contoh jawaban siswa berikut:


Gambar 3. Contoh jawaban siswa untuk indikator membuat penjelasan lanjut (LKK eksperimen soal nomor 3).

Komentar LKS:
Berdasarkan jawaban siswa pada LKK di atas, terlihat bahwa peserta didik telah mampu menjawab soal dengan baik. Sehingga peserta didik mendapatkan skor 3. Keterampilan tersebut menunjukkan siswa memiliki keterampilan untuk membuat penjelasan lanjut.

Pada saat proses pembelajaran, peserta didik didorong untuk melakukan identifikasi lebih lanjut mengenai data-data yang telah diperoleh dengan menjawab soal-soal yang diberikan pada LKK sehingga peserta didik memperoleh informasi-informasi yang baru. Hasil penelitian Risqi Rahman (2014: 58) menerangkan bahwa metode *discovery* mendorong perkembangan aktual dan perkembangan potensial peserta didik melalui pertayaan-pertanyan yang dimuat dalam lembar kerja siswa. Aspek keterampilan berpikir kritis terakhir yang dinilai adalah menyimpulkan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan contoh jawaban siswa berikut:


Gambar 4. Contoh jawaban siswa untuk indikator menyimpulkan (LKK eksperimen pertemuan ke-1 soal nomor 4).

Komentar LKK:
Berdasarkan jawaban siswa pada LKK di atas, terlihat bahwa siswa telah mampu menyimpulkan hasil pengamatan dengan baik. Sehingga siswa mendapatkan skor 3.

Keterampilan ini berkembang saat peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya. Pada kegiatan ini peserta didik diminta untuk membuat kesimpulan yang sebelumnya terlebih dahulu melakukan pengamatan dan mengumpulkan data sehingga peserta didik dapat membandingkan antara satu data dengan data yang lain dan dapat membuat suatu kesimpulan yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara signifikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aghnia (2013: 36) menunjukkan bahwa penggunaan model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup. Dan menurut penelitian yang dilakukan oleh Alisyani (2011: 45) menyebutkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran materi pokok Fotosintesis menggunakan pembelajaran *discovery* meningkat sebesar 65,29%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi pencemaran lingkungan di SMP Negeri 3 Bandar Lampung.

Menurut hasil penelitian, maka peneliti menyarankan bahwa pembelajaran dengan model *discovery* dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem.

DAFTAR RUJUKAN

Aghnia, E. W. 2014. *Pengaruh Penggunaan Metode Diskoveri Terhadap Aktivitas dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.* Skripsi. Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Alisyani. 2011. *Mengungkap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Metode Diskoveri pada Materi Pokok* Fotosintesi. Skripsi. Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Amalia. 2012. *Pengaruh Accelarated Learning Cycle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Koneksi Matematis Siswa SMP*. Sps UPI. Bandung

Dwiyatmo, Kus. *2007*. *Pencemaran Lingkungan dan Penanganannya*. Citra Aji Parama. Yogyakarta

Ermiyati. 2014. *Pengaruh Model Learning Cycle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya Tahun Ajaran 2013/2014.* IAIN Palangka Raya

Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor.

Johnson, E. B. 2007. *Contextual Teaching & Learning*. MLC. Bandung.

Rahman, R. 2014. *Pengaruh Penggunaann Metode Discovery Terhadap Kemampuan Analogi Matematis Siswa SMK Al-Ihksan Pamarican*. Jurnal Ilmiah. Vol. 3 No. 1. Uhamka. Jawa Barat

Sampson, V., Gerbino, F. (2010). *Two Instructional Models That Teachers Can Use to Promote & Support Scientific Argumenation in the Biology Classroom The American Biology Teacher*, 72 (7), 427– 431.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung

PENGARUH PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 1 PUNGGUR

Siti Qomariyah[1)], Ummi Rosyidah[2)]
[1]Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Tunas Palapa
email: sitiqomariyah.iqom@gmail.com
[2]Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
email: ummirosyium09@gmail.com

Abstrak: Berdasarkan hasil pra-survey yang dilakukan di Mts Ma'arif 1 Punggur, diperoleh data 18 atau 64,29% yang belum tuntas. Oleh karena itu, diperlukan upaya guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan pendekatan yang relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu alternatif, yaitu dengan menggunakan pendekatan matematika realistik. Rumusan masalah penelitian ini adalah "apakah ada pengaruh pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur". Tujuan penelitian ini adalah adalah untuk mengetahui pengaruh pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII_B dan VIII_D Mts Ma'arif 1 Punggur,. Tehnik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang dianalisis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5% yaitu, hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1{,}838 > 1{,}706$. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan matematika realistik memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur.

Kata Kunci: Pendekatan Realisti, Gaya Belajar, Guru

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Dimanapun dan kapanpun di dunia ini pasti terdapat pendidikan. Dengan demikian urusan pertama pendidikan adalah manusia. Perbuatan mendidik diarahkan kepada manusia untuk mengembangkan potensi-potensi dasar manusia agar menjadi nyata.

Dalam perkembangan pendidikan di Indonesia yang perlu diperhatikan bahwa pendidikan akan berhasil dengan maksimal manakala setiap elemen dari pendidikan senantiasa memegang teguh tujuan pendidikan nasional.

Untuk mewujudkan apa yang ada dalam tujuan pendidikan nasional, maka pemerintah telah melakuakan banyak perubahan dan perbaikan pada sistem pendidikan dari berbagai aspek, dari segi kebijakan maupun kurikulum. Faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor penting. Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru, dan bagaimana cara guru itu

mengajarkan pengetahuan itu kepada siswa, turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dapat dicapai siswa.

Sejalan dengan tujuan tersebut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa MTs Ma'arif 1 Punggur, pihak sekolah telah banyak melakukan berbagai tindakan, mulai dari melengkapi perlengkapan kelas, mencari guru yang sesuai dengan mata pelajaran, dan meningkatkan kedisiplinan belajar siswa. Namun hasil belajar siswa masih banyak yang belum memenuhi kriteria, seperti terlihat pada data berikut:

Tabel 1. Data Nilai Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	≥ 70	Tuntas	10	35,71%
2	<70	TidakTuntas	18	64,29%
	Jumlah		**28**	**100%**

Sumber: Daftar nilai kelas VIII Semester ganjil MTs Ma'arif 1 Punggur

Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa masih banyak siswa yang tidak tuntas KKM yaitu 64,29% di bandingkan dengan yang lulus yaitu 35,71% dengan KKN 70.

Hasil observasi dan wawancari diperoleh masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan saat pembelajaran. Masih terdapat siswa yang tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru secara individu. Siswa yang pandai lebih mendominasi dalam pembelajaran maupun pengerjaan soal. Metode pembelajaran yang digunakan secara konvensional.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang di alami siswa tersebut maka pembelajaran matematika dengan Pendidikan Matematika Realistik sangat relevan untuk mengatisi masalah-masalah yang di alami siswa. Pendidikan Matematika Realistik merupakan suatu pendekatan matematika yang mengungkapkan pengalaman dan kejadian yang dekat dengan siswa sebagai sarana untuk memahami persoalan matematika. Suatu masalah realistik tidak harus selalu berupa masalah yang ada di dunia nyata (real world problem) dan bisa di temukan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Suatu masalah di sebut realistik jika masalah tersebut dapat di bayangkan (imagineable) atau nyata (real) dalam pikiran siswa. Dari permasalahan yang nyata tersebut dapat dimanfaatkan untuk pengembangan ide dan pemahaman konsep matematika, sehingga siswa akan dapat dengan mudah memecahkan masalah yang secara otomatis dapat meningkatkan hasil belajar.

Matematika merupakan pengetahuan yang logis, sistematis, berpola, artifisial, abstrak, dan yang tak kalah penting menghendaki pembuktian. Sifat-sifat matematika ini menuntut

pembelajar untuk dapat memahami konsep matematika sehingga dapat memecahkan masalah metematika yang merupakan aplikasi dari pemahaman konsep dan keterampilan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka penulis meneliti masalah ini, mengingat pentingnya suatu pola pengajaran. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul: "Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur".

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah ada pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur. Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Bentuk desain quasi eksperimen 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 dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2011:79). Pada penelitian ini, penulis menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan dengan menggunakan Pendekatan Matematika Relistik dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang sudah digunakan di sekolah.

Perbedaan rata-rata nilai test akhir (*posttest)* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Tabel 2. menggambarkan desain penelitian yang digunakan penulis.

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	***Pre-Test***	**Perlakuan**	***Post-Test***
Kelas Eksperimen	O_1	x	O_2
Kelas Kontrol	O_3		O_4

Sumber: Diambil Dari Buku (Sugiyono 2011:79).

Dengan O_1 adalah hasil belajar kelas eksperimen yaitu kelas VIII_d dan O_3 adalah hasil belajar kelas kontrol yaitu kelas VIII_b sebelum adanya perlakuan yaitu dengan menggunakan Pendekatan Matematika Relistik. O_2 merupakan hasil belajar kelas eksperimen yaitu kelas VIII_d setelah menggunakan Pendekatan Matematika Relistik. O_4 merupakan hasil belajar kelas kontrol yaitu kelas VIII_b yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan Pendekatan Matematika Relistik.

Waktu penelitian semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Pada penelitian ini teknik penentuan sampel adalah peserta didik kelas VIII semester ganjil MTs Ma'arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari dua kelas. Pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sampel penelitian sesuai hasil wawancara dengan guru matematika di sekolah tersebut.

Sampel penelitian yang dipilih terdiri dari 2 kategori, yaitu kelas yang memiliki hasil belajar tinggi dan rendah. Teknik pengumpulan data adalah kegiatan untuk mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian agar penelitian menjadi sistematis dan dipermudah. Maka penulis melakukan tehnik pengumpulan data sebagai berikut:

Observasi

Menurut (Budiyono, 2003:52) Metode obsservasi (pengamatan) adalah cara pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap subjek penelitian demikian hingga si subjek tidak mengetahui bahwa ia sedang diteliti. Berdasarkan pendapat diatas observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap subjek penelitian untuk melengkapi data yang berkaitan dengan penelitian ini. Metode observasi peneliti gunakan untuk mengetahui pendekatan pembelajaran yang digunakan dan kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Wawancara

Menurut (Budiyono, 2003:52) Metode wawancara (disebut pula interview) adalah cara pengumpulan data yang dilakukan memalui percakapan antara peneliti dengan subjek penelitian atau responden. Berdasarkan pendapat diatas wawancara adalah pengeumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan langsung kepada pihak yang berkepentingan untuk melengkapi data yang berkaitan dengan penelitian ini. Metode wawancara peneliti gunakan untuk mengetahui model pembelajran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran.

Dokumentasi

Menurut Budiyono (2003:54) Metode dokumetnasi adalah cara pengumpulan data dengan melihatnya dalam dokumen-dokumen yang telah ada. Dokumen-dokumen tersebut biasanya merupakan dokumen-dokumen resmi yang telah terjamin keakuratannya.

Berdasarkan pendapat diatas dokumentasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat dokumen yang telah ada untuk melengkapi data yang berkaitan dengan penelitian ini. Metode dokumentasi peneliti gunakan untuk mengambil data tentang kondisi sekolah, jumlah peserta didik dan daftar nilai peserta didik yang ada di sekolah.

Tes Tertulis

Menurut (Budiyono, 2003:54) Metode tes adalah cara pengumpulan data yang menghadapkan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau suruhan-suruhan kepada subjek penelitian. Metode ini deilakukan secara individual maupun secara kelompok. Metode ini sangat baik untuk mengungkap hasil belajar di bidang kognitif maupun di bidang psikomotorik.

Berdasarkan pendapat diatas tes adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara subjek mengerjakan sejumlah pertanyaan yang diberikan peneliti guna mengetahui hasil belajar. Metode tes peneliti gunakan untuk mengambil data hasil belajar selama proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Hasil dari nilai tersebut dianggap sebagai hasil belajar siswa dalam penguasaan materi. Pengujian hipotesis menggunakan rumus T_{tes} maka populasinya harus berdistribusi normal dan varians kedua kelompok yang diuji adalah sama, Untuk itu dilakukan uji normalitas, homogenitas dan keseimbangan.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah metode *Lilliefors*. Jika ternyata sampel berasal dari distribuasi normal, maka selanjutnya uji kesamaan dua varians (uji homogenitas).

Uji Homogenitas

Teknik pengujian homogenitas dua variable sebagai berikut:

a. Hipotesis:

   H_0: $\sigma^2 = \sigma_2^2$ (Kedua populasi memiliki varians yang sama)

   H_i: $\sigma^2 \neq \sigma_2^2$ (kedua populasi memiliki varians yang tidak sama)

b. Statistik uji

$$F_{hit} = \frac{Varians\ Terbesar}{Varians\ Terkecil}$$

c. Kriteria Uji :

Tolak H_0 jika : $F_{hit} \geq F_{\alpha(v_1,v_2)}$, Dimana

$F_{\alpha\ (v_1\ ,v_2\ )}$

$$v_1 = n_1 - 1$$
$$v_2 = n_2 - 1$$

d. Kesimpulan

Populasi-populasi homogen jika H_0 diterima dan populasi-populasi tidak homogen jika H_0 ditolak.

Uji Hipotesis

Jika sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh X_1 pendekatan matematika realistik terhadap Y (hasil belajar) maka data dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana (Budiyono, 2013:254).

Hipotesis:

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur.

H_1 = Ada pengaruh penggunaan penggunaan pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur.

Persamaan regresi sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = (dibaca Y topi) Nilai yang diprediksi/ variabel dependen

a = Konstanta (nilai $\hat{Y}$ apabila $X = 0$)

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Untuk menghitung koefisien a dan b adalah sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Selanjutnya untuk menghitung nilai X^2 dan Y^2 menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}$$

$$Y^2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

Keterangan:

X = Variabel bebas (pendekatan matematika realistik)

Y = Variabel terikat (hasil belajar matematika)

n = Banyaknya jumlah peserta didik yang diuji

Kemudian untuk menguji pengaruh penggunaan pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur menggunakan uji statistik t (Budiyono, 2013: 265) yang dirumuskan sebagai berikut:

$$t = \frac{b}{s_b} \sim t(n-2)$$

dimana

$$s_b = \sqrt{\frac{s_{y.x}^2}{\sum X^2}}$$

Sedangkan

$$s_{y.x} = \sqrt{\frac{JKG}{n-2}}$$

$$\text{JKG} = \sum Y^2 - a(\sum Y) - b(\sum XY)$$

Setelah diketahui t hitung, selanjutnya diabndingkan dengan t tabel, jika t hitung > dari t tabel maka hipotesi diterima dan apabila t hitung < t tabel maka hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini data hasil belajar meliputi dua macam yaitu data yang diperoleh dari hasil pre-test dan dari hasil post-test. Data hasil pre-test diberikan sebelum siswa diberi perlakuan menggunakan pendekatan matematika realistik untuk mengetahui keadaan awal hasil belajar matematika. Data hasil post-test diberikan pada siswa setelah siswa diberikan perlakuan (treatment). Adapun deskripsi datanya sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Matematika yang Didapatkan Dari Hasil Pre-test Pada Siswa Kelas VIIIB Semester Ganjil Mts Ma'arif 1 Punggur

Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar matematika pada siswa diberi evaluasi pre-test. Hasil pre-test ini selanjutnya dianalisis untuk memperoleh gambaran atau keadaan awal hasil belajar matematika sebelum diberikan perlakuan menggunakan pendekatan matematika realistik. Berdasarkan analisis maka dapat dihitung nilai rata-rata atau meannya yaitu:

$$\bar{x} = \frac{Jumlah\ nilai}{Jumlah\ peserta\ didik}$$

$$= \frac{1882}{28} = 67{,}214$$

Jadi nilai rata-rata nilai dari hasil pre-test pada kelas VIII B Mts Ma'arif 1 Punggur adalah 67,214.

b. Hasil Belajar Matematika yang Didapatkan Dari Hasil Post-test Pada Siswa Kelas VIIIB Semester Ganjil Mts Ma'arif 1 Punggur

Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar matematika pada siswa diberi evaluasi post-test. Hasil post -test ini selanjutnya dianalisis untuk memperoleh gambaran atau keadaan awal hasil belajar matematika sebelum diberikan perlakuan menggunakan pendekatan matematika realistik. Berdasarkan hasil analisis maka dapat dihitung nilai rata-rata atau meannya yaitu:

$$\bar{x} = \frac{Jumlah\ nilai}{Jumlah\ peserta\ didik}$$

$$= \frac{2248}{28} = 80{,}286$$

Jadi nilai rata-rata nilai dari hasil post-test pada kelas VIII B di Mts Ma'arif 1 Punggur adalah 80,286.

Pengujian Hipotesis

Sebelum diberikan pengajaran dengan menggunakan pendekatan matematika realistik untuk kelas eksperimen. Maka harus terlebih dahulu apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama. Dengan uji keseimbangan bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut seimbang atau mempunyai kemampuan awal sama sebelum penelitian dilakukan. Dat yang digunakan untuk uji keseimbangan adalah pre-test kelas VIII.

a. Uji Normalitas

Rumusan Hipotesis

H_0: sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1: sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

1. Hasil Evaluasi Pre-Test Soal Matematika Mts Ma'arif 1 Punggur

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan metode *Lilliefors.* Sehingga uji normalitas populasi ini dilakukan sebanyak dua kali, yakni masing-masing terhadap hasil pre-test matematika pada kelas eksperimen. Hasil perhitungan uji normalitas kelas eksperimen diperoleh $\bar{X} = 67{,}214$ dan $s = 10{,}616$ maka nilai $L = |F(z_i) - S(z_i)|$ yang paling besar yaitu 0,1547. Sedangkan dari tabel normalitas Lilliefors pada taraf signifikansi 5% dengan ukuran sampel $n = 28$ adalah 0,1641. Oleh karena, $L_{hit} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima yang artinya distribusi frekuensi data yang diuji adalah normal. Sehingga dapat disimpulkan kelompok eksperimen berdistribusi normal.

2. Hasil Evaluasi Post-Test Soal Matematika Mts Ma'arif 1 Punggur

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan metode *Lilliefors.* Sehingga uji normalitas populasi ini dilakukan sebanyak dua kali, yakni masing-masing terhadap hasil post-tes hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan uji normalitas kelas eksperimen diperoleh $\bar{X} = 80{,}286$ dan $s = 8{,}214$ maka nilai $L = |F(z_i) - S(z_i)|$ yang paling besar yaitu 0,1634. Sedangkan dari tabel normalitas Lilliefors pada taraf signifikansi 5% dengan ukuran sampel $n = 28$ adalah 0,1641. Oleh karena, $L_{hit} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima yang artinya distribusi frekuensi data yang diuji adalah normal. Sehingga dapat disimpulkan kelompok eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dari perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh variansi terbesar adalah 69,4709 dan variansi terkecil 69,4145, maka

$$F_{hit} = \frac{Varians\ Terbesar}{Varians\ Terkecil} = \frac{69{,}4709}{69{,}4154} = 0{,}9720$$

Diperoleh $F_{hit} = 0{,}9720$ pada taraf signifikansi 5% dengan $F_{tabel} = 1{,}9395$. Oleh karena $F_{hit} < F_{tabel}$ maka keputusan ujinya adalah H_0 diterima. Berdasarkan keputusan uji tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa data masing-masing sampel berasal dari populasi dengan variansi yang homogen

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini dilakukan setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. maka dilanjutkan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh X_1 pendekatan matematika realistik terhadap Y (hasil belajar) maka data dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Kaitan Antar Variabel

No	Nama	AWAL (X)	AKHIR (Y)	XY	X^2	Y^2
1	AFIFATUNISA N.	60	72	4320	3600	5184
2	AHMAD FATONI	72	84	6048	5184	7056
3	ALI RAHMAT B.	68	76	5168	4624	5776
4	AMI ANDRIAN I.	88	84	7392	7744	7056
5	ANDRI HARJULI	76	80	6080	5776	6400
6	ANIK SUSILOWATI	80	84	6720	6400	7056
7	APRILIANA	60	96	5760	3600	9216
8	AYUTIN DEWI J.	72	76	5472	5184	5776
9	BAGAS PRATAMA	80	84	6720	6400	7056
10	BOBY CHOLIF A.	60	96	5760	3600	9216
11	ERIK ERNANDA	52	84	4368	2704	7056
12	FAHRUR ROSI	52	84	4368	2704	7056
13	FARIZ LIMARAN W.	60	68	4080	3600	4624
14	FIGA DWI J.	80	96	7680	6400	9216
15	HENDRO M.	60	68	4080	3600	4624
16	HENI ISTI KHOMAH	52	72	3744	2704	5184
17	HERI F.	60	72	4320	3600	5184
18	ISTIQOMAH ARI M.	64	72	4608	4096	5184
19	JENTI RATNASARI	64	72	4608	4096	5184
20	KESUMA JAYA	64	72	4608	4096	5184
21	M. KHOIRUL M.	80	88	7040	6400	7744
22	MAYA OKTAVIANI	64	76	4864	4096	5776
23	MUHAMMAD ALWI	72	76	5472	5184	5776
24	MUHAMMAD D.	80	88	7040	6400	7744
25	MUHAMMAD RIFA'I	64	76	4864	4096	5776
26	NAILUL FAUZIAH	68	88	5984	4624	7744
27	NIA SITI N.	48	80	3840	2304	6400
28	NIKO RUBI S.	82	84	6888	6724	7056
	JUMLAH	**1882**	**2248**	**151896**	**129540**	**182304**

Berdasarkan tabel diata maka dapat diketahui bahwa:

n

$= 28, \quad X = 1882,$

$Y = 2248,$

$XY = 151896,$

$X^2 = 129540, Y^2 = 182304$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(2248)(129540) - (1882)(151896)}{28(129540) - (1882)^2}$$

$$a = \frac{(291205920) - (285868272)}{3627120 - 3541924}$$

$$a = \frac{5337648}{85196}$$

$$a = 62{,}6514$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{28(151896) - (1882)(2248)}{28(129540) - (1882)^2}$$

$$b = \frac{4253088 - 4230736}{3627120 - 3541924}$$

$$b = \frac{22352}{85196}$$

$$b = 0{,}2624$$

Dari perhitungan diatas maka diketahui bahwa

nilai $\hat{Y} = 62{,}6514 + 0{,}2624\,X$

Untuk langkah selanjutnya adalah menghitung nilai-nilai X^2 dan Y^2 sebagai berikut:

$n = 28, \quad X = 1882,$

$Y = 2248,$

$X^2 = 129540, Y^2 = 182304$

$$X^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}$$

$$X^2 = 129540 - \frac{(1882)^2}{28}$$

$$X^2 = 129540 - \frac{3541924}{28}$$

$$X^2 = 129540 - 126497$$

$$X^2 = 3043$$

$$Y^2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$Y^2 = 182304 - \frac{(2248)^2}{28}$$

$$Y^2 = 182304 - \frac{5053504}{28}$$

$$Y^2 = 182304 - 180482$$

$$Y^2 = 1821$$

$$\text{JKG} = \sum Y^2 - a(\sum Y) - b(\sum XY)$$

$$\text{JKG} = 182304 - (62{,}6514)(2248) - (0{,}2624)(151896)$$

$$\text{JKG} = 182304 - 140840 - 29851$$

$$\text{JKG} = 1612$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka dapat diperoleh nilai-nilai sebagai berikut:

$a = 62{,}6514$,

$b = 0{,}2624$, $X^2 = 3043$, $Y^2 = 1821$

Kemudian untuk menguji apakah ada pengaruh penggunaan ada pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur maka dibuktikan dengan menggunakan rumus menggunakan uji statistik t (Budiyono, 2013: 265) yang dirumuskan sebagai berikut:

$$t = \frac{b}{s_b} \sim t(n-2)$$

dimana

$$s_b = \sqrt{\frac{s_{y.x}^2}{\sum X^2}}$$

Sedangkan

$$s_{y.x} = \sqrt{\frac{JKG}{n-2}}$$

$$s_{y.x} = \sqrt{\frac{1612}{26}}$$

$$s_{y.x} = \sqrt{62{,}011} = 7{,}875$$

Sedangkan,

$$s_b = \sqrt{\frac{s_{y.x}^2}{\sum X^2}}$$

$$s_b = \sqrt{\frac{62{,}011}{3043}}$$

$$s_b = \sqrt{0{,}0204}$$

$s_b = 0{,}1428$

Selanjutnya untuk mencari t_{hitung} dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$t = \frac{b}{s_b}$$

$$t = \frac{0{,}2624}{0{,}1428}$$

$t = 1{,}8378$

$t = 1{,}838$ (pembulatan)

Setelah diketahui thitung maka langkah selanjutnya adalah membandingkan denan ttabel. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti hipotesisnya diterima. Dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti hipotesisnya ditolak. Untuk menghitung t_{tabel} dengan taraf signifikasi 5% sebagai berikut:

$t_{tabel} = dk = (\alpha)(n-2)$

$t_{tabel} = dk = (0{,}05)(28-2)$

$t_{tabel} = (0{,}05)(26)$

$t_{tabel} = 1{,}706$

Dengan analisis perhitungan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} tersebut diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1{,}838 > 1{,}706$. Dengan demikian hipotesis berbunyi: Ada pengaruh yang positif dalam penggunaan pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII Mts Ma'arif 1 Punggur

Sedangkan nilai-nilai dari hasil belajar matematika dari pre-test dan post-test, setelah diberikan perlakuan menggunakan pendekatan matematika realistik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Persentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Mts Ma'arif 1 Punggur

No	Nilai	Kriteria	Pre-Test		Post-test	
			Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 70	Tuntas	11	39,29	26	92,86
2	< 70	Belum Tuntas	17	60,71	2	7,14
		Jumlah	28	100	28	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui pada pre-test, bahwa peserta didik uang mencapai tuntas belajar hanya 39,29% atau 11 peserta didik, sedangkan peserta didik yang belum mencapai tuntas belajar adalah 60,71% atau 17 peserta didik. Dengan demikian dapat di temukan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar atau belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan masih banyak yaitu 60,71% atau 17 peserta didik dari total keseluruhan 28 peserta didik. Tabel diatas dapat menunjukkan bahwa pada post-test setelah peserta didik mendapatkan perlakuan menggunakan pendekatan matematika realistik yang mencapai tuntas belajar menjadi 96,86% atau 26 peserta didik, sedangkan yang belum mencapai tuntas belajar 7,14% atau 2 peserta didik dari keseluruhan 28 peserta didik.

Setelah peserta didik mendapatkan mendapatkan perlakuan menggunakan pendekatan matematika realistik mengalami peningkatan dalam hasil belajar yang dapat dilihihat dari hasil pre-test dan hasil post-test yaitu siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 yaitu pada pre-test peserta didik yang tuntas sebanyak 39,29% atau 11 peserta didik, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 60,71% atau 17 peserta didik. Dan pada post-test peserta didik yang tuntas sebanyak 96,86% atau 26 peserta didik, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 7,14% atau 4 peserta didik. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang

dilakukan (Krisdaning, 2013) dengan hasil adanya peningkatan nilai rata-rata hasil evaluasi siswa. Setiawan, Candiasa, Kom, & Marhaeni (2014) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran dengan pendekatan PMR, belajar matematika bukan sekedar memindahkan konsep matematika dari guru kepada siswa, melainkan siswa sendiri yang menemukan kembali ide dan konsep matematika melalui eksplorasi masalah-masalah nyata.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analsis data yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata posttest 80,29 dan untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,85. Dari hasil tersebut membuktikan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pendekatan matematika realistik lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran yang biasa di gunakan disekolah.

Hasil perhitungan hipotesis posttest dengan melalui uji-t pada taraf signifikansi 0,05 yaitu didapat hasil $t_{hitung} > t_{tab}$ $(1{,}838 > 1{,}706)$. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa uji hipotesis menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Dan hasil perhitungan ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan matematika realistik memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan pendekatan matematika realistik ini, ada beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut: (1) Sekolah seharusnya menggunakan pendekatan matematika realistik untuk merangsang siswa belajar secara aktif sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. (2) Guru hendaknya dapat menggunakan pendekatan alternative dalam proses belajar mengajar. (3) Peserta didik hendaknya ikut berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran di kelas, lebih bertanggung jawab terhadap tugasnya, dan siswa seharusnya meningkatkan usaha dalam belajar agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.

_____. 2013. *Statistik Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.

Krisdaning. 2013. *Penerapan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Dalam Upaya Meningkatkan*

Kemampuan Memecahkan Masalah Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Manjung Kabupaten Klaten. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Setiawan, I. M. D., Candiasa, I. M., Kom, M. I., & Marhaeni, A. N. 2014. *Pengaruh pendekatan pendidikan matematika realistik (PMR) dan asesmen projek terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dengan mengendalikan kemampuan numerik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan Singaraja*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan vol. 4: hal:1-11.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

EVALUASI PSIKOMETRIS TERHADAP SIKAP ILMIAH MAHASISWA PENDIDIKAN MIPA FKIP UNILA

Tasviri Efkar, Lisa Tania, Andrian Saputra*
Jurusan Pendidikan MIPA
Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung

Abstrak: Sikap ilmiah memang terkait erat dengan metode ilmiah, karena sikap memunculkan metode, dan metode memberikan bukti sikap. Hubungan dekat inilah yang menyebabkan pengaruh sikap ilmiah yang sangat signifikan terhadap performa siswa dalam aplikasi metode ilmiah. Oleh karenanya, pengetahuan mengenai bagaimana sikap ilmiah dan faktor yang mempengaruhinya akan sangat membantu dalam proses peningkatan minat, kemampuan, dan prestasi mahasiswa. Prosedur penelitian ini meliputi: (1) mengadaptasi instrumen berdasarkan kajian literatur-literatur tentang instrumen sikap ilmiah mahasiswa, (2) menganalisis validitas konten dan menyebar instrumen kepada sampel penelitian yang meliputi mahasiswa jurusan PMIPA pada semester genap, dan (3) mengevaluasi data hasil penelitian pada setiap faktor yang berkontribusi terhadap sikap ilmiah mahasiswa dan mengkaji korelasinya terhadap prestasi akademik. Data yang diperoleh dianalisis secara statistika menggunakan teknik analisis faktor untuk mengetahui kontribusi setiap item, analisis reliabilitas dan korelasi *Pearson product moment*. Sampel penelitian adalah 240 orang mahasiswa yang diambil dengan teknik sampel total dari seluruh mahasiswa Jurusan Pendidikan MIPA, FKIP Universitas Lampung.

Kata kunci: sikap ilmiah, prestasi akademik, analisis faktor

Pendahuluan

Kemajuan dalam sains bergantung pada penyelidikan ilmiah secara terus menerus. Banyak peneliti telah melaporkan bahwa pengajaran sains sangat dipengaruhi oleh sistem pendidikan yang terorganisasi dengan baik dan dilengkapi dengan laboratorium yang baik. Juga telah ditunjukkan bahwa salah satu faktor terpenting dalam sains mengajar adalah sikap yang menentukan perilaku (Amjad & Muhammad, 2012).

Salah satu tujuan dari mengajar sains adalah mendorong siswa agar memiliki sikap positif terhadap sains sehingga mampu memberikan efek positif pada pembelajaran siswa (Northwest Region Education Laboratory (NREL), 2002). Menurut Karlinger (1970), sikap adalah konstruk psikologis, atau variabel laten, disimpulkan tanggapan terhadap rangsangan dari yang dapat diamati yang dianggap memediasi konsistensi dan koherensi di antara tanggapan tersebut. Sikap berhubungan dengan berpikir, merasakan, memahami, dan berperilaku terhadap objek kognitif.

Sikap ilmiah adalah hasil yang paling penting dari pengajaran sains. Guru sains seharusnya membuat upaya khusus untuk mengembangkan sikap ilmiah anak didiknya. Beberapa ciri sikap ilmiah dalam suatu individu adalah pikiran terbuka, rasa ingin tahu, penilaian berdasarkan fakta-fakta terverifikasi, siap untuk diuji dan memverifikasi kesimpulan, iman dalam hubungan sebab dan akibat, siap untuk mempertimbangkan kembali penilaiannya, bebas dari takhayul dan keyakinan salah, jujur dalam merekam, mengumpulkan, dan melaporkan data ilmiah, kritis dalam pengamatan, dan lebih percaya pada buku yang ditulis oleh spesialis di bidangnya masing-masing. Sikap ilmiah adalah keingintahuan untuk mengetahui tentang lingkungan seseorang; keyakinan itu tidak ada yang bisa terjadi tanpa sebab dan kejadian-kejadian yang tampak aneh dan misterius selalu dapat dijelaskan oleh penyebab alami (Caldwell & Curits, 1943).

Melalui sains mengajarkan etika sosial tertentu dan nilai-nilai seperti kejujuran, rasionalitas, obyektivitas dan membuat penilaian atas dasar informasi yang dapat dipercaya dapat dikembangkan di masa muda kita. Sikap ilmiah adalah kombinasi banyak kualitas dan kebajikan, yang tercermin melalui perilaku dan tindakan dari orang tersebut. Orang-orang ini berpikiran terbuka, berorientasi pada eksperimen, sistematis dalam pendekatan, memiliki cinta untuk pengetahuan, jujur secara intelektual, tidak bias, jujur, dan memiliki ilmu temper dan harapan bahwa solusi masalah akan datang melalui penggunaan pengetahuan terverifikasi (Jancirani, Dhevakrishnan & Devi, 2012).

Performa akademik siswa itu sendiri dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan metode-metode ilmiah dalam memperoleh pengetahuan sangat ditentukan bagaimana sikap ilmiah siswa itu sendiri (Ebenuwa-Okoh, 2010; Turiman et al., 2012; Park et al., 2005). Moore & Foy (1997) membagi sikap ilmiah kedalam 12 faktor sementara Lichtenstein et al. (2008) membuat antitesis dari penelitian tersebut dengan menyatakan bahwa sikap ilmiah hanya memiliki 3 faktor. Pengetahuan seorang guru dan dosen terkait sikap ilmiah siswa atau mahasiswanya menjadi sangat penting agar mampu meningkatkan performa akademik siswa secara maksimal. Oleh karenanya, dalam penelitian ini dilakukan analisis psikometris untuk menganalisis karakteristik sikap ilmiah mahasiswa PMIPA FKIP Unila dan menguji model struktur sikap ilmiah yang valid berdasarkan analisis faktor.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode survei yang dilakukan terhadap mahasiswa Pendidikan Matematika dan IPA (PMIPA) di lingkungan FKIP Universitas Lampung. Populasi penelitian adalah total keseluruhan mahasiswa aktif di Jurusan PMIPA, FKIP Universitas Lampung. Sampel penelitian merupakan mahasiswa aktif di semester ganjil TA 2018/2019 yang terdiri dari mahasiswa semester 1, 3, 5 (525 orang) yang tersebar di Program Studi Pendidikan Matematika, Fisika, Kimia, Biologi Jurusan Pendidikan MIPA, FKIP Universitas Lampung.

Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti beberapa tahap yaitu:

1. mengadaptasi instrumen berdasarkan kajian literatur-literatur tentang instrumen sikap ilmiah mahasiswa.
2. menganalisis validitas konten dan menyebar instrumen kepada sampel penelitian yang meliputi mahasiswa jurusan PMIPA Unila pada semester genap
3. mengevaluasi data hasil penelitian pada setiap faktor yang berkontribusi terhadap sikap ilmiah mahasiswa dan mengkaji korelasinya terhadap prestasi akademik.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner skala sikap ilmiah mahasiswa calon MIPA yang dikembangkan oleh Moore & Foy (1997). Instrumen tersebut berisi 40 item pertanyaan yang akan diadaptasi dan ditransliterasi ke dalam Bahasa Indonesia sehingga memudahkan subjek penelitian untuk memahami tiap item dalam instrumen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik survei konvensional yaitu melalui penyebaran instrumen kuisioner skala sikap ilmiah mahasiswa calon guru MIPA.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap

1) Mengelompokkan jawaban mahasiswa dalam setiap item dalam instrumen dan melakukan *coding* sesuai 5 tingkat skala Likert
2) Menentukan validitas construk dari instrumen yang digunakan
3) Menganalisis validitas instrumen. Sesuai dengan kriteria validasi dalam analisis EFA oleh Stevens (2002), item yang dipertahankan dalam instrumen harus memiliki faktor loading lebih dari 0,40 sehingga item-item dengan faktor loading kurang dari 0,40 secara otomatis akan dihilangkan dalam analisis tiap item dalam instrumen. Prinsip ekstraksi komponen utama dengan rotasi ortogonal digunakan dalam penelitian ini untuk mengestimasi

jumlah faktor yang memungkinkan, sekaligus berkontribusi terhadap validitas konstruk dalam instrumen sikap mahasiswa terhadap matematika yang dikembangkan.

4) Menganalisis reliabilitas tiap dimensi dalam instrumen sikap mahasiswa terhadap matematika berdasarkan perhitungan koefisien alfa Cronbach
5) Menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi untuk setiap dimensi dalam sikap matematis digunakan untuk menggambarkan tingkat penguasaan mahasiswa terhadap matematika (sesuai persepsi masing-masing)
6) Menganalisis korelasi tiap item dan tiap dimensi sikap terhadap matematika menggunakan *Pearson product moment*
7) Menguji konstruk yang diperoleh pada analisis EFA berdasarkan kriteria kesesuaian model dengan chi-square, RMSEA, CFI, CI
8) Menganalisis pengaruh gender, level akademik, dan interaksinya terhadap sikap ilmiah mahasiswa PMIPA FKIP Unila

Hasil dan Pembahasan

Analisis Faktor Eksploratori

Penelitian ini ditujukan untuk mengevaluasi sikap ilmiah mahasiswa pendidikan MIPA FKIP Unila sebagai calon guru MIPA sekaligus memvalidasi intrumen asesmen sikap ilmiah yang telah dikembangkan (Moore & Foy, 1997). Prosedur analisis faktor eksploratori dengan metode rotasi ortogonal varimax diterapkan untuk mengklarifikasi faktor-faktor struktur yang terbentuk dari sejumlah item dalam instrumen. Sebelum analisis EFA lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji Kayser-Mayer-Olkin dan uji sperisitas Bartlett. Uji tersebut digunakan untuk menguji apakah seperangkat data yang dihasilkan cocok untuk analisis menggunakan EFA. nilai uji KMO sampling adequacy adalah 0,886 dan uji bartlett X^2 = 6220,639 dengan signifikansi 0.000 yang mengindikasikan bahwa data yang dihasilkan sangat cocok untuk analisis EFA atau dengan kata lain analisis EFA akan memberikan hasil yang akurat relatif terhadap data yang digunakan.

Setelah diketahui bahwa data cocok digunakan untuk analisis EFA, hasil rotasi varimax menunjukkan bahwa semua item memiliki extraction value lebih dari 0.40 sehingga semua item dalam instrumen tidak harus dihilangkan karena diduga memiliki kontribusi terhadap masing-masing faktor struktur (faktor laten).

Selanjutnya hasil analisis EFA menunjukkan bahwa item-item dalam instrumen

mengelompok ke dalam 10 faktor. Namun demikian, beberapa referensi yang ditemukan menyarankan agar mengabaikan atau menolak semua faktor yang memiliki item kurang dari 3. Oleh karenanya dalam kasus ini faktor nomor 6, 9, dan 10 akan dihilangkan dan tidak akan digunakan untuk analisis selanjutnya dengan confirmatory factor analysis.

Selanjutnya, analisis EFA menunjukkan bahwa item-item dalam instrumen mengelompok ke dalam 7 faktor dengan total variansi sebesar 55,93% dengan rincian variansi per faktor seperti ditunjukkan pada tabel 4.3. Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang dihasilkan dari analisis EFA mampu menjelaskan sekitar 56% dari keseluruhan item. Persentase ini adalah yang terbaik yang bisa diperoleh pada penelitian ini setelah mencoba berbagai rotational maupun extraction method walaupun persentase tersebut tidak begitu tinggi. Oleh karena itu hasil ini perlu diperkuat oleh analisis-analisis lainnya seperti analisis CFA sehingga faktor struktur yang diperoleh benar-benar valid dan dapat diyakini kebenarannya.

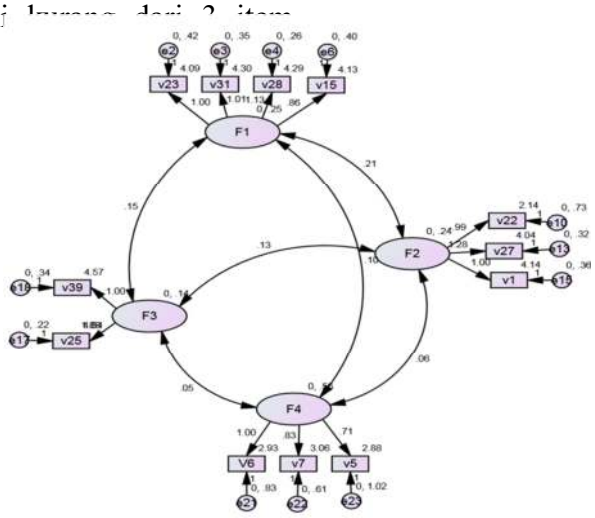
Nilai eigen untuk 7 faktor yang diperoleh dari analisis komponen utama (principal component analysis) adalah lebih dari 1, dan total variansi (total variance explained) adalah 55,93% dimana variansi terbesar dimiliki oleh faktor 1 dengan persen variansi 9,28%. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor 1 (dan juga faktor lainnya) dapat menjelaskan lebih banyak mengenai sikap ilmiah mahasiswa pendidikan MIPA. Tabel 4.3 juga memperlihatkan bahwa rotated factor loadings setiap item pertanyaan berkisar antara 0,408 – 0,803 yang dapat dinyatakan valid sesuai dengan kriteria Stevens (2002).

Sesuai dengan kriteria validasi dalam analisis EFA oleh Stevens (2002), item yang dipertahankan dalam instrumen harus memiliki faktor loading lebih dari 0,40 sehingga item-item dengan faktor loading kurang dari 0,40 secara otomatis akan dihilangkan dalam analisis tiap item dalam instrumen. Prinsip ekstraksi komponen utama dengan rotasi ortogonal digunakan dalam penelitian ini untuk mengestimasi jumlah faktor yang memungkinkan, sekaligus berkontribusi terhadap validitas konstruk dalam instrumen sikap ilmiah yang dikembangkan. Selanjutnya, reliabilitas setiap faktor dapat ditinjau berdasarkan nilai koefisien alfa Cronbach untuk semua faktor adalah 0,82 yang mengindikasikan bahwa faktor-faktor dalam instrumen memiliki internal konsistensi tingkat tinggi untuk mengevaluasi sikap ilmiah mahasiswa calon guru MIPA.

B. Analisis Faktor Konfirmatori

Dengan didasarkan pada rekomendasi struktur pada analisis eksploratori sebelumnya, item-item yang dikelompokkan ke dalam 10 faktor selanjutnya akan dianalisis melalui serangkaian prosedur analisis CFA. Setiap faktor dihubungkan oleh anak panah satu arah untuk menggambarkan hubungan faktor endogen terhadap eksogen sedangkan setiap faktor laten kemudian dihubungan melalui anak panah dua arah yang menggambarkan hubungan covanriances antar faktor laten.

Namun demikian, analisis CFA tidak dapat dijalankan yang dikarenakan serangkaian setting CFA dengan SPSS-AMOS tidak dapat mempertimbangkan faktor yang hanya memiliki 1-2 item. Dengan kata lain, faktor yang dipertimbangkan hanya yang memiliki lebih dari atau sama dengan 3 item dan faktor dengan 1 atau 2 item dihilangkan dari analisis CFA. Hal ini dikarenakan faktor yang hanya memiliki kurang dari 3 item dinilai berkontribusi sangat lemah atau tidak stabil; sebaliknya faktor yang terdiri dari 5 atau lebih item dengan loading value (0.50 atau lebih) lebih disukai dan mengindikasikan faktor yang solid (Osborne, J. W., & Costello, A. B., 2009). Hal itu mungkin untuk mempertahankan sebuah faktor dengan hanya dua item jika item-item tersebut berkorelasi sangat tinggi (misalnya r > .70) dan relatif tidak berkorelasi dengan variabel lainnya (Yong, A. G., & Pearce, S., 2013). Peneliti harus mempertahankan suatu faktor hanya jika mereka mampu menginterpretasikan itu pada cara-cara yang bermakna, tidak perduli bagaimana kuatnya bukti untuk mempertahankan itu berdasarkan kriteria empiris (Worthington, R. L., & Whittaker, T. A., 2006). Oleh karenanya dalam kasus ini faktor nomor 6, 9, dan 10 akan dihilangkan dan tidak akan digunakan untuk analisis selanjutnya.



Gambar 4.1. Model struktur sikap ilmiah mahasiswa calon guru MIPA

Setelah mengikuti saran fitting model struktur sesuai kriteria modification indices untuk meminimalisir error pada struktur maka diperoleh hanya 4 faktor yang mampu dipertahankan pada model seperti pada gambar 4.1. Pertimbangkan ini didasarkan pada acceptable index sesuai rekomendasi dari Joreskog & Sorbom (1993); Schermelleh-Engel, Moosbrugger, & Müller (2003); Kline (2005); and Sarsar & Kisla (2016) seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Nilai statistik sebagai indikator fitting model

	Acceptable Fit Index	G
X^2/df		
RMSEA	.05<RMSEA<.10	
S-RMR	.05<S-RMR<.10	
GFI	.90<GFI<.95	
AGFI	.85<AGFI<.90	
CFI	.90<CFI<.95	

RMSEA : Root Mean Square Error of Approximation
GFI : Goodness of Fit Index
AGFI : Adjusted Goodness of Fit Index
S-RMR : Standardized RMR
CFI : Comparative Fit Index

Ringkasan model fit yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut

a. CMIN

Model	NPAR	CMIN	DF	P	CMIN/DF
Default model	30	63.880	48	.062	1.331
Saturated model	78	.000	0		
Independence model	12	1384.723	66	.000	20.981

b. RMR, GFI

Model	RMR	GFI	AGFI	PGFI
Default model	.022	.981	.968	.603
Saturated model	.000	1.00		
Independence model	.169	.560	.479	.473

c. Baseline Comparisons

Model	NFI Delta1	RFI rho1	IFI Delta2	TLI rho2	CFI
Default model	.954	.937	.988	.983	.988
Saturated model	1.000		1.000		1.000
Independence model	.000	.000	.000	.000	.000

d. RMSEA

Model	RMSEA	LO 90	HI 90	PCLOSE
Default model	.025	.000	.040	.998
Independence model	.193	.185	.202	.000

C. Analisis Karakteristik Sikap Ilmiah

Analisis karakteristik dan derajat sikap ilmiah mahasiswa dapat ditinjau dari mean setiap faktor laten dan perbandingannya dengan nilai grandmean. Nilai mean faktor yang lebih besar dari grandmean dipandang sebagai dominan preference sikap ilmiah yang dimiliki mahasiswa calon guru MIPA, khususnya mahasiswa MIPA FKIP Unila.

Tabel 4.5. Mean dan standar error setiap faktor laten dalam sikap ilmiah

Faktor	Mean	SE	Ranking*
1	4,20	0,025	2
2	3,48	0,018	3
3	4,60	0,023	1
4	2,95	0,035	4
Grand Mean	3,80	0,017	

*Indikator: Mean > GrandMean

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh beberapa kesimpulan. Faktor 3 dan faktor 1 sebagai sikap ilmiah dominan yang dimiliki mahasiswa, disusul oleh faktor 2 dan faktor 4. Sikap ilmiah mahasiswa calon guru MIPA FKIP Universitas Lampung didominasi oleh pemahaman bahwa sains adalah tentang memahami dan menjelaskan fakta-fakta ilmiah serta kewajiban seorang ilmuwan. Namun mereka sendiri tidak begitu mengambil sikap sebagai seorang ilmuwan. Berdasarkan analisis EFA dan CFA, sikap ilmiah terdiri dari 4 faktor utama yaitu (a) sains adalah tentang memahami, menjelaskan, dan bertujuan membantu hidup orang lain lebih baik, (b) saya ingin menjadi seorang ilmuwan, (c) tugas ilmuwan dan (d)sains itu kaku. Model struktur dinyatakan valid, dan sesuai berdasarkan model fit index yaitu $\chi 2$ / df, GFI, AGFI, RMR, RMSEA, CFI, NFI, dan IFI berturut-turut adalah 1.331/(p <0.05); 0,981; 0,968; 0,022; 0,025; 0,91, 0,988; 0,954; 0,937.

Statistik Chi-square dan p-value diperoleh pada penelitian ini adalah $\chi 2$ / df = 1.331, (p <0.05). Nilai tersebut mengindikasikan bahwa model memiliki indeks fit yang baik. Dalam analisis CFA, indeks RMSEA harus memiliki nilai 0,05 atau kurang yang mengindikasikan bahwa model memiliki kecocokan yang baik dengan data. Dalam penelitian ini, nilai RMSEA adalah 0,025, yang dapat dianggap dapat diterima.

Selain itu, hasil CFA memperoleh GFI, AGFI, RMR berturut-turut adalah 0,981; 0,968; 0,022 yang dapat dinyatakan bahwa kecocokan model-data dapat diterima. Mendapatkan CFI (Comparative Fit Index), NFI (Normed Fit Index) dan nilai IFI (Incremental Fit Index) lebih dari 0,95 merupakan indikator kesesuaian yang sempurna antara model dan data (Bentler, 1990; Hu & Bentler, 1999). Hasil analisis menentukan CFI, NFI, dan IFI berturut-turut adalah 0,91, 0,988; 0,954; 0,937 yang dapat dianggap sebagai model yang dapat diterima. Dengan demikian, dalam penelitian ini, dapat ditegaskan bahwa hampir ada kesesuaian yang sempurna antara model yang diperoleh dari CFA dan data. Model struktural sikap ilmiah mahasiswa calon guru MIPA dapat dilihat pada Gambar 4.1.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis EFA dan CFA, maka sikap ilmiah mahasiswa calon guru MIPA dapat dikategorikan berdasarkan 4-faktor struktur seperti pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Faktor struktur sikap ilmiah mahasiswa calon guru MIPA

Faktor	**Item**
Faktor 1: Sains adalah tentang memahami, menjelaskan, dan bertujuan membantu hidup orang lain lebih baik.	15. Ilmuwan menemukan hukum-hukum atau teorema-teorema yang menjelaskan pada kita tentang apa yang terjadi pada alam semesta 23. Orang harus memahami sains karena hal itu berdampak pada hidup mereka 28. Sains mencoba untuk menjelaskan bagaimana segala sesuatu terjadi 31. Tujuan utama sains adalah untuk membantu orang hidup lebih baik
Faktor 2: Saya ingin menjadi seorang ilmuwan	22. Saya tidak ingin menjadi seorang ilmuwan 27. Saya senang bekerja dengan ilmuwan-ilmuwan untuk memecahkan masalah / persoalan saintifik 1. Saya menikmati belajar sain

Faktor 3: Tugas Ilmuwan	39. Ilmuwan harus belajar dengan giat 25. Ilmuwan harus melaporkan secara benar terkait apa yang mereka amati
Faktor 4: Sains itu kaku	6. Hanyalah ilmuwan yang sangat terlatih yang mampu memahami sains 7. Kita selalu bisa memperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan kita dengan bertanya pada seorang ilmuwan 5. Jika seorang ilmuwan mengatakan suatu ide atau temuan adalah benar, semua ilmuwan yang lain akan mempercayai hal tersebut

Selanjutnya, analisis karakteristik sikap ilmiah mahasiswa calon guru MIPA dapat diamati pada tabel 4.5. Berdasarkan data dalam tabel tersebut dapat dipahami bahwa faktor 3 dan faktor 1 sebagai sikap ilmiah dominan yang dimiliki mahasiswa, disusul oleh faktor 2 dan faktor 4. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa calon guru MIPA FKIP Universitas Lampung secara dominan mampu memahami bahwa sains adalah tentang memahami, menjelaskan, dan bertujuan membantu hidup orang lain lebih baik, serta apa saja yang menjadi keharusan dari seorang ilmuwan. Sebagai seorang calon guru yang mempelajari MIPA maka mahasiswa sebagai sampel penelitian ini memahami hakikat sains itu sendiri. Namun demikian, ketika ditanya apakah mereka ingin jadi ilmuwan (faktor 2) dan sains itu kaku (faktor 4) maka hal ini tidak begitu menjadi perhatian mereka. Hal ini dapat dipahami karena sampel penelitian dididik untuk menjadi seorang guru (pendidik) MIPA bukan sebagai peneliti pada bidang sains sehingga faktor 2 dan faktor 4 ini cenderung tidak menjadi sikap ilmiah yang dominan bagi mahasiswa calon guru MIPA FKIP Unila.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh beberapa kesimpulan yaitu

1. Faktor 3 dan faktor 1 sebagai sikap ilmiah dominan yang dimiliki mahasiswa, disusul oleh faktor 2 dan faktor 4. Sikap ilmiah mahasiswa calon guru MIPA FKIP Universitas Lampung didominasi oleh pemahaman bahwa sains adalah tentang memahami dan menjelaskan fakta-fakta ilmiah serta kewajiban seorang ilmuwan. Namun mereka sendiri tidak begitu mengambil sikap sebagai seorang ilmuwan.
2. Berdasarkan analisis EFA dan CFA, sikap ilmiah terdiri dari 4 faktor utama yaitu (a) sains adalah tentang memahami, menjelaskan, dan bertujuan membantu hidup orang lain lebih baik, (b) saya ingin menjadi seorang ilmuwan, (c) tugas ilmuwan dan (d)sains itu kaku
3. Model struktur dinyatakan valid, dan sesuai berdasarkan model fit index yaitu $\chi 2$ / df, GFI, AGFI, RMR, RMSEA, CFI, NFI, dan IFI berturut-turut adalah 1.331/($p < 0.05$); 0,981; 0,968; 0,022; 0,025; 0,91, 0,988; 0,954; 0,937.

DAFTAR PUSTAKA

Amjad I. P. & Muhammad F.(2012). Measurement of Scientific Attitude of Secondary School Students in Pakistan. Academic Research International 2 (2), 379-392.

Karlinger, F. N.(1970). Foundation of Behavioural Research. Northridge. 484

Northwest Regional Educational Laboratory (NREL) (2002). It's just good Teaching Mathematics and Science Classrooms Building a Community of Learns. Retrieved April 10, 2013 from http//:wwwnirrel.org

Caldwell, O.W., & Curtis, F.D. (1943). Everyone science. Boston: Ginn and Co., p 17. Retrieved June 19, 2013 from http://www.ncert.nic.in/publication/journals/pdf_files/indian_education_review/January_2010.pdf

Jancirani, R., Dhevakrishnan, R., & Devi, S. (2012). A study on scientific attitude of adolescence students in Namakkal District. *International Educational E-Journal*, *1*(4), 2277-2456.

Moore, R. W., & Foy, R. L. H. (1997). The scientific attitude inventory: A revision(SAI II). *Journal of research in science teaching*, *34*(4), 327-336.

Lichtenstein, M. J., Owen, S. V., Blalock, C. L., Liu, Y., Ramirez, K. A., Pruski, L. A., ... & Toepperwein, M. A. (2008). Psychometric reevaluation of the scientific attitude inventory-revised (SAI-II). *Journal of Research in Science Teaching*, *45*(5), 600-616.

Ebenuwa-Okoh, E. E. (2010). Influence of age, financial status, and gender on academic performance among undergraduates. *Journal of Psychology*, *1*(2), 99-103.

Park, S. K., Park, K. H., & Choe, H. S. (2005). The relationship between thinking styles and scientific giftedness in Korea. *Journal of Secondary Gifted Education*, *16*(2-3), 87-97.

Turiman, P., Omar, J., Daud, A. M., & Osman, K. (2012). Fostering the 21st century skills through scientific literacy and science process skills. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *59*, 110-116.

ANALISIS KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN KALKULUS II

Ummi Rosydidah[1)], Irma Ayuwanti[2)]
[1]Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
email: ummirosyium09@gmail.com
[2]Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
email: cia_ituirma@yahoo.com

Abstak: Kalkulus II merupakan salah satu ilmu dari matematika yang membelajarakan mahasiswa untuk berfikir secara logis dan sistematis. Karena itu, mata kuliah Kalkulus II merupakan salah satu mata kuliah wajib yang dinilai cukup memegang peran penting dalam membentuk mahasiswa menjadi berkualitas. Kemampuan penalaran matematika mahasiswa mejadi perhatian sebagai upaya meningkatakan mutu dan kualitas pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan penalaran matematika dalam pembelajaran kalkulus II. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Waktu penelitian semester ganjil tahun akademik 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Matematika yang mengikuti perkuliahan Kalkulus II pada semester ganjil tahun akademik 2018/2019 di Universitas Nahdlatul Ulama Lampung. Teknik pengumpulan data yaitu (1) metode tes. (2) wawancara, dan (3) dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori sangat tinggi sebanyak 2 orang atau (10%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori tinggi sebanyak 3 orang atau (15%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori sedang sebanyak 12 orang atau (60%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori rendah sebanyak 3 orang atau (15%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori sangat rendah sebanyak (0%) dari 20 mahasiswa yang diujikan, mahasiswa sudah menggunakan penalaran matematika yang dimiliki dengan baik dalam mengarjakan soal.

Kata kunci: Kalkulus II, Pembelajaran, Matematika

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang sangat berperan penting bagi kemajuan teknologi. Maka dari itu matematika sudah dipelajari dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Proses pembelajaran matematika sangat penting untuk mahasiswa agar memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, serta kreatif. Akan tetapi matematika sering dijadikan momok bagi para mahasiswa karena matematika sering di anggap sulit, tidak menarik, banyak menghitung dan tentunya menggunakan banyak rumus. Hal ini dipicu oleh faktor internal itu sendiri salah satunya sikap mahasiswa terhadap matematika. Berbagai definisi para ahli yang berkaitan dengan

penalaran matematika. Secara implisit definisi matematika juga merupakan aktifitas penalaran.

Kemampuan penalaran merupakan salah satu komponen proses standar dalam *Principles and Standards For School Mathematics* selain kemampuan pemecahan masalah, representasi, komunikasi dan koneksi. Penalran matematis merup[akan suatu proses berpikir yang dilakukan dengan cara untuk menarik kesimpulan. Berkaitan dengan kemampuan penalaran, Uno (2008: 128) mengemukakan bahwa dalam paham konstruktivisme, belajar matematika memerlukan penalaran. Menurut (Suwangsih, 2006:3) memberikan penjelasan bahwa matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan hanya memberi penekankan pada hasil eksperimen atau hasil observasi. Matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan matematika menurut kurikulm KTSP (BNSP, 2006: 140) yang berbunyi " ...2. Menggunakan penalaran pada pola sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan, dan pernyataan matematika...".

Departemen Pendidikan Nasional dalam Peraturan Dirjen Dikdasmen No.506/C/PP/2004 sebagaimana yang dikutip oleh Shadiq (2004: 25) memberikan cakupan aktivitas penalaran yang lebih luas sekaligus melengkapi penjelasan kemampuan penalaran matematika sebagai berikut:

1. Menyajikan pertanyaan matematika secara lisan, tertulis, gambar, dan diagram;
2. Mengajukan dugaan (*conjectures*);
3. Melakukan manipulasi matematika;
4. Menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap beberapa solusi;
5. Menarik kesimpulan dari pernyataan;
6. Memeriksa kesahihan suatu argument;
7. Menemukan pola atau sifat dari gejala matematis untuk membuat generalisasi;

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan penalaran matematika adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk merumuskan

kesimpulan atau pernyataan baru berdasarkan pada beberapa pernyataan yang kebenarannya telah dibuktikan atau diasumsikan sebelumnya, yang ditandai dengan indikator sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk mentransportasikan bagian-bagian masalah dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Kemampuan ini dapat diartikan dengan transformasi dari bentuk verbal ke bentuk gambar atau sebaliknya.
2. Kemampuan untuk mengikuti suatu garis penalaran. Kemampuan ini dapat diartikan sebagai kemampuan untuk membaca dan mendengar suatu argumen matematika guna berkomunikasi dengan matematika.
3. Kemampuan untuk membaca dan menafsirkan masalah matematika.
4. Kemampuan untuk mengadakan perbandingan.
5. Kemampuan untuk mengenal pola, dan simetri.
6. Kemampuan untuk merumuskan dan mensahihkan generalisasi.
7. Kemampuan untuk menemukan hubungan dan menyusun bukti penemuan

Kalkulus II merupakan salah satu ilmu dari matematika yang membelajarakan mahasiswa untuk berfikir secara logis dan sistematis. Karena itu, mata kuliah Kalkulus II merupakan salah satu mata kuliah wajib yang dinilai cukup memegang peran penting dalam membentuk mahasiswa menjadi berkualitas. Untuk itu, perlu adanya peningkatan kualitas mutu pembelajaran pada mata kuliah Kalkulus II. Kemampuan penalaran matematika mahasiswa mejadi perhatian sebagai upaya meningkatakan mutu dan kualitas pembelajaran mahasiswa agar dapat menguasai materi pembelajaran secara tuntas.

Kemampuan penalaran adalah kecakapan atau potensi seorang individu dalam proses berpikir untuk menarik kesimpulan atau membuat pernyataan baru yang benar berdasarkan pada pernyataan yang telah dibuktikan. Penalaran matematik dalam NCTM (2000) adalah mengenal penalaran dan pembuktian sebagai dasar dalam matematika, membuat dan menyelidiki konjektur matematik, mengembangkan dan mengevaluasi argumen dan bukti matematika, memilih dan mengembangkan berbagai jenis penalaran dan pembuktian.

Pada mata kuliah kalkulus II dengan submateri integral, dirasa perlu adanya analisis untuk kemampuan penalaran mahasiswa. Karena materi integral pada tingkat perguruan tinggi tidak hanya aplikasi ke dlam soal saja, namun konsep mendasar tentang bentuk

dan sifat-sifat dasar integral harus dapat tersampaikan. Hal ini mengingat bahwa mahasiswa adalah calon guru yang nantinya akan mentransfer ilmunya ke peserta didik. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui sejauh mana kemampuan penalaran mahasiswa pada materi kalkulus II sehingga dilakukan penelitian yang berjudul "Analisis Kemampuan Penalaran Matematika Dalam Pembelajaran Kalkulus II". Bedasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah kemampuan penalaran matematika dalam pembelajaran kalkulus II.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Waktu penelitian semester ganjil tahun akademik 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Matematika yang mengikuti perkuliahan Kalkulus II pada semester ganjil tahun akademik 2018/2019 di Universitas Nahdlatul Ulama Lampung. Teknik pengumpulan data yaitu (1) metode tes yang digunakan untuk memperoleh hasil tes kemampuan penalaran dan tes untuk mengetahui hasil pembelajaran kalkulus II. (2) wawancara untuk mengetahui kesulitan mahasiswa dalam mengerjakan soal terkait materi dan kemampuan penalaran, dan (3) dokumentasi untuk mendapatkan data tentang nama mahasiswa, hasil tes dan foto proses penelitian.

Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber yaitu membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara, membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan dengan sumber data informasi sebagai bhan pertimbngan (Sugiyono, 2010:294)**.**

Teknik analsis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, meliputi: (1) reduksi data, dalam hal ini peneliti mencatat hasil wawancara serta mengumpulkan data tes dan dokumentasi dari informan yang berkaitan dengan kemampuan penalaran matematika (2) penyajian data, berbentuk teks naratif, teks dalam bentuk catatan hasil wawancara dengan informana penelitian sebagain informasi penerus yang memberi kemungkinan ada kesimpulan tentang faktor-faktor yang memperngaruhi kemampuan penelaran mahasiswa(3) penarikan kesimpulan untuk melihat kemampuan penalaran mahasiswa dapat diketahui berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada mahasiswa dan hasil wawancara yang dilakukan peneliti .

Selanjutnya dilakukan penyekoran terhadap hasil tes mahasiswa dan kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Ketercapaian tujuan penelitian yaitu meningkatnya kemampuan penalaran

mahasiswa berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Analisis data dalam penelitian dengan skor *N-Gain* (Meltzer, 2002:1260) digunakan persamaan:

$$g = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan :

S_{pos} = nilai pottest

S_{pre} = nilai pretest

S_{max} = nilai maksimal

Berdasarkan persamaan di atas dapat dikriteriakan nilai *N-Gain* menjadi:

Tabel 1. Kriteria gain Ternormalisasi (*N-Gain*)

Perolehan *N-Gain*	Kategori
g ≤ 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Indikator ketercapaian peningkatan kemampuan penalaran mahasiswa dalam penelitian ini mengacu pada perolehan hasil perhitungan analisis menggunakan *N-gain* menggunakan data sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran. Penelitian dikatakan berhasil jika ada kurang dari 25% jumlah mahasiswa yang memperoleh skor kemampuan penalaran matematika dengan kategori sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tes uji coba, peneliti melakukan analisis kemampuan penalaran mahasiswa. Dengan indikator kemapuan penalaran sebagai berikut: (1) Kemampuan untuk mentranspotasikan bagian-bagian maslah dari satu bentuk ke bentuk lainnya. (2) Kemampuan untuk mengikuti suatu garis penalaran. (3) Kemampuan untuk menafsirkan masalah matematika. (4) Kemampuan untuk mengadakan perbandingan. (5) Kemampuan untuk mengenal pola dan simetri. (6) Kemampuan untuk merumuskan dan mensahihkan generalisasi. (7) Kemampuan untuk menemukan hubungan dan menyusun bukti penemuan. Berikut hasil tes kemampuan penalaran prestest dan posttest per indikator kemampuan penalaran.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Per Indikator Kemampuan Penalaran

Indikator	Pretest	Posttest
1	16	25
2	16	29
3	17	24
4	8	24
5	11	49
6	21	113
7	37	87
Jumlah	126	351

Berdasarkan tabel 2. diatas diketahui bahwa setiap indikator penalaran matematika diperoleh sail yang berbeda-beda. Indikator kemampuan penalaran yang pertama yaitu kemampuan untuk mentranspotasikan bagian-bagian masalah

dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Hasil pretest diperoleh sebanyak 16 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 25 skor. (2) Kemampuan untuk mengikuti suatu garis penalaran. Hasil pretest diperoleh sebanyak 16 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 29 skor. (3) Kemampuan untuk menafsirkan masalah matematika. Hasil pretest diperoleh sebanyak 17 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 24 skor. (4) Kemampuan untuk mengadakan perbandingan. Hasil pretest diperoleh sebanyak 8 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 24 skor. (5) Kemampuan untuk mengenal pola dan simetri. Hasil pretest diperoleh sebanyak 11 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 49 skor. (6) Kemampuan untuk merumuskan dan mensahihkan generalisasi. Hasil pretest diperoleh sebanyak 21 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 113 skor. (7) Kemampuan untuk menemukan hubungan dan menyusun bukti penemuan. Hasil pretest diperoleh sebanyak 37 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 87 skor.

Tabel 3. Kemampuan Penalaran Matematika Per Kategori

	Kemampuan Penalaran Matematika					
Kategori	Sangat tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat rendah	Jumlah
Banyak (Orang)	2	3	12	3	0	20
Presentase (%)	10	15	60	15	0	100

Berdasarakan tabel diatas, mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori sangat tinggi sebanyak 2 orang atau (10%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori tinggi sebanyak 3 orang atau (15%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori sedang sebanyak 12 orang atau (60%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori rendah sebanyak 3 orang atau (15%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori sangat rendah sebanyak 0 orang atau (0%) dari 20 mahasiswa yang diujikan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ariyanto (2012) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik yang mempunyai kategori penalaran sedang lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik yang mempunyai kategori penalaran rendah. Menurut Purwo (2005:

63) yaitu bahwa dengan bertanyalah penalaran dapat berkembang.

Bedasarakan hasil wawancara yang telah dialakukan dengan mahasiswa diperoleh informasi bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam menentukan sifat-sifat yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam soal integral. Mahasiswa kurang melakukan penalran, sehingga dalam mengerjakan soal mahasiswa hanya menghitung dengan sifat dasar umum dari intagral. Tetapi mahasiswa sudah menggunakan penalaran matematika yang dimiliki dengan baik dalam mengarjakan soal sehingga mahasiswa sudah mampu dalam perumusan masalah dan membuat penyelesaian dalam bentuk matematis.

Hal ini didukung oleh pendapat (Jurnaidi, 2013:51) siswa telah menunjukkan indikator kemampuan penalaran matematis dengan baik yaitu mengidentifikasi permasalahan secara matematis, membuat pola hubungan antar pernyataan, memberikan penjelasan dengan menggunakan model serta membuat pernyataan yang mendukung atau menyangkal argumen.

Mahasiswa yang termasuk pada kategori penalaran matematika yang kurang masih sangat kesulitan memahami makna soal, sehingga dapat terlihat dari kemampuan membaca (literasi) matematika mahasiswa masih sangat rendah. Seperti halnya yang di ungkapkan Darmawijoyo,dkk (2014) dalam penelitiannya yang menyatakan kemampuan mahasiswa dalam membaca soal dan menginterpretasikan makna soal kedalam permasalahan matematika rata-rata sudah cukup baik, namun perlu waktu lama bagi siswa berkemampuan rendah untuk memahaminya. Mahasiswa yang termasuk pada kategori berkemampuan penalaran yang kurang mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami makna soal, sehingga bisa terlihat disini kemampuan membaca (literasi) matematika mahasiswa masih sangat rendah. Kesulitan dalam mengidentifikasi masalah membuat siswa kesulitan dalam menentukan cara matematis untuk menyelesaikan permasalahan pada soal. Terlihat bahwa kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan situasi nyata dengan matematis, dalam menentukan hubungan keterkaitan setiap yang diketahui di dalam soal dan dalam perhitungan yang kurang teliti.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dialakukan maka, setiap indikator penalaran matematika diperoleh hasil yang berbeda-beda. Indikator kemampuan penalaran yang pertama yaitu kemampuan untuk mentranspotasikan bagian-bagian

masalah dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Hasil pretest diperoleh sebanyak 16 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 25 skor. (2) Kemampuan untuk mengikuti suatu garis penalaran. Hasil pretest diperoleh sebanyak 16 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 29 skor. (3) Kemampuan untuk menafsirkan masalah matematika. Hasil pretest diperoleh sebanyak 17 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 24 skor. (4) Kemampuan untuk mengadakan perbandingan. Hasil pretest diperoleh sebanyak 8 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 24 skor. (5) Kemampuan untuk mengenal pola dan simetri. Hasil pretest diperoleh sebanyak 11 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 49 skor. (6) Kemampuan untuk merumuskan dan mensahihkan generalisasi. Hasil pretest diperoleh sebanyak 21 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 113 skor. (7) Kemampuan untuk menemukan hubungan dan menyusun bukti penemuan. Hasil pretest diperoleh sebanyak 37 skor dari 20 orang mahasiswa yang menjawab dan hasil posttestnya meningakt menjadi 87 skor.

Mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori sangat tinggi sebanyak 2 orang atau (10%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori tinggi sebanyak 3 orang atau (15%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori sedang sebanyak 12 orang atau (60%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori rendah sebanyak 3 orang atau (15%), mahasiswa dengan kemampuan penalaran matematika berkategori sangat rendah sebanyak 0 orang atau (0%) dari 20 mahasiswa yang diujikan.

Dari hasil penelitian dan kesimpulan, bahwa bagi mahasiswa dalam belajar kalkulus II dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematika dan memiliki motivasi yang tinggi untuk bisa menyelesaikan setiap permasalah yang diberikan dalam berbagai soal. Bagi dosen matematika, agar dapat menggunakan dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari agar dapat melatih kemampuan penalaran yang merupakan kemampuan yang paling dasar untuk berfikir secara logis dan sistematis. Bagi peneliti, diharapkan dapat meneliti fokus permasalahan yang sama dan dapat memperluas fokus permasalahan dengan membahas lebih detail tentang soal kemampuan penalaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Ahyan, Shahibul, Zulkardi, dan Darmawijoyo. 2014. Developing Mathematics Problems Based On PISA Level. *IndoMSJournal on Mathematics Education* (IndoMS-JME). 5(1): 47-56.

Ariyanto, Y. C. 2012. *Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Menentukan Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemampuan Penalaran Peserta didik SMK di Surakarta*. Surakarta: Tesis. PPs: UNS Surakarta.

BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Tidak diterbitkan.

Jurnaidi dan Zulkardi. 2013. *Pengembangan Soal Model PISA Pada Konten Change and Relationship Untuk Mengetahui Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama.*Jurnal Pendidikan Matematika 7(2) Juli: hal. 38-54.

National Council of Teacher Mathematics. 2000. *Curriculum and Evaluation Standards for School Mathematics.* Reston, VA: NCTM.

Purwo, B, K. 2005. Mengembangkan Penalaran dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Penabur,* no. 04, th. IV, hlm 59-66.

Shadiq, F. 2004. *Pemecahan Masalah, Penalaran dan Komunikasi*. Disampikan pada Diklat Instruktur/ Pengembangan Matematika SMA jenjang Dasar Tanggal 6-19 Agustus 2014 di PPPG Matematika Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPPG) Matematika Yogyakarta.

Sugiyono. 2010. *Metode Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Suwangsih, Erna dan Tiurlina. 2006. Model Pembelajaran Matematika. UPI Press. Bandung.

Uno, H. B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

KONTRIBUSI ASSESMEN JURNAL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATA KULIAH BOTANI TUMBUHAN TINGGI

Wisnu Juli Wiono[1], Rosydalina Putri[2]
[1]Dosen Universitas Lampung
[2]Dosen Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
email: wisnu.juli@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Assesmen dalam bentuk tes objektif kurang mampu mengungkap kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Dibutuhkan bentuk assesmen alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, mengingat pentingnya hasil penilaian bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kontribusi assesmen alternatif bentuk jurnal belajar pada pembelajaran mata kuliah Botani Tumbuhan Tinggi. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan meminta mahasiswa untuk membuat jurnal belajar setiap selesai sesi perkuliahan. Subjek penelitian sebanyak 35 mahasiswa yang mengambil mata kuliah Botani Tumbuhan Tinggi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan jurnal belajar dan tes objektif. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 94% mahasiswa sudah menunjukkan ketelitiannya, 83% mampu mengingat proses pembelajaran, 75% mampu mengidentifikasi fakta konkrit dan alasannya, 49% mampu menemukan manfaat materi perkuliahan, 93% mampu menguraikan materi perkuliahan, 60% mampu merumuskan permasalahan, 80% mampu memaparkan penjelasan dosen, 77% mampu menguraikan cara ia belajar, 91% mampu mengidentifikasi cara dosen memotivasi, dan 89% mampu merumuskan pelajaran yang didapat dari perkuliahan. Meskipun masih ditemukan beberapa kelemahan, namun jurnal pembelajaran mampu mengungkap banyak aspek kompetensi mahasiswa.

Kata kunci: *jurnal belajar, assesmen, Botani Phanerogame*

PENDAHULUAN

Salah satu fungsi asesmen menurut Wulan (2018) adalah meningkatkan kompetensi peserta didik. Hal itu akan terwujud jika asesmen digunakan sebagai *assessment for learning* (asesmen untuk pembelajaran) dan *assessment as learning* (asesmen sebagai pembelajaran).

Morgan (dalam Wulan, 2007) menyatakan bahwa asesmen hendaknya ditekankan pada penilaian kemampuan peserta didik dalam *real life situation*. Asesmen dalam bentuk tes objektif kurang mampu mengungkap kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Tes objektif hanya menyediakan pertanyaan tertutup, dimana jawaban yang benar sudah ditentukan oleh pembuat tes. Sehingga jenis tes tersebut tidak mengakomodasi pemikiran peserta didik yang berbeda dari kunci jawaban yang telah ditetapkan. Untuk itu, diperlukan suatu bentuk asesmen alternatif agar dapat menggambarkan kemajuan belajar peserta didik secara komprehensif.

Ahli asesmen Linn & Gronlund (dalam Wulan, 2018) menyatakan bahwa asesmen alternatif adalah segala bentuk asesmen yang digunakan sebagai alternatif asesmen

tradisional. Asesmen tradisional dalam hal ini mencakup tes tertulis benar dan salah, tes pilihan majemuk, tes melengkapi jawaban dan tes isian singkat. Asesmen tradisional ini sering juga disebut sebagai tes obyektif karena pemberian skornya yang bersifat obyektif.

Salah satu bentuk asesmen alternatif yaitu jurnal belajar. Coughlan, (2007); Kartono & Imron, (2010) mendefinisikan jurnal belajar sebagai dokumen tertulis atau catatan yang dibuat siswa dan berisi refleksi dari hasil pemikiran dan pemahaman setelah mengalami proses belajar. Kemampuan melakukan refleksi sangat dibutuhkan bagi seorang pebelajar. Hal ini menyangkut kemampuan pebelajar dalam mengevaluasi diri agar dapat bertindak dan berpikir lebih baik dari sebelumnya. Jurnal belajar juga dapat digunakan untuk mengukur capaian pemahaman konsep, proses dan sikap peserta didik (Shepardson & Britsch, 1997; Al-Rawahi & Al Balushi, 2015). Jurnal belajar bertujuan meminimalisir aktivitas lain peserta didik, hingga fokus peserta didik hanya untuk belajar (Octovi & Suciati 2013). Penggunaan jurnal belajar mampu meliputi aktifitas siswa di dalam kelas (Sutrisno, 2010).

Jurnal belajar membuat guru dapat menilai seberapa dalam pemahaman siswa terhadap materi yang baru dipelajari, sekaligus mengoreksi kelemahan dan kesalahan siswa. Jurnal belajar juga melatih cara berpikir siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya (Junaedi, 2013).

Mata kuliah Botani Tumbuhan Tinggi merupakan salah satu mata kuliah wajib di Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UNILA. Mata kuliah tersebut mengkaji tentang morfologi dan klasifikasi tumbuhan. Metode pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan kegiatan praktikum dan kajian teoritis. Mahasiswa harus melaksanakan praktikum sebelum mengikuti kegiatan perkuliahan, dan tidak dibenarkan urutan sebaliknya. Hal ini berlandaskan pada asumsi bahwa pemahaman sains dibentuk melalui pengalaman. Pengalaman mahasiswa yang diperoleh melalui kegiatan praktikum akan dikuatkan kebenaran atau malah kesalahannya dalam kegiatan perkuliahan.

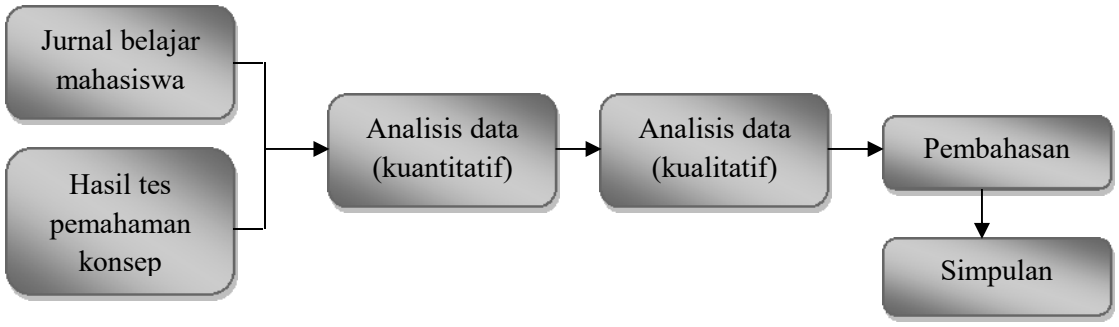
Khas konten mata kuliah ini adalah banyaknya istilah-istilah unik untuk menyebutkan bagian-bagian tertentu dari tumbuhan. Berbagai istilah tersebut harus dipahami oleh mahasiswa guna melakukan identifikasi terhadap tumbuhan untuk kemudian diklasifikasikan kedalam kelompok-kelompok tertentu. Banyaknya istilah yang harus dipahami, sehingga diperlukan metode yang tepat untuk mengatasinya. Salah satu metode yang diterapkan yaitu membuat jurnal belajar.

Jurnal belajar yang integrasikan dengan strategi, model pembelajaran diketahui berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran (Andriyani & Eka, 2017), diantaranya meningkatkan secara efektif kemampuan berpikir kritis siswa (Munawaroh, *et al*, 2015); keterampilan metakognitif (Setiawan & Susilo, 2015); kemampuan kerja ilmiah (Hidayati, 2016); dan motifasi belajar (Lianto, *et al*, 2018). Budiarti *et al*. (2018) dan Asni, *et al* (2018) juga menemukan bahwa jurnal belajar juga berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep siswa.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan kontribusi penggunaan jurnal belajar dalam mata kuliah Botani Tumbuhan Tinggi. Subjek penelitian adalah 70 mahasiswa PSPB FKIP UNILA yang mengambil mata kuliah Botani Tumbuhan Tinggi (BTT). Teknik pengumpulan data adalah penugasan menulis jurnal, tes pemahaman konsep. Jurnal berisi tentang; (1) Identitas jurnal, (2) pengantar, (3) catatan kuliah, (4) identifikasi masalah, (5) catatan ulasan dosen, dan (6) refleksi diri (Hasnunidah, 2018). Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kontribusi penggunaan jurnal

belajar dan deskriptif kuantitatif lewat penghitungan prosentase. Berikut adalah bagan alur penelitian.

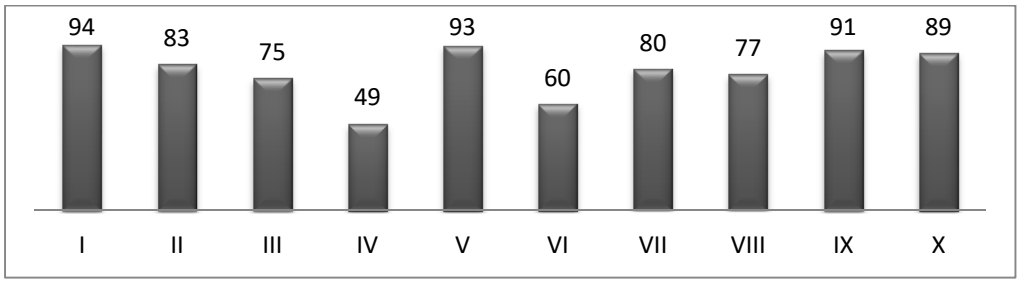


Gambar 1. Bagan alur penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

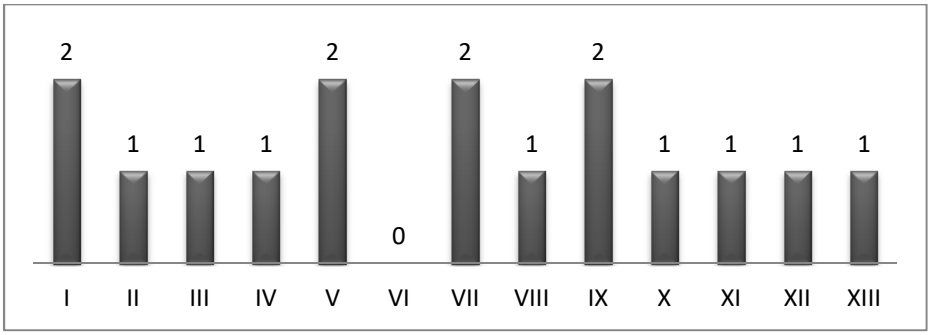
Hasil

Kemampuan yang akan digali adalah: 1) ketelitiannya; 2) mengingat proses pembelajaran, 3) mengidentifikasi fakta konkrit dan alasannya, 4) menemukan manfaat materi perkuliahan, 5) menguraikan materi perkuliahan, 6) merumuskan permasalahan, 7) memaparkan penjelasan dosen, 8) menguraikan cara ia belajar, 9) mengidentifikasi cara dosen memotivasi, dan 10) merumuskan pelajaran yang didapat dari perkuliahan. Berdasarkan pengumpulan jurnal belajar mahasiswa, ditemukan hasil sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram rerata kemampuan mahasiswa

Pengumpulan data yang lainnya dilakukan dengan memberikan tes pemahaman konten. Tes berbentuk pilihan majemuk beralasan dengan kriteria penskoran 0, 1, 2. Angka 0 menunjukkan jawaban yang salah atau tidak ada jawaban; angka 1 menunjukkan pilihan jawabam benar tetapi alasan salah atau tidak ada; dan angka 2 menunjukkan jawaban dan alasan benar. Hasil tes pemahaman mahasiswa terhadap konten mata kuliah ditunjukan sebagaimana diagram batang berikut.



Gambar 3. Diagram rerata capaian pemahaman konten

Pembahasan

Diagram pada Gambar 2 menunjukkan bahwa rerata terendah ditunjukkan oleh indikator IV, yaitu kemampuan menemukan manfaat materi perkuliahan. Kemampuan ini melatih mahasiswa untuk menghubungkan materi perkuliahan yang sedang dikaji dengan manfaat nyata yang bisa diperoleh manusia dan lingkungan. Adapun beberapa mahasiswa yang mampu menemukan manfaat materi perkuliahan, cenderung manfaat yang bersifat normatif. Diantara manfaat yang mampu diidentifikasi ahasiswa yaitu: *"menambah wawasan", "memperkaya ilmu pengetahuan"*, dan *"memahami lebih dalam"*. Sementara beberapa mahasiswa lainnya tidak menemukan/menuliskan kemanfaatan materi perkuliahan pada jurnal belajarnya.

Kemampuan yang setingkat lebih tinggi dibandingkan indikator IV ditunjukkan pada indikator VI, yaitu kemampuan merumuskan masalah. Kemampuan merumuskan masalah adalah salah satu kemampuan proses sains (Supriyati, 2007). Kemampuan merumuskan masalah bisa ditingkatkan juga dengan metode praktikum (Liandari dkk, 2017). Beberapa hal yang diidentifikasi menjadi faktor rendahnya kemampuan merumuskan masalah diantaranya terdapat miskonsepsi terhadap indikator tersebut. Kebanyakan mahasiswa menganggap bahwa permasalahan adalah pertanyaan yang diberikan oleh mahasiswa kepada dosen terkait materi yang belum dipahami saat perkuliahan.

Indikator III dan VIII adalah gambaran kemampuan mahasiswa dalam rentang skor 70. Masing-masing kemampuan ini menggambarkan kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi fakta konkrit dan alasannya, dan menguraikan cara belajar. Kemampuan yang pertama mengharuskan mahasiswa untuk menemukan fakta pada topik yang sedang dibahas. Fakta adalah hal, keadaan atau peristiwa yang merupakan kenyataan atau sesuatu yang benar-benar terjadi. Dalam kemampuan ini, mahasiswa harus menemukan, mengidentifikasi objek kajian melalui praktikum, kemudian membandingkan hasil praktikum dengan teori yang dikemukakan para ahli yang berhubungan dengan objek kajian. Kegiatan membandingkan ditujukan agar mahasiswa benar-benar mampu membedakan antara fakta dan opini yang berhubungan dengan objek kajian. Kemampuan selanjutnya adalah ajang mahasiswa untuk melatih keterampilan metakognisi. Kemampuan ini sangat penting untuk ditumbuhkembangkan karena berhubungan dengan kemampuan mengevaluasi cara belajar. Keterampilan metakognitif merupakan strategi sederhana, namun sangat kuat untuk meningkatkan daya pikir siswa dan kemampuan belajarnya. Setiawan (2015), menemukan bahwa terdapat peningkatan keterampilan metakognisi sebanyak 9% melalui penerapan jurnal belajar. Sabilu (2008) dan Setyanto (2011) juga menemukan bahwa keterampilan metakognisi dapat dikembangkan melalui penerapan jurnal belajar.

Rentang rerata yang mencapai angka 80 ditunjukkan pada indikator II, VII dan X. Indikator II mengharuskan mahasiswa untuk mengingat kronologi perkuliahan. Kemampuan ini, disamping sebagai bukti kehadiran juga dapat melatih kemampuan mahasiswa dalam membuat narasi. Salah satu kelemahan dosen untuk memastikan kehadiran mahasiswa dalam kelas besar adalah mengingat nama mahasiswa. Pembuatan jurnal bisa dijadikan alternatif untuk mengatasinya. Kemampuan VII berhubungan dengan bagaimana mahasiswa menangkap dan menyimpulkan pemaparan dosen. Kemampuan tersebut berhubungan dengan daya tangkap mahasiswa terhadap sebuah perkuliahan atau pembicaraan. Kemampuan ini sangat dibutuhkan dalam berkomunikasi dalam kelompok kecil ataupun besar, sebagai pembicara ataupun pendengar. Kemampuan terakhir pada rentang ini ditunjukkan pada indikator X. Kemampuan yang dikembangkan pada indikator X adalah bagaimana mahasiswa mampu membuat generalisasi dari pembahasan dan menemukan kemanfaatan bagi pengembangan diri. Masih ditemukan mahasiswa yang hanya menyimpulkan topik perkuliahan saja tanpa memaparkan apa pengembangan diri yang didapatkan.

Rentang terakhir adalah indikator yang mencapai nilai rerata 90 sebagaimana ditunjukkan pada indikator I, V dan IX. Indikator I menuntut ketelitian mahasiswa dalam menuliskan identitas jurnal. Ditemukan mahasiswa yang salah menuliskan nomor jurnal, nama dosen, dan tidak menuliskan NPM. Terkesan indikator I adalah hal yang sederhana tetapi sangat menuntut kesabaran dan ketelitian serta konsistensi penullisan, tidak hanya mengandalkan metode "salin-tempel". Skor pada indikator I adalah 94 dan menjadi skor tertinggi. Indikator V mencapai skor 93 dengan tuntutan mampu menguraikan materi perkuliahan. Hampir seluruh mahasiswa mampu melewati standar skor indikator tersebut karena materi yang ditampilkan diperoleh melalui internet. Selanjutnya adalah indikator IX yang menuntut mahasiswa mampu menemukan cara dosen memotivasi belajar. Hampir seluruh mahasiswa menuliskan hal yang sama pada setiap jurnal. Dugaan penyebab dikarenakan metode mengajar yang digunakan dosen selalu sama dalam setiap pertemuan. Dugaan penyebab lainnya adalah mahasiswa membentuk sendiri pemahaman tentang cara dosen memotivasi melalui cara mengajar.

Hasil tes pemahaman konten menunjukkan (Gambar. 3) bahwa kemampuan mahasiswa rata-rata sampai pada mampu memilih alternatif jawaban yang benar dengan alasan yang salah atau tidak menuliskan. Besarannya mencapai angka 60%. Sementara mahasiswa yang mencapai tingkat lebih atas sebanyak 31%. Pada tingkat ini, mahasiswa sudah mampu menemukan alasan yang tepat dari pilihan alternatif jawaban. Sementara itu ditemukan bahwa tidak ada seorangpun mahasiswa yang mampu mencapai standar pada indikator 6. Sebagaimana tujuan dari penelitian ini, peneliti hanya menggambarkan kemampuan mahasiswa selama proses pembelajaran dengan pendekatan tertentu dan tidak membandingkan. Terkait pengaruh penggunaan jurnal belajar terhadap pemehaman konten, Wati (2018) menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan penguasaan konsep yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan jurnal belajar dengan siswa yang dibelajarkan dengan inkuiri terbimbing. Sementara itu Budiarti (2018) menyimpulkan hal yang berbeda. Berdasarkan hasil penelitiannya, ia menyimpulkan bahwa jurnal belajar berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif. Andriyani (2017) menyimpulkan bahwa jurnal belajar memberikan makna positif terhadap proses pembelajaran. Jurnal belajar pada dasarnya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konten. Tidak hanya itu, kemampuan yang lainpun bisa tergali melalui penerapan assesmen bentuk jurnal belajar. Penerapannya dapat dikombinasi dengan metode belajar lainnya

SIMPULAN

Assesmen bentuk jurnal belajar dapat mengasah kemampuan mahasiswa selain hanya pemahaman konten. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa kemampuan yang dapat tergali antara lain1) ketelitiannya; 2) mengingat proses pembelajaran, 3) mengidentifikasi fakta konkrit dan alasannya, 4) menemukan manfaat materi perkuliahan, 5) menguraikan materi perkuliahan, 6) merumuskan permasalahan, 7) memaparkan penjelasan dosen, 8) menguraikan cara ia belajar, 9) mengidentifikasi cara dosen memotivasi, dan 10) merumuskan pelajaran yang didapat dari perkuliahan. Meskipun belum terlihat menonjol dalam meningkatkan penguasaan konten, perbaikan pada indikator jurnal, teknik pembuatan dan strategi kombinasi dengan model pembelajaran akan sangat berperan dalam meningkatkan peran jurnal belajar terhadap peningkatan kemampuan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyani, F. D. (2017). Kontribusi Penggunaan Jurnal Belajar pada Pembelajaran Matakuliah Permainan Bolabasket.*Cakrawala Pendidikan*, (1), 140-147.

Budiarti, R. (2017). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISKOVERI TERBIMBING DAN JURNAL BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 LEMBAR* (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).

Hidayati, N. (2017). Pembelajaran Discovery Disertai Penulisan Jurnal Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Ilmiah Siswa Kelas Viii. 1 Smp Negeri 1 Probolinggo. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *1*(2).

Junaedi, E. 2013. Penerapan Pembelajaran dengan Menggunakan Jurnal Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bangun Ruang Pada Siswa SMP Negeri 10 Malang Kelas VIII-H. Malang: UM.

Liandari, Eka dkk. 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan Merumuskan dan Menguji Hipotesis Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains dengan Metode Praktikum. Jurnal Wahana Pendidikan Fisika, (Online), Voi. 2, No.1, (http://ejournal.upi.edu/index.php/WapFi/article/ download/4904/pdf, diakses 28 Desember 2018).

Lianto, L., Jufri, A. W., & Merta, I. W. (2018, June). PEMANFAATAN MODEL JURNAL BELAJAR KOTAK BERHIAS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR. In*Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 1, No. 1, pp. 500-504).

Munawaroh, L., Pantiwati, Y., & Rofieq, A. (2016). Penggunaan jurnal belajar dalam pembelajaran class wide peer tutoring terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, *1*(3).

Supriyati, Y. (2007). Strategi Pembelajaran Fisika. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sabilu, M. 2008. Pengaruh Penggunaan Jurnal Belajar dalam Pembelajaran Multistrategi terhadap Kemampuan Kognitif dan Metakognitif Siswa SMA Negeri 9 Malang. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.

Setiawan, D., & Susilo, H. (2015). Peningkatan Keterampilan Metakognitif Mahasiswa Program

Studi Biologi melalui Penerapan Jurnal Belajar dengan Strategi Jigsaw dipadu PBL Berbasis Lesson Study Pada Matakuliah Biologi Umum. Ini *Disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Biologi: Peran Biologi dan Pendidikan Biologi dalam Menyiapkan Generasi Unggul dan Berdaya Saing Global, Pusat Penelitian Universitas Muhammadiyah Malang, Malang* (Vol. 21).

Setyanto, J. 2011. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dengan Tugas Menulis Jurnal Belajar untuk Meningkatkan Motivasi, Keterampilan Metakognitif dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Blitar. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.

Setiawan, D., & Susilo, H. (2015). Peningkatan Keterampilan Metakognitif Mahasiswa Program Studi Biologi melalui Penerapan Jurnal Belajar dengan Strategi Jigsaw dipadu PBL Berbasis Lesson Study Pada Matakuliah Biologi Umum. In*Disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Biologi: Peran Biologi dan Pendidikan Biologi dalam Menyiapkan Generasi Unggul dan Berdaya Saing Global, Pusat Penelitian Universitas Muhammadiyah Malang, Malang* (Vol. 21).

Octovi, C., & Suciati. (2016). Perbedaan Pengaruh Penggunaan Jurnal Belajar Mind Mapping (JBMM) dan Jurnal Belajar Naratif terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru Biologi pada Mata Kuliah Profesi Kependidikan. Proceeding Bology Education Conference. (Online). Diakses di http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosbio/article/download. Di akses pada 2 Februari 2017.

Wati, A., Susilo, H., & Sutopo, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Jurnal Belajar terhadap Penguasaan Konsep IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, *3*(1), 129-133.

Wulan, A.R., (2018). Menggunakan Asesmen Kinerja untuk Pembelajaran Sains dan Penelitian. Bandung: UPI Press.

PENGASUHAN ORANGTUA DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ari Sofia, Gian Fitria A & Nia Fatmawati
e-mail: arisofia76@gmail.com
PG-PAUD Universitas Lampung

ABSTRAK

Perkembangan moral anak perlu dikembangan sejak dini. Agar anak dapat bersikap dan bertindak secara benar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya tindakan kekerasan yang terjadi di Indonesia. Tujuan penelitian ini ingin mengetahui persepsi orangtua terhadap perkembangan kecerdasan moral anak dan gaya pengasuhan orangtua dalam membangun kecerdasan moral. Desain yang digunakan study deskriptif dengan metode kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu skala gaya pengasuhan orangtua dan skala kecerdasan moral anak. Penelitian ini dilaksankan pada bulan April sampai Oktober 2017 di desa Taman Fajar, kecamatan Purbolinggo Kabupaten Lampung Timur. Subjek penelitian ini adalah orangtua terutama ibu yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Berjumlah 30 orang. Pengambilan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan *teknik purposive sampling.* Analisis data menggunakan Statistik Deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan kecerdasan moral anak 10% kategori rendah, 60% kategori sedang dan 30% kategori tinggi. Sedangkan gaya pengasuhan orangtua yang digunakan dalam membangun kecerdasan moral anak terutama gaya pengasuhan otoritatif 23% kategori rendah, 30 % kategori sedang, 34% kategori tinggi dan 13% kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: anak, pengasuhan, moral

ABSTRACT

Child moral development needs to be developed early to build children's ability to behave and act correctly. This research is triggered by the significant numbers of violence occurred in Indonesia. The purpose of this study is to find out the parental perceptions in the development of children's moral intelligence and parenting style in building moral intelligence. The research design used is descriptive study with quantitative methods, with data collection techniques, namely the parenting style scale and the scale of children's moral intelligence. This research was conducted from April to October 2017 in Taman Fajar Village, Purbolinggo Sub-district, East Lampung Regency. The research subjects were 30 parents, especially mothers who had children aged 5-6 years. The subject of research was taken using a purposive sampling technique. The data analysis used in this research is descriptive statistics. The results showed that children's moral intelligence was 10% low, 60% moderate, and 30% high category. Meanwhile, parenting used by parents for children, especially the use of authoritative parenting, resulted 23% low category, 30% moderate category, 34% high category, and 13% very high category.

Keywords: child, parenting, moral

PENDAHULUAN

Masa anak merupakan masa yang sangat penting karena pada masa ini terjadi perkembangan dan perubahan yang sangat pesat. Pada masa ini memungkinkan anak cenderung memiliki resiko terhadap terjadinya kenakalan dan kekerasan baik sebagai korban maupun sebagai pelaku dari tindakan kekerasan. Saat ini telah banyak kasus kenakalan dan kekerasan yang dilakukan oleh anak dan remaja, antara lain pemukulan terhadap temannya, mengambil barang orang lain tanpa izin, mengucapkan kata-kata yang kurang baik, terlibat dalam pengeroyokan, bermain *games online,* bermain hingga menonton TV hingga lupa waktu, bahkan melakukan pelecehan seksual terhadap temannya sendiri. Misalnya Seperti yang terjadi perbuatan pencabulan yang dilakukan oleh anak laki-laki berusia 15 tahun terhadap anak laki-laki berusia 8 tahun yang dilakukan saat bermain di kebun salak di daerah kabupaten Way Kanan (Tribun Lampung, 2017).

Banyak faktor yang mempengaruhi kenakalan dan kekerasan yang dilakukan anak dan remaja antara lain faktor kepribadian, lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga terutama gaya pengasuhan orangtua. Bagaimana ayah dan ibu mendidik dan mengasuh anak dalam kehidupan sehari-hari akan berdampak terhadap sikap dan perilaku anak.

Banyaknya tindakan pelanggaran yang dilakukan siswa di sekolah dan diluar sekolah menjadi gambaran bahwa kecerdasan moral siswa belum berkembang dengan optimal. Borba (2008) menyatakan kecerdasan moral adalah kemampuan memahami hal yang benar dan yang salah. Artinya memiliki keyakinan etika yang kuat dan bertindak berdasarkan keyakinan tersebut sehingga individu bersikap benar dan terhormat.

Istilah kecerdasan moral digunakan untuk menjelaskan bahwa penalaran moral, perilaku moral dan perasaan moral itu penting di dalam perkembangan moral yang berkaitan dengan peraturan-peraturan dan nilai-nilai mengenai apa yang harus dilakukan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain (Santrock, 2003). Kecerdasan moral merupakan hal yang penting karena di zaman moderen ini orangtua perlu memahami dan mengerti tentang kecerdasan moral dan perlu mengetahu sejauh mana kecerdasan moral anak sehingga mereka dapat melakukan hal-hal yang dapat mengembangkan kecerdasan moral anak secara optimal. Sehingga anak tidak hanya mampu berpikir tentang kebaikan namun mampu

untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma moralitas yang ada.

Menurut Borba (2008) terdapat tujuh kebajikan utama yang menjadi dasar seseorang dalam berpikir, bersikap serta berprilaku, yaitu empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, kebaikan hati, toleransi dan keadilan. Bagaimana orangtua dalam kehidupan sehari-hari dapat mengembangkan tujuh kebajikan utama ini agar dapat berkembang dengan baik. Ada beberapa metode dalam mempelajari perilaku moral pada anak yaitu cara coba-ralat, melalui pendidikan langsung atau melalui identifikasi (Hurlock, 1999). Metode yang tepat sangat terkait dengan pengasuhan yang diberikan orangtua. Anak belajar merespon terhadap aturan-aturan yang diterapkan orangtua. Bagaimana anak belajar bereaksi tertentu dalam situasi tertentu. Dan apakah reaksi tersebut akan tepat pada situasi yang lain.

Hal yang menyebabkan menurunnya moralitas sangatlah kompleks, namun terdapat fakta yang tidak dapat dipungkiri seperti lingkungan moral tempat anak dibesarkan saat ini dapat meracuni kecerdasan moral mereka. Pertama, sejumlah faktor sosial kritis yang membentuk karakter bermoral secara perlahan mulai runtuh, yaitu pengawasan orangtua, teladan perilaku bermoral, pendidikan spiritual dan agama, hubungan akrab dengan orang dewasa, sekolah khusus, norma-norma nasional yang jelas, dukungan masyarakat, stabilitas dan pola asuh yang benar. Kedua, remaja secara terus-menerus menerima masukan dari luar yang bertentangan dengan norma-norma (Borba, 2008).

Tantangan semakin besar karena pengaruh buruk tersebut muncul dari berbagai sumber yang mudah di dapat seperti televisi, film, video permainan, musik pop dan iklan memberikan pengaruh buruk bagi moral anak dan remaja, karena menyodorkan sinisme, pelecehan, materialisme, seks bebas, kekasaran dan pengagungan kekerasan. Hal-hal buruk di dunia internet seperti pornografi, penyiksaan, pemujaan setan, pedofilia dan begitu banyak situs-situs penghasut yang mengajarkan kebencian. Bahkan hasil riset menemukan bahwa anak-anak yang terus-menerus melihat acara televisi bermuatan kekerasan cenderung kurang peka terhadap anak lain yang perlu pertolongan sehingga cara terbaik mengajarkan perilaku bermoral kepada anak adalah memberi contoh yang baik (Borba, 2008).

Borba (2008) menyatakan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan moral yaitu pengawasan orangtua, teladan perilaku bermoral,

pendidikan spiritual dan agama, hubungan akrab dengan orang dewasa, sekolah khusus, norma-norma nasional yang jelas, dukungan masyarakat, stabilitas dan pola asuh yang tepat. Hal-hal yang dapat mempengaruhi kemunduran kecerdasan moral antara lain banyaknya masukan dari luar yang bertentangan dengan aturan orangtua. Kecerdasan moral anak dan remaja dapat berkembang dengan baik dengan adanya pembelajaran. Orangtua dapat menjadi model yang akan mengajarkan kebajikan, kebiasaan dan keyakinan yang kuat tentang pendidikan moral yang akan memperkuat kecerdasan moral anak dan remaja. Pola asuh orangtua sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam menjalin interaksi sosial dengan orang lain. Jika anak terbiasa melakuakan interaksi yang baik dengan anggota keluarga, maka anak tidak mudah terpengaruh untuk melakukan tindakan kekerasan kepada orang lain dan remaja akan berperilaku baik di sekolah.

Santrock (2003) menyatakan pola pengasuhan secara psikologis merupakan strategi orangtua dalam mendidik dan membesarkan anak agar nantinya anak berkembang sesuai dengan harapan orangtua. Gaya pengasuhan yang digunakan orangtua. Baumrind (dalam Papalia, Old, & Feldman, 2008) membagi gaya pengasuhan orangtua yaitu pengasuhan otoritarian, pengasuhan otoritatif dan pengasuhan permisif. Banyak penelitian yang menyatakan bahwa pola asuh dapat mempengaruhi kecerdasan moral seperti hasil penelitian Pratiwi (2010) menunjukan kecerdasan moral anak usia prasekolah etnis cina berusia 4-6 tahun yang mendapat gaya pengasuhan *authoritative* lebih tinggi dibandingkan dengan gaya pengasuhan *authoritarian*, *permissive*, dan *uninvolved* atau *neglectful*.

Begitu juga dengan hasil penelitian Pranoto (2010) menunjukan ada hubungan positif antara keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan perkembangan kecerdasan moral anak usia prasekolah berusia 4-6 tahun. Semakin tinggi tingkat keterlibatan ayah dalam pengasuhan maka semakin tinggi tingkat perkembangan kecerdasan moral anak. Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan perkembangan kecerdasan moral anak perlu diperhatikan agar anak memiliki kecerdasan moral yang baik sehingga nantinya mampu mengetahui mana perbuatan yang benar dan salah. Tujuan penelitian ini ingin mengetahui tentang persepsi orangtua terhadap perkembangan kecerdasan moral anak dan gaya pengasuhan orangtua dalam membangun kecerdasan moral.

METODE

Penelitian ini akan dilaksankan di desa Taman Fajar, kecamatan Purbolinggo Kabupaten Lampung Timur pada bulan Maret sampai Oktober 2017. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah orangtua terutama ibu yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Berjumlah 30 orang. Pengambilan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan *teknik purposive sampling.* Desain yang digunakan study deskriptif dengan metode kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu skala gaya pengasuhan orangtua dan skala kecerdasan moral anak. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode statistik. Model statistik yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis data, diperoleh deskripsi data penelitian yang berisi fungsi-fungsi dasar statistik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Variabel	Hipotetik				Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Kecerdasan Moral anak	65	325	100	20	178	278	2222,4	24,69
Gaya pengasuhan Otoritatif	15	75	45	10	33	66	49,8	9,59

Tabel. 1 Deskripsi Data Statistik

Berdasarkan norma kategori pada tabel 1, maka subjek penelitian dapat dikelompokkan ke dalam lima kategori untuk masing-masing variabel.

a. Skala persepsi kecerdasan moral anak

Setelah dilakukan uji aitem berdasarkan korelasi aitem-total diperoleh 70 aitem skala persepsi kecerdasan moral anak yang memiliki koefisien korelasi 0,009-0,781 Aitem tersebut yang akan digunakan dalam penelitian dengan rentang skor antara 1-5, sehingga nilai maksimum hipotetik yang dihasilkan adalah 70x5=350 dan nilai minimum hipotetik 70x1=70. Rerata hipotetik (Mh) diperoleh ½ (350+70)= 210 dan standar deviasi hipotetik sebesar 1/6 (350-70)= 46,7.

Data tersebut digunakan untuk menentukan kategorisasi persepsi kecerdasan moral anak terdapat terdapat 3 subjek yang memiliki skor persepsi kecerdasan moral anak pada kategori rendah; 18 subjek yang memiliki skor persepsi kecerdasan moral anak pada kategori sedang, dan 9 subjek yang memiliki skor kecerdasan moral pada kategori tinggi.

b. Skala Gaya Pengasuhan otoritatif orangtua

Setelah dilakukan pemilihan aitem berdasarkan korelasi aitem-total pada awalnya 18 aitem setelah dilakukan uji coba maka diperoleh 15 aitem skala gaya pengasuhan otoritatif orangtua yang memiliki koefisien korelasi antara 0,456-0,796. Aitem tersebut yang digunakan dalam penelitian dengan rentang 1-5, sehingga nilai maksimum hipotetik yang dihasilkan adalah 15x5=75 dan nilai minimum hipotetik 15x1=15. Rerata hipotetik (Mh) diperoleh ½ (75+15)=45 dan standar deviasi hipotetik sebesar 1/6 (75-15)=10.

Data tersebut dapat digunakan untuk menentukan kategorisasi variabel gaya pengasuhan otoritatif, terdapat 7 subjek yang memiliki skor gaya pengasuhan otoritatif orangtua pada kategori rendah; 9 subjek yang memiliki skor gaya pengasuhan otoritatif orangtua pada kategori sedang; 10 subjek yang memiliki skor gaya pengasuhan otoritatif orangtua pada kategori tinggi dan 4 subjek yang memiliki skor gaya pengasuhan otoritatif orangtua pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan 14 orangtua menggunakan gaya pengasuhan otoritatif yang tinggi sedangkan 16 orangtua menggunakan gaya pengasuhan selain otoritatif.

Pengujian reliabilitas yang dilakukan menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha.* Skala persepsi kecerdasan moral anak memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,947 hal ini berarti terdapat 5,3 persen variasi error atau kesalahan dalam pengukuran. Skala gaya pengasuhan otoritatif orangtua memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,906 hal ini berarti terdapat 9,4 persen variasi error atau kesalahan dalam pengukuran.

PEMBAHASAN

Kecerdasan moral merupakan kemampuan seseorang dalam memahami hal yang benar dan salah, kemampuan ini dapat menjadi panduan seseorang dalam bersikap dan bertindak. Menurut Borba (2008) terdapat tujuh aspek kebajikan moral yang menjadi dasar kecerdasan moral yaitu empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, kebaikan hati, toleransi dan keadilan. Dengan memiliki tujuh aspek ini diharapkan anak memiliki etika yang kuat dan mampu bertindak berdasarkan keyakinan sehingga mampu bersikap dan bertindak dengan baik.

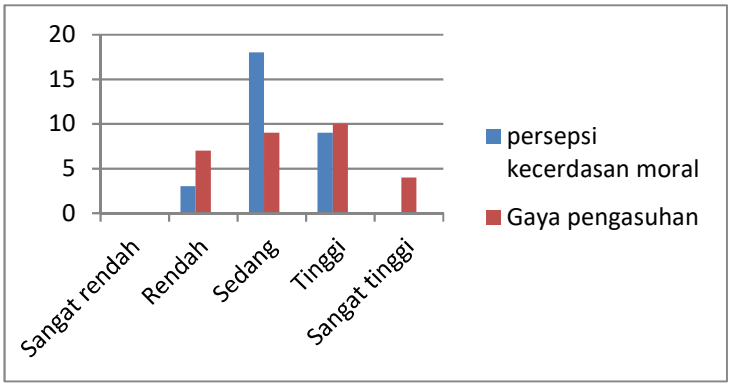
Hasil pengambilan data persepsi orangtua terhadap kecerdasan anak menunjukkan kecerdasan moral anak di dominasi oleh 18 anak berada di posisi sedang. Sedangkan 3 anak masih dalam posisi rendah.

Sedangkan 9 anak posisi tinggi. Sebagian besar orangtua mempersepsikan kecerdasan moral anak mereka pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan masih perlunya usaha yang kuat dari orangtua agar kecerdasan moral anak meningkat. Kecerdasan moral yang dapat berkembang dengan lebih optimal sangat diperlukan pada anak sebab kecerdasan moral dapat menjadi pedoman dalam berpikir dan bertindak. Anak yang memiliki kecerdasan moral yang baik akan berusaha untuk menjaga dirinya dari perbuatan buruk yang akan merugikan dirinya dan orang lain. Sehingga dengan dasar kecerdasan moral yang baik dapat membuat anak lebih terarah dalam berpikir serta bertindak di dalam menjalani kehidupannya.

Sikap dan perilaku moral dapat dikembangkan melalui pendidikan dan penanaman nilai/normal yang dilakukann secara terintegrasi dalam pelajaran maupun kegiatan yang dilakukan anak di keluarga dan sekolah. Pendidik bukan hanya mempersiapkan anak menjadi manusia crdas, tetapi juga menjadi manusia yang baik, berbudi luhur dan berguna bagi orang lain (Maharani, 2014). Pembelajaran dapat menjadi salah satu cara yang dapat mengembangkan kecerdasan moral anak lebih optimal. Perilaku ayah dan ibu sehari-hari dapat menjadi contoh bagi anak. Ayah dan ibu dapat mengajarkan dan menanamkan kebajikan, kebiasaan dan keyakinan yang kuat tentang pendidikan moral yang dapat memperkuat kecerdasan moral anak.

Perkembangan moral anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan dan anak memperoleh nilai-nilai moral juga dari lingkungan terutama dari orangtua. Anak belajar untuk mengenal nilai-nilai dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Dalam mengembangkan moral anak, peranan orangtua sangatlah penting, terutama pada waktu anak masih kecil (Yusuf, 2008).

Tabel 2 Hubungan Antara Gaya Pengasuhan dan Kecerdasan Moral



Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat gaya pengasuhan otoritatif dalam kategori sedang memiliki jumlah anak yang banyak dalam kecerdasan moral. Itu menunjukkan bahwa kecerdasan moral anak menurut persepsi ibu sebagian besar masih dalam kategori sedang. Gaya pengasuhan kategori tinggi juga memiliki beberapa

anak yang memiliki kecerdasan yang tinggi namun jumlahnya tidak banyak. Baumrind (dalam Papalia, Old, & Feldman, 2008) menjelaskan ciri-ciri pengasuhan otoritatif adalah adanya perhatian dan hubungan yang hangat terhadap anak. Orangtua tegas serta menuntut perilaku yang baik terhadap anak tapi tidak kaku, adanya komunikasi dan diskusi. Peraturan dibuat atas dasar keputusan bersama. Orangtua memperhatikan kebutuhan anak tetapi tidak memanjakan. Keadaan ini dapat membuat anak lebih percaya diri, bertanggung jawab, memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik serta mandiri.

Sikap orangtua terhadap anak, sikap ayah terhadap ibu, atau sikap ibu terhadap ayah secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan moral anak. Proses meniru merupakan hal yang dapa dilakukan anak. Perilaku orangtua akan menjadi contoh bagi anak, karena anak akan meniru apa yang dilakukan orangtua sehingga agar anak memiliki pemikiran dan perilaku yang baik maka orangtua harus menunjukkan sikap dan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Sikap orangtua yang keras (otoriter) cenderung melahirkan sikap disiplin semu pada anak, sedangkan sikap acuh tak acuh, atau sikap masa bodoh, cenderung mengembangkan sikap kurang bertanggung jawab dan kurang mempedulikan norma pada diri anak. Sikap yang sebaiknya dimiliki oleh orang tua adalah sikap kasih sayang, keterbukaan, musyawarah (dialogis) dan konsisten.

Adanya perhatian, komunikasi dan kontrol yang baik bagi anak akan membuat anak merasa diperhatikan dan disayang oleh orangtua. Hal ini membuat anak menjadi tenang, aman dan nyaman. Keadaan ini dapat membuat anak mampu berinteraksi dengan baik pada lingkungan sekitarnya. Dan mampu menunjukkan perhatian dan kasih sayang yang anak rasakan pada orang lain. Orangtua yang tidak menghendaki anaknya berbohong atau berlaku tidak jujur, maka orangtua harus menjauhkan dirinya dari perilaku berbohong atau tidak jujur. Apabila orangtua mengajarkan kepada anak, agar berperilaku jujur, bertutur kata yang sopan, bertanggung jawab atau taat beragama, tetapi orangtua sendiri menampilkan perilaku yang sebaliknya, maka anak akan mengalami konflik pada dirinya, dan akan menggunakan ketidak konsistenan (ketidakajegan) orangtua itu sebagai alasan untuk tidak melakukan apa yang diinginkan oleh orangtuanya, bahkan mungkin dia akan berperilaku seperti orangtuanya. Qudsyi dan Gusniarti (2007) menyatakan ada hubungan antara keberfungsian keluarga dengan penalaran moral pada anak usia akhir, hal ini

karenakan adanya sikap dan komunikasi yang terbuka di antara anggota keluarga sehingga terjadi penanaman nilai-nilai moral.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan persepsi orangtua terhadap kecerdasan moral anak menunjukkan sebagian besar masuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan moral anak masih perlu dikembangkan. Jika dilihat gaya pengasuhan yang diterapkan orangtua dalam kehidupan sehari-hari sebagian besar menggunakan gaya pengasuhan otoritatif. Namun sebagian yang lain menerapkan perpaduan dari beberapa gaya pengasuhan. Jika hal tersebut dikaitkan dengan persepsi orangtua terhadap kecerdasan moral anak menunjukkan bahwa perlunya perpaduan antara berbagai gaya pengasuhan dalam mengembangkan kecerdasan moral pada anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan persepsi orangtua terhadap kecerdasan moral anak menunjukkan sebagian besar kecerdasan moral anak ada dalam kategori sedang bahkan masih ada yang rendah. Sikap dan perilaku yang ditunjukkan anak masih belum mencerminkan kecerdasan moral yang tinggi. Orangtua beranggapan perilaku yang mencerminkan empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, kebaikan hati, toleransi dan keadilan masih belum maksimal ditunjukkan anak dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu peran orangtua dalam mengembangkan kecerdasan moral sangat besar. Perlu diterapkan gaya pengasuhan orangtua yang tepat dapat mengembangkan perilaku yang mencerminkan kecerdasan moral yang baik dalam diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu orangtua perlu mengajarkan pada anak mana perilaku yang baik dan mana perilaku yang buruk sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku di masyarakat.

Saran

1. Bagi Orangtua

Orangtua dapat menstimulasi pengembangan kecerdasan moral pada anak dalam kehidupan sehari-hari dengan memberikan contoh perilaku-perilaku yang mencerminkan empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, kebaikan hati, toleransi dan keadilan.

2. Bagi Guru

Menstimulasi siswa agar siswa lebih berani bersikap dan mengambil keputusan berdasarkan pemikiran sendiri sangat perlu dilakukan khususnya bagi guru di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Borba, M. 2008. *Membangun Kecerdasan Moral*. PT Gramedia Pustaka Utama; Jakarta

Hurlock, E.B. 1999. *Perkembangan Anak*. Jilid 2. Alih bahasa dr. Med. Meitasari Tjandrasa. Penerbit Erlangga. Jakarta.

Maharani, L. 2014. Perkembangan moral pada anak. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling. 01 (2) Desember 2014. Hal 104-109.*

Papalia, D.E., Old, S.W., & Feldman, R.D. (2008). *Human development (Psikologi perkembangan)*. Edisi kesembilan. Alih bahasa: Anwar, A.K. Jakarta: Kencana.

Pranoto, Y.K.S,. (2010). Hubungan antara keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan perkembangan kecerdasan moral anak usia prasekolah. *Tesis*. (Tidak diterbitkan). Fak. Psikologi Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.

Pratiwi, S.M.M. (2010). Kecerdasan moral anak usia prasekolah etnis Cina ditinjau dari gaya pengasuhan orangtua. *Tesis*. (Tidak diterbitkan). Fak. Psikologi Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.

Qudsyi, H & Gusniarti, U. (2007). Hubungan antara keberfungsian keluarga dengan penalaran moral pada anak usia akhir. *Jurnal Indigenous*, 9 (1), 44-61.

Santrock, J.W. (2003). *Perkembangan anak*. Jilid 2. Edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga.

Tribun Lampung, 2017. Korban cabul beranikan diri cerita ke ortu. Senin 17 April 2017.

Yusuf, L.N.S. (2008). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: Rosdakarya.

EFEKTIVITAS *NAPKIN FOLDING* TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN ANAK DI TAMAN KANAK KANAK BHAYANGKARI 1 PADANG

Asla De Vega, Farida Mayar, Indra Yeni
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Email: vega.aslade@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *napkin folding* terhadap perkembangan keterampilan anak di TK Bhayangkari 1 Padang. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen atau penelitian *quashi experimental* (eksperimen semu) dengan menggunakan *napkin folding*. Hasil penelitian ini diperoleh nilai rata-rata nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan *napkin folding* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan keterampilan anak. Dengan demikian disimpulkan bahwa dengan menggunakan *napkin folding* sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan anak di TK Bhayangkari 1 Padang.

Kata kunci: *Napkin Folding*, kemampuan keterampilan

ABSTRACT

This study aims is to skill determine the effectiveness of napkin folding developing the fine skills student at kindergarten Bhayangkari 1 Padang. Research is quantitative method with the type quashi experimental (quasi-experiment) using napkin folding. The Results of this study showed the average value of the values obtained from the experimental class that uses a higher napkin folding than the control class that uses conventional learning. Based on t-test calculations showed on the student that t is greaterthan t table shows that there is a significant influence on the fine skill. The student concluded that by using napkin folding is very effective on developing fine skill it can be skill at kindergarten Bhayangkari 1 Padang.
Keywords: Napkin Folding, fine skills

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur, dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Pendidikan terdiri dari pendidikan formal, informal, dan nonformal. pendidikan sangat penting diberikan sejak dini, karena pada usia dini adalah masa yang paling baik untuk mengembangkan potensi anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan formal dan nonformal yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga formal yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Masa ini semua aspek perkembangan anak dapat dikembangkan dengan baik, tentu saja dengan peran guru, orang tua dan lingkungan sekitarnya, salah satunya pada pengembangan keterampilan. Perkembangan kejiwaan pada masa anak-anak, terkadang disebut dengan masa anak kecil atau atau juga masa menjelang sekolah, sebab masa ini saat-saat anak senang mempersiapkan diri untuk bersekolah. Demikian pula masa ini ada yang menyebut dengan masa estetis, dikarenakan anak mulai mengenal dunia sekitarnya yang terasa serba indah. Adapun prinsip dalam melaksanakan Pendididikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu salah satunya mengutamakan kebutuhan anak. Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio-emosional.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan keterampilan anak. Biamin (2007) Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas, atau kecakapan yang disyaratkan. Dalam pengertian luas, jelas bahwa setiap cara yang digunakan untuk mengembangkan manusia, bermutu dan memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan sebagaimana diisyaratkan. Keterampilan sangat penting dikembangkan untuk pertumbuhan dan perkembangan berbagai potensi anak. Untuk itu pokok bahasan pada penelitian ini ditekankan keterampilan anak.

Berdasarkan kenyataan yang ditemukan di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 1 Padang, bahwa keterampilan belum berkembang secara optimal. Guru belum menggunakan kegiatan yang bervariasi, seperti kegiatan mewarnai gambar, menulis, menyambung garis putus-putus, tali temali dan menyobek kertas. Guru masih kurang kreatif dalam menciptakan kegiatan dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi anak terutama dalam memilih media pembelajaran. Pemilihan media yang digunakan guru masih kurang bervariasi. Dengan penggunaan media yang kurang menarik akan menyebabkan tidak adanya motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga perkembangan keterampilan anak tidak dapat berkembang dengan optimal. Upaya yang dapat dilakukan pendidik dalam mengembangkan keterampilan anak adalah melalui kegiatan melipat serbet yang dapat membangkitkan keterampilan anak. Kegiatan *napkin folding* merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan anak. Menurut Wulansari (2007:1) *Napkin Folding* merupakan suatu kreatifitas, cita rasa, emosional, dan keterampilan dalam menampilkan keindahan selain kegunaan serbet makan itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen atau penelitian *quashi experimental* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2012:116) desain *quasy experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah TK Bhayangkari 1 Padang yang beralamat di jl. Rasuna Said no.78 Padang. TK Bhayangkari 1 Padang ini berada di bawah pimpinan ibu Rolania, SE dan diasuh oleh 7 orang tenaga pendidik. Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik *cluster sampling*, yaitu teknik penentuan sampel apabila populasi cukup besar, sehingga perlu dibuat beberapa kelas, atau kelompok.

Berdasarkan konsep di atas, maka kelompok yang akan dijadikan dalam penelitian ini adalah kelompok B3 dan B4. Dimana kelompok B3 dijadikan kelas eksperimen dan kelompok B4 dijadikan kelas kontrol dengan pertimbangan jumlah anak kedua kelompok sama yaitu masing-masing 18, usia anak yang sama, tingkat kemampuan anak yang sama, fasilitas belajar yang sama, rekomendasi dari guru kedua kelompok dan kepala TK Bhayangkari 1 Padang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes dikatakan valid apabila tes itu dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen

ini menggunakan skala *likert* untuk penilaiannya. Dengan kriteria penilaian yaitu Sangat Baik diberi skor 5 (SB), Baik diberi skor 4 (B), Cukup Baik di beri skor 3 (CB), Tidak Baik diberi skor 2 (TB), Sangat Tidak Baik diberi skor 1 (STB). Tes yang peneliti gunakan berupa tes Perbuatan. Tes perbuatan adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan atau perbuatan." Jadi anak berbuat sesuai dengan perintah atau pertanyaan yang diberikan.

Menurut Arikunto (2010:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevali dan atau kesalihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempuyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Reliabilitas tes merupakan suatu ukuran ketepatan suatu tes apabila diteskan ke objek yang sama. Untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus alpha.

Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas. Syafril (2010:211):

> "Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan sebelum mengolah data dengan tehnik korelasi *productmoment*, *regresi*, *t-test*, dan *anava* dan sebagainya. Tehnik yang sering digunakan untuk uji normalitas data adalah uji *Liliefors*."

Sebelum data diolah, agar diketahui suatu data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji *Liliefors* terlebih dahulu. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk menguji homogenitas varians populasi adalah dengan menggunakan uji *Bartlett*. Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan. Yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan t-test. Menguji data yang telah

diperoleh tersebut dengan rumus t-test.

HASIL

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian anak yaitu kemampuan keterampilan anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil bahwa kemampuan keterampilan anak di kelas eksperimen (kelompok B3) lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol (kelompok B4). Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_o dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk N = 18 seperti tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors *Pre-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelas	N	α	L_0	L_t	Keterangan
1	Eksperimen	18	0,05	0.1943	0,200	Normal
2	Kontrol	18	0,05	0.1906	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung}0.1943lebih kecil dari L_{tabel}**0,200** untuk α0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L_{hitung}0.1906lebih kecil dari L_{tabel}**0,200** untuk α0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal. Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji ***Barlett***. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika *chi kuadrat* hitung <*chi kuadrat* tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa :"Jika hasil perhitungan dari χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel}berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika χ^2_{hitung} lebih besar daripada χ^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen ". Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar **0,457** seperti yang di tuliskan dalam tabel berikut :

Tabel 2
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{table}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,57	3,841	Homogen
Kontrol				

Dari Tabel 2 tampak bahwa χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-tes.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan t-test:

Tabel 3
Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test*
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	18	18
$\overline{X}$	62.8	59.11
SD^2	33.40	25.80

Perhitungan:
$t_{hitung} = 1.983$
df = 34

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test diperoleh t_{hitung} sebesar **1.983**. Sementara t_{tabel} untuk taraf nyata α 0.05 (5%) dengan df sebesar 34 adalah = **2.03224**. Jadi dapat diketahui kalau t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} pada taraf nyata α 0.05 (5%) yaitu **1.983< 2.03224**. Maka dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan keterampilan anak di kelas eksperimen dalam nilai *pre-test*.

Tabel 4
Hasil Perhitungan *Pre-test* Pengujian Dengan *t-test*

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel} α 0,05	Keputusan
1	Eksperimen	18	62.88	1.983	**2.03224**	Terima H_0
2	Kontrol	18	59.11			

T tabel untuk taraf nyata α=0.05 (5%) dengan df sebesar 34 adalah= **2.03224**Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata α=0.05 (5%), t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} **(1.983< 2.03224).** jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* (kemampuan awal) kemampuan keterampilan anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK Bhayangkari 1 Padang. Data *post test* penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Pada uji normalitas ini digunakan uji ***Liliefors*** seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data. Analisis normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok.

Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk N = 18 seperti pada tabel berikut:

Tabel 5
Hasil Perhitungan Pengujian *LilieforsPost-test*
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelas	N	A	L_0	L_t	Keterangan
1	Eksperimen	18	0.05	0.1943	0.200	Normal
2	Kontrol	18	0.05	0.1906	0.200	Normal

Berdasarkan tabel terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} **0.1943** lebih kecil dari L_{tabel} **0.200** untuk α **0.05**. Dengan demikian nilai kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol diperoleh L_{hitung} **0.1906** lebih kecil dari L_{tabel} **0.200** untuk α **0.05**. ini berarti bahwa data kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal. Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji ***Barlett***. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa :"Jika hasil perhitungan dari χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel}berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika χ^2_{hitung} lebih besar daripada χ^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen ".

Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 2.283 seperti yang di tuliskan dalam tabel berikut :

Tabel 6
Hasil Uji Homogenitas *Post-test*
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelas	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{table}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	2.283	3,841	Homogen
Kontrol				

Dari Tabel 6 tampak bahwa χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian

hipotesis dengan menggunakan teknik t-test.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan t-test

Tabel 7

Hasil Perhitungan Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	18	18
$\overline{X}$	87.33	68.8
SD^2	53.72	29.702

Perhitungan:

$t_{hitung} = \mathbf{8.38462}$

df = 34

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-tes diperoleh t_{hitung} sebesar **8.38462**. Sementara t_{tabel} untuk taraf nyata α 0.05 (5%) dengan df sebesar 34 adalah = **2.03224**. Jadi dapat diketahui kalau t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf nyata α 0.05 (5%) yaitu **8.38462 > 2.03224**. jadi, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu bahwa *napkin folding* terbukti efektif digunakan untuk kemampuan keterampilan anak di TK Bhayangkari 1 Padang.

Tabel 8

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t hitung	t table α 0,05	Keputusan
1	Eksperimen	18	87.33	**8.38462**	2.03224	Tolak H_0
2	Kontrol	18	68.8			

Hasil Perhitungan *Post-test* Pengujian Dengan *t-test*

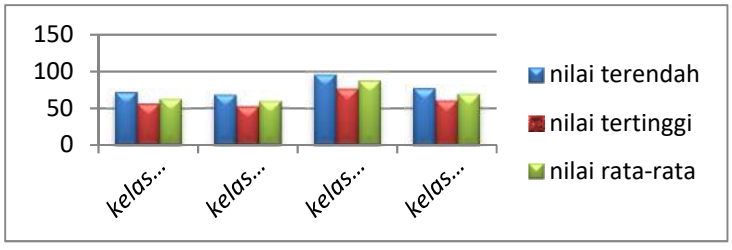
Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu: terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *napkin folding* dalam mengembangkan keterampilan anak di Bhayangkari 1 Padang. Setelah dilakukan perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol maka selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, yang tujuannya untuk melihat apakah ada perbedaan nilai *post-test* dan nilai *pre-test* anak.

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Pada pre-test nilai tertinggi yang diperoleh anak kelas eksperimen yaitu 72 dan nilai terendah 56, dengan rata-rata 62.88 sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 68 dan nilai terendah 52 dengan

rata-rata 69.11. Pada *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelas eksperimen yaitu 96 dan nilai terendah 76 dengan rata-rata 87.33 sedangkan pada kelas kontrol *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 76 dan nilai terendah 60 dengan rata-rata 68.88.

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post test* terlihat pada nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh anak dan terlihat pada rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *post-test* dimana pada *post-test* rata-rata menjadi lebih meningkat dari rata-rata *pre-test* setelah dilakukan *treatment.* Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik 1.

Grafik 1.
Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kemampuan keterampilan Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Pada pembelajaran dengan menggunakan *napkin folding* ini, guru berfungsi sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan pengarahan dan contoh kepada anak. Dengan adanya pembelajaran ini, kemampuan keterampilan anak dapat dikembangkan. Dari uraian di atas, sangat jelas bahwa penggunaan *napkin folding* efektif dalam mengembangkan keterampilan anak. Hal ini terlihat dari perolehan nilai kemampuan keterampilan anak kelas eksperimen berkembang lebih besar dari pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre-test* kemampuan keterampilan anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *pre-test* diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 62.88. Angka rata-rata kelas kontrol yaitu 59.11. berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar **1.983** dibandingkan dengan α 0.05 (t_{tabel}=2.03224) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=26$. Dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel,}$ yaitu 1.983 < 2.03224, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a ditolak atau H_0 diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan keterampilan anak kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, berdasarkan hasil kemampuan keterampilan anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *post-test* diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu

87.33 dan angka rata-rata kelas kontrol yaitu 68.8.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 8.38462 dibandingkan dengan α 0.05 (t_{tabel} = 2.03224) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=26$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel,}$ yaitu 8.38462 < 2.03224, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a diterima atau H_0 ditolak. Dapat disimpulkan Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *napkin folding* terbukti efektif digunakan untuk kemampuan keterampilan anak di TK Bhayangkari 1 Padang.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan keterampilan anak di kelas eksperimen yang menggunakan *napkin folding* dengan kelas kontrol yang menggunakan tissu. Sesuai dengan pendapat Wulansari (2007:1) *Napkin Folding* adalah lipatan dekoratif yang dilakukan dengan serbet. Hal ini dapat dilakukan sebagai seni atau sebagai hobi. Sehingga dalam kegiatan ini keterampilan anak usia dini dapat berkembang dengan baik. Biamin (2007) Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas, atau kecakapan yang disyaratkan. Pada saat peneliti menggunakan *napkin folding* ini di dalam kelas (B3) TK Bhayangkari 1 Padang, semua anak terlihat antusias dan semangat untuk mencobanya karena pembelajaran melipat menggunakan *napkin folding* ini terbilang baru bagi anak, melalui *napkin folding* anak mampu membuat mengembangkan kemampuan keterampilan. Sedangkan di Kelas kontrol dengan melipat tissu hanya sebagian saja yang memperhatikan guru mengajar. Hal ini terjadi karena guru hanya mengandalkan tissu saat melakukan kegiatan melipat. Hal ini mengakibatkan hanya sebagian anak yang berkembang kemampuan keterampilannya. Pembelajaran seperti ini membuat anak tidak bersemangat dalam belajar karena tidak adanya penggunaan alat atau media yang mendukung serta bervariasi dalam kegiatan melipat serbet kain.

Jadi, hasil kemampuan keterampilan anak di kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil kemampuan keterampilan anak di kelas kontrol, dapat dilihat dari rata-rata nilai anak kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Sedangkan pada kelas control untuk mengembangkan keterampilan, sebagian besar anak kurang antusias untuk melakukan kegiatan. Anak-anak tidak menyelesaikan tugasnya dengan baik, bahkan anak-anak cenderung harus didorong untuk menyelesaikan tugasnya.

Hal ini disebabkan karena anak-anak tidak tertarik dengan kegiatan yang dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *napkin folding* mempengaruhi kemampuan keterampilan anak. Sehingga menunjukkan kegiatan *napkin folding* efektif mengembangkan keterampilan anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Hasil penelitian yang diperoleh terdapat perbedaan hasil perkembangan keterampilan anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang, Kecamatan Padang Utara, Padang yang signifikan yaitu antara kelas eksperimen (B3) dan kelas kontrol (B4). Hal ini membuktikan bahwa *napkin folding* terbukti efektif digunakan untuk kemampuan keterampilan anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 1 Padang.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu $\mathbf{t_{hitung}} > \mathbf{t_{tabel}}$ dimana $\mathbf{8.38462} < \mathbf{2.03224}$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 dan dk=34 ini berarti hipotesis H_a **diterima** dan H_o ditolak, dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan keterampilan anak kelompok eksperimen yang menggunakan *napkin folding* dan kelompok control melipat dengan tissudi Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 1 Padang.

Dengan demikian, penggunaan *napkin folding* terbukti dapat memberikan efektifitas yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 1, Kecematan Padang Utara, Padang. Kepada Kepala Sekolah TK diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta pelatihan maupun pendidikan tentang pentingnya penggunaan variasi media pembelajaran khususnya pada kemampuan keterampilan anak. Penelitian lanjutan, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/ *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Latif Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Biamin. 2007. *Keterampilan*. www.bahana-magazine.com. 13 april 2016

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Syafril. 2010. *Statistik.* Padang: Sukabina Press.

Wulansari. 2007. *Seni Melipat Serbet*. Bandung: Angkasa.

PERSANTUNAN

Artikel ini diolah dari Skripsi Asla De Vega, dengan judul Efektifitas *napkin folding* terhadap perkembangan keterampilan anak di TK Bhayangkari 1 Padang. Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Farida Mayar selaku pembimbing I dan ibu Indra Yeni selaku pembimbing II.

TANTANGAN BAGI PENDIDIKAN (Anak Usia Dini) DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Atin Risnawati[1]

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman, tantangan dalam dunia pendidikan terus mengalami perkembangan dan perubahan, begitu juga dalam pendidikan anak usia dini. Pada era revolusi industi 4.0 ini menuntut pada dunia pendidikan dapat menyesuaikan diri dalam menghadapi berbagai tantangan, tuntutan dan kebutuhan yang harus dihadapi dan diperlukan dalam mendidik putra putri bangsa agar dapat melahirkan anak-anak bangsa yang memiliki kualitas diri tertentu. Terkhusus dalam pendidikan anak usia dini, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendidik anak usia dini. Karena pada dasarnya pendidikan anak usia dini ini berbeda dengan pendidikan lainnya, karena pada pendidikana anak usia dini merupakan belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Dalam hal ini penulis menjelaskan apa tantangan dalam mendidik anak usia dini pada era revolusi industri 4.0, dan berusaha memberikan solusi dalam menyikapi tantangan tersebut.

Keyword: Tantangan Pendidikan, Anak Usia Dini, Era Revolusi Industri 4.0

ABSTRACT

Along with the times, the challenges in the world of education continue to experience development and change, as well as early childhood education. In the industrial revolution era 4.0 requires the world of education to be able to adjust to the various challenges, demands and needs that must be faced and needed in educating the sons and daughters of the nation to be able to give birth to children of the nation who have certain personal qualities. Especially in early childhood education, educators are required to be more creative and innovative in educating early childhood. Because basically early childhood education is different from other education, because in early childhood education is learning while playing or playing while studying. In this case the author explains what are the challenges in educating early childhood in the era of industrial revolution 4.0, and seeks to provide solutions to address these challenges.

Keyword: Educational Challenges, Early Childhood, Era of Industrial Revolution 4.0

[1] IAIN Metro Lampung

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar (wahyudin dan agustin, 2012:7). John Locke yang mengistilahkan bahwa anak lahir seperti tabula rasa (*blank slate*), di mana anak lahir diibaratkan seperti kertas kosong yang corak dan bentuk kertas ini sangat ditentukan bagaimana cara kertas ini ditulisi. Oleh karena itu pengalaman dan lingkungan hidup sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak (Jahja, 2011: 5) Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat, bahkan dapat dikatakan sebagai *golden age* (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya (Suyadi Dan Ulfah, 2006:2).

Dalam konteks pendidikan, maka anak di posisikan sebagai subjek dan objek dalam proses pembentukan karakter anak sejak dini dan menjadikan anak cerdas secara komprehensif. Hal itu mengacu pada UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menyatakan 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.

Saat ini, dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0. atau revolusi industri dunia ke-empat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu cita-cita Indonesia, hal ini tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 alinea ke-4 yang berbunyi :...Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintahan negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan

kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah kemerdekaan kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-undang Dasar Negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan negara Republik Indonesia...

Salah satu cara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah melalui pendidikan. Dalam Rapat Kerja Nasional 2018, Sri Mulyani saat menjadi 'Keynote Speaker' mengatakan "kemajuan suatu negara untuk mengejar ketertinggalan sangat tergantung pada tiga faktor yakni pendidikan, kualitas institusi dan kesediaan infrastruktur" (Ristekdikti, 2018). Indonesia saat ini tengah mengalami suatu perkembangan yang sangat pesat termasuk pendidikan anak usia dini. Hal ini menuntut adanya kesadaran dan pemahaman dari pendidikan anak usia dini yaitu pendidik dalam lingkup lembaga pemerintahan, keluarga dan lingkungan sekitar agar dapat memperhatikan tumbuh kembang anak-anak mereka. Dalam hal ini dapat dipahami bahwa pendidikan anak usia dini menjadi bagian penting dalam kehidupan seseorang terutama bagi orang tua dan para pendidik untuk lebih aktif dalam mengembanagkan dan menumbuhkan stimulasi anak.

Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0. adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran dapat bergeser dari berpusat pada guru (*teacher centered)* menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Berdasarkan penjelasan diatas bahwa dalam pendididkan anak usia dini mempunyai tantangan tersendiri. Apalagi dalam menghadapi era revolusi 4.0, lingkungan keluarga dan lingkungan pendidikan formal dituntut untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara optimal dengan memanfaatkan kecanggihan alat tekhnologi yang telah ada. Agar dapat menghadapi perkembangan sesuai zamannya.

PEMBAHASAN

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut *National Association For The Education Young Children* (NAEYC) anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-8 tahun. Berbeda halnya dengan dengan pendapat Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang membatasi usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yakni

hingga anak menyelesaikan masa taman kanak-kanak (Susanto, 2011:5-8). Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age. Pendidikan anak usia dini dapat berlangsung secara formal kelembagaan, non formal, ataupun informal. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mencerdaskan anak bangsa agar mempunyai kualitas yang baik dan dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannnya, sehingga anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya dan siap untuk menghadapi kehidupan dimasa mendatang.(Yamin & Saban, 2013:1) .

Anak usia dini merupakan anak usia dimana masa-masa anak tumbuh dan berkembang secara optimal baik secara fisik maupun psikis. Hal ini ditandai dengan anak mulai mengenali dunianya secara nyata berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Pendidikan anak usia dini menjadi instrumen dalam mengembangkan kemampuan dan menggali potensi anak yang dimiliki sejak dini. Hal ini di maksudkan untuk menstimulasi perkembangan anak sesuai dengan perkembangan anak. Stimulasi menjadi hal penting dalam upaya mengembangkan kemampuan anak secara optimal. Hal ini didasarkan bahwa pada masa ini, anak berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia sebagaimana diungkapkan oleh Montessori dalam Sujiono yang mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*Sensitif periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya (Sujiono, 2010:20).

Sementara itu, menurut Bredecamp (Masitoh, 2007:114-116) menjelaskan bahwa Anak usia dini bersifat unik, mengekpresikan perilakunya secara relatif spontan, bersifat aktif dan energik, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, kaya dengan fantasi, masih mudah frustasi, kurang pertimbangan dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek, merupakan masa belajar yang paling potensial, semakin menunjukan minat terhadap teman. Hal lain yang di lakukan oleh anak adalah dengan cara berekplorasi dan berimajinasi. Aktivitas ekplorasi dan imajinasi anak menjadi salah satu ciri karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, pada anak usia dini menjadi bagian penting dalam memunculkan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal. Bermain menjadi ciri khas anak dalam mengemkan kemampuan

dirinya melalui kegiatan bermain peran dan bermain kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, hal ini dapat dijelaskan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu seorang anak sebagai individu unik yang mempunyai kemampuan untuk dapat mengeksplorasi keinginan yang dikehendakinya sesuai dengan dunianya sendiri serta mampu dan senang berkomunikasi dengan orang lain. Karakteristik anak usia dini merupakan seorang anak yang selalu senang bermain dan ingin tahu tentang sesuatu yang belum diketahui, sehingga anak dapat memahami makna dan arti dalam kehidupannya sebagai seorang kanak-kanak.

2. Tantangan Dan Solusi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini

a. Tantangan Dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Sesungguhnya tidak ada anak yang disebut bodoh, bisa saja anak yang lemah dalam matematika namun cerdas dalam menari atau berbahasa. Karena kecerdasan dari setiap anak berbeda antara satu dengan yang lain. Jadi kecerdasan tidak dapat dilihat dari satu sisi atau dengan satu cara saja. Persoalan sekarang apakah pendidik baik guru maupun orangtua dapat memahami semua itu. Ini merupakan salah satu tantangan dalam pendidikan anak usia dini.

Tantangan lain yang juga cukup berat adalah era globalisasi yang sedang melanda hampir disemua kehidupan manusia, termasuk juga dalam dunia pendidikan. Di era globalisasi ini minat dan motivasi belajar anak merosot sangat tajam, akibat daya tarik alat teknologi semakin canggih yang menyebabkan anak menjadi kecanduan. Kecanduan tersebut tidak hanya melanda anak-anak saja, tetapi melanda semua kalangan, baik itu anak remaja, dewasa maupun yang lanjut usia. [2]

Tantangan lain adalah pendidikan anak usia dini tidak hanya memberikan atau berbagi pengalaman belajar seperti pendidikan pada orang dewasa, tetapi pendidikan anak usia dini berfungsi mengoptimalkan perkembangan kapasitas kecerdasannya. Pendidikan anak usia dini mencakup seluruh proses stimulasi psikososial yang tidak

[2] Pendidikan Anak Usia Dini "Peluang & Tantangan. diakses pada 16 desember 2018., https://faridnst.wordpress.com/2008/10/05/pendidikan-anak-usia-dini-peluang-tantangan/

terbatas, Yang artinya pendidikan dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja baik dalam lingungan keluarga maupun dalam lembaga pendidikan. Pembelajaran harus dilakukan secara menyenangkan yaitu belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Kesenangan melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan, dan kecerdasan multiple anak dapat berkembang secara optimal dan tidak jenuh dalam belajar.

Untuk menghadapi tantangan-tantangan tersebut diperlukan upaya yang sungguh-sungguh melalui pendidikan sejak dini, sebuah pendidikan dasar yang mampu mengarahkan agar anak kedepannya memiliki kesadaran akan potensi yang dimiliki dan dapat mengembangkannya bagi kebutuhan diri sendiri.[3]

b. Solusi Dalam Menghadapi Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam Orientasi pendidikan AUD tidak hanya berupa teori-teori, namun harus bersamaan dengan praktik. Sehingga anak akan mudah mengembangkan keterampilannya dan daya imajinasinya. Dalam proses pendidikan, pendidik harus benar-benar mau mengembangkan pendidikan yang berfokus pada anak sehingga akan terbentuk karakter kemandirian sebagai karakter yang dituntut dalam era globalisasi. Pendidik harus benar-benar menguasai materi pembelajaran dan ilmu mendidik. Hal ini bisa dilakukan dengan studi lanjut sesuai dengan spesialisasi, pelatihan, work shop, maupun studi banding keinstansi-instansi yang sudah maju.

Perlunya pembinaan dan pelatihan tentang peningkatan motivasi belajar terhadap anak. Harus ditanamkan pola pembelajaran yang berorientasi proses bukan hasil, sehingga anak akan terbiasa untuk belajar maksimal dengan mementingkan pada substansi bukan formalitas. Perlunya dukungan dan partisipasi kompernensif dari semua pihak yang memiliki kepentingan dengan pendidikan. Perlunya kerjasama antara lembaga pendidikan, pemerintah, perusahaan dan masyarakat.[4]

[3] Paud acci. Tantangan paud. diakses pada 15 desember 2018. http://accipaud.blogspot.com/2011/11/tantangan-paud.html?m=1

[4] Syukron zahidi, tantangan pendidikan diera global, dalam perpus kecilku, 2014 diakses pada 24 desember 2018.

3. ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Revolusi industry terdiri dari dua kata yaitu revolusi dan industry. Dalam KBBI Revolusi berarti perubahan yang sifatnya cepat, sedangkan industri adalah suatu usaha pelaksanaan proses produksi. Apabila kedua kata tersebut dipadukan mempunyai arti suatu perubahan dalam proses produksi yang berlangsung cepat. Maksud dari perubahan cepat tersebut adalah bertujuan tidak hanya memperbanyak barang yang dihasilkan atau diproduksi, namun juga meningkatkan mutu hasil produksi. *Friedrich Engels dan LouisAuguste Blanqui* merupakan tokoh yang telah memperkenlkan istilah "Revolusi Industri" pada pertengahan abad ke 19. Revolusi industry tersebut berjalan dari masa kemasa. Sekarang telah memasuki era revolusi industry pada fase keempat 4.0. perubahan fase kefase member perbedaan dari sisi kegunaannya masing-masing. Fase pertama (1.0) bertumpu pada penemuan mesin yang menitik beratkan (stressing) pada mekanisme produksi. Fase kedua (2.0) sudah beranjak pada tahap produksi missal yang terintegrasi dengan quality control dan standarisasi. Fase ketiga (3.0) memasuki tahap keseragaman secara masal yang bertumpu pada integrasi komputerisasi. Fase keempat (4.0) telah menghadirkan digitalisasi dan otomatis perpaduan internet dengan manufaktur.[5]

Era revolusi industri 4.0 berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan. Era revolusi tersebut ditandainya dengan semakin berpengaruhnya peran teknologi dalam kehidupan manusia. Maka tidak heran jika dalam dunia pendidikan muncul istilah "pendidikan 4.0" adalah istilah umum yang digunakan oleh para ahli pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi baik secara fisik atau tidak, dalam pembelajaran. Pendidikan 4.0 merupkan fenomena yang merespon kebutuhan munculnya resolusi industry keempat dimana manusia dan mesin diselaraskan untuk mendapatkan solusi, memecahkan masalah dan tentu saja menemukan kemungkinan inovasi baru.[6]

Tantangan industry 4.0 adalah; masalah keamanan tekhnologi informasi, keandalan dan stabilitas mesin

[5] Hendra Suwardana. 2017. Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental, JATI UNIK, Vol.1, No.2, H. 102-110.

[6] Eduaksi, Pendidikan 4.0, Apa Itu?, https://eduaksi.com/pendidikan-4-0-apa/, diakses 10 Desember 2018 pukul 19.00 wib.

produksi, kurangnya keterampilan yang memadai, keengganan untuk berubah oleh para pemangku kepentingan dan hilangnya banyak pekerjaan karena berubah menjadi otomatis.[7]

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa, tantangan dalam dunia pendidikan akan terus mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dan pada era revolusi industri 4.0 menuntut dunia pendidikan dapat menyesuaikan dalam menghadapi beberapa tantangan yang harus di hadapi, begitu juga dalam pendidikan anak usia dini, dan dalam mendidik putra putri bangsa ini agar dapat melahirkan anak-anak bangsa yang yang memiliki kualitas diri. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovtif dalam mendidik anak usia dini. Karena dalam mendidik anak usia dini berbeda halnya dengan pendidikan lain. Karena pada konteksnya pendidikan anak usia dini adalah bermain seraya belajar. Anak usia dini adalah individu yang megalami perkembangan yang sanagat pesat dan bisa dikatakan sebagai masa golden age (usia keemasan). Karena anak usia dini mempunyai sifategosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, unik, kaya akan fantasi memiliki daya perhatian yang pendek, dan usia yang sangat baik untuk proses pembelajaran.

Dalam hal ini menuntut adanya kesadaran dan pemahaman dari pendidikan anak usia dini yaitu pendidik dalam lingkup Lembaga pemerintahan, keluarga dan lingkungan sekitar agar dapat memperhatikan tumbuh kembang anak-anak mereka. Dalam menghadapi era revolusi 4.0, lingkungan keluarga dan lingkungan pendidikan formal dituntut untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara optimal dengan memanfaatkan kecanggihan alat tekhnologi yang telah ada. Agar dapat menghadapi perkembangan sesuai zamannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susato, 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik,* Jakarta: Kencana

Eduaksi, Pendidikan 4.0, Apa Itu?, diakses 10 Desember 2018 pukul 19.00 wib. https://eduaksi.com/pendidikan-4-0-apa/,

[7] Sung, T.K. (2017). Industri 4.0: A Korea Perspective. Technological Forecasting And Social Change Journal, H. 1-6.

Hendra Suwardana. 2017. Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental, JATI UNIK, Vol.1, No.2.

Martinis Yamin & jamilah Sabri Sanan. 2013. Panduan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Gaung Persada Press Group.

Masitoh, Dkk. 2007. Strategi Pembelajaran TK. Jakarta . Universitas Terbuka.

Paud acci. Tantangan paud. diakses pada 15 desember 2018. http://accipaud.blogspot.com/2011/11/tantangan-paud.html?m=1

Pendidikan Anak Usia Dini "Peluang & Tantangan. diakses pada 16 desember 2018., https://faridnst.wordpress.com/2008/10/05/pendidikan-anak-usia-dini-peluang-tantangan/

Sujiono. 2010. Konsep Dasar Pendidikan Paud. Jakarta: PT Indeks.

Sung, T.K. 2017. Industri 4.0: A Korea Perspective. Technological Forecasting And Social Change Journal.

Suyadi dan Maulidya Ulfah, 2016. *Konsep Dasar PAUD,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syukron zahidi, 2014. tantangan pendidikan diera global, dalam perpus kecilku, diakses pada 24 desember 2018.

Uyu Wahyudin Dan Mubiar Agustin. 2012. Oenilaian Perkembangan Anak Usia Dini; Panduan Untuk Guru, Tutor, Fasilitator Dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini. Badung: PT Refika Aditama.

Yudrik Jahja, 2011, *Psikologi Perkembangan,* Jakarta: Kencana.

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN MELIPAT ORIGAMI DI TAMAN KANAK-KANAK HARAPAN BUNDA 1 PALEMBANG

Eka Pratiwi

Universitas Sriwijaya, Jalan Raya Palembang-Prabumulih KM.32 Indralaya Ogan Ilir

Email : ekapratiwi916@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Melipat Origami.Penelitian ini Menggunakan Jenis PT(Penelitian Tindakan Kelas) dengan sampel terdiri dari 20 orang anak.Teknik analisis data menggunakan Prasiklus Anak Yang Kurang =11=55%, Siklus I Anak Yang Kurang = 8=40%, Siklus II Anak Yang Kurang =1=5% Sehingga terdapat Pengaruh Kegiatan Melipat origami Terhadap Kemampuan Motorik Halus anak TK.B Harapan Bunda 1 Palembang.dan berada pada kategori dengan Indikator kemampuan menjahit gambar sederhana untuk meningkatkan kemampuan motoric halus anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH)= 80%,berada Pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) =40%, dan Mulai Berkembang (MB) =25%

Kata Kunci: Kemampuan, Motorik Halus, Melipat Origami

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Motorical Fine Motor Ability Through Origami Folding Activities. This Research Using Type PT (Research Action Class) with a sample consisting of 20 children. Data analysis techniques using Prasiklus Children Less = 11 = 55%, Cycle I Child Less = 8 = 40%, Cycle II Children Less = 1 = 5% So there is Influence Activity folding origami Against Motor Capabilities Smooth child TK.B Harapan Bunda 1 Palembang.dan are in the category with Indicator ability to sew simple picture to increase the motoric ability of children, Expectant Expectancy (BSH) = 80%, are in the category of Very Good Developing (BSB) = 40%, and Start Developing (MB) = 25%

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting diselenggarakan sebagai dasar bagi pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga akan menjadi manusia berkepribadian secara utuh. Upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan bermain. Hal ini karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya, dan berkreasi

Menurut Susanto (2011 : 164) motoric halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat.

Menurut Suyanto (2005 : 51) mengatakan bahwa karakteristik pengembangan motoric halus anak lebih ditekankan pada gerakan-gerakan tubuh yang lebih spesifik seperti menulis,menggambar, menggunting,dan melipat. Menurut Dini P dan Daeng Sari (1996:72) Motorik Halus adalah aktivitas motoric yang melibatkan aktivitas otot-otot halus gerakan ini menuntut Koordinasi mata dan tangan serta pengedalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah suatu gerakan yang melibatkan otot kecil yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Oleh karena itu gerakan tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan sudah semakin baik maka anak sudah dapat mngurus diri sendiri dengan pengawasan orang yang lebih tua. Gerakan motorik halus yang terlihat saat usia TK, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, membuka dan menutup kancing bajunya dan lain-lain.

Melipat kertas adalah aktivitas seni yang mudah dibuat dan menyenangkan. Diantara perannya adalah sebagai aktivitas untuk mengisi waktu luang dan media pengajaran dan komunikasi dengan anak karena biasa dilakukan secara bersama-sama. Selain itu melipat kertas juga sangat fungsional untuk anak dan aktivitas ini memiliki fungsi melatih motorik halus dalam masa perkembangannya (Maya Hirai, 2010). dalam (*e-jurnal.pengertian origami.2014* (tanggal 13 April 2017).Sedangkan menurut Hira Karmachela (dalam *http://pengertian-*

menurut.blogspot.co.id/2016/06/pengertian-tujuan-dan-manfaat-melipat.html. (tanggal 13 April2017) berpendapat bahwa kata origami berasal dari bahasa Jepang yakni dari kata oru yang berarti melipat dan kami berarti kertas. Ketika kedua kata digabungkan ada sedikit perubahan namun tidak mengubah artinya, yakni dari kata kami menjadi gami sehingga bukan origami tetapi origami maksudnya adalah melipat kertas.

Melipat Kertas adalah sesuatu yang sangat menyenangkan bagi anak karena dapat dibuat apa saja, melalui dari kegiatan melipat yang sederhana seperti bentuk segitiga, segiempat, dan kemudian yang agak sulit. Gerak yang dilatih dari kegiatan melipat ini adalah bagaimana anak melipat dan menekan lipatan-lipatan itu karena kegiatan ini akan memperkuat otot-otot telapak dan jari tangan anak (Aisyah, 2008). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa melipat kertas merupakan aktivitas yang membutuhkan keterampilan gerakan dan koordinasi tangan dan mata sehingga dapat memperkuat otot-otot telapak tangan dan jari-jari tangan sekaligus melatih konsentrasi anak.

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah TK Harapan Bunda 1 Kelompok B dengan jumlah anak 20 orang yang terbagi menjadi 11 anak perempuan dan 9 anak laki- laki. Penelitian ini dilaksanakan pada hari efektif sekolah, rentang waktu persiklus disesuaikan dengan jadwal kegiatan yang tercantum dalam rencana kegiatan harian (RKH). Penelitian dilaksanakan pada kegiatan inti. Pelaksanaan perbaikan dilaksanakan dalam dua siklus seperti dalam tabel dibawah ini: 25 s/d 29 April 2016 Siklus 1 Pekerjaan, 01 s/d 05 Mei 2016 Siklus II Pekerjaan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus masing-masing terdiri dari 4 tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1. Rencana Perbaikan

a. Kegiatan yang dilakukan pada Siklus I dan Siklus II adalah sebagai berikut :
   1. Merancang kelas sesuai kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu
   2. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
   3. Menyiapkan media dan alat-alat yang dibutuhkan untuk kegiatan pada hari itu
   4. Mempersiapkan lembar observasi
   5. Melaksanakan langkah-langkah perbaikan

b. Rencana Kegiatan Siklus I adalah sebagai berikut :
   1. RKH 1 : Melipat bentuk “KIPAS” dengan kertas HVS

2. RKH 2 : Melipat bentuk “IKAN” dengan kertas HVS
3. RKH 3 : Melipat bentuk “ BUNGA” dengan kertas HVS
4. RKH 4 : Melipat bentuk “ KODOK” dengan kertas HVS
5. RKH 5 : Melipat bentuk “ KAPAL” dengan kertas HVS

c. Rencana Kegiatan Siklus II adalah sebagai berikut :

1. RKH 1 : Melipat bentuk “KIPAS” dengan kertas Origami
2. RKH 2 : Melipat bentuk “IKAN” dengan kertas Origami
3. RKH 3 : Melipat bentuk “ BUNGA” dengan kertas Origami
4. RKH 4 : Melipat bentuk “ KODOK” dengan kertas Origami
5. RKH 5 : Melipat bentuk “ KAPAL” dengan Origami

2. Prosedur Pelaksanaan

Pada pelaksanaan perbaikan, penilai dilakukan oleh penilai I adalah ibu Makrifah selaku Kepala Sekolah Kelompok B TK Harapan Bunda 1 Palembang. Supervisor 2 adalah ibu Warni. Alat penilaian kemampuan guru (APKG-PKP) berupa lembar penilaian kemampuan merencanakan kegiatan perbaikan kegiatan pengembangan (APKG 2).

Tugas penilai I sebelum menilai adalah:

1. Membaca dengan cermat RKH perbaikan dan skenario perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru untuk mengajar.
2. Mengamati dengan cermat kegiatan pengembangan yang berlangsung.

Tugas Supervisor 2 adalah :

Melayani konsultasi mahasiswa dalam menyusun RKH / RK dan menilai RKH / RK tersebut serta pelaksanaannya dengan menggunakan APKG PKP 1 dan 2, dan membuat jurnal penilaian perbaikan kegiatan pengembangan.Sebelum diadakan perbaikan pada siklus I, diawali dengan kegiatan belajar mengajar tentang membuat lipatan ayam yang dilakukan untuk mengukur pemahaman, penguasaan anak terhadap materi, menunjukkan bahwa dari 19 anak yang mendapatkan nilai B hanya 4 anak, data tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar sangat rendah. Setelah mengetahui hasil proses belajar mengajar sebelum perbaikan yang hasilnya belum memenuhi standart ketuntasan (42%), maka peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dengan menggunakan alat peraga yang jelas (contoh lipatan) yang lebih baik dan benar. Dengan metode demonstrasi dan pemberian tugas maka hasilnya meningkat yaitu yang mendapatkan nilai B menjadi 8 anak.

Dalam tabel dapat diketahui bahwa perbaikan kreatifitas menggunakan keterampilan melipat yang dilakukan kelompok B TK Harapan Bunda 1 Palembang telah berhasil dengan baik dalam 2 siklus, hal itu terbukti sudah mencapai 52.5 %, kreatifitas cukup 47.5 %, kreatifitas kurang 0 %.

Berdasarkan refleksi dari data penemuan dikatakan bahwa dengan meningkatkan kreatifitas melalui ketrampilan melipat anak TK Harapan Bunda 1 Palembang kelompok B sudah mempunyai kemampuan tentang materi yang biasa disampaikan oleh guru yang memberikan pembelajaran walaupun belum mencapai ketuntasan secara optimal yaitu baik 100 % dari jumlah siswa 19 anak.Dengan mengamati hasil perbaikan pembelajaran pada siklus yang hasilnya belum memuaskan, maka peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas siklus II dengan strategi pembelajaran yaitu mengadakan pendekatan komunikasi, dengan penyajian tanya jawab materi, secara terbuka anak diajak memikirkan tugas seadanya sebagai sebagai latihan sebelum melakukan kegiatan melipat yang sebenarnya. Diamati dan dievaluasi pelaksanaannya anak mengamati lipatan yang didemonstrasikan guru dan akan diberi tugas untuk melaksanakan tugas tersebut. Kemudian di akhir pertemuan setelah dievaluasi hasilnya menunjukkan bahwa anak yang mendapatkan nilai baik dan cukup baik 19 anak dari jumlah 19 anak yaitu mencapai 100 %.

HASIL PENELITIAN

Sebelum diadakan perbaikan pada siklus I, diawali dengan kegiatan belajar mengajar tentang membuat lipatan ayam yang dilakukan untuk mengukur pemahaman, penguasaan anak terhadap materi, menunjukkan bahwa dari 19 anak yang mendapatkan nilai B hanya 4 anak, data tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar sangat rendah. Dari data tersebut diatas, dibawah ini peneliti menyajikan dalam bentuk table frekuensi nilai berikut:

Tabel 1
Hasil Frekuensi Kreativitas Kelompok B TK
Harapan Bunda 1 Palembang Sebelum Perbaikan

No	Kategori	Jumlah Anak
1.	l = Baik	2 anak
2.	ü = Cukup Baik	3 anak
3.	¡ = Kurang Baik	15 anak
Jumlah		20 anak

Tabel II
Hasil Frekuensi Kreativitas Kelompok B
TK Harapan Bunda 1 Palembang
Siklus I

No	Kategori	Jumlah Anak
1.	Baik	10 anak
2.	Cukup Baik	9 anak
3.	Kurang baik	0 anak
Jumlah		19 anak

2. Penelitian Siklus I

Setelah mengetahui hasil proses belajar mengajar sebelum perbaikan yang hasilnya belum memenuhi standart ketuntasan (42%), maka peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dengan menggunakan alat peraga yang jelas (contoh lipatan) yang lebih baik dan benar. Dengan metode demonstrasi dan pemberian tugas maka hasilnya meningkat yaitu yang mendapatkan nilai B menjadi 8 anak.

Tabel III
Hasil Frekuensi Kreativitas Kelompok B
TK Harapan Bunda 1
Siklus II

No	Kategori	Jumlah Anak
1.	Baik	7 anak
2.	Cukup Baik	1 anak
3.	Kurang baik	11 anak
Jumlah		19 anak

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dicapai oleh anak, baik pada sebelum perbaikan, perbaikan siklus I dan perbaikan pembelajaran siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar khusunya pada bidang pengembangan fisik motorik/ kemampuan melipat dengan kertas yang pelaksanaannya menggunakan pendekatan komunikatif, pembelajaran dilakukan dan dengan metode demonstrasi, tanya jawab dan pemberian tugas serta evaluasinya adalah pengamatan dan penilaian kualitatif yaitu B (baik), C (cukup), K (kurang). Jadi proses pembelajarannya mengamati, tanya jawab, praktik langsung dengan kertas berwarna akan berhasil dengan baik. Adapun hasil yang dicapai oleh anak selama pembelajaran sebelum perbaikan, perbaikan siklus I dan perbaikan siklus II adalah sebagai berikut :

1. Sebelum perbaikan yaitu dari 19 anak yang mendapat nilai B = 2, C = 2, K = 15.
2. Perbaikan pembelajaran siklus I dari 19 siswa yang mendapatkan nilai B = 7, C = 1, K = 11.

3. Perbaikan pembelajaran siklus I dari 19 siswa yang mendapatkan nilai B= 10, C = 9, K = 0.

Melihat hasil yang dicapai diatas dapat disimpulkan bahwa hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran sebelum perbaikan, perbaikan siklus I terjadi peningkatan pada siklus II mencapai ketuntasan 100% dari anak yang ada. Hal ini membuat pengamatan peneliti menyatakan bahwa anak tuntas kecapaiannya sudah maksimal, dan peran serta dukungan orang tua dalam memotivasi anaknya sudah baik. Keberhasilan pendidikan tidak hanya terletak pada pribadi seorang guru saja, akan tetapi orang tua juga sangat menentukannya. Sebaliknya ketidakberhasilan perbaikan pembelajaran juga tergantung pada tempat kegiatan belajar mengajar, tergantung juga keadaan kelas, lingkungan sekolah juga ikut menentukan berhasil tidaknya pembelajaran.

Pengalaman peneliti saat terjadi proses belajar mengajar pada upaya meningkatkan kreatifitas melalui ketrampilan melipat yaitu pada awal pertemuan peneliti merasa canggung untuk menyampaikan pembelajaran. Karena untuk menyampaikan materi kurang persiapan yang matang, tidak menggunakan alat peraga hanya metode ceramah bervariasi, tanyajawab sehingga hasilnya sangat rendah. Pada perbaikan siklus I peneliti optimis karena pelaksanaan pembelajaran sudah mengadakan persiapan agak matang. Dengan alat peraga macam-macam lipatan dan contoh lipatan, metode demonstrasi dan tanyajawab hasilnya meningkat. Pada perbaikan siklus II proses pembelajaran sangat menyenangkan karena anak diajak melipat dengan cara langkah demi langkah secara individu maupun kelompok/ sambil bersama-sama bahkan sambil menyanyi “Senyum Manismu Itu Lihatkanlah” tak terasa melipatnya tahu-tahu lipatan sudah jadi dan bagus sekali.

Saran

Dalam menyampaikan pembelajaran dapat berhasil dengan baik hendaknya materi dikuasai terlebih dahulu sebelum guru berdiri didepan kelas agar membuat perencanaan yang matang antara lain :

1. Bahan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan disiapkan terlebih dahulu agar didepan kelas tidak canggung, menarik perhatian anak dan percaya diri.
2. Memilih metode yang akan digunakan yaitu efektif dapat menarik anak dan disesuaikan dengan materi.

3. Menggunakan alat peraga, proses pembelajaran tanpa alat peraga akan sulit diterima atau dipahami anak karena anak hanya membayangkan.

Setelah perencanaan matang, kemudian guru melaksanakan rencana itu di depan kelas. Guru menggunakan langkah-langkah serta strategi baik dan tepat.

Setelah selesai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar hendaknya guru mengumpulkan data dan

nilai untuk dijadikan pedoman materi mana yang belum dikuasai oleh anak untuk direfleksi dan dipecahkan masalahnya

DAFTAR PUSTAKA

Daeng Sari, dini P.1996. *Metode Mengajar di Taman Kanak-kanak*. Depdikbud

http://pengertian-menurut.blogspot.co.id/2016/06/pengertian-tujuan-dan-manfaat-melipat.html.2017

Maya Hirai, 2010. dalam *e-jurnal.pengertian origami*

Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan anak usia dini*, Jakarta : Kencana Prenada Media

Suyanto, Slamet.2005, *Konsep Dasar Pendidikan AUD*, Jakarta : Depdiknas

THE EFFORTS TO IMPROWE THE ABILITY TO RECOGNIZE NUMBERS THROUGH THE MEDIA NUMBERS CARD TUNAS HARAPAN PLAY GROUB

Halimatus

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi PG PAUD UPBJJ-Universitas Terbuka Palembang
Email: halimatus770@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal angka pada anak usia dini belum berkembang secara optimal, yang mengakibatkan anak kesulitan dalam mengenal angka dalam kemampuan berhitung. Sehingga permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: apakah dengan menggunakan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok Bermain Tunas Harapan di Desa Babat Banyuasin Kecamatan Babat Supat. Tujuan penelitian ini anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka pada anak di kelompok B Kelompok Bermain Tunas Harapan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian mencakup tahap perencanaan tindakan pengamatan dan refpleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B Kelompok Bermain Tunas Harapan di Tanjung Kerang kecamatan Babat Supat. Pengumpulan data menggunakan opservasi dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian ini dapat di simpulkan: kegunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak Kelompok Bermain di Tanjung Kerang. Hal ini di buktikan dengan adanya peningkatan jumlah anak yang dapat mengenal angka dengan baik melalui media kartu angka pada siklis I sebanyak 41 ,2% meningkat pada siklus II sebanyak 76,5%. Maka terjadi peningkatan pada siklus I dan siklus

Kata kunci : Kemampuan, Mengenal, Media Kartu Angka

PENDAHULUAN

Dalam Undang - Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini, hal tersebut dapat dilihat pada pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa : "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan

dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Kemampuan dasar yang di kembangkan di PAUD meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Berhitung adalah bagian dari matematika sederhana dan berhitung bukanlah keterampilan yang dapat begitu saja dikuasai anak. Terdapat keterampilan-keterampilan pendahuluan yang harus dimiliki anak untuk akhirnya bisa berhitung sebagai modal menapaki pendidikan setinggi-tingginya. Pada masa golden age, yakni usia 0–6 tahun. Pada masa ini, sebetulnya otak anak sedang mudah-mudahnya menyerap informasi yang dilihat dan dipelajari. Permainan Kartu Angka merupakan bagian dari matematika, yang diperlukan untuk pengembangan keterampilan berhitung yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, Guru dapat menegenalkan keterampilan berhitung pada anak dapat menggunakan media permainan kartu angka.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di Kelompok Bermain Tunas Harapan pada Kelompok B. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.

Selain kurangnya media pembelajaran dan permainan yang tepat, hal ini lebih disebabkan oleh minimnya ruangan kelas yang dimiliki oleh Kelompok Bermain Tunas Harapan . Sehingga guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak. Permasalahan lain yang terjadi di Kelompok Bermain Tunas Harapan adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktek-praktek paper-pencil test. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar

mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menghitung jumlah benda yang terdapat pada majalah dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang telah disediakan. Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakannya sendiri. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di Kelompok Bermain Tunas Harapan . Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di Kelompok Bermain tersebut, dapat dilihat bahwa dari 27 siswa kelompok B yang sudah mengenal bilangan hanya 8 siswa (30%), dan sisanya sebanyak 19 siswa (70%) belum mengenal angka.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Kelompok Bermain Tunas Harapan, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media kartu angka sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak Kelompok Bermain dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di Kelompok Bermain Tunas Harapan. Media ini dianggap mampu memecahkan masalah diatas karena dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Selanjut untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul " Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak di Kelompok Bermain Tunas Harapan".

PEMBAHASAN

a. Kemampuan Mengenal Angka

Kemampuan adalah perpaduan antara teori dan pengalaman yang diperoleh dalam praktek di lapangan, termasuk peningkatan kemampuan menerapkan teknologi yang tepat dalam rangka peningkatan produktivitas kerja (Tadkirotun, 2012). Menurut Asmani (1996:102), bahwa kemampuan adalah

kapasitas seseorang individu untuk mengarjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Selanjutnya totalitas kemampuan dari seseorang individu pada hakekatnya tersusun dari dua perangkat faktor, yakni kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan intelektual adalah kemampuan untuk menjalankan kegiatan mental.

Kemampuan fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan bakat-bakat sejenis. Kemampuan adalah sifat lahir dan dipelajari yang memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaannya. Adapun apa yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menghadapi pekerjaannya menurut Mitzberg seperti yang dikutip Gibson, ada empat kemampuan (kualitas atau skills) yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menjalankan tugas-tugasnya sebagai berikut:

1. Keterampilan teknis, adalah kemampuan untuk menggunakan alat-alat, prosedur dan teknik suatu bidang khusus.
2. Keterampilan manusia, adalah kemampuan untuk bekerja dengan orang lain, memahami orang lain, memotivasi orang lain, baik sebagai perorangan maupun sebagai kelompok.
3. Keterampilan konseptual, adalah kemampuan mental untuk mengkoordinasikan, dan memadukan semua kepentingan serta kegiatan organisasi.

Menurut Atmosudirdjo (1998:37), kemampuan adalah sebagai sesuatu hal yang perlu dimiliki oleh setiap individu dalam suatu organisasi. Kemampuan tersebut terdiri atas tiga jenis kemampuan (abilities) yaitu kemampuan sosial, kemampuan teknik dan kemampuan manajerial. Konsep kemampuan dalam kepustakaan dikenal dua terminology yang memiliki makna yang sama, yaitu ada yang memakai istilah abilities dan istilah skills. Dengan mengacu pada pendapat di atas, juga membedakan jenis keterampilan/kecakapan yang terdiri atas keterampilan/kecakapan kemanusiaan (human skills), keterampilan/kecakapan administrasi (administrative skills), dan keterampilan/kecakapan teknik (*technical skills*) (Kayvan, Umy.2009).

b. Pengertian Angka

Menurut Tadkirotun (2012) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai

contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 10). Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.

Nurlaela, (2009:16**)** mengemukakan bahwa tampilan bilangan yang satu dengan tampilan bilangan yang lainnya memahami hubungan antar tampilan bilangan dapat diartikan sebagai contohnya setalah anak mendengarkan soal (tampilan bahasa lisan), anak bisa menunjukkan dengan media balok (tampilan model/benda mainan), menggambarkannya (tampilan gambar), lalu anak menulis jawaban pada kertas (simbol tertulis angka atau kata). Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep abstrak.

Seperti apa yang dikemukakan oleh Marhijanto (2008:30**)** bahwa bilangan adalah banyaknya benda, Jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak. Konsep abstrak iini merupakan hal yang sulit untuk anak Taman Kanak kanak memahami secara langsung. Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa konsep bilangan itu bersifat abstrak, maka cenderung sukar untuk dipahami oleh anak usia dini dan Taman Kanak-kanak dimana pemikiran anak Taman Kanak-kanak berdasarkan pada pengalaman kongkret. Untuk dapat mengembangkan konsep bilangan pada anak anak Taman Kanak-kanak tidak dilakuakn dalam jangka waktu pendek, yang harus dilakukan secra bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pembalajaran mengenal bilangan.

Anak memiliki kemampuan *counting* (berhitung) sebelum berusia 3 tahun bahwa anak mampu menyebutkan urutan bilangan, misalnya satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Untuk bisa berhitung anak-anak memulai berhitung dari 1 sampai 9 setelah itu 10 dan seterusnya yaitu bilangan yang terdiri dari 2 angka, misalnya anak mampu menyebutkan bilangan “sebelas” bukan menyebutkan “sepuluh satu” dan sebagainya.

c. Media Kartu Angka

Kata media berasal dari bahasa Latin “*Medius”* yang berarti tengah, perantara, dan pengantar, dalam bahasa Arab, media diartikan ssebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Menurut Djamarah (1995:136), media adalah alat bantu apa saja yang dapatg dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut *Purnawati dan Eldarni (2001:4),* media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu informasi sehingga dapat merangsang fikiran, persaan, perhatian, dan minat anak sehingga terjadi proses belajar. Istilah media dalam bidang pembelajaran disebut juga media pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Berdasarkan pengertian media yang disebutkan oleh beberapa pakar, secara umum media itu banyak, ada media elektronik, media gambar dan lain sebagainya. Media yang dibahas pada penelitian ini merupakan jenis media yang secara khusus digunakan pada pendidikan anak usia dini. Jenis-jenis media yang digunakan dalam meningkatkan pengetahuan untuk anak usia dini diantaranya ialah a) Media Serutan Kayu, b) Media gambar, dan c) Media Kartu Angka (Nurani, 2012). Menurut pendapat yang dikemukakan (Tim PKP PG KB.2008) tentang manfaat media pengajaran dalam proses belajar anak, sebagai berikut:

1. pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

d. Pengertian Kartu Angka

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang

dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya (Nurani, 2012).

Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, misalnya: Untuk menjelaskan usia, ciri khas, karekter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, gambar lebih jelas daripada dijelaskan dengan kata-kata saja. Sehingga anak dapat menghayati karakter tokoh yang diceritakan. Untuk menjelaskan situasi sebuah tempat, misal keadaan sebuah kota, bangunan, dan sebagainya, dengan gambar akan lebih jelas daripada diceritakan secara lisan saja (Nurani, 2012).

Langkah-Langkah Penerapan Kartu Angka Dalam Pembelajaran

Menurut Tadkirotun (2012) kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas alat peraga kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik. Maka adapun langkah penerapan penggunaan kartu angka dalam pembelajaran yaitu:

Contoh penerapan untuk anak kelompok A

1. Permainan angka bisa dilakukan dengan kartu angka dan gambar. Satu sisi berisi sejumlah gambar dan satu sisi bertulis angka.
2. Anak menghitung jumlah gambar pada kartu
3. Jika hitungannya benar, anak membalik kartu, sehingga terlihat angka.
4. Guru memberikan tanggapan positif. Jika anak keliru bantu dia menghitungnya. Setelah itu anak menghitung kembali tanpa di bantu.

Contoh penerapan untuk anak kelompok B

1. Kartu huruf dikembangkan bentuknya ke keartu angka-huruf. Satu sisi bertulis angka, satu sisi bertulis huruf
2. Mula-mula anak membaca angka
3. Apabila benar, anak boleh membaca hurufnya.
4. Jika anak mau belajar membaca, permainan dibalik, anak membaca sisi hurufnya terlebih dahulu baru membuka sisi yang bertulis angka

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penilaian Perbaikan Pembelajaran

1. Siklus I

a. Perencanaan

Deskripsi kondisi awal Kelompok Bermain Tunas Harapan Desa

Tanjung Kerang dari 25 anak didik yang mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran hanya 8 anak dan yang belum mampu melaksanakan 17 anak. Sebelum melaksanakan Pemantapan Kemampuan Frofesional (PKP), peneliti membuat rencana kegiatan pembelajaran dalam pelaksanaannya dapat berhasil dengan baik dan sesuai dengan harapan.

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I hasil belajar anak dalam mengenal angka melalui media kartu angka belum berhasil sesuai dengan harapan karena anak yang mampu hanya berjumlah 14 anak.

Penelitian juga mempersiapkan RKH yang akan dijadikan pedoman dalam melaksanakan langkah - langkah pembelajaran, serta lembar evaluasi yang di gunakan untuk mengukur kemampuan atau prestasi siswa, dan analisis untuk mencatat nilai yang di peroleh siswa saat mengikuti pembelajaran mengenal angka melalui media kartu angka.

Tabel. Komponen –Komponen yang di persiapkan dalam Siklus I

No.	Komponen	Keterangan
1	RKH	1 (satu) set
2	Lembar Pengamatan	Dibuat untuk siswa dan guru
3	Lembar Evaluasi	Dibuat sejumlah siswa
4	Lembar Analisis	Dibuat untuk siswa

b. Pelaksanaan Tindakan

setelah semua komponen di atas di persiapkan, peneliti di bantu dengan penilai dan Supervisor 2 sebagai Observasi melaksanakan tindakan perbaikan pembelajaran mengenal angka angka melalui media kartu angka.

Tindakan perbaikan pembelajaran mengenal angka melalui media kartu angka di laksanakan dalam lima pertemuan. Pada akhir pertemuan peneliti memberikan review kepada siswa untuk mengetahui seberapa pemahaman dan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah di lakukan.

c. Pengamatan /Observasi

Observasi merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan dalam melaksanakan konteks penelitian tindakan kelas merupakan aktivitas yang di rancang dengan sengaja untuk menghasilkan adanya peningkatan dalam praktek pendidikan dan pengajaran dalam kondisi kelas tertentu.

Observasi berberfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh pelaksanaan tindakan yang dapat diharapkan akan menghasilkan perubahan yang diinginkan.Observasi di lakukan peneliti pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan mencatat apa saja yang diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan lembar pengamatan yang telah di persiapkan.selain itu perencanaan observasi bersifat fleksibel dan terbuka dengan mencatat hal-hal yang tidak terduga keadaan jurnal,yang berkaitan dengan apa yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.setelah diobservasi,kemampuan di berinilai masing-masing:

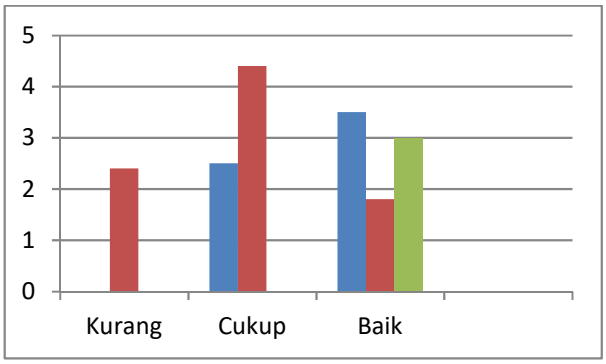
Untuk kemampuan baik

Untuk kemampuan cukup

Untuk kemampun kurang

Hasil yang diperoleh siswa dalam siklus I yang memenuhi standar kepahaman ada 17 anak dari siswa 25,sementara 8 siswa belum memenuhi standar yang di harapkan.

Grafik Hasil Belajar Siklus Ke I



2.Siklus II

a. perencanaan

Setelah melaksanakan tindakan pembelajaran siklus I yang di hasilkan kurang memuaskan maka penelitian melanjutkan tindakan perbaikan pembelajaran siklus II. Peneliti juga mempersiapkan RKH yang dapat

dijadikan pedoman dalam langkah-langkah perbaikan pelaksanaan pembelajaran,lembar observasi yang di gunakan untuk mengukur kemampuan siswa,dan lembar analisis untuk mencatat nilai yang diperoleh pada saat menulis angka melalui media kartu angka.

Pada pelaksanaan siklus II, anak didik melaksanakan pembelajaran menulis anak melalui media kartu angka yang lebih menarik minat anak, alat peraga,dan lebih menarik minat anak, sehingga pada siklus II hasil belajar anak sudah tercapai sesuai dengan harapan terbukti dengan anak yang berhasil meningkat menjadi 23 anak dan yang belum berhasil 2 anak.

Untuk memperjelas, peneliti sajikan perencanaan dalam bentuk tabel seperti berikut :

Tabel Komponen-Komponen Yang dipersiapkan Dalam Siklus II

No.	Komponen	Keterangan
1	RKH	1 (satu) set
2	Lembar Pengamatan	Dibuat untuk siswa dan guru
3	Lembar Evaluasi	Dibuat sejumlah siswa
4	Lembar Analisis	Dibuat untuk siswa

b. Tindakan

Masih dibantu Supervisor 2 dan penilai,peneliti melaksanakan tindakan perbaikan siklus II.selama peneliti berpedoman pada RKH dan melihat kekurangan-kekurangan pada siklus I.pelaksanaan dapat di urutkan sebagai berikut:

c. Pengamatan /Observasi

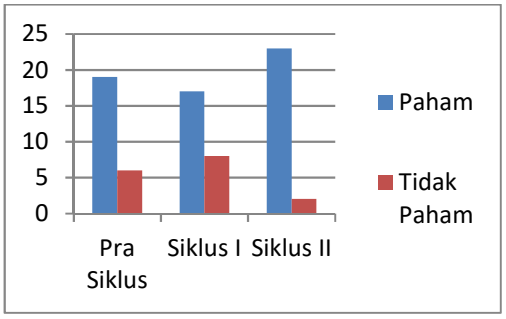
Penilai dan supervisor 2 yang peneliti minta menjadi observasi selama kegiatan perbaikan pembelajaran meningkatkan kemampuaan mengenal angka .

d. Refleksi

Setelah tindakan perbaikan pembelajaran selesai di laksanakan peneliti, Supervisor 2 berdiskusi membicarakan hasil tindakan perbaikan pembelajaran.dengan adanya media kartu angka yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran anak-anak dapat meningkatkan kemampuannya mengenal angka melalui kartu angka

Sehingga dalam Siklus II ini mengalami peningkatan yang baik, dari 25 siswa yang ada di kelompok B Kelompok Bermain TUNAS HARAPAN Desa Tanjung Kerang yang paham dan mampu mengenal angka melalui media kartu angka mencapai 23 anak dan yang belum ada 2 anak.

Grafik Hasil Perbaikan Anak Siklus II



Berikut ini peneliti sajikan dalm bentuk table dibawah ini

Tabel Rekafitulasi Mampu Dan Tidak Mampu Siswa Pada Pembelajaran kemampuan Mengenal angka Melalui Media kartu angka Sampai Siklus II

No	Kegiatan Pembelajaran	Siswa Mampu Paham dan Mampu	Siswa Tidak Mampu Tidak Paham
1	Pra Siklus	**19 anak**	**6 anak**
2	Siklus I	**17 anak**	**8 anak**
3	Siklus II	**23 anak**	**2 anak**

Dari diagram tersbut jelas terlihat peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal angka melalui media kartu angka yang cukup baik dari siklus I Ke siklus II yaitu siswa yang mampu dan paham 90% atau 23 siswa dari 25 siswa yang baik.

Berdasarkan hasil kemampuan yang telah mencapai 90%, maka peneliti bersama observasi sepakat bahwa penelitian tindakan kelas yang di laksanakan kelompok B di Kelompok Bermain Tunas Harapan Desa Tanjung Kerangberhenti pada siklus II.

Dari hasil belajar siswa pada tindakan perbaikan pembelajaran Siklus I meningkat sebesar 8 siswa dari hasil belajar pada pra siklus. namun demikian hasil ini kurang memuaskan peneliti. Harapan peneliti lebih banyak lagi siswa yang akan paham dan mampu dapat mencapai 90% sesuai dengan harapan.

Peneliti dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II di peroleh kreativitas dan hasil belajar anak yang akan di capai seperti pada tabel rekapitulasi di bawah ini.

B. Pembahasan Dari Setiap Siklus

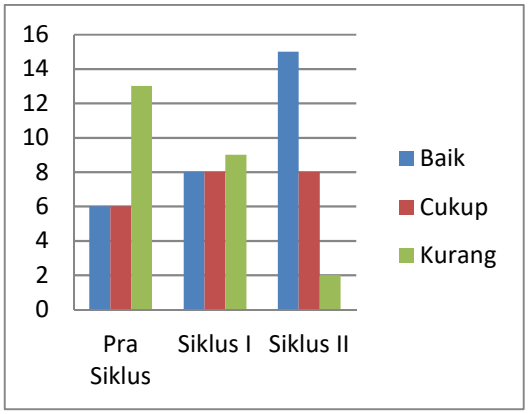
Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan

No	Kegitan Pembelajaran	Anak Yang Berhasil			Jumlah Anak
		Baik	Cukup	Kurang	
1	Pra Siklus	6	6	13	25
2	Siklus I	8	8	9	25
3	Siklus II	15	8	2	25

Dari hasil analis evaluasi dapat disajikan dalam bentuk grafik sebai berikut:

Diagram Grafik

Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Di Kelompok Bermain Tunas Harapan Desa Babat Supat



Dengan memperhatikan tabel di atas,dapat di ketahui bahwa dari prasiklus,siklus I sampai siklus II ada hasil perbaikan yang meningkatkan dalam hal penerapan mengenal angka dalam media kartu angka.

Ternyata peningkatan pada prestasi siswa juga diimbangi dengan peningkatan kemampuan dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran kognitif, seni, fisik motorik ,bahasa, nilai agama, dan moral anak.

Aktifitas guru:

Observasi melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran

menulis kata sederhana dengan mengenal angka melalui media kartu angka mengetahui secara langsung tindakan yang di laksanakan dalam mengamati saat proses tindakan monitoring dilakukan setiap pertemuan sesuai jadwal penelitian. hasil pengamatan dan catatan di masukkan sebagai bahan refleksi antara observasi dan peneliti untuk melakukan.

Hasil observasi dan monitoring pada tindakan kelas Siklus I berikut:

a.Siklus I

1. Pada siklus I proses pembelajaran mengenal angka melalui media kartu angka sesuai dengan perencanaan yang telah di susun.
2. Sebelum pembelajaran guru memperkenalkan tentang cara mengenal angka melalui media kartu angka agar anak termotivasi dan tertarik untuk berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Guru melakukan evaluasi secara individu yaitu dengan memberikan simulasi penerapan mengenal angka melalui media kartu angka.
4. Aktifitas siswa

   Aktifitas siswa dalam pembelajaran mengenal angka

dalam media kartu angka permulaan dalam siklus I terlihat bahwa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran siswa senang dengan mengenal angka dalam perminan kartu angka.

Motivasi siswa dalam belajar bnerhitung melalui media kartu angka sudah cukup tinggi,hal ini terlihat bahwa dari keaktifan siswa untuk mengikuti mengenal angka dalam media kartu angka dengan gembira dan selalu mengeluarkan imajinasinya.kepada peneliti dan observasi namun masih ada siswa yang dengan perasaan ragu-ragu untuk membuka imajinasinya dalam mengenal angka melalui media kartu angka tapi mereka didekati dan di beri bimbingan siswa pun mulai merasakan mudahnya mengenal angka melalui media kartu angka.

Secara keseluruhan aktivitas siswa pada Siklus I belum mencapai target yang di harapkan,karena tingkat siswa belum maksimal. Hasil kemampuan dan motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran mengenal angka melalui media kartu angka pada siklus I belum selesai dengan harapan peneliti karena belum mencapai target kemampuan yang di harapkan,maka peneliti bersama penilai dan supervisor II melanjutkan tindakan perbaikan pembelajaran siklus II.

b. Siklus II

Tindakan perbaikan pembelajaran Siklus II dengan mengunakan mengenal angka melalui media kartu angka sangat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dalam mengenal angka sehingga siswa dapat dengan mudah dan senang mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru.

Pada hasil riview dan tes akhir siklus II, kemampuan dan pemahaman siswa dalam belajar mengenal angka melalui media kartu angka telah terpenuhi yaitu dari 22 siswa yang mampu dan paham mengenal angka melalui media kartu angka mencapai 20 siswa atau 90% sehingga perbaikan pembelajaran mengenal angka melalui media kartu angka berhenti Pada siklus II.

Tindakan perbaikan pembelajaran mengenal angka melalui media kartu angka pada anak kelompok B Kelompok

Bermain Tunas Harapan DesaTanjung Kerang telah selesai pada siklusII. Dari hasil pengamatan dan tes yang dilaksanakan pembelajaran mengenal angka melalui media kartu angka dengan lancar dan mendapat kan hasil sesuai dengan di harapkan.dari hasil penelitian, abservasi bersama peneliti mendapatkan beberapa temuan-temuan dari hasil tindakan perbaikan pembelajaran mengenal angka melalui media kartu angka yaitu:

1. Anak menjadi paham proses mengenal angka melalui media kartu angka.
2. Anak paham dan mampu menggunakan kemampuan dalam mengenal angka melalui media kartu angka.
3. Anak menjadi semangat dalam belajar mengenal angka angka.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaaan media kartu angka yang diterapkan di Kelompok Bermain Tunas Harapan Tanjung Kerang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka serta memberikan hasil yang sangat baik bagi perkembangan kemampuan anak.
2. Metode serta prilaku guru dalam menyampaikan materi merupakan kunci kefektifnya proses belajar mengajar di Kelompok Bermain Tunas Harapan Tanjung Kerang

B. SARAN

Untuk melaksanakan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal anak dan konsep bilangan hendaknya:

1. Guru dapat menggunakan media kartu angka yang bergambar unik dan sesuai dengan kesenangan anak
2. Guru dapat menggunakan pencampuran metode seperti metode pendekatan emosional dengan anak agar

penyampian materi dapat berjalan dengan baik

3. Guru dapat meningkatkan latihan dan bimbingan bagi anak yang belum paham dan belum mengenal angka

DAFTAR PUSTAKA

Asmani, Jamal Ma'ruf. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jogjakarta : Laksana

Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : Rineka Cipta

Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : GP Press

Kayvan, Umy.2009. *Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak.* Jakarta : Media Kita.

Nurani, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : PT Indeks

Tim PKP PG KB.2008. *Panduan Pemantapan Kemampuan Profesion.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Tadkirotun, Mudfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Tangeran : Universitas Terbuka

Wardani IGAK, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : Universitas Terbuka

PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI MEDIA MOZAIK BAHAN ALAM

Mulya Sari, Laili Ramadani, Sri Intan Wahyuni
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah
Diniyyah Putri Rahmah El –Yunusiyyah Padang Panjang

Email: Mulyasariariga@Gmail.Com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motorik halus anak melalui media mozaik bahan alam di kelompok B, serta untuk mengetahui bagaimana aktivitas pembelajaran guru menggunakan media mozaik bahan alam dikelompok B RA Rahmah El-Yunusiyyah padang panjang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas . Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data pada penelitian ini diolah dengan menggunakan rumus persentase dan analisa verbal.
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui media mozaik bahan alam meningkat dengan baik. Hal ini terlihat dari keberhasilan setiap siklus penelitian, yang mana hasil perolehan pada awal siklus 38%, kemudian mengalami peningkatan sebesar 21%, sehingga siklus I motorik halus anak 59%, dan aktivitas guru dalam pembelajaran media mozaik bahan alam memperoleh hasil 89%. Pada siklus II kemampuan motorik halus anak meningkat dengan baik yaitu 89% dengan peningkatan 30%, dan aktivitas guru dalam pembelajaran media mozaik bahan alam 94% dengan peningkatan 5%. Dari peningkatan siklus yang dilakukan maka dapat disimpulakan bahwa penelitian ini berhasil meningkatkan motorik halus anak melalui media mozaik bahan alam.

Kata kunci : Motorik Halus Dan Media Mozaik Bahan Alam

ABSTRACT

This research intent to know in as much as which children fine motor skill ability through nature mosaic media at group B and to know how learning activity learns to used mosaic nature media at grup B of Rahmah El- Yunusiyyah Kindergarten of Padang Panjang. Type of this research was Classroom Action Research. Techniques of data collection in this research were observation and documentation. The data on this research were processed by using percentage formula and verbal analysis.
The result of this research showed that by using nature mosaic media the childrens fine motor skill ability were increase properly. It can be seen from the success of each research cycle, which the result in early cycle was 38%, and then it increased 21%. So, in the first cycle childrens fine motor skill was 59%, and teachers activity in this learns was 89%. In the second cycle, childrens fine motor skill increased better, that was 89% with 30% increasing, and teachers' activity was 94% with 5% increasing. From the cycle increasing activity, it can be concluded that this research was success in increasing childrens fine motor skill through nature mosaic media.
Key Words: Fine Motor Skill and Nature Mosaic Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan sejarah perkembangan anak selanjutnya. Dalam sejarah perkembangan Penididikan Anak Usia Dini (PAUD *Early Chidhood education* – ECE) terdapat beberapa nama sebagai filsuf dalam pendidikan anak. Pemikiran dan gagasan mereka sampai saat ini masih digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan penyelenggaraan PAUD, termasuk penyelenggraan PAUD di Indonesia. Di antaranya Maria Montessori adalah seorang dokter yang meyakini bahwa pendidikan dimulai sejak anak lahir. Anita yus (2012) mengatakan Tahun-tahun pertama kehidupan anak merupakan masa-masa sangat rentan dan merupakan masa yang paling penting baik fisik maupun mental.

Dalam Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14(2012), menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai 8 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik jalur formal maupun non formal.

Yamin martinis dan jamilah sabri (2013) mengemukakan bahwa di usia empat sampai enam (4-6) tahun adalah usia masa Taman Kanak-kanak yang merupakan masa peka bagi anak-anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi yang dimiliki. Masa ini adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, Masa ini merupakan masa untuk meletakan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Seperti yang dikemukakan Moenta (2009) disebut dengan masa yang tepat memberikan stimulasi. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Banyak perkembangan yang akan dicapai oleh anak usia dini yaitu perkembangan

agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Menurut Masnipal (2013), Untuk berkembang dengan optimal terhadap seluruh aspek perkembangan, seorang anak membutuhkan proses yang berkesinambungan. Pada anak usia dini sering ditemukan berbagai masalah yang dihadapi oleh anak, misalnya masalah perkembangan fisik. Bentuk perkembangan fisik yang terdapat pada anak usia dini adalah perkembangan fisik motorik kasar dan motorik halus. Lara fridani dkk (2001), Perkembangan fisik motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Tono Cholik Mutohir (2002), mengatakan Motorik kasar memacu kemampuan motorik anak saat beraktivitas dengan mengunakan otot-otot besarnya, Seperti melempar, menangkap, melompat, berlari dan sebagainya. Sedangkan Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang di pengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menggunting, menulis dan sebagainya. Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi setiap individu untuk mencapai kematangan dalam aspek perkembangan berikutnya. Oleh karena itu, memberikan bimbingan untuk belajar motorik halus anak dapat berkembang dengan cara menstimulus jari–jari tangan anak agar perkembangan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya tanpa bantuan orang lain.

Perkembangan motorik halus merupakan dasar bagi anak untuk melakukan aktivitas, maka guru berkewajiban membantu dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak agar anak memiliki kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian, mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi dan menggunakan berbagai media atau bahan menjadi suatu karya seni. Pendapat dari Yamin dan Sabri Sanan (2013), mengatakan bahwa perkembangan motorik halus adalah dasar setiap individu untuk mencapai kematangan dalam aspek perkembangan lainnya. Oleh karena itu, perkembangan motorik halus pada anak usia dini dapat dijadikan indikator yang sangat berguna bagi para pendidik.

Dalam perkembangan anak, biasanya yang terjadi di lapangan kemampuan motorik kasar lebih dahulu berkembang dari pada

kemampuan motorik halus. Anak sudah dapat berjalan dengan menggunakan otot-otot kakinya, kemudian anak baru mampu mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menulis. Keterampilan motorik halus pada umumnya memerlukan jangka waktu yang relatif lama untuk penyesuaiannya. Hal ini merupakan suatu proses bagi seorang anak untuk mencapainya. Maka diperlukan intensitas kegiatan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Cara yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan motorik halus anak. Salah satunya melalui media mozaik bahan alam. Menurut Susanto (2011). Mozaik berasal dari kata *masaique*. Mozaik adalah jenis karya lukisan yang dibuat dengan kepingan-kepingan atau pecah-pecahan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat, misalnya dengan semen atau lem.

Dengan demikian mozaik adalah suatu gambar hiasan yang dibentuk dengan menyusun potongan-potongan kaca, kertas, biji-bijian berwarna, atau benda-benda keras lainnya. Kegitan mozaik ini membutuhkan ketelitian dalam mengembangkan keterampilan. Untuk itu dalam mengembangkan keterampilan mozaik, guru hendaknya memahami perkembangan anak serta menciptakan lingkungan belajar yang menarik minat anak dan bermakna dalam kehidupan sehari- hari. Pembelajaran mozaik diharapkan anak akan lebih sabar, kreatif, ulet serta mandiri. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gambar dan cara menempel yang dapat mereka lakukan, dan dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi mata dan tangan. Mengembangkan kemampuan motorik halus sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembangan secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang peniliti lakukan di RA Rahmah El-Yunusiyyah Padang Panjang pada waktu Program praktek lapangan tahun ajaran 2015-2016. Pada umumnya anak bisa melakukan kegiatan yang bersangkutan dengan motorik halus anak sehingga mudah bagi mereka melakukan kegiatan sehari-hari. Seperti, menggunting sesuai dengan pola, membandingkan tesktur seperti kasar-halus, keras-lunak, licin-lengket, menempel gambar dengan tepat. Ini semua disebabkan karena anak mendapatkan stimulasi yang tepat dari guru sehingga anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus anak.

Banyak hal yang dapat menstimulasi motorik halus anak di antaranya: dengan kegiatan menggambar sesuai gagasannya, yang dikenal dengan istilah menjurnal

dengan menggambar pengalaman sehari-hari, kemudian dengan menggunakan bahan-bahan pembangunan cair seperti dalam kegiatan menggambar, melukis dengan kuas, bermain *playdough*, *finger painting*, memompa air, mengocok sabun dan yang lainnya, Semua kegiatan ini diterapkan di RA Rahmahhh El-yunusiyyah padang panjang, sehingga perkembangan motorik halus anak dapat berkembang. Selain kegiatan diatas RA juga melaksanakan kegiatan mozaik, yang mana kegiatan mozaik merupakan jenis karya lukisan yang dibuat dengan kepingan-kepingan atau pecah-pecahan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat, misalnya dengan semen atau lem. Namun kemampuan kegiatan mozaik di RA Rahmah El-yunusiyyah padang panjang masih rendah. Hal ini terlihat dari bahan mozaik yang digunakan di RA Rahmahh El-Yunusiyyah padang panjang masih terlihat monoton seperti biasa hanya mengunakan potong-potongan kertas, dan disini peneliti ingin mencoba menerapkan bahan-bahan baru dari bahan alam seperti kacang hijau, jagung, daun-daun kering, dan yang lainnya.

Dengan harapan mampu meningkatkan motorik halus anak, kreatifitas anak dan pengetahuan anak tentang bahan alam yang digunakan. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin mengetahui lebih jauh perkembangan motorik halus anak dengan menguji cobakan media pembelajaran dengan mozaik bahan alam, apakah mozaik bahan alam ini bisa meningkatkan motorik halus anak dengan baik. Motorik halus *(fine motor skill,* merupakan suatu keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengkoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil atau halus, misalnya berkaitan dengan gerakkan mata dan tangan tangefesien, tepat, dan adaptif. Contoh aktivitas motorik halus seperti menulis, melipat, merangkai, dan menggunting dan sebagainya. Sumantri (2005), juga menyatakan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek. Hal yang sama dikemukakan oleh Santrock (2007), menyatakan bahwa keterampilan motorik halus anak merupakan keterampilan yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus seperti keterampilan tangan.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian motorik halus di atas dapat penulis simpulkan bahwa motork halus adalah kemampuan anak menggerakkan dan

mengkoordinasikan otot-otot halus anak dengan mata, tangan dan yang lainnya. Seperti menggenggam, menjepit, memegang, menggunting, menjahit, menempel dan lain sebagainya. Motorik halus mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Kemampuan motorik halus ada bermacam-macam di antaranya :

a. Menggenggam (*Grasping*)

1) Palmer grasping

Anak menggenggam sesuatu benda dengan menggunakan telapak tangannya. Biasanya usia anak dibawah satu setengah tahun lebih cenderung menggunakan genggaman ini. Karena motorik halus yang belum berkembang dengan baik, maka anak perlu mendapatkan alat-alat yang lebih besar untuk melatih motorik halusnya.

2) Menjepit (*pincer garasping*)

Perkembangan motorik halus yang semakin baik akan menolong anak untuk dapat memegang tidak dengan telapak tangan, tetapi dapat menggunakan jari-jarinya. Ketika anak makan, maka cara memegang sendokpun akan lebih baik, menyerupai cara orang dewasa memegang. Salah satu contoh adalah anak senang mencoret-coret menggunakan beberapa alat tulis seperti kuas, pensil dan yang lainnya. Coretan ini akan semakin bermakna seiring dengan perkembangan kemampuan motorik halus dan kognisi anak.

a. Memegang

Anak dapat memegang benda-benda besar maupun benda-benda kecil. Semakin tinggi kemampuan motorik halus anak, maka ia semakin mampu memengang benda-benda yang lebih kecil.

b. Merobek

Keterampilan merobek dapat dilakukan dengan menggunakan kedua tangan sepenuhnya, ataupun menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk).

c. Menggunting

Morotik halus anak akan makin kuat dengan banyak berlatih menggunting. Gerakkan menggunting dari yang paling sederhana akan terus diikuti dengan guntingan yang makin kompleks ketika motorik halus anak makin kuat.

Kemampuan Koordinasi Tangan dan Mata yang memiliki 2 aspek yaitu:

a. Kemampuan menolong diri sendiri (*self help skill*) misalnya mencuci tangan, menyisir rambut, menggosok gigi, memakai pakaian makan dan minum sendiri dan sebagainya.
b. Kemampuan untuk pembelajaran

   Koordinasi tangan dan mata anak dapat dilatih dengan banyak melakukan aktivitas seperti : membuka bungkus permen, membawa gelas berisi air tampa tumpah, bermain playdough, meronce, menganyam, menjahit, melipat, menulis dan sebagainya. Aktivitas motorik halus (*fine motor activity)* didefinisikan sebagai keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengordinasikan atau mengatur otot-otot kecil atau halus. Misalnya, berkaitan dengan gerakkan mata dan tangan yang efisien, tepat, dan adapatif.

   Perkembangan motorik halus atau keterampilan mata dan tangan mewakili bagian yng penting dalam perkembangan motorik. Contoh aktivitas motorik halus misalnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan sebagainya. Kurangnya stimulasi, atau sebaliknya stimulasi yang berlebihan di tambah lagi dengan gerakkan motorik kasar dan halus yang tidak berkembang secara baik, bisa menyebabkan rusaknya perhatian terhadap lingkungan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan langsung oleh peneliti berkolaborasi dengan guru. Jadi dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah peneliti itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah guru kelas, bukan guru yang melakukan tindakan. beberapa hal yang akan dikemukakan oleh peneliti sehubungan dengan penelitian tindakan kelas antara lain , subyek penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data. Subyek penelitian ini adalah Anak kelompok B RA Rahmahh Elyunusiyyah Padang Panjang yang berjumlah 18 anak pada semester genap tahun ajaran 2015/2016, yang terdiri atas 12 laki-laki dan 6 perempuan.

Desain penelitian terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Selain itu juga diadakan refleksi oleh pengamat yaitu seorang guru kelas untuk membicarakan hal-hal yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran pada siklus tersebut. Selanjutnya hasil refleksi dijadikan bahan perbaikan pada siklus berikutnya. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi dan dokumentasi. Tehnik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan analisa deskriptif menggunakan Rumus Persentase. Analisa ini digunakan untuk mendapatkan gambaran data yang menjelaskan tentang perkembangan motorik halus anak melalui mozaik bahan alam. Teknik analisis data yang digunakan adalah: Untuk melihat presentase kreativitas seluruh siswa, dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase (jumlah kemampuan maksimal)

F = Frekuensi (kemampuan penelitian yang dicapai)

n =Jumlah subjek penelitian

Analisis dilaksanakan pada saat refleksi, untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pengembangan motorik halus anak.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini merupakan paparan dari beberapa siklus yang terdiri dari dua kali pertemuan setiap siklusnya, yang dilakukan dalam pembelajaran melalui media Mozaik bahan alam. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Seperti contoh, pada siklus 1 pertemuan pertama adapun tahapan yang dilakukan adalah :

1. Perencanaan
   a. Melakukan telaah kurikulum untuk menentukan indikator yaitu : Menempel gambar dengan tepat, Kemampuan menggunakan lem dengan kontrol, Kerapian dalam menyusun bahan mozaik, Kemampuan memegang benda dengan dua jari, Anak mampu menulis nama dengan benar
   b. Menyiapkan Rencana Pembelajaran
   c. Menyiapkan media guru
      1) Menyiapkan pola gambar bendera

2) Biji jagung dan sagon bonai
3) Lembar observasi kemampuan motorik halus anak
4) Lembar penilaian guru

d. Menyiapkan media anak
1) Kertas berpola gambar bendera
2) Lem fox
3) Biji jagung dan sagon bonai

2. Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran dengan media mozaik bahan alam sesuai dengan rencana pembelajaran. Pertemuan pertama pada Siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 April 2016. Pada awal kegiatan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dengan media mozaik bahan alam dan memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran pada hari itu. Selama pembelajaran berlangsung peneliti mengamati aktivitas yang dilakukan anak, bagaimana perkembangan motorik halus anak dengan menggunakan media Mozaik bahan alam. Semua pengamatan tersebut dicatat dalam lembar evaluasi yang diisi oleh peneliti dan lembar observasi di isi oleh observer. Rincian kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media Mozaik bahan alam adalah sebagai berikut :

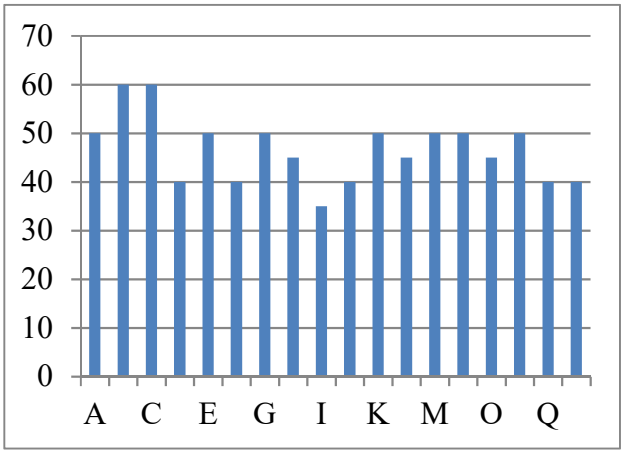
1) Menata alat dan bahan yang akan digunakan guru dan anak sesuai dengan rencana.
2) Guru mengajak anak duduk membuat lingkaran
3) Guru menanyakan perasaan anak hari ini
4) Kegiatan diawali dengan membaca do'a
5) Guru Menjelaskan informasi tentang kegiatan yang dikerjakan
6) Guru mengingatkan aturan kegiatan
7) Guru Memberikan pijakan saat main
8) Guru memperlihatkan dan memperkenalkan media yang akan digunakan pada kegiatan mozaik bahan alam yaitu biji jagung dan sagon bonai.
9) Guru bergerak bebas diantara anak
10) Guru mengamati perkembangan anak
11) Guru memberikan stimulasi saat bermain
12) Guru memberikan tanda (aba-aba dengan waktu), lalu menghitung 1-10, sebagai transisi untuk menghentikan kegiatan main dan dilanjutkan dengan kegiatan beres-beres.

13) Guru menutup kegiatan dengan membaca doa setelah kegiatan.

3. Observasi

Pada tahap penelitian ini peneliti bekerja sama dengan teman sejawat dalam mengamati dan mencatat pembelajaran yang telah dilakukan dengan mengisi lembar obeservasi, serta lembar penilaian pada pertemuan pertama. Hasil observasi motorik halus anak dalam proses pembelajaran melalui media mozaik bahan alam selama siklus I pada pertemuan pertama dapat dilihat sebagai berikut.

Grafik. 1
Perkembangan Motorik Halus Dengan Media Mozaik Bahan Alam Pada Siklus I Pertemuan I



Pada tabel dan grafik. 2 di atas, dapat dianalisa bahwa kemampuan motorik halus anak masih rendah. Hal ini disebabkan anak belum terbiasa dengan media mozaik bahan alam yang digunakan, kemampuan anak baru mencapai 47%.

4. Refleksi

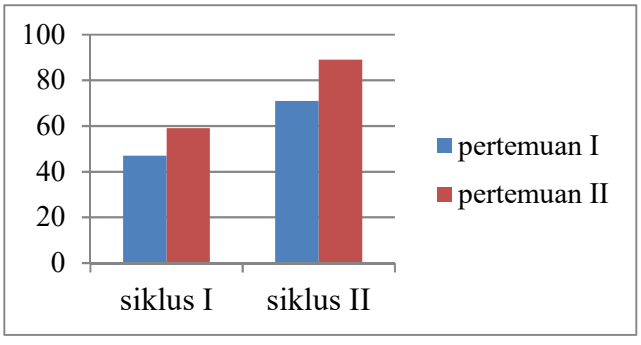
Pelaksanaan kegiatan media mozaik bahan alam pada siklus I pertemuan pertama, pelaksanaan kegiatan sudah sesuai dengan rencana pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan pertama kemampuan motorik halus anak mulai meningkat menjadi 47% dari kondisi awal sebelum melakukan tindakan. Namun berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan pertama ditemukan beberapa permasalahan diantaranya :

1) Masih ada anak yang belum menyelesaikan kegiatan dengan tuntas
2) Cara anak menyusun masih ada yang belum bisa memegang benda kecil dengan dua jari.
3) Masih ada anak yang belum mampu menggunakan lem dengan kontrol
4) Kerapian dalam menyusun bahan mozaik masih kurang.

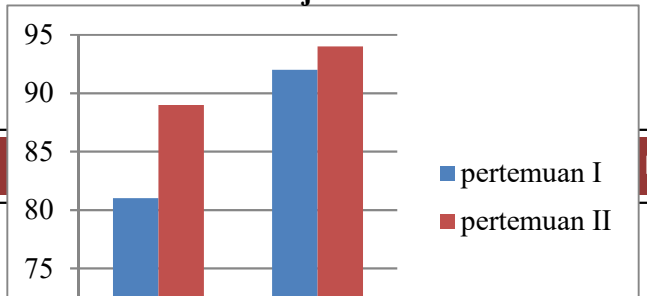
Untuk menyelesaikan permasalahan di atas peneliti memberikan pijakkan saat main kepada anak secara terus menerus, seperti peneliti mengatakan

"pastikan kita bisa menyelesaikan perkerjaan kita sendiri." Begitu juga dengan anak yang belum mampu menggunakan lem dengan kontrol peneliti mengatakan "pastikan kita menggunakan lem dengan secukupnya agar hasilnya bagus" dan yang lainnya. Dari siklus I pertemuan pertama tersebut belum menampakkan hasil yang baik, maka peneliti melanjutkan pertemuan kedua pada siklus I dan selanjutnya. Peningkatan motorik halus anak melalui media mozaik bahan alam dan aktifitas pemebelajaran guru menggunakan media mozaik bahan alah di kelompok B RA Rahmahh El-Yunusiyyah Padang Panjang dapat kita lihat dari tebel dan digaram batang tersebut .

Grafik. 2
Hasil Observasi Dan Rata-Rata Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Mozaik Bahan Alam



Grafik. 3
Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran



Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat dianalisa sebagai berikut :

1. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan Motorik Halus anak melalui Media Mozaik Bahan Alam dari siklus I sampai dengan siklus II, yaitu 47 % pada pertemuan I menjadi 59% pertemuan II pada siklus pertama, meningkat menjadi 71 % pertemuan I dan 89% pada pertemuan II pada siklus kedua.
2. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran dari siklus I sampai dengan siklus II, yaitu 81 % pada pertemuan I menjadi 89 % pada pertemuan II pada siklus pertama, meningkat menjadi 92 % pada pertemuan I menjadi 94 % pada pertemuan II pada siklus kedua.

Kemampuan anak dalam kegiatan mozaik menandakan adanya ketertarikan anak pada saat guru

menjelaskan sehingga anak semakin tertarik untuk melakukannya. Dalam melakukan kegiatan guru memberikan stimulasi dan pijakkan kepada anak secara terus menerus bagaimana cara menempel, menyusun, dan cara menggunakan lem dengan baik. Dengan demikian kemampuan motorik halus anak semakin terlatih dengan kegiatan mozaik, jika semakin sering anak melakukan kegiatan mozaik anak tidak akan kaku lagi menggerakkan jemarinya untuk melakukan sesuatu terutama dalam hal menulis.

KESIMPULAN

Dari data hasil penelitian di atas dapat dianalisa bahwa penerapan media mozaik bahan alam dapat meningkatkan motorik halus anak, media ini sesuai digunakan dalam pemecahan masalah pembelajaran yang peneliti hadapi. Kemampuan motorik anak baik atau tidak dapat diukur dengan seberapa besar anak menggerakkan jarinya dalam melakukan kegiatan media mozaik bahan alam.

Peningkatan kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan setelah melalukan kegiatan mozaik bahan alam. Hampir semua anak telah dapat melakukan kegiatan mozaik seperti memegang benda dengan dua jari, menempel, menyusun dan yang lainnya dengan baik. kegiatan mozaik media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan baik setiap siklusnya. Hal ini dilihat dari peningkatan keberhasilan belajar anak dalam setiap siklus selalu meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2010. Penelitian Tindakan KelasJakarta: PT Bumi Aksara

Cholik, Mutohir, Tono. 2012. *Petunjuk teknis Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta : Direktorat Olahraga Masyarakat

Devianti, Ayunita. 2013. *Panduan lengkap mencerdaskan Otak Anak Usia 1-6 Tahun*. Yogyakarta : Araska

_____ dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara

Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

Fridani, Lara, dkk. 2011. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka

Hirai, kak maya. 2014. *Origami Kreatif.* Jaakarta : Indria Pustaka

Ichigo. 2012. *Lima Menit Pintar Bikin Origami.* Jakarta : Dunia Anak

Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka

Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta : PT Elex Media Komputindi

Mike, Susanto. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakkan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dikti Art Lab, dan Jagat Art Space.

Narbuko, Cholid, dkk. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta : PT Bumi Aksara

Pamadhi, Hajar, dkk. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka

Pramita, Ecka W. 2010. *Dahsyatnya Otak Anak Usia Emas*. Yogyakarta : Interprebook

Rahyubi Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung : Nusa Media.

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Sujino, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik.* Jakarta: UT.

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif daan Edikatif untuk Anaka Usia Dini*. Yogyakarta: C.V Andi Offset

Umar Fakhruddin, Asef. 2010. *Sukses menjadi Guru TK-PAUD*. Yogyakarta : Bening

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 2012. Bandung: fakusindo Mandiri

Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga

Yamin, Martinis, dkk. 2010. *Panduan PAUD*. Jakarta : Gaung Persada Press

PENINGKATAN PERAN JENIS KELAMIN MELALUI BERMAIN PERAN (Penelitian Tindakan TK B Az Zahra, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, Tahun 2018)

Yufiarti, Elindra Yetti, dan Nana Suryana
Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta
Jl.Rawamangun Muka Jakarta Timur

Tujuan dari penelitian ini untuk mengambarkan proses penerapan bermain peran untuk meningkatkan peran jenis kelamin pada tk b azahra kabayoran baru jakarta selatan. penelitian tindakan kelas mengunakan model kemmis dan mc. taggart. subjek dari penelitian ini adalah tk b az zahra kebayoran baru jakarta selatan yang berjumlah 15 anak yang terdiri adari 7 perempuan dan 8 laki-laki. langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) pengamatan; 4) refleksi. analisa data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. data kualitatifnya mengunakan model miles and hubberman. penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. hasil akhir dari analisa data menunjukan peningkatan dari pra siklus hingga siklus II adapun hasil kuantitatifnya adalah dari pra siklus mencapai rata-rata nilai skor 9,73 yaitu berada dalam kategori belum berkembang, sedangkan siklus ii memiliki rata-rata 32, 02 berada dalam kategori berkembang sangat baik, sedangkan pada siklus ii memiliki rata-rata siklus sebanyak 35,02 berada dalam kategori berkembang sangat baik.

Kata Kunci: Peran Jenis Kelamin, Bermain Peran dan Penelitian Tindakan.

PENDAHULUAN

Secara biologis antara laki-laki dan perempuan memang berbeda. Perbedaan ciri-ciri perempuan dan laki-laki terlihat sejak masa kanak-kanak dimana anak laki-laki lebih banyak memperoleh kesempatan bermain di luar rumah dan mereka bermain lebih lama daripada perempuan, permainan anak laki-laki lebih kompetitif dan konstruktif karena anak laki-laki lebih tekun dan lebih efektif dari perempuan, serta permainan anak perempuan lebih banyak kooperatif serta lebih banyak di dalam ruangan. Perbedaan biologis dan psikologis ini mengakibatkan pendapat-pendapat yang merugikan pihak perempuan. Maka perlu kita mengenalkan peran jenis kelamin kepada anak sejak usia dini.

Mengenalkan peran jenis kelamin pada anak sejak dini penting dilakukan, karena pada masa *golden age* kecerdasan mengalami peningkatan sampai 80 persen. Pembentukan konsep diri pada anak akan berpengaruh pada

pembentukan kepribadian dan perilaku anak saat ia dewasa. Pengenalan perbedaan peran gender harus dilakukan secara tepat, sebab ini akan tersimpan dalam memori jangka panjang anak. Menurut hasil observasi di RA Az Zahra Kebayoran Baru Jakarta Selatan pada saat istrirahat tiba Kelompok B memiliki siswa sebanyak 15 orang. Yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Ketika ditanya boleh tidak anak laki-laki memakai lipstick ada sekitar 6 atau 40% anak laki-laki membolehkan. Ketika ditanya boleh tidak anak laki-laki memakai cincin emas ada tiga atau 20% anak laki-laki menjawab boleh . Kalau anak perempuan ditanya boleh tidak anak perempuan dadan seperti laki-laki , ada 6 atau 40% anak perempuan menjawab boleh. [1]

Pendidikan merupakan kunci terwujudnya peran jenis kelamin sesuai dengan keadaan biologisnya. Elizabeth Hurlock mengatakan bahwa salah satu tugas perkembangan di akhir masa kanak-kanak anak harus belajar memainkan peran seks yang disetujui kelompok sosial, belajar memerankan seks disetujui untuk penyesuaian pribadi dan sosial lebih baik karena kegagalan dalam menguasai peran seks akan membawa reaksi sosial yang merugikan yang kemudian akan mempengaruhi konsep diri pada anak.[2]

Berbicara tentang pembelajaran pada pendidikan anak usia dini ada beberapa prinsip yang harus kita perhatikan yaitu berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain, lingkungan yang kondusif atau yang mendukung proses belajar, mendukung pembelajaran terpadu, mengembangkan berbagai kecakapan hidup anak, mengunakan media edukatif dan sumber belajar, dilakasanakan secara bertahap dan berulang-ulang serta rangsangan mencakup semua aspek perkembangan. Dari beberapa prinsip tersebut ada satu prinsip yang harus digaris bawahi yaitu belajar melalui bermain. Untuk mensukseskan pembelajaran peran jenis kelamin sebagai seorang guru harus mengajak anak bermain dan masuk ke dalam dunianya. Salah satu metode yang

[1] Hasil Observasi 8 Agustus 2016

[2] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* Ed. VI jilid 2 (Jakarta: Erlangga), hal. 171

dapat digunakan adalah metode bermain peran karena melalui metode ini anak akan memerankan hal yang biasa dilakukan sehari-hari yang lahir dari dalam diri anak tanpa ada rekayasa sehingga apa yang mereka mainkan mudah melekat dalam diri anak.

Peran Jenis Kelamin

Menurut Depdiknas (2005: 854) Istilah peran dalam "Kamus Besar Bahasa Indonesia" mempunyai arti pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan pada peserta didik.[3] Sehingga peran merupakan tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang sesuai harapan masyarakat. Menurut Hungu 2007 jenis kelamin (seks) adalah perbedaan antara perempuan dengan laki-laki secara biologis sejak seseorang lahir. Seks berkaitan dengan tubuh laki-laki dan perempuan, dimana laki-laki memproduksikan sperma, sementara perempuan menghasilkan sel telur dan secara biologis mampu untuk menstruasi, hamil dan menyusui. Perbedaan biologis dan fungsi biologis laki-laki dan perempuan tidak dapat dipertukarkan diantara keduanya, dan fungsinya tetap dengan laki-laki dan perempuan pada segala ras yang ada di muka bumi.

Menurut Bee (2002: 174) perbedaan perilaku berdasarkan jenis kelamin,mulai muncul bahkan sejak usia 4 tahun atau mendekati usia 5 tahun. Macintyre (2007: 55) Terdapat perbedaan mencolok perilaku anak terhadap gangguan sebaya berdasarkan jenis kelaminnya. Anak perempuan lebih suka menggunakan ungkapan ketidak senangan pada anak lain dengan mengatakan " Aku akan melaporkan Kamu ke Bapakku, Bapakku Polisi" atau dengan ungkapan seperti " Aku tidak akan mengundangmu ke pesta ulang tahunku, kecuali jika Kamu mau meminjamkan bonekamu". Ungkapan yang pertama sering disebut dengan istilah *Relational Aggression*, sedangkan cara yang kedua dikenal dengan istilah *Bribery*. Perilaku lain ketika seorang anak perempuan tidak senang dengan anak perempuan lainnya adalah dengan

[3] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 854

menunjukkan wajah murung dan diam membisu.

Kenyataan tersebut juga mengungkapkan bahwa anak perempuan cenderung akan melakukan gangguan (*Bullying*) pada anak perempuan lainnya. Mereka juga senang melaporkan ketidaksenangannya pada orang dewasa yang dekat dengannya. Pada sisi lainnya, anak laki-laki pada usia ini cenderung menggunakan pertikaian secara fisik (*Physical Aggression*) dan secara mencolok anak laki-laki sedikit melibatkan faktor emosi dalam hal ini. Pertikian yang muncul dalam aktivitas bermain anak laki-laki, mereka akan menunjukkan perilaku lain seperti merusak mainan atau barang milik teman lainnya bahkan mereka terkadang juga akan merusak mainan atau barangnya sendiri.

Menurut Bacon and Learner (1975: 194-193) dalam hal aktivitas, anak perempuan pada usia ini membangun sebuah perasaan bahwa ada aktivitas tertentu yang hanya cocok untuk anak laki-laki maupun perempuan. Pemahaman ini mendorong timbulnya kesimpulan bagi mereka terlebih dengan dorongan dan pembiasaan dari orang tua bahwa anak laki-laki akan sangat cocok jika bermain olahraga seperti sepakbola, baseball, atau basket, sedangkan anak perempuan akan didorong untuk aktivitas seperti berenang atau menyelam. Menurut Manes and Melnyk (1974: 365-374) pada komponen lainnya, yakni terkait cita-cita atau harapan. Anak perempuan cenderung memiliki orientasi pekerjaan yang lebih rendah dibanding laki-laki. Hal ini juga sangat bergantung bagaimana pengaruh iklim sosial budaya keluarga, sekolah khususnya pemberian anggapan terhadap diri anak, maupun stereotip jenis kelamin yang berlaku di masyarakat tempat anak ini tinggal. Anak perempuan yang bercita-cita lebih rendah dibanding anak laki-laki menghantarkannya pada pemikiran untuk berprestasi di bawah laki-laki.

Sehingga di beberapa daerah masih ditemukan kuantitas anak perempuan yang berprestasi lebih rendah dibanding anak laki-laki. Orientasi ini tentu sangat dipengaruhi oleh keadaan keluarga, sosial budaya masyarakat bahkan kepercayaan

yang dianut oleh setiap keluarga. Pada masa sekarang ini pencapaian prestasi dan pekerjaan yang optimal menjadi ekspektasi setiap keluarga tanpa mempertimbangkan ketimpangan jenis kelamin. Dari pemaparan peran jenis kelamin diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang menunjukan perbedaan antara perempuan dengan laki-laki secara biologis yang menentukan perbedaan peran mereka dalam menyelenggarakan upaya meneruskan garis keturunan yang meliputi perilaku, aktivitas, cita-cita dan sifat kritis.

BERMAIN PERAN

Menurut Uno (2014: 2014) bermain peran sebagai model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Mulyono (2012: 44) mengatakan *Role playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.

Djamarah mengatakan bahwa metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.

Joyce, Weil dan Chalhoun (2016: 437) yang mengemukakan bahwa bermain peran adalah model yang serba guna dan dapat digunakan untuk berusaha meraih beberapa tujuan pendidikan penting. Pada level yang sederhana bermain peran berhubungan dengan masalah melalui tindakan, masalah digambarkan, diambil tindakan dan dibahas. Sebagian siswa sebagai pemain dan sebagian lagi sebagai

pengamat. Siswa akan merasakan bagaimana berada dalam posisi pemain dan pengamat semua ini karena selama interaksi terdapat muatan empati, simpati dan kemarahan dan kasih sayang dalam arti melibatkan emosional mereka. Dua jenis main peran yaitu main peran mikro dan main peran makro.

1. Main peran mikro anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda- benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orangan kecil.
2. Main peran makro anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan atau benteng.

Dari pemaparan bermain peran di atas dapat disintesis bahwa bermain peran adalah model pembelajaran yang digunakan untuk menemukan jati diri dan mengenal lingkungan sekitarnya, memecahkan masalah dan mencapai tujuan tertentu. Adapun alur bermain peran mencakup kepada tiga hal yaitu persiapan, inti dan akhirat.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart. Yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tekhnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan (a) observasi pemantau tindakan pada anak dan guru (b) wawancara dan (c) dokumentasi**.** Jenis instrumen yang digunakan adalah menggunakan non tes berupa berbentuk lembar observasi pemantauan tindakan.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui dua cara yaitu teknik analisis kuantitatif deskriptif dan data kualitatif. Statistika deskriptif untuk membandingkan hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan siklus kedua berupa rata-rata angka hitung (*mean*) dan perhitungan/pengukuran berbentuk prosentase. Analisis data kualitatif dilakukan terhadap data

yang dikumpulkan melalui wawancara, catatan lapangan peneliti, dan refleksi.

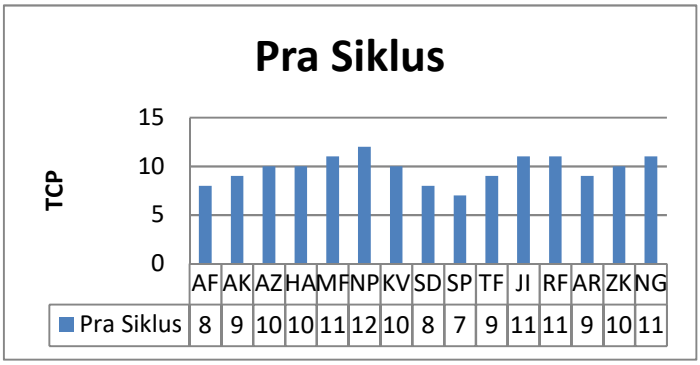
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil penelitian peningkatan peran jenis kelamin melalui bermain peran.

Pra-Siklus

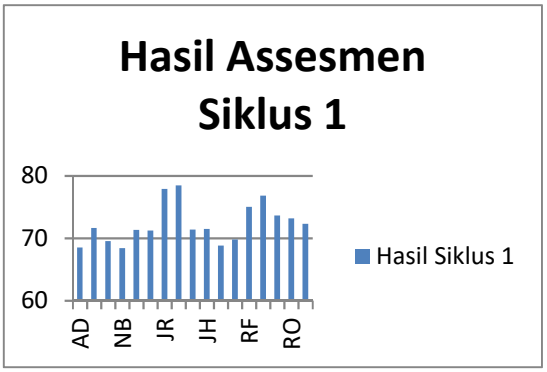
Dari data prilaku anti korupsi pada anak pra-penelitian dapat disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut:

Gambar 4.1 Grafik Peran Jenis Kelamin Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Az Zahra Tahun 2018 Pada Pra Siklus.



Terdapat enam orang anak yang berada pada kategori belum berkembang AF,AK, AZ, HA, KV, SD, FB, TF, AR, ZK, yang berada pada kategori Mulai Berkembang NF, NP , JI, RF dan NG. Skor rata-rata peran jenis kelamin pada TK B Az Zahra Kebayoran Baru adalah 9,73 pra siklus yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah mengetahui hasil peneliti bersama kolaborator melakukan analisis dan berdiskusi tentang hasil dari assesmen pra siklus. Setelah dianalisa secara mendalam. Maka peneliti dan kolaborator memutuskan untuk melaksanakan tindakan intervensi yaitu pelaksanaan siklus I karena nilai hasil assesmen pra siklus berada dibawah *das sein* dan masih jauh dari standar keberhasilan yang telah disepakati antara kolaborator dan peneliti yakni 71%.

Siklus I



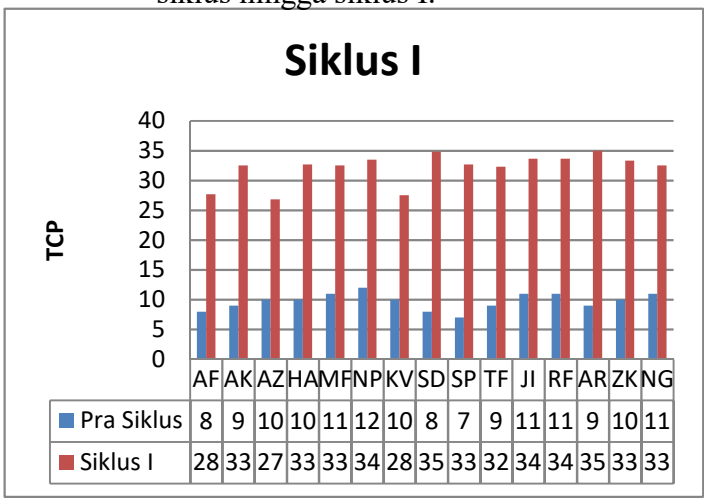
Gambar 4.1 Grafik Hasil Asesmen Perilaku Anti Korupsi Anak Siklus I

Berdasarkan grafik diatas, diperoleh data tentang perilaku anti korupsi

anak pada siklus I, yaitu rata-rata 16 anak dengan persentase sebesar 78,85% diperoleh oleh JB dan persentase terendah dengan 68,43% diperoleh oleh NB. Secara klasikal diperoleh persentase 72,32 artinya pelaksanaan pada siklus I telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah disepakati diawal bersama kolaborator dan *mastery learning* yang ada di sekolah yakni sebesar 71%.

Untuk mengetahui konsistensi hasil pelaksanaan penelitian siklus I maka peneliti dan kolaborator menyepakati untuk melanjutkan ke siklus II. Berikut hasil perkembangan perilaku anti korupsi dari pra siklus hingga siklus I.

Berikut adalah hasil asesmen dari pra siklus hingga siklus I:

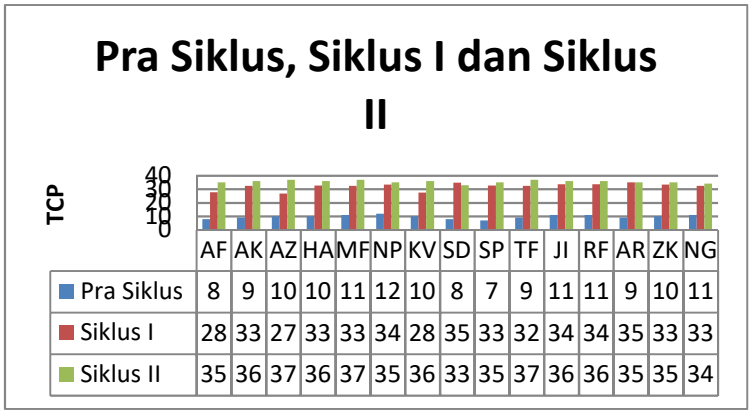


Gambar 4.2 Grafik Peran Jenis kelamin Anak Usia 5-6 Tahun di TK Az Zahra Pra Siklus dan Siklus I

Dari grafik di atas dapat dilihat peningkatan hasil tingkat capaian peran jenis kelamin pada pra siklus dan siklus I. Pada pra siklus rata-rata nilai sebesar 9,73 berarti dalam kategori belum berkembang (BB) sedangkan pada siklus I rata-rata nilai 32,02 pada ketegori berkembang sesui harapan (BSH).

Siklus II

Adapun hasil dari siklus II adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Grafik Peran jenis kelamin anak 5-6 tahun di TK Az Zahra Jakarta Timur pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian menujukan peningkatan dari pra siklus mencapai rata-rata nilai skor 9,73 yaitu berada dalam kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan siklus II memiliki Rata-rata 32, 02 berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik

(BSB), sedangkan pada siklus II memiliki rata-rata siklus sebanyak 35,02 berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisa yang dilakukan telah dilakukan maka terdapat peningkatan capaian perkembangan kemampuan peran jenis kelamin aanak usia 5-6 tahun TK AZ Zahra di Kebayoran Baru Jakarta Selatan. Pada
pra siklus mencapai rata-rata nilai skor 9,73 yaitu berada dalam kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan siklus II memiliki Rata-rata 32, 02 berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan pada siklus II memiliki rata-rata siklus sebanyak 35,02 berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

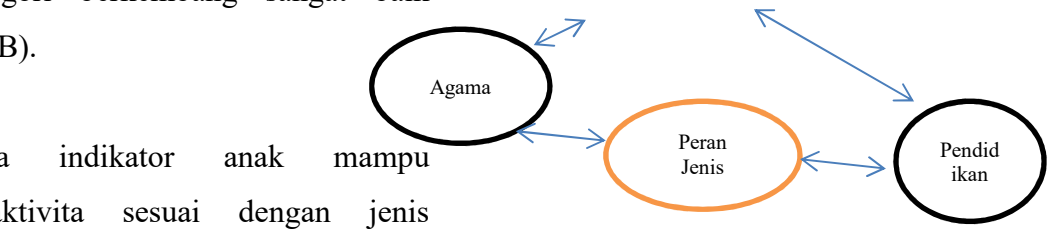
Dari hasil pengamatan pra siklus ada beberapa indikator seperti 1) Indikator melakukan koreksi dalam bentuk lisan atau perbuatan terhadap diri sendiri mengenai keadaan ketidaksesuaian dengan jenis kelaminnya, 2) Indikator anak mampu berilaku sesuai aturan yang mengikat jenis kelamin biasanya akan menurun seiring perkembangan usia anak, 3) Indikator anak mampu beraktivita sesuai dengan jenis kelaminnya, 4) Indikator anak mampu bercita-cita sesuai dengan jenis kelaminnya. Masing-masing dari indikator tersebut mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut penjelasannya.

Pada indikator melakukan koreksi dalam bentuk lisan atau perbuatan terhadap diri sendiri mengenai keadaan ketidaksesuaian dengan jenis kelaminnya pada pra siklus memiliki skor rata-rata 6,73 dalam kategori belum berkembang (BB), siklus I skor rata-rata 29, 13 dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), siklus II skor rata-rata 35,33 dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator anak mampu berilaku sesuai aturan yang mengikat jenis kelamin biasanya akan menurun seiring perkembangan usia anak pada pra siklus memiliki skor rata-rata 9, 07 dalam kategori belum berkembang (BB), siklus I skor rata-rata 28,53 dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), siklus II skor rata-rata 36, 13 dalam

kategori berkembang sangat baik (BSB).

Pada indikator anak mampu beraktivita sesuai dengan jenis kelaminnya, pada pra siklus memiliki skor rata-rata 9, 07 dalam kategori belum berkembang (BB), siklus I skor rata-rata 30,00 dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), siklus II skor rata-rata 35,73 dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada Indikator anak mampu bercita-cita sesuai dengan jenis kelaminnya. Pada pra siklus memiliki skor rata-rata 9, 53 dalam kategori belum berkembang (BB), siklus I skor rata-rata 20,40 dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), siklus II skor rata-rata 35,40 dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

Kajian Multidisiplin Ilmu Terkait Dengan Kemampuan Peran Jenis Kelamin.



Gambar 4. 16 Kaitan peran jenis kelamin terhadap disiplin ilmu lain.

Peran laki-laki dan perempuam menurut filsafat dalam Hein (1989: 294) yaitu teori nature adalah teori yang mengandaikan bahwa peran laki-laki dan perempuan, merupakan peran yang telah digariskan oleh alam. Munculnya teori ini, bisa dikatakan diilhami oleh sejumlah teori filsafat sejak era kuno. Dalam konteks filsafat Yunani Kuno misalnya, dinyatakan bahwa alam dikonseptualisasikan dalam pertentangan kosmik yang kembar, misalnya: siang malam, baik buruk, kesimbungan-perubahan, terbatas-tanpa batas, basah-kering, tunggal-ganda, teranggelap, akal-perasaan, jiwa-raga, laki-perempuan, dan seterusnya.

Dengan demikian, ada dua entitas yang selalu berlawanan, yang berada pada titik eksistensial yang a simetris dan tidak berimbang. Dalam hal ini, kelompok pertama selalu dikonotasikan secara positif dan dikaitkan dengan laki-laki, sementara kelompok kedua berkonotasi negatif yang selalu dikaitkan dengan perempuan. Dalam konteks filsafat peran laki-laki selalu kepada hal yang positif sedangkan peran perempuan selalu disimbolkan kepada yang negative. Menurut Agama, laki-laki dan perempuan memiliki peran dan peluang yang sama besar dalam upaya menggali dan mengoptimalkan potensi umat dan bangsa. Keduanya harus saling bekerja sama dalam membangun kekuatan umat di seluruh bidang kehidupan, seperti membangun kekuatan politik dan ekonomi, agar bangsa ini tidak mudah didikte dan dikendalikan oleh kekuatan asing yang merusak. Dalam surat QS at-Tau bah [9]: 71, kerja sama dan sinergi antara mukmin laki-laki dan perempuan merupakan prasyarat mutlak bagi terwujudnya tali persaudaraan. Kekuatan ukhuwah ini merupakan hal yang sangat fundamental dan sangat memengaruhi keberhasilan pembangunan sosial masyarakat.

Dalam konteks pendidikan , menurut Purwanti (2005: 30) pendidikan memberikan kesempatan yang sama pada setiap jenis kelamin. Perlakuan dan kesempatan yang sama dalam pendidikan pada setiap jenis kelamin, memberikan mata pelajaran yang sesuai dengan bakat dan minat setiap individu, dan Individu dalam pendidikannya juga diarahkan agar mendapatkan kualitas sesuai dengan taraf kemampuan dan minatnya. Dalam konteks pendidikan semua

jenis kelamin mendapat kesempatan yang sama dalam mendapatkan pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan peran jenis kelamin melalui bermain drama. Hasil penelitian menujukan peningkatan dari pra siklus mencapai rata-rata nilai skor 9,73 yaitu berada dalam kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan siklus II memiliki Rata-rata 32, 02 berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan pada siklus II memiliki rata-rata siklus sebanyak 35,02 berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

REKOMENDASI

Bagi guru diharapkan dapat membudayakan metode bermain peran kepada anak-anak untuk peran jenis kelamin pada anak di sekolah. Kemudian bagi orang tua, diharapkan orang tua anak dapat mendukung peran jenis kelamin yang telah diajarkan di sekolah. Dengan adanya kerjasama antara guru dan orang tua, maka peran jenis kelamin yang didapatkan akan membudaya dalam diri anak. Terakhir bagi peneliti lain diharapkan mau mengembangkan penelitian ini dan lebih banyak memperkaya sumber-sumber yang mendukung baik itu secara nasional atau internasional.

DAFTAR PUSTAKA

Bacon, C., and R.M Lerner. *Effects of Maternal Employment status on the Development of Vocational Role Perception in Females. Journal of Genetic Psychology* (1975) Vol 126 hh.187-193

Bee, H. 2002. *The Developing Child*. New York: HarperCollins College Publishers

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 854

Hein, Hidle. 1989. "*Liberating Philisophy: An End to the Dichotomy of Spirit and Matter*," eds. dalam Ann Gary dan Marlyn Persall, Women, Knowledge and Reality London: Unwin Hyman.

Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun, 2016. *Model Of Teaching*, Terjemahan

Edisi IX Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak* Ed. VI jilid 2 Jakarta: Erlangga

Macintyre, Christine. 2007. Understanding Children's Development In The Early Years. London :Routledge

Manes AL and P Melnyk. *Televised Models of Female Achievment*. Journal of Applied Social Psychology (1974) Vol 4 hh.365-374

Mulyono. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press

Purwati, Eni dan Hanun Asrohah, *Bias Gender dalam Pendidikan Islam* Surabaya: Alpha, 2005.

Uno, Hamzah B. 2014. *Model Pembelajaran; menciptakan proses belajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SEBAGAI INVESTASI FUNDAMENTAL MENGAHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

EARLY CHILDHOOD EDUCATION AS A FUNDAMENTAL INVESTMENT ADDRESSING THE INDUSTRIAL REVOLUTION ERA 4.0

Nihwan

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro

Email: Nihwan@gmail.com

ABSTRAK

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Masa ini merupakan periode sensitif, selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pendidikan *fundamental* ditentukan pada usia dini, terutama saat usia emas 0-6 tahun. Karenanya pendidikan anak usia dini (PAUD) dinilai sangat penting dan menjadi investasi pendidikan paling *fundamental*. Hasil penelitian mencatatkan kecerdasan anak usia dini akan terbangun 50 persen dari total kecerdasan yang dicapai pada usia 18 tahun. Dengan begitu usia dini merupakan masa-masa paling menentukan dalam mengembangkan potensi anak.. Sebagaimana dikertahui bersama, bahwa era 4.0 membawa dampak yang luas dalam segala lini kehidupan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Era yang melahirkan fenomena *disruption* ini menuntut dunia pendidikan untuk turut menyesuaikan diri khususnya pendidikan anak usia dini sebagai upaya menyiapkan generasi emas untuk mengahadapi era revolusi industri 4.0 di Indonesia. Mempersiapkan generasi yang berkualitas dan memiliki *skill* harus dilakukan sejak usia dini. Dengan demikin peranan pendidikan anak usia dini dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 menjadi hal yang *fundamental* dalam memberikan stimulasi dan pembelajaran untuk mengembangkan potensi pada anak sejak usia dini.

Keyword: Pendidikan Anak Usia Dini, Fundamental, Revolusi Industri 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu persoalan yang khas dalam kehidupan manusia. Oleh sebab itu, pendidikan dapat diartikan dari sudut pandang yang luas yaitu segala jenis pengalaman kehidupan yang mendorong timbulnya minat belajar untuk mengetahui suatu hal yang ingin diketahui. Pendidikan sejak dini mampu mengembangkan potensi anak secara maksimal ketika proses pendidikan yang dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan masa "the *golden age*" sehingga dengan

memberikan stimulasi pembelajaran yang sesuai dengan tahapan usia anak akan sangat berpengaruh pada perkembangan dimasa selanjutnya. Montessori dalam Hainstock menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years)* yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan (Elisabeth G. Hainstock, 1999:12).

Dengan kata lain, anak sudah mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan untuk menstimulasi perkembangannya (Uyu Wahyudin, 2011:11). Stimulasi yang diberikan dalam pembelajaran anak usia dini yang berkelanjutan dan dibiasakan akan mampu mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak. Sehingga pendidikan anak usia dini merupakan kegiatan pendekatan yang direncanakan serta dilaksanakan secara teratur dan terarah di dalam lembaga pendidikan sekolah (Suhartono Suparlan, 2009: 45-46). Pada era revolusi industri 4.0 yang semua berbasis digital dan inovasi maka sejak usia dini harus diberikan pembelajaran yang mampu mengembangkan dirinya ke arah yang demikian. Kegiatan main yang diintegrasikan dengan tekhnologi dan memberikan pengalaman belajar anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatifnya akan mampu mendorong anak untuk berkembang dengan lebih berkemajuan. Pendidikan yang baik idealnya dapat memberikan pembelajaran yang efisien, sehingga tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai.

Pendidikan Anak Usia Dini mengacu pada aspek perkembangan potensinya sehingga tumbuh menjadi anak yang berkualitas dan memiliki kemampuan yang mumpuni. Metode pembelajaran yang menyeluruh dan terintegrasi, sebagai pondasi yang kokoh, dalam pembentukan *skill* anak-anak untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 menjadi hal yang harus dilakukan agar kedepan tercipta generasi yang berkualitas dan mampu berkreatifitas. Jalan utama mempersiapkan *skill* yang paling mudah ditempuh adalah memberi pendidikan perilaku yang baik (*behavioral attitude*), menaikan kompetensi diri dan memiliki semangat literasi. Bekal persiapan diri tersebut dapat dilalui dengan jalur pendidikan (*long life education*) dan konsep diri melalui pengalaman bekerjasama lintas generasi/ lintas disiplin ilmu *(experience is the best teacher).* [1]

[1] Mulyana dan Sutapa. *Peran Quadruple Helix Dalam Meningkatkan Kreatifitas dan*

Pendidikan anak usia dini mampu menjadi jawaban untuk mengembangkan *skill* dan potensi anak melalui program kegiatan pembelajaran yang kreatif dan berorientasi pada potensi anak. Maka anak akan tumbuh berkembang dengan baik manakala ia memperoleh pendidikan yang sempurna agar ia kelak menjadi anak yang berguna bagi masyarakat, negara dan agama. Anak-anak yang demikian adalah anak yang sehat dalam arti luas yaitu sehat fisik, mental, emosional, mental intelektual dan mental spiritual (Mohamad Ali & Marpuji Ali, 2005: 98).

PEMBAHASAN

Pendidikan Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah (AUD) adalah kelompok anak yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan motorik kasar, inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengantingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi dalam 3 tahapan yaitu:

1. Masa bayi lahir sampai 12 tahun
2. Masa balita usia 1-3 tahun
3. Masa prasekolah usia 3-6 tahun
4. Masa kelas awal SD 6-8 tahun (Depdiknas, 2002: 3-4)

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik kasar dan halus). Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Masa ini adalah masa paling penting dan fundamental bagi perkembangan *inteligensi* permanen dirinya. Sehingga masa ini sering disebut sebagai masa usia emas dalam mengembangkan seluruh aspek pada diri anak. Berbagai penelitian menyimpulkan bahwa pwndidikan yang diperoleh pada usia ini sangat mempengaruhi perkembangan anak ketika dewasa. Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik (UU Sisdiknas, 2003: 20 pasal 28 ayat 3).

Kapabilitas Inovasi (Studi Pada Industri Kreatif Sektor Fashion). Semarang: Jurnal Ilmiah Uninsula vol 2 no 1 may: 2015

Pendidikan anak usia dini sebagai lembaga pendidikan yang seharusnya menjadi fasilitator bagi pengembangan potensi anak, memiliki peranan sangat penting untuk mendidik anak –anak dengan mengembangkan seluruh potensi kecerdasan anak. Kecerdasan seseorang dibawa pertama kali dilahirkan, akan tetapi perkembangan kecerdasan itu didapatkan seiring perkembangannya dalam kehidupan. Menurut piaget, perkembangan *inteligensi* atau kecerdasan anak itu terbagi menjadi empat tahapan, yaitu sensoris motorik antara usia 0-2 tahun, praoperasional usia 2-3 tahun, operasioanal konkret 3-7 tahun dan operasioanal formal 12 tahun (George S. Morisson, 2012: 75). Tahapan ini pasti akan dilalui oleh anak dalam perkembangannya dari lahir sampai dewasa. Begitu pentingnya tahapan ini piaget juga berasusmsi ketika anak tidak melalui salah satu tahapan saja, akan berakibat pada kecerdasan anak itu sendiri.

Pada tahapan perkembangan anak, kecerdasan distimulasi oleh kegiatan bermain yang meningkatkan kemampuan perkembangannya. Sehingga PAUD diajarkan melaui cara dan kegiatan bermain, dengan begitu tidak merampas haknya sebagai seorang anak yang kehidupannya dipenuhi dengan bermain. Kegiatan bermain bagi anak adalah proses mendapatkan pengetahuan, maka dari itu bermainnya anak adalah belajarnya anak itu sendiri. Semua kegiatan bermain itu untuk melejitkan semua potensi anak dari motorik, bahasa , kognitif, emosional dan social dengan mengedepankan kebebasan memilih untuk merangsang kreatifitas dan menumbuhkan karakter (Mursyid, 2015: 4).

1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini sebagai peletak dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian (Isjoni, 2011: 19). Pendidikan pada usia ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung. Pendidikan bagi anak dimulai dari rumah, di lembaga PAUD atau Taman Kanak-Kanak juga lingkungan sekitar. Ketika mereka berada di Taman Kanak-Kanak maka mengajarkannya tidak bisa diperlakukan dengan kaku. Banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan bagi anak-anak usia dini, salah satunya melalui bermain. Belajar sambil bermain dapat menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Bermain bagi anak adalah kegiatan

yang serius tetapi menyenangkan, mereka bebas untuk memilih kegiatan dan untuk menyempurnakannya memerlukan penguatan dan pengarahan dari seorang pendidik/guru. Dalam kelas-kelas konvensional, para pengajar, biasanya mengambil posisi di panggung pusat, sering kali berjuang untuk mendorong dan melibatkan sekelompok anak-anak yang memiliki tingkat kesiapan dan kemampuan yang berbeda-beda. Karena itu pendidik ketika mengajari anak-anak didik yang masih usia dini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Konsep belajar anak usia dini melalui bermain dan permainan sebagai media anak untuk mendapatkan pengetahuanya. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini (Imam Musbikhin, 2010: 72).

2. Optimalisasi Potensi Perkembangan Anak

Optimalisasi perkembangan sejak usia dini melalui upaya pembelajaran yang diberikan pada anak perlu disesuaikan dengan taraf dan tugas perkembangannya (Semiawan C.R, 2002: 73). Anak-anak akan belajar dengan maksimal ketika mereka senang dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pola pendidikan anak usia dini dengan kegiatan main yang terstruktur sesuai dengan tahap perkembangan anak akan memacu tumbuhnya kemampuan potensi pada diri anak. Kegiatan pembelajaran yang didesain dengan mengintegrasikan segala aspek pengetahuan termasuk IPTEK akan memberikan pengalaman pembelajaran pada anak-anak. Masa usia dini potensi daya fikir anak masih sangat baik untuk diarahkan agar memiliki manset yang berkemajuan. Dengan potensi pikir atau *fuad* itu, anak-anak

akan mampu berpikir dan memikirkan dirinya, lingkungan sekitarnya dan masyarakatnya dahulu, sekarang dan masa mendatang (QS. Al-Hasyr:18). Hal ini berarti bahwa manusia memiliki kemampuan berpikir jauh melampaui dirinya, lintas dimensi tempat dan waktu. Persoalannya adalah, kapankah potensi pikir manusia itu dapat dikembangkan dan ditumbuhkan? Jawabannya adalah terletak pada proses pendidikan yang harus dimulai sejak lahir sampai liang lahat, terutama pada masa anak usia dini. Ketika kegiatan ini dilakukan sejak dini dalam mengenalkan berbagai pengetahuan termasuk didalamnya penggunaan tekhnologi yang baik dan benar, maka hasil pengalaman belajar anak akan menjadi dasar pegembangan diri dimasa depanya.

Optimalisasi perkembangan anak dalam hal ini menyiapkan generasi yang berkualitas dan mampu mengahadapi era revolusi industri 4.0 akan sangat efektif jika disiapkan sejak dini. Pembiasan pembelajaran dan pengalaman belajar menggunakan tekhnologi sejak masa anak-anak akan memberikan dampak yang besar dalam praktik kehidupan anak dimasa datang. Harapan bagi pendidikan anak usia dini dalam menyiapkan generasi berkualitas menghadapi era revolusi industri 4.0 adalah mampu mengoptimalkan masa perkembangan anak agar mampu menciptakan perubahan. Menurut Mussen, Conger, dan Kagan, 1979 secara umum perubahan, setidaknya perubahan yang terjadi pada masa awal kehidupan, diasumsikan menuju (hal yang) lebih baik dan menghasilkan perilaku yang adaptif, lebih teratur, lebih efektif, lebih kompleks, dan tingkat yang lebih tinggi (Sujianto A, Lubis H & Hadi T, 2000: 43).

Sebagian para ahli menganggap perkembangan sebagai proses yang berbeda dari pertumbuhan. Perkembangan ialah proses perubahan kualitatif yang mengacu pada mutu organ-organ jasmaniah. Dengan kata lain, penekanan arti perkembangan terletak pada penyempurnaan fungsi psikologis organ-organ fisik yang akan berlanjut terus hingga akhir hayat manusia. Optimalisasi fungsi psikologis sejak masa *golden age* berdampak sangat kuat dan menjadi dasar untuk perkembangan dimasa selanjutnya. Program kegiatan yang dirancang pendidikan anak usia dini yang mengacu pada perkembangan ilmu tekhnologi dengan memberikan

pengalaman pembelajaran secara langsung pada anak-anak akan membawa pengaruh besar dalam perubahan pola pikir yang berkemajuan bagi anak-anak. Untuk lebih memudahkan membahas perkembangan dapat dimulai dari pengertian tumbuh kembang anak yang sebenarnya mencakup 2 hal kondisi yang berbeda tetapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan yaitu pertumbuhan dan perkembangan.

3. Investasi Generasi Revolusi Industri 4.0

Kemajuan suatu bangsa ditandai dengan majunya kesempatan memperoleh pendidikan yang luas dan berkualitas bagi masyarakatnya. Sektor pendidikan menjadi salah satu elemen penting dalam mempersiapkan generasi yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas dan dinikmati secara luas oleh setiap anggota masyarakat bangsa itu, termasuk anak usia dini merupakan usaha bangsa itu untuk memperoleh kualitas dirinya. Menyiapkan anak usia dini untuk berkiprah dimasa depanya menjadi hal yang fundamental dalam mempersiapkan generasi milenial di era revolusi industri 4.0.

Dengan kualitas diri yang diperoleh lewat pendidikan, (Tilaar, 1999:34) maka bangsa itu akan sanggup hidup secara tangguh dalam masyarakat dunia yang ditandai dengan kehidupan yang penuh dengan tantangan dan kompetisi secara ketat. Kehidupan yang kompetitif dan penuh tantangan itu memerlukan modal kemampuan manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia masa kini menjadi kunci utama untuk meraih masa depan termasuk program pengembangan anak usia dini sebagai langkah awal penyiapan kualitas sumber daya manusia. Mereka yang berkualitas akan mampu memprediksi apa yang terjadi di depan, dan merealisasikan apa yang menjadi kebutuhan di masa depan. Mereka pula yang kelak akan mampu memetik manfaat dan menikmati berbagai produk kehidupan paling maksimal.

Dalam konteks manusia yang berkualitas dan memiliki potensi maka perlu dikenali dan dikembangkan sebagai nilai tambah. Potensi sumber daya manusia Indonesia sebagai nilai tambah sangat dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan yang kompetitif dan penuh tantangan. Generasi Indonesia yang berkualitas itu tidak hanya unggul otak

dan trampil di era revolusi industri 4.0, tetapi juga unggul dalam komitmen, tabiat, perilaku, dan memiliki moral yang baik. Untuk melahirkan generasi berkualitas itu, diperlukan suatu arah kebijakan pembangunan yang memprioritaskan pendidikan sebagai investasi masa depan. Sebagai investasi masa depan bangsa, maka pendidikan harus dimulai sejak anak usia dini sebagai program yang berkelanjutan dan sistemik yang dikemas dalam dalam berbagai program kebijakan, yang dimulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai dengan pendidikan tinggi.

Hidup dalam era globalisasi memerlukan bekal pengetahuan yang juga harus mengglobal melalui proses pendidikan (Tilaar, 1999:54-58). Jadi pendidikan yang dapat menghasilkan generasi berkualitas dan dapat bersaing dalam era globalisasi yang merujuk pada revolusi industri 4.0 haruslah dibangun dan dipersiapkan sejak usia dini. Dalam konteks ini maka lembaga pendidikan anak usia dini mennjadi dasar untuk menyiapkan sumber daya manusia yang profesional dan trampil yang siap memasuki era revolusi industri 4.0. Selain itu lembaga pendidikan anak usia dini juga harus menjalankan tugas dan fungsi lain, yakni menjadi agen perubahan dalam mempersiapkan generasi masa depan yang berkualitas dengan melaksanakan pendidikan anak usia dini dengan mengedepankan ilmu pengetahuan dan tekhnologi.

PENUTUP

Kesimpulan

Mendiskusikan persoalan pendidikan untuk menyiapkan generasi yang berkualitas, tidak mungkin dipotong di tengah keberlangsungannya proses pendidikan, melainkan harus dimulai sejak anak usia dini. Sebab pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang sangat fundamental dan diakui secara internasional (Dirjen PLS, 2006). Oleh karena itu, anak usia dini juga memiliki hak yang sangat mendasar untuk mendapatkan pendidikan sebagai peletak dasar bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Sebagimana diprogramkan lembaga UNESCO, bahwa pendidikan anak usia dini haruslah menjadi perioritas dan perhatian pemerintah dan negara, jika negara tersebut menginginkan warganya memiliki keunggulan komparatif dan kompetitif dalam menghadapi masyarakat global pada era revolusi

industri 4.0.

Oleh karena itu, manajemen, anggaran, sumberdaya manusia, dan sarana pendidikan anak usia dini harus menjadi tanggungjawab negara dan pemerintah untuk memenuhinya, sebagai realisasi dari pelaksanaan amanat konstitusi. Selain itu, konsep dan implementasi pendidikan anak usia dini harus dikembalikan kepada jalur yang benar. Jalur yang benar itu ialah bahwa pendidikan anak usia dini merupakan usaha membantu memfasilitasi anak untuk berkembang sesuai dengan umur dan potensi masing-masing anak yang mereka miliki (Sukiman,2006; Sudiyono,2006; Depdiknas,2006:30). Pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini ialah yang dirancang secara terintegrasi dalam bermain sebagai dunia mereka (Dirjen PLS, 2006), sehingga potensi mereka dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan dan usia mereka (Depdiknas, 2006:48).

Jadi, semua kegiatan dan aktivitas anak usia dini dalam pengembangan sensori dan persepsi, motorik kasar dan halus, sosial dan emosional, kognitif dan bahasa dilakukan melalui bermain. Sebab bermain merupakan gambaran motivasi intrinsik yang dimiliki anak, seperti dikatakan Seifert and Hoffnung (1997:392) bahwa *..."children at play generally show intrinsic motivation"*. Pendek kata, pendidikan anak usia dini merupakan bagian yang terpenting dalam meletakkan dasar pengembangan potensi yang yang dimiliki anak, sebagai landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk masa depan mereka (Sudiyono, 2006). Pembelajaran bagi pendidikan anak usia dini dan taman kanak-kanak dengan menggunakan tekhnologi sebagai salah satu media belajarnya yang dirancang dalam berbagai bentuk dan jenis permainan yang menyenangkan, maka diharapkan akan mampu mengembangkan potensi yang mereka miliki. Sehingga menyiapkan generasi yang berkualitas untuk mengahadapi era revolusi industri 4.0 harus sejak usia dini yang sedang mengalami masa keemasanya "*the goldden age*".

Saran

Perkembangan zaman semakin pesat dan tidak bisa dihentikan dengan tindakan apapun. Dengan kenyataan yang seperti ini kita sebgaia generasi penerus bangsa agar tidak tergerus oleh zaman maka

wajib untuk mampu mengikuti alur kemajuan. Perkembangan zaman yang semakin modern dengan berbagai tekhnologi yang mampu memudahkan kita dalam melakukan suatu hal harus diikuti dengan kualitas kemampuan kita agar mampu diterima dan bisa bersaing dengan yang lain. Menyiapkan generasi berkualitas dengan kemampuan tekhnologi yang mumpuni harus dilakukan melalui pendidikan. Kualitas pendidikan yang bagus akan mampu menciptakan generasi yang berkualitas.

Pendidikan anak usia dini sebagai dasar fundamental seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan potensinya sangat berperan penting dalam perkembangan anak dimasa selajutnya. Sehingga menyiapkan generasi untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 harus sejak masa usia dini sebagai investasi yang mendasar bagi pendidikan di masa selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kurikulum Hasil Belajar PAUD"*. Jakarta: Depdiknas

Direktur Jendral PLS. 2006. *Kebijakan pemerintah dalam pembinaan anak usia dini (PAUD)*.

Elizabeth G. Hainstock. 1999. *Metode Pengajaran Montessori Untuk Anak Prasekolah.* Jakarta: Pustaka Delapratasa.

George S. Morrison. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Indeks

Imam Musbikin. 2010. *Buku Pintar PAUD Dalam Perspektif Islam.* Yogyakarta: Laksana

Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini.* Bandung: Alfabeta

Mohamad Ali & Marpuji Ali. 2005. *Ilmu Pendidikan Islam Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner.* Jakarta: Bumi Aksara

Mulyana dan Sutapa. 2015. *Peran Quadruple Helix Dalam Meningkatkan Kreatifitas dan Kapabilitas Inovasi (Studi Pada Industri Kreatif Sektor Fashion).* Jurnal Ilmiah Uninsula vol 2 no 1 (may): 54

Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Semiawan, C.R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Pendidikan Usia Dini.* Jakarta: PT Prenhallindo.

Suhartono Suparlan. 2009. *Wawasan Pendidikan.* Yogyakarta: Ar Ruzz Media

Sujianto A., Lubis H., & Hadi T. 2000. *Psikologi Kepribadian.* Jakarta: Bumi Aksara.

Tilaar, HAR. 1999. *Beberapa Agenda Reformasi Pendidikan Nasional : Dalam Perspektif Abad 21*. Magelang: Indonesia Tera.

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 28 ayat 3.

Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini.* Bandung: Refika Aditama

NEUROSAINS DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(Tantangan dan Peluang PAUD di Era Revolusi Industri 4.0)

Wira Pertiwi
Dosen PGRA, STIT Pagar Alam
Email: wirapertiwi241213@gmail.com

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan sebuah proses mendidik anak usia 0-6 tahun. Usia dini adalah usia yang sangat berharga bagi seseorang, karena pada usia ini petumbuhan otak yang merupakan pusat syaraf berkembang sangat pesat. Ketika dilahirkan sel otak telah ada dalam otak bayi sebanyak 100 milyar unit dan telah terjalin sejumlah 50 triliun koneksi antar sel otak yang disebut dengan *sinaps*. Proses belajar adalah memperkaya pertumbuhan cabang atau *dendrit*. 50% kemampuan belajar anak ditentukan dalam 4 tahun pertama dan 30% berikutnya sebelum usianya mencapai 8 tahun. Hal ini menegaskan bahwa penting dan sangat genting usia dini sehingga disebut oleh para pakar sebagai periode kritis atau usia emas (*golden age*). Bahkan daya serap anak usia 0-3 tahun disebut sebagai "*the absorbent mind*" atau otak yang menyerap. Sebuah ironi bahwa anak usia dini saat ini adalah mereka yang lahir di era digital atau era internet yang hampir setiap saat mengakses internet baik sebagai hiburan atau bahkan mungkin dianggap sebagai pengasuh yang sangat efektif untuk menenangkan anak. Sebuah dilema bagi PAUD, hasil kajian para pakar mengungkapkan bahaya efek radiasi bagi pertumbuhan otak anak. Oleh karena itu, penting sekali untuk mempelajari ilmu otak dalam rangka menjaga dan menyiapkan otak anak untuk digunakan sebagai pondasi dasar arsitektur otak yang kuat untuk pembelajaran, perilaku dan kesehatan di masa depan.

Kata Kunci : *Neurosains*, PAUD, Revolusi Industri 4.0

PENDAHULUAN

Neurosains kini menjadi satu-satunya bidang ilmu yang mengalami perkembangan paling pesat (Aminul Wathon, 2016). Hal ini terlihat dengan banyaknya kombinasi keilmuan dengan neurosains atau ilmu otak. Neurosains merupakan cabang ilmu pengetahuan dari lintas bidang ilmu pengetahuan yang dasarnya adalah sel-sel syaraf (*neuron*) dalam otak manusia. Neurosains adalah ilmu masa depan atau *ultimate science*. Ilmu neurosains mempunyai aplikasi yang sangat luas dari mulai pendidikan (*neuro-education*), pembelajaran (*neuro-teaching*), marketing (*neuro-marketing*), komputer (*neuro-computer*), kepemimpinan (*neuro-leadership*), farmasi (*neuro-phasmacology*), pengasuhan (*neuro-parenting*) dan bidang lain (Taruna Ikrar, 2015). Secara etimologi, neurosains adalah ilmu neural (*neural science*) yang mempelajari sistem syaraf, terutama mempelajari neuron atau sel syaraf

dengan pendekatan multidisipliner (Taufik Pasiak, 2012).

Bidang neurosains yang paling popular adalah neuroanatomi, yaitu mempelajari anatomi otak manusia yang membagi struktur otak berdasarkan belahan ataupun posisi. Seperti belahan otak kanan dan otak kiri, otak besar dan otak kecil, otak depan dan otak belakang serta otak tengah. Adapun neurofisiologi adalah bidang neurosains yang memfokuskan kajian tentang fungsi masing-masing bagian dan struktur otak (A. Wathon, 2016). Neurosains memang lebih terlihat sebagai ilmu biologi yang mempelajari tubuh manusia khususnya bagian otak. Pada perkembangannya kemudian muncul ilmu otak yang dikaitkan dengan bahasa, yaitu *Neuro Linguistic Program* (NLP). NLP berkaitan dengan bahasa dan perilaku, hal ini membutuhkan pengetahuan tentang bahasa positif untuk memancing perilaku terpuji anak. Diantara teknik lain dalam pendidikan dikenal dengan istilah *Brain Based Learning* atau pembelajaran yang ramah otak, yaitu kegiatan belajar yang memperhatikan dan memberdayakan fungsi kerja otak. Seni mengajar ramah otak diawali dari pemahaman guru tentang bagaimana otak belajar. Mengajar berbasis otak merupakan cara paling canggih dalam memaksimalkan kinerja mesin kecerdasan sianak. Melibatkan otak selama proses belajar adalah aplikasi ilmu neurosains (T. Ikrar, 2015).

Otak individu mulai berkembang secara gradual pada saat 2 minggu setelah pembuahan, berkembang dari tabung panjang menjadi sekelompok sel berbentuk bulat. Sembilan bulan kemudian bayi lahir dengan otak dan sistem syaraf yang beisi hampir 100 milyar sel saraf. Otak bayi itu sudah berisi hampir semua sel saraf yang akan dimiliki sepanjang kehidupannya. Namun pola penyambungan antar sel-sel itu masih harus dimantapkan karena pada saat lahir dan pada masa bayi keterkaitan antar sel itu masih lemah. Menginjak usia 2 tahun, saling keterkaitan antar sel-sel saraf meningkat drastis seiring dengan perkembangan bagian sel saraf penerima (dendrit), (J. W santrock dalam Jazariyah, 2017). Menurut Megawangi, dkk (2015) proses belajar adalah memperkaya pertumbuhan cabang atau dendrit. Semakin sering diulang suatu pengalaman, semakin tebal cabang-cabang dendritnya, dan semakin tebal maka akan semakin menjadi permanen dan semakin cerdaslah pemiliknya. Sebagian besar ahli otak memperkirakan bahwa kita baru memakai 20-50% dari potensi otak. Potensi alam

bawah sadar, intuisi dan konektivitas belum dipakai secara baik (Pasiak dalam Jazariah, 2017).

FAKTA TENTANG OTAK

Otak manusia terdiri dari sekitar 72-78% air, 10-12% protein dan 8-10% lemak. Otak bekerja secara nonstop walaupun kita sedang tidur, walaupun beratnya hanya sekitar 2% dari berat tubuh, otak ternyata mengkonsumsi sekitar 20% dari suplai oksigen tubuh, 20% dari kalori yang kita butuhkan (Isniatun & haryanto, 2005). Adapun nutrisi kecerdasan otak anak berikut dijelaskan oleh M. Nur Aini, S.Kep.,M.Kes, yaitu:

1. ASI, pemberian ASI sejak bayi lahir akan menjamin seorang bayi dapat berkembang menjadi anak yang cerdas. Pasalnya, kandungan asam lemak omega-3 dan omega-6 yang terkandung di dalam ASI sangat berperan dalam penyusunan sel-sel otak bayi. Dan pada saat anak mulai diberikan makanan padat, kebutuhan asam lemak itu bisa dipenuhi dengan memberikan ikan, telur bebek, susu yang diperkaya DHA dan ARA, atau minyak jagung.
2. Karbohidrat adalah bahan bakar otak glukosa, proses pengolahan informasi dan mengingat dapat berjalan dengan baik karena terpenuhinya kebutuhan glukosa otak tersebut. Sumber karbohidrat dapat ditemukan pada berbagai jenis kacang-kacangan, kentang, buah-buahan seperti pisang, sawo serta sayur-sayuran, misalnya singkong dan daun ubi jalar.
3. Protein pembentukan neurotransmitter, yaitu senyawa asam amino yang berperan terhadap proses pengolahan informasi di otak. Kebutuhan ini bisa didapat dari ikan, daging, keju, *yogurt*, dan kacang-kacangan. Sedangkan kebutuhan buah-buahan, sayur-sayuran yang diperkaya antioksidan amat diperlukan untuk melindungai otak dari proses kerusakan sel-sel otak yang dapat menyebabkan kesulitan dalam mengingat seperti proses belajarpun jadi lamban.

Otak manusia dalam Sutar to windura (2008) adalah Komputer terhebat di dunia. Otak merupakan organ atau sistem yang paling kompleks di dunia. Bahkan sampai sekarang pun seluruh misteri yang terjadi di dalam otak manusia belum seluruhnya dapat diungkap. Walau ukurannya kecil sehingga otak dapat dimasukkan ke dalam tengkorak kita, otak mampu memuat beberapa kali lipat jumlah informasi yang terkandung di

seluruh dunia. Selanjutnya Dr. Lori Jordan dalam Said & Dian (2017) mengatakan bahwa otak adalah bagian kontrol ruang tubuh kita. Otak mengatur banyak hal termasuk dalam proses kontrol tubuh dan sebagai sumber kecerdasan. Penegasannya, sepanjang anak punya otak, maka ia cerdas dan memiliki potensi.

Sumber kecerdasan ada di otak. Kualitas kecerdasan ditentukan oleh empat hal: genetik, pola didik, asupan makanan, dan lingkungan. Kecerdasan yang diturunkan melalui faktor genetic pada manusia tidak bersifat mutlak terhadap kecerdasan, namun sebagai pondasi awal potensial kecerdasan. Kecerdasan manusia yang diperoleh dari turunannya lebih bersifat potensial saja. Proses belajar menjadi cara terbaik untuk meningkatkan kualitas potensi kecerdasan (Murakami dalam Said & Dian, 2017). Terdapat sepuluh hukum dasar otak yang relevan dalam dunia pendidikan menurut Taufik Pasiak dapat dijabarkan sebagai berikut (Jazariah, 2017):

1. Keunikan

   Sebagai sistem yang hidup otak beubah setiap hari. Sel-sel syaraf merespon perubahan-perubahan itu melalui konsolidasi dan koneksi antar sel syaraf. Yang paling hebat otak dapat berkembang secara tak terbatas (*unlimited*) tanpa memperbesar ukuran tengkorak kita. Otak juga tidak pernah beristirahat, sekalipun saat tidur otak tetap bekerja. Umumnya informasi yang diperoleh dikategorikan dalam bentuk gelombang beta, alfa, theta dan delta (Diana S. Mandar, 2011).

   a. Gelombang Beta: Waspada, Konsentrasi

      Kondisi gelombang otak Beta (12-25 Hz pendapat lain dari 13-30 Hz) menjaga pikiran tetap tajam dan terfokus. Dalam kondisi Beta, otak akan mudah melakukan analisis dan penyusunan informasi, membuat koneksi, menghasilkan solusi-solusi serta ide-ide baru. Beta sangat bermanfaat untuk produktivitas kerja, belajar untuk ujian, persiapan presentasi, atau aktivitas lain yang membutuhkan konsentrasi dan kewaspadaan tinggi.

   b. Gelombang Alpha: Kreativitas, Relaksasi, Visualisasi

      Gelombang otak Alpha (8-13 Hz) sangat kontras dibandingkan dengan kondisi Beta. Kondisi relaks mendorong aliran energi kreativitas dan perasaan segar, sehat. Kondisi gelombang otak Alpha ideal untuk

perenungan, memecahkan masalah, dan visualisasi, bertindak sebagai gerbang kreativitas.

c. Gelombang Theta: Relaksasi mendalam, Meditasi, Peningkatan Memori

Lebih lambat dari Beta, kondisi gelombang otak Alpha (4-8 Hz) muncul saat bermimpi pada tidur ringan. Atau juga sering dinamakan sebagai mengalami mimpi secara sadar. Frekuensi Theta ini dihubungkan dengan pelepasan stres dan pengingatan kembali memori yang telah lama. Kondisi "senjakala' (*twilight*) dapat digunakan untuk menuju meditasi yang lebih dalam, menghasilkan peningkatan kesehatan secara keseluruhan, kebutuhan kurang tidur, meningkatkan kreativitas dan pembelajaran.

d. Gelombang Delta: Penyembuhan, Tidur lebih dalam (*Deep Sleep*)

Kondisi Delta (0.5-4 Hz), saat gelombang otak semakin melambat, sering dihubungkan dengan kondisi tidur yang sangat dalam. Beberapa frekuensi dalam jangkauan Delta ini diiringi dengan pelepasan hormon pertumbuhan manusia (*Human Growth Hormone*), yang bermanfaat dalam penyembuhan. Kondisi Delta, jika dihasilkan dalam kondisi terjaga, akan menyediakan peluang untuk mengakses aktivitas bawah sadar, mendorong alirannya ke pikiran sadar. Kondisi Delta juga sering dihubungkan dengan manusia-manusia yang memiliki perasaan kuat terhadap empati dan intuisi.

2. Kekhususan

Prinsip yang kedua ini menunjukkan adanya keunggulan yang bersifat khas pada setiap orang. Anak yang unggul dalam bidang *mathematic logic* tidak berarti lebih pintar dari anak yang juara dalam setiap lomba lari. Dengan adanya prinsip ini semestinya dunia pendidikan memberikan ruang untuk setiap kecerdasan yang dimiliki setiap anak.

Kekhususan ini sesuai dengan teori Gardner, seorang ahli saraf dan pendidikan dari sekolah kedokteran Boston dan sekolah pendidikan Harvard yang menemukan 8 kemampuan berkaitan dengan kekhususan seseorang dalam memanfaatkannya. Delapan kemampuan ini yang kemudian sekarang berkembang menjadi Sembilan kemampuan dikenal dengan *multiple intelligence*.

3. Sinergitas

   Otak berkoordinasi dengan semua bagian tubuh yang lain, termasuk organ-organ gerak dan juga organ indera. Bagian motorik dan sensorik di otak memiliki hubungan saraf melalui pelepasan zat-zat kimia bernama *neurotransmitter* dengan indera dan organ gerak. Rangsangan yang diberikan pada beberapa organ akan memberikan efek yang lebih baik dibandingkan dengan hanya satu organ. Otak akan lebih cepat menangkap informasi yang melibatkan dua kelompok organ ini sekaligus. Informasi juga akan lebih efektif tersampaikan jika dimasukkan pada gelombang tertentu sebagaimana dijelaskan di atas.

4. Hemisfer dan Dominasi

   Dalam prinsip ini setiap orang memiliki gaya dan cara yang unik dalam belajar, pemerolehan informasi serta cara setiap orang dalam memecahkan masalah berbeda-beda. Namun sesungguhnya setiap orang dapat menjadi kreatif jika ia mengetahui bagaimana memanfaatkan otak rasional (otak kiri) dan otak kreatif (otak kanan)nya. Dari prinsip ini bisa dipahami jika setiap orang memiliki *thinking style* yang unik, begitu juga setiap anak didik memiliki keunikan dalam berpikir.

5. Verba-Grafis

   Prinsip verba-grafis ini menunjukkan bahwa otak akan lebih mudah menyerap informasi yang dikemas dalam bentuk kata-kata (*verba*) dan gambar (*grafis*). Prinsip ini mendasari teknik mencatat dengan *mind mapping*. Dengan teknik ini, catatan dibuat di tengah halaman lalu menyebar melalui garis-garis yang tampak seperti batang, cabang dan ranting sebuah pohon.

Sumber: Jazariah, 2017

6. Plastisitas Sel Saraf

   Tidak seperti sel-sel tubuh yang lain, sel-sel saraf tidak berganti-ganti pada kurun waktu tertentu. Jika rusak, sel syaraf ini sangat sulit akan tumbuh lagi. Pada usia-usia tertentu, sel saraf akan menghilang dan mengurangi fungsi pada bagian yang hilang itu. Daya tahan hidup sel saraf berkaitan dengan prinsip *use and disuse* atau plastisitas. Semakin sering otak dipakai, semakin banyak perubahan

molekular yang terjadi dan semakin kuatlah memori.

7. Imajinasi dan Fakta

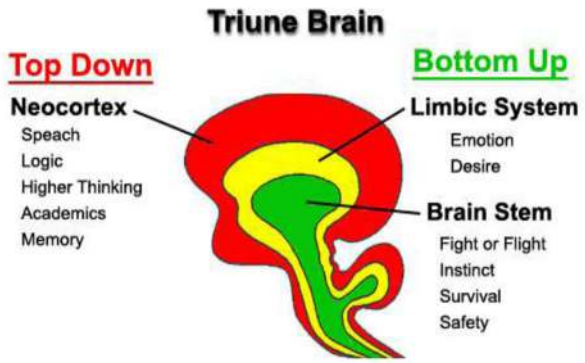
   Seringkali kita mendengar bahwa pikiran yang positif akan meghasilkan prilaku positif begitu juga sebaliknya pikiran yang negatif akan melahirkan prilaku yang negatif. Ajarlah anak didik untuk membentuk dunia yang ideal, sekalipun itu hanya dalam benak (imajinasi) mereka. Secara konkrit dalam pembelajaran dapat menggunakan drama (sandiwara) untuk memudahkan informasi. Membawa anak didik berimajinasi, banyak penemuan-penemuan ilmiah yang berawal dari imajinasi.

8. Simultanitas

   Ketika otak dirangsang oleh sebuah informasi, maka seluruh bagian otak bekerja serempak. Jika seluruh bagian otak dirangsang untuk bekerja secara serempak, penyerapan informasi akan menjadi lebih efektif. Cara kerja otak yang seperti ini dapat dipakai untuk merancang teknik belajar yang memadukan rekayasa detail seperti warna, bentuk dan aktivitas fisik.

9. Simbiosis

   Kulit otak, sistem limbik dan batang otak merupakan 3 sistem otak yang memiliki spesifikasi masing-masing, tetapi berkaitan erat ketika melakukan sebuah fungsi. Mc. Lean menggambarkan ketiga bagian tersebut dengan istilah "Tri in one" atau Triune. Batang otak (inti hitam), limbic (lapisan merah) dan korteks (warna biru atau dikenal dengan topi berpikir). Gambarnya adalah sebagai berikut:



Sumber: Jazariah, 2017

Kulit otak (korteks) berfungsi untuk berpikir rasional, kalkulatif dan intuitif, termasuk untuk pengaturan bahasa dan memori. Sistem limbik mengatur bioritme tubuh (melalui pelepasan hormone-hormon), emosi dan memori emosional. Sedangkan batang otak mengatur fungsi-fungsi vegetasi, seperti nafas, denyut jantung, aliran darah serta kemampuan motorik. Ketiga sistem ini tidak pernah terpisah dan tidak mungkin dipisahkan dalam proses berpikir dan merasa.

10. Otak Lelaki-Otak Perempuan

Menurut Louann Brizendine seorang dokter neuropsikiater (ahli syaraf jiwa) di University of California menyatakan bahwa otak pria (*male brain*) dan wanita (*female brain*) memiliki peragi yang berbeda. Hal ini bisa dilihat dari prilaku sehari-hari anak didik laki-laki dan perempuan di kelas.

Taufik Pasiak menjelaskan bahwa karena pengaruh hormonal pada saat pembentukannya, otak laki-laki dan otak perempuan menjadi berbeda secara struktural. Perbedaan struktur ini berdampak pada perbedaan dalam mengolah masalah, termasuk keterampilan motorik tertentu. Sebagai contoh, pusat pengaturan bahasa pada otak perempuan lebih tersebar (diffuse) daripada otak lelaki yang lebih terpusat (fokus) di otak kiri. Konsekuensinya perempuan lebih piawai dalam mengolah kata (lisan atau tulisan).

Sepuluh hukum dasar otak (prinsip) ini dapat dijadikan acuan oleh para pendidik ataupun lembaga pendidikan dalam proses penyelenggaraan pendidikan. Sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak lagi mengabaikan sistem kerja otak. Lebih lanjut disampaikan oleh Dryden dalam Hengki Wijaya (2018) bahwa terdapat 10 hukum dasar otak sebagai berikut.

1. Otak menyimpan informasi dalam sel-sel sarafnya.
2. Otak mempunyai komponen untuk menciptakan kebiasaan dalam berpikir dan berprilaku.
3. Otak menyimpan informasi dalam bentuk kata, gambar dan warna.
4. Otak tidak membedakan fakta dan ingatan. Otak bereaksi terhadap ingatan sama persis dengan reaksinya terhadap fakta.
5. Imajinasi dapat memperkuat otak dan mencapai apa saja yang dikehendaki.
6. Konsep dan informasi dalam otak disusun dalam bentuk pola-pola.
7. Alat indra dan reseptor saraf menghubungkan otak dengan dunia luar. Latihan indera dan latihan fisik dapat memperkuat otak.
8. Otak tak pernah istirahat. Ketika otak rasional kelelahan dan tak dapat memutuskan pekerjaan, otak intuitif akan melanjutkannya.

9. Otak dan hati berusaha dekat. Otak yang diasah terus menerus akan menjadi semakin bijak dan tenang.

POTENSI OTAK DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Otak sebagaimana dijelaskan di atas disusun oleh 100 miliar sel-sel otak (neuron) dan 100 triliun sel pendukung (sel glia). Jumlah yang sangat spektakuler ini mungkin melebihi galaksi yang ada di alam semesta. Hasil interaksinya menurut Pasiak (Jazariah, 2017) membentuk pikiran, pengalaman dan pribadi manusia. Jika seseorang mendapatkan tambahan informasi baru maka sel-sel saraf ini secepat mungkin akan membentuk koneksi satu dengan yang lainnya untuk menyimpan atau memperkuat informasi tersebut.

Otak merupakan pusat kecerdasan. Otak berfungsi untuk berpikir, mengontrol emosi dari aktivitas gerak tubuh. Dengan demikian apabila kita mampu memahami perkembangan otak manusia, maka kita akan mampu memahami perkembangan manusia. Demikian halnya pada anak usia dini menurut Suyanto (Jazariah, 2017) dengan memahami perkembangan otak anak usia dini, maka dapat memahami cara mengoptimalkan potensi yang ada pada anak usia dini.

Belajar menggunakan otak sesungguhnya adalah bagaimana belajar cara belajar. Praktiknya adalah bagaimana guru mengajar siswa sama dengan cara mereka belajar. Strategi mengajar yang disukai siswa menurut Said & Dian (2017) adalah representasi belajar sesuai cara kerja otak. Untuk memainkan seni mengajar tingkat tinggi, pertama-tama guru harus menetralisasi keaktifan otak reptil. Ahli otak, Paul Mclean dalam Adi W. Gunawan (2003) membagi otak dengan tiga bagian: otak reptil, otak mamalia, dan otak *neokorteks*.

Neokorteks dianugerahkan Tuhan kepada manusia untuk menjadikan manusia makhluk yang berbeda dengan hewan, karena manusia mempunyai bagian neokorteks yang terbesar. Binatang seperti reptil tidak memiliki neokorteks pada otaknya. Bagian neokorteks ini membuat otak manusia bisa berpikir dan beranalisa. Bagian otak lainnya ialah limbik. Limbik adalah bagian pertama yang menerima informasi dari tubuh. Panca indra di tubuh menerima banyak rangsangan setiap waktu.

Mata melihat perilaku, telinga mendengar perkataan, kulit merasakan sentuhan, begitu juga dengan hidung dan lidah yang mencium bau-bauan dan mengecap rasa. Limbik bekerja menerima informasi berdasarkan emosi. Emosi ada 2 macam, yaitu emosi positif dan emosi negatif. Pekerjaan yang dilakukan oleh limbik sewaktu merasakan emosi positif akan berbeda dibandingkan sewaktu merasakan emosi negatif.

Bagian yang terakhir dari otak adalah reptil. Bagian ini juga terdapat pada otak hewan. Bagian otak reptil pada hewan ada dalam bentuk menerkam, menggigit, mengaum untuk menakut-nakuti hewan lain yang lebih lemah, marah jika diganggu, juga bersembunyi atau berlari jika bahaya datang. Secara singkat bagian otak reptil mempunyai prilaku "MENYERANG, SIAGA, dan LARI". Otak reptil dalam otak manusia juga dapat membuat manusia bisa berprilaku seperti hewan. Namun demikian otak reptil juga berfungsi untuk mengatur nafas dan metabolisme tubuh lainnya (Megawangi, dkk 2015).

Dr. Paul MacLean, Dr. Joseph LeDoux dan Dr. Daniel Goleman (Jazariah, 2017) menyatakan bahwa ketika otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas saraf untuk berpikir rasional mengecil, otak dibajak secara 'emosional" akibatnya otak tidak dapat mengakses *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) – Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Fenomena ini dikenal dengan *Downshifting*, merupakan tanggapan psikologis yang menghentikan proses belajar. Sebaliknya dengan tekanan positif atau *supportif*, yang dikenal dengan *eustress*, otak dapat terlibat secara emosional dan memungkinkan kegiatan saraf maksimal.

Ketika seorang anak mengalami emosi negatif, atau dalam kondisi yang tak nyaman, maka hormon stres kortisol (termasuk *adrenalin*, *norefinefrin*) dikeluarkan. Kemudian batang otak (sering disebut otak reptil) akan teraktivasi untuk bersikap "siaga, bertahan atau menyerang" (*fight or flight response*), disertai dengan proses pembentukan jaringan koneksi yang berkaitan dengan kondisi stres tersebut untuk di simpan dalam memori. Megawangi (2014) menjelaskan bahwa efek stres beracun (stres berkepanjangan) yang dialami oleh anak-anak yang dibesarkan di panti asuhan, atau mungkin juga dalam keluarga yang penuh kekerasan jelas berdampak negatif terhadap perkembangan fungsi akal (*neokorteks*) yang membuat seseorang tidak

dapat berpikir panjang. Hal ini berkaitan dengan sedikitnya sinaps yang terhubung, karena sedikitnya jumlah dendrit akibat pola asuh yang negatif, dan kurang stimulasi.

Kebalikan dari hormon stres yang merupakan racun bagi otak, hormon cinta adalah "tonik' yang ampuh untuk pertumbuhan jaringan sel otak, dan pertumbuhan korteks, yaitu bagian otak yang menjadikan manusia sejati (berakal, berpikir, dan bijak). Apabila bagian korteks tumbuh dengan baik, maka bagian korteks akan menjadi "CEO", panglima atau pemegang kendali utama pikiran dan prilaku manusia. Segala rangsangan dan pikiran-pikiran negatif akan dikontrol oleh CEO ini, sehingga sebelum melakukan tindakan akan dipikirkan matang-matang terlebih dahulu oleh CEO. Inilah yang disebut manusia bijak dan berkarakter (Megawangi, dkk 2015).

Jika demikian, resep utama agar bagian korteks manusia berkembang sempurna, adalah tersedianya hormon cinta yang cukup dalam tubuh anak. Hormon cinta ini akan diproduksi oleh tubuh ketika lingkungan pengasuhan bisa menyenangkan. Apalagi dalam periode awal kehidupan manusia yang pertumbuhan jaringan koneksinya amat cepat. "*Hugs and kisses during these critical periodes make those neurons grow and connect properly with other neurons*". (Setiap pelukan dan ciuman pada masa kritis ini dapat menumbuhkan sel-sel otak dan menyambungkannya dengan sel-sel otak lainnya dengan seksama) – inilah yang dikatakan oleh Arthur Janov dalam Megawangi (2014). Hal yang sama juga disampaikan oleh Barbara Kantrowitz: "Setiap alunan lagu sebelum tidur, setiap tawa dan canda, setiap permainan cilukba, akan menumbuhkan jaringan-jaringan koneksi dalam otak, yang akan menjadi pondasi terbentuknya suatu saat seorang artis yang berbakat atau pemain sepak bola handal, atau sebuah anugerah kemampuan untuk membina persahabatan yang hangat".

Montessori dalam megawangi, dkk (2015) menggambarkan betapa luar biasanya kemampuan daya serap otak anak-anak usia dini (0-3 tahun) dengan istilah "*the absorbent mind*" (otak yang menyerap). Otak anak seperti spons kering, apanila dicelupkan ke dalam air, spons cepat menyerap air. Tentunya sebagai orang tua dan pendidik harus waspada apakah yang diserap anak adalah air keruh atau air jernih. Sebagaimana prilaku positif, prilaku negatif yang dilihat anak di lingkungan sekitarnya juga mudah diserap mereka.

Masaru Emoto, professor dari Jepang melakukan penelitian pada 2 kelompok air dari sumber yang sama. Kelompok pertama diberikan kata-kata negatif berupa umpatan, dan kelompok kedua diberikan kata-kata positif berupa cinta dan apresiasi. Kemudian air tersebut dibekukan, dan kristalnya dilihat dengan menggunakan mikroskop. Air yang diberikan kata-kata positif dapat dapat membentuk kristal yang indah sekali, sedangkan air yang diberikan kata-kata negatif membentuk kristal yang tidak beraturan, sebagaimana terlihat dalam gambar berikut.

Sumber:www.drvidyahattangadi.com/water-has-memory/

Bayangkan otak manusia yang lebih dari 80% mengandung cairan, yang berarti juga dapat menangkap energi dari kata-kata yang diucapkan orang-orang sekitarnya. Selain komunikasi verbal, ada juga komunikasi non-verbal yang mempunyai peranan penting dalam membentuk kepribadian anak (Megawangi, 2014). Dr. Georgi Lozanov (Jazariah, 2017), seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai *suggestology* atau *suggestopedia*. Prinsipnya adalah bahwa sugesti apapun pasti memberikan sugesti positif atau negatif. Beberapa teknik yang digunakannya untukmemberikan sugesti positif adalah dengan mendudukkan murid dengan nyaman, memutar musik di ruang kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif yang kemudian dikenal juga dengan *quantum learning*.

Guru dengan gaya mengajar yang ramah, sabar dan humoris akan menstimulasi amigdala di otak secara positif. Amigdala adalah bagian dari sistem limbik yang menyimpan memori emosi (Pasiak dalam Said & Dian, 2017), baik emosi negatif maupun emosi positif. Guru dengan gaya mengajar yang galak (*killer*) dan tempramen akan memicu stimulasi emosi negatif di bagian amigdala dan direspons siswa dengan cara: “lari (kabur) atau lawan’. Respons

siswa terhadap aktifnya emosi negatif memicu aktifnya otak reptil. Ciri aktifnya otak reptil ditandai dengan; siswa kabur dari pelajaran, siswa tetap mengikuti dalam keadaan takut, atau siswa melakukan perlawanan langsung. Belajar dengan berbasis otak adalah belajar tentang bagaimana belajar. Cara mengajar dengan ramah otak dilakukan dengan senjata panggilan jiwa, adapun pelurunya menurut Said & Dian ada dua, yaitu: apersepsi (*alpha zone*, *brain gym*, musik, dan *scene setting*) dan multistrategi.

Apersepsi menurut Nasution (2010) selalu dikaitkan dengan pembelajaran awal, hal ini karena apersepsi mempunyai fungsi sebagai pengantar pembelajaran. Beberapa literatur menjelaskan, apersepsi meliputi kegiatan, (a) pemaparan deskripsi singkat dengan memberi informasi singkat tentang isi pelajaran yang akan diajarkan; (b) eksplorasi, mengungkap kembali materi yang telah diajarkan, dengan cara menanyakan prihal materi sebelumnya; (c) mengulas relevansi materi yang ditanyakan dengaan materi yang akan diajarkan; dan (d) menghubungkan materi yang telah diajarkan dengan materi yang akan segera diajarkan. Adapun Said & Dian (2017) menggambarkan apersepsi dengan pengkondisian fokus siswa selama waktu belajar. Fokus waktu belajar pada anak sekolah rendah Sekolah Dasar sangat singkat, sementara tingkat fokus pada anak kelas tinggi Sekolah Menengah Atas lebih panjang. Semakin rendah tingkat usia anak, semakin cepat waktu fokusnya, hal ini berkaitan dengan sistem kerja otak.

Untuk mengembalikan fokus (zona *alpha*) anak didik dapat dilakukan dengan kegiatan *brain gym* atau senam otak. Senam otak adalah latihan yang dirancang untuk membantu fungsi otak yang lebih baik selama proses pembelajaran. Latitan-latihan ini didasarkan pada gagasan bahwa latihan fisik sederhana membantu aliran darah ke otak dan dapat membantu meningkatkan proses belajar dengan memastikan otak tetap waspada. Siswa dapat menggunakan latihan sederhana pada mereka sendiri, dan guru dapat menggunakannya dalam kelas untuk membantu menjaga tingkat energi sampai sepanjang hari.

Scene setting atau adegan pengaturan awal ketika akan memulai pengajaran sangat berkaitan dengan aktivitas belajar anak dan berfungsi untuk mereduksi perintah, serta mengeksplorasi emosi anak dalam hubungannya dengan materi yang akan

dipelajari anak. Prinsip *scene setting* adalah pembelajaran akan berhasil, tergantung pada menit-menit pertama yang membuat penasaran siswa. Cara menerapkan *scene setting* atau adegan pengaturan adalah dengan pemberian pengalaman.

Adapun multistrategi dalam pembelajaran yakni menggunakan berbagai macam strategi untuk memahamkan anak akan tujuan pembelajaran yang dimaksud. Diantara pembelejaran berbasis otak yang popular ialah *Brain Based Learning (BBL)*. Paradigma pembelajaran BBL yaitu mengelola pembelajaran berbasis kemampuan otak yang melibatkan pembelajar secara penuh, dimana pola pembelajaran dirubah dari rileks menjadi pola pembelajaran aktif sehingga setiap simpul-simpul dalam otak dapat memainkan perannya masing-masing secara utuh (Mandar, 2011).

Barbada K Given (Jazariah, 2017) dalam bukunya *Brain Based Teaching* menyebutkan bahwa otak manusia mamiliki kemampuan belajar menurut lima versi, yaitu.

1. Versi emosional, dalam versi ini otak mempelajari hal-hal yang terkait dengan hasrat (passion). Untuk itu pembelajaran harus didesain secara menarik dan memotivasi agar meninggalkan kesan pada anak didik.disini pendidik berperan sebagai mentor.
2. Versi sosial, dalam versi ini otak pendidik dan anak didik akan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan interaksi sosial. Di sini pendidik berperan sebagai mitra.
3. Versi kognitif, dalam versi ini otak pendidik dan anak didik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan rasio dan logika. Maka pembelajaran dalam hal ini harus memberikan inspirasi, posisi pendidik sebagai fasilitator.
4. Versi fisik, dalam versi ini otak pendidik dan anak didik mempelajari aktivitas fisik. Untuk itu pembelajaran dengan versi ini harus enerjik dan dinamis, pendidik di sini berkedudukan sebagai pelatih.
5. Versi reflektif, dalam versi ini otak pendidik dan anak didik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan eksistensi diri. Maka pembelajaran pada prinsip ini haruslah imajinatif dan siap-siap menjadi pencari bakat anak-anak didik.

Joyce & Well (dalam Qudsyi, 2010) menjelaskan bahwa proses belajar pada pembelajaran *Brain Based Learning* dilakukan dengan sintaks instruksi ke dalam lima langkah, yaitu PRADA atau *Preparation* (Persiapan), *Relaxation* (Relaksasi), *Action* (Tindakan), *Discussion* (Diskusi) dan *Application* (Aplikasi). Dalam kegiatan perencanaan, guru memilih beberapa teknik mengajar untuk menarik minat anak didik, seperti diskusi, curah pendapat, dan bertanya. Guru menciptakan lingkungan belajar yang mendukung strategi pembelajaran *Brain Based Learning* yang digunakan serta mengatur ruang kelas supaya menjadi lebih santai. Saat kegiatan pembelajaran guru menggunakan berbagai media belajar berdasarkan cara kerja otak kanan dan juga otak kiri sehingga otak dalam kondisi relaks atau santai. Kecenderungan memproses informasi dan merespons stimuli atau mendekati suatu tugas dapat dikategorikan sebagai divergen yang dominan otak kanan atau konvergen, dominansi otak kiri.

Cara berpikir divergen, apabila dalam menghadapi suatu persoalan (tugas) cenderung melihatnya dari berbagai segi (lateral), prosesnya menyebar dengan menghasilkan banyak ide, holistic, independen, dan biasanya sulit diramalkan. Sebaliknya dikategorikan sebagai cenderung konvergen, apabila dalam menghadapi suatu persoalan selalu memandangnya dari satu sisi, terfokus, bersifat linier, sistematis, logis, rasional dan dependen sehingga lebih mudah untuk diperkirakan. Jadi setiap orang memiliki kedua cara berpikir itu, hanya tingkat dominasinya yang berbeda sehingga arah kecenderungannya juga berbeda (Isniatun & Haryanto, 2005). Pada saat tindakan pembelajarn, guru menggunakan pendekatan pembelajaran berpusat pada anak didik atau *student-centred approach*. Diskusi yang dilakoni dapat membuat koneksi terhadap pengalaman belajar yang lama dan yang baru. Dalam aplikasi *brain based science* guru menyiapkan pengalaman belajar yang baru untuk diaplikasikan pada situasi kehidupan nyata.

KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis otak hakikatnya ialah pendidikan pada anak usia dini. Belajar menggunakan otak sesungguhnya adalah bagaimana belajar cara belajar. Proses belajar adalah memperkaya pertumbuhan cabang atau dendrit. Semakin sering diulang suatu pengalaman, semakin tebal cabang-cabang dendritnya, dan semakin tebal maka

akan semakin menjadi permanen dan semakin cerdaslah pemiliknya. Pembelajaran berbasis otak yaitu pembelajaran yang memperhatikan dan memberdayakan kinerja otak, diantaranya ialah Brain Based Learning dan Quantum Learning. Paradigma pembelajaran BBL yaitu mengelola pembelajaran berbasis kemampuan otak yang melibatkan pembelajar secara penuh, dimana pola pembelajaran dirubah dari rileks menjadi pola pembelajaran aktif sehingga setiap simpul-simpul dalam otak dapat memainkan perannya masing-masing secara utuh. Adapun *quantum learning* ialah teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif dengan mendudukkan murid dengan nyaman, memutar musik di ruang kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Nur. *Panduan Lengkap Ibu Hamil & Perawatan Bayi Agar Ibu Hamil Sehat, Bayi Sehat & Lahir Lancar*. Yogyakarta: Real Books, 2015.

Gunawan, Adi W. *Genius Learning strategy, Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2003.

Ikrar, Taruna. *Ilmu Neurosains Modern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.

Jazariah. *Signifikansi Brain Based Learning Pendidikan Anak Usia Dini*. Nadwu, Jurnal pendidikan Islam, vol. 11, Nomor 1, Tahun 2017.

Mandar, Diana S. *Peranan Cognitive Neuroscience dalam Dunia Pendidikan*. Prosiding SNaPP2011, Sains, teknologi dan Kesehatan, 2011.

Megawangi, Ratna. *Kelekatan Ibu-Anak, Kunci Membangun Bangsa*. Depok: IHF, 2015.

Megawangi, Ratna., dewi, Rachma, dkk. *Membangun Karakter Anak melalui brain Based- Parenting (Pola Asuh Ramah Otak)*. Depok: IHF, 2017

Megawangi, Ratna., sugiharti, Tina, dkk. *Seri Pendidikan Karakter, Neurosains for Kids: Pengendalian Emosi Anak*. Depok: IHF, 2015.

Munawaroh, Isniatun & Haryanto. *Neuroscience dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah pembelajaran nomor 1, vol. 1Mei 2005.

Pasiak, Taufik. *Brain Management, Membangunkan Raksasa tidur*. Jakarta: gramedia Pustaka Utama, 2009.

Qudsy, Hazhira. *Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran yang Berbasis Perkembangan Otak*, Buletin

Psikologi, volume 18, No. 2, 2010, 91-111

Rakhmawati, Istina. *Mengembangkan Kecerdasan Anak melalui Pendidikan Usia Dini*. Vol. 3, No. 1, Juni 2015

Said, Alamsyah & Rahayu, dian Rosdiana. *Revolusi Mengajar Berbasis Neurosains*. Jakarta: Kencana, 2017.

Setiyoko, Agus. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains dalam Pembentukan Karakter Berpikir Kreatif dan Kerjasama*. Jurnal Inspirasi, vol. 2, Juli-Desember, 2018.

Wathon, Aminul. *Neurosains Dalam Pendidikan*. Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan teknologi, volume 14, Nomor 1, Maret 2016.

Wijaya, Hengki. *Pendidikan Neurosains dan Implikasinya dalam Pendidikan Masa Kini*. Research Gate, 2018.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAIN *SPUNBOND* DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK DI TAMAN KANAK- KANAKBHAYANGKARI 1 PADANG

Yuliani Eka Putri[1], Farida Mayar[2], Serli Marlina[3]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang
Email: yulianiekaputri7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini diawali dengan penggunaan kain *spunbond* yang belum pernah digunakan dalam mengembangkan motorik halus anak, selama ini media yang digunakan dalam mengembangkan motorik halus anak adalah kertas koran dan origami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa keefektivitasan penggunaan kain *spunbond* dalam mengembangkan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 1 Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, penelitian ini berbentuk eksperimen dengan desain *quasi eksperimental*. Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelompok eksperimen yang dengan kain *spunbond* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan kertas koran Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan kain *spunbond* efektif signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak.

Kata kunci*:* Kain *Spunbond*, Kemampuan Motorik Halus

ABSTRACT

This research is done by using punbond fabric which never been used before, instead of using newspaper material and origami paper as the media commonly used to develop the fine motor skill of children. This research is aimed to find out the effectiveness of using spunbond fabric to develop the fine motor skill of children in kindergarten Bhayangkari 1 Padang. The method used in this research is quantitative approach in form of experiment by using quasi experimental design. The research result shows that children in the experimental group which use spunbond fabric have higher avarage grade compare to children in the control group who use newspaper material. It can be concluded that using spunbond fabric is effective significantly to develop the fine motor skill of children.

Keywords*: Spunbond Fabric, Fine Motor Skill*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk diperoleh semua anak karena pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya. Pendidikan terdiri dari pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal yang mengupayakan program pengembangan perilaku dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Pendidikan itu harus dimulai dari sedini mungkin karena semakin cepat anak mendapat rangsangan maka semakin baik hasil yang dicapai.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenjang yang paling strategis, serta menentukan perjalanan dan masa depan anak secara keseluruhan, serta akan menjadi fondasi bagi penyiapan anak memasuki pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, bahkan akan mewarnai seluruh kehidupannya kelak di masyarakat. Salah satu bentuk lembaga Pendidikan Anak Usia Dini adalah Taman Kanak-kanak yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak umur 4-6 tahun. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah *"golden age"* atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda karena anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Salah satu bidang pengembangan kemampuan yang harus ada pada anak usia dini adalah fisik motorik. Perkembangan motorik pada anak meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah kegiatan gerak yang berhubungan dengan otot besar seperti berjalan, melompat dan memanjat. Sedangkan motorik halus meliputi otot halus seperti menulis, menempel, mengunting, melipat dan lain-lain. Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh saja seperti menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak

membutuhkan tenaga namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Perkembangan motorik halus anak dapat dikembangkan melalui kegiatan menempel, menggambar, melipat, menggulung kertas, mencetak, merobek, menjahit dan lain-lain.

Berdasarkan observasi awal peneliti, di TK Bhayangkari 1 Padang peneliti menemukan beberapa masalah seperti: media yang digunakan dalam pengembangkan motorik halus anak kurang menarik yaitu media yang digunakan dalam mengembangkan motorik halus anak terlalu monoton yaitu meggunakan kertas koran dan origami sehingga anak kurang tertarik dan anak tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Perkembangan motorik halus pada anak belum berkembang dengan baik, terlihat anak belum lentur memegang alat-alat tulis sehingga pada saat melakukan kegiatan masih terdapat anak yang keluar garis. Kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan motorik halus pada anak kurang bervariasi hanya melakukan kegiatan yang sama dengan kegiatan yang sebelumnya yaitu hanya melakukan kegiatan mewarnai sehingga anak lebih cepat merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa keefektivitasan penggunaan kain *spunbond* dalam mengembangkan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 1 Padang.

Menurut Sumantri (2005:143) motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaat dengan alat-alat untuk bekerja dan mengetik, menjahit dan lain-lain. Sedangkan menurut Santrock (2007:216) keterampilan motorik halus merupakan keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang diatur secara halus. Menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan menunjukkan keterampilan motorik halus.

Media merupakan salah satu alat penyampai materi kepada peserta didik. Media tidak hanya dipahami sebagai alat peraga, tetapi juga sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran kepada peserta didik. Menurut Latif dkk (2013:152) mengemukakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan *(software)* dan alat *(hardware)* untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Menurut Wardhani (2012:1) kain *spunbond* adalah kain tanpa serat (*non woven*) dan warnanya sangat beragam. Kain ini juga memiliki ketebalan yang bervariasi, harga yang beragam, dan dapat digunakan untuk segala usia dan tema. Sedangkan menurut Stephani (2014:2) kain *spunbond* adalah kain yang memiliki tekstur agak kaku dan halus. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kain *spunbond* adalah kain tanpa serat dan warnanya sangat beragam dapat digunakan untuk segala usia dan tema, memiliki tekstur agak kaku dan halus yang tersusun secara kuat digunakan sebagai bahan dasar tas souvenir atau pembuat kemasan yang bersifat sementara.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *Quasi experimental* (eksperimen semu), menurut Sugiyono (2011:114) desain *quasi experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan murid pada TK Bhayangkari 1 Padang memiliki jumlah anak sebanyak 106 anak. Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster sampling*. Sampel ini digunakan apabila populasi cukup besar, sehingga perlu dibuat beberapa kelas, atau kelompok. Dengan demikian, dalam sampel ini unit analisisnya bukan individu tetapi kelompok atau kelas yang terdiri atas sejumlah individu.

Data adalah kumpulan fakta, angka, atas segala sesuatu yang dapat dipercaya kebenarannya, sehingga dapat digunakan sebagai suatu kesimpulan. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang langsung di dapat dari data aslinya. Data tersebut adalah data nilai hasil test/ observasi yang dilakukan peneliti.Sumber data adalah siswa yang terpilih sebagai sampel penelitian B2 dan B5. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas. “Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data berdistribusi normal. Uji

normalitas dilakukan sebelum mengolah data dengan teknik korelasi *productmoment*, *regresi*, t-*test*, dan *anava* dan sebagainya. Teknik yang sering digunakan untuk uji normalitas data adalah uji *Liliefors*."

Sebelum data diolah, agar diketahui suatu data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji *Liliefors* terlebih dahulu. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk menguji homogenitas varians populasi adalah dengan menggunakan uji *Bartlett*.

Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan. Yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan t-test. Menguji data yang telah diperoleh tersebut dengan rumus t-test. Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kain *spunbond,* bentuk pola lurus, lingkaran dan zig-zag dari kertas jerami, spidol, gunting dan lem.

HASIL

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian anak yaitu kemampuan motorik halus anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh hasil bahwa kemampuan motorik halus anak di kelompok eksperimen (kelompok B2) lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol (kelompok B5).

Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_o dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk N = 18. kelompok eksperimen nilai L_{hitung}**0,1594** lebih kecil dari L_{tabel}**0,200** untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L_{hitung}**0,1332** lebih kecil dari L_{tabel}**0,200** untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji ***Barlett***. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika *chi kuadrat* hitung <*chi kuadrat* tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen. Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar **0,664**, χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-tes, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarati tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Untuk menguji hipotesis digunakan t-test. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test diperoleh hasil $\mathbf{t_{hitung}}$ lebih kecil dari pada $\mathbf{t_{tabel}}$ (**1,728< 2,03224**). dengan dk $(N_1-1) + (N_2-1) = 34$. Dalam tabel df untuk taraf nyata α=0,05 (5%) didapat harga t_{tabel} = **2,03224** maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **ditolak** atau H_o diterima. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* (kemampuan awal) anak di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam mengembangkan motorik halus anak. Data *post test* penelitian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Pada uji normalitas ini digunakan uji ***Liliefor*s** seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data.

Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk N = 18. Kelompok eksperimen nilai L_{hitung} **0,1986** lebih kecil dari L_{tabel} **0,200** untuk α=0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L_{hitung} **0,1335** lebih kecil dari L_{tabel} **0,200** untuk α = 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal. Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji ***Barlett***. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar **1,358**, χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$),

berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-test, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarati tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Untuk menguji hipotesis digunakan t-test. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test diperoleh hasil $\mathbf{t_{hitung}}$ lebih kecil dari pada $\mathbf{t_{tabel}}$ (**2,463< 2,03224**). dengan dk $(N_1-1) + (N_2-1) = 34$. Dalam tabel df untuk taraf nyata α=0,05 (5%) didapat harga t_{tabel} = **2,03224** maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* (kemampuan akhir) anak di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam mengembangkan motorik halus anak. Setelah dilakukan perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol maka selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, yang tujuannya untuk melihat apakah ada perbedaan nilai *post-test* dan nilai *pre-test* anak.

Tabel 23.

Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Variabel	*Pre-test*		*Post-test*	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai tertinggi	80	75	95	85
Nilai terendah	60	55	70	65
Rata-rata	70,27	66,38	83,88	77,77

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. pada *pre-test* adalah nilai tertinggi pada kelompok eksperimen adalah 80 dan kelompok kontrol adalah 75 dan nilai terendah untuk kelompok ekperimen adalah 60 dan kontrol 55, nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 70,27 untuk kelompok eksperimen dan 66,38 untuk kelompok kontrol.Setelah dilakukan *post-test* nilai anak meningkat pada kedua kelompok. Perbandingan nilai terlihat anak pada kelompok eksperimen berkembang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol, yaitu nilai tertinggi yang berhasil dicapai anak pada kelompok eksperimen adalah 95 sedangkan kelompok kontrol

adalah 85 dan nilai terendah yang didapat anak kelompok ekperimen adalah 70 dan kontrol 65. Selanjutnya nilai rata-rata yang didapat oleh anak kelompok eksperimen 83,88 sedangkan kontrol 77,77.

Jadi dapat disimpukan bahwa perkembangan motorik halus anak lebih berkembang dengan penggunaan kain *spunbond* dibandingkan dengan penggunaan kertas koran, terlihat dari nilai pada rata-rata yang berhasil dicapai anak yaitu kelompok eksperimen 83,88 sedangkan kontrol 77,77.

PEMBAHASAN

Kemampuan motorik halus menurut Sumantri (2005:143) motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja. Kemampuan motori khalus merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Pengembangan keterampilan motorik halus akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis, serta kegiatan melatih koordinasi antara tangan dengan mata, sehingga di perlukan suatu upaya dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak yaitu, dengan menghadirkan media yang menarik, bervariasi dan menyenangkan. Penggunaan kain *spunbond* dapatmengembangkan motorikhalusanakkarenadalam kegiataniniberbagai gerakanyang menyeimbangkankoordinasimatadan tangan dilakukanolehanak pada kegiatan menjiplak, menggunting, melipat dan menempel.

Menurut Wardhani (2012:68) kain *spunbond* adalah kain tanpa serat (*non woven*) dan warnanya sangat beragam. Kain ini juga memiliki ketebalan yang bervariasi, harga yang beragam, dan dapat digunakan untuk segala usia dan tema. Menurut Stephani (2014:2) kain *spunbond* adalah kain yang memiliki tekstur agak kaku dan halus. Pada saat peneliti mencobakan penggunaan kain *spunbond* pada kelompok eksperimen (kelas B2) di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 1 Padang, semua anak terlihat antusias dan semangat untuk mencobanya karena penggunaan kain *spunbond* ini terbilang baru bagi anak, melalui kain *spunbond* anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus. Sedangkan kelas kontrol dengan penggunaan kertas koran terlihat hanya sebagian saja yang memperhatikan guru mengajar. Hal ini terjadi karena guru

hanya mengandalkan kertas saat melakukan kegiatan hal ini, mengakibatkan hanya sebagian anak yang berkembang motorik halusnya. Pembelajaran seperti ini membuat anak tidak bersemangat dan tidak menarik bagi anak.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan tentang penggunaan kain *spunbond* dalam mengembangkan motorik halus anak terbukti bahwa kain spunbond efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak, sesuai dengan pendapat Wardhani (2012:68) bahwa kain spunbond dapat digunakan untuk segala usia dan tema. Jadi, hubungan hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan penggunaan kain *spunbond* terlihat bahwa penggunaan kain *spunbond* dalam kegiatannya ini berbagai gerakan yang menyeimbangkan koordinasi mata dan tangan dilakukan oleh anak, karena seluruh fisik anak aktif, otot-otot besar dan otot-otot kecil memperoleh latihan-latihan termasuk koordinasi otot-otot tersebut.

Jadi, hasil kemampuan motorik halus anak di kelompok eksperimen lebih berkembang dari pada hasil kemampuan motorik halus anak di kelompok kontrol, dapat dilihat dari rata-rata nilai anak kelompok eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan kain spunbond efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu $\mathbf{t_{hitung} > t_{tabel}}$dimana 2,463 > 2,03224 yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 dan dk=34 ini berarti hipotesis H_a **diterima** dan H_o ditolak, dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan motorik halus anak kelompok eksperimen yang menggunakan kain *spunbond* dan kelompok kontrol dengan kertas koran di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 1 Padang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kain *spunbond*terbukti efektif digunakan untuk kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 1 Padang.

Penggunaan kain *spunbond* dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Penggunaan kain *spunbond* diharapkan dapat dipergunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru dalam mengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran.Kepada Kepala Sekolah TK diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta media pendidikan anak yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya perkembangan motorik halus anak. Penelitian lanjutan, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/ *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

DAFTAR RUJUKAN

Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Latif Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak. (Alih Bahasa Oleh Mila Rahmawati dan Anna Kuswandi) Edisi Kesebelas.* Jakarta: Erlangga

Stephani. 2014. *Kreasi Kain Spunbond.* Jakarta: Demedia.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Wardhani, Dian Kusuma. 2012. *Inspirasi Dari Kain Spunbond.* Jakarta: Kriya Pustaka

PERSANTUNAN

Artikel ini diolah dari Skripsi Yuliani Eka Putri, dengan judul Efektivitas Penggunaan Kain Spunbond Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 1 Padang. Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Farida Mayar selaku pembimbing I dan Ibu Serli Marlina selaku pembimbing II.

PENGARUH MEDIA *SANDPAPER LETTERS* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS ANAK KELOMPOK B DI PAUD CAHAYA ANANDA PALEMBANG

Yuni Dwi Suryani
Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Negeri Jakarta
Jalan Rawamangun Muka Jakarta Timur
Email: yunidwisuryani.yds@gmail.com

ABSTRACT

The research was conducted to know whether or not there was the influence of sandpaper letters on group B children writing ability. Pre-Experimen was used and one shot case study design was applied. Technique for choosing the sample used purposive sampling. In collecting the data, written test and practice were applied. The result showed that t_{count} = *8,84* ≥ t_{table} *=1,78, It meant that there was a significant influence of sandpaper letters on the children's writing ability of group B at PAUD Cahaya Ananda Palembang. It could be improved from 13 children, there was 6 children (46,15%) in Excellent Imporovement Category, indicator of showing vowels and consonants, then there were 4 children (30,76%) from 13 students in Expectation Improvement Category, the indicator of arranging letters to form word "car"; next there were 3 children (23,07%) from13 students in Beginner Category, the indicator of writing vowelsand consonants and also bolding the dash line. Whereas, there was no children in Undeveloped Category.*

Keywords: Media, Sandpaper Letters, Writing Ability, Group B

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *sandpaper letters* terhadap kemampuan menulis pada anak kelompok B. Menggunakan jenis *Pre- Eksperimen* desain *One Shot Case Study*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes tertulis dan perbuatan. Hasil analisis t_{hitung} = 8,84 ≥ t_{tabel}=1,78, sehingga terdapat pengaruh signifikan media *sandpaper letters* terhadap kemampuan menulis anak kelompok B PAUD Cahaya Ananda Palembang. Hal ini terbukti dari 13 orang anak ada 6 orang anak (46,15%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), indikator menunjukkan huruf vokal dan huruf konsonan; selanjutnya ada 4 orang anak (30,76%) dari 13 orang anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), indikator menyusun huruf membentuk kata mobil; kemudian ada 3 orang anak (23,07%) dari 13 orang anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), pada indikator menulis huruf vokal dan huruf konsonan serta menebalkan garis putus-putus; Sedangkan tidak ada anak pada kategori Belum Berkembang (BB).

Kata Kunci: Media, Sandpaper Letters, Kemampuan Menulis, Anak Kelompok B

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan anak usia dini di Indonesia yang diatur oleh undang-undang, yaitu berada pada rentang usia 0-6 tahun sedangkan berdasarkan *The National Association For The Education Early For Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia (0-8) tahun. Pada masa ini dikenal dengan periode emas (*golden age*). Periode emas adalah masa untuk otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya yang tidak dapat terulang kembali. Menurut Wiyani (2014:28) mengatakan bahwa pada usia dini perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada awal kehidupannya. Sekitar 50% kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya pada usia 8 tahun, dan sisanya 20% pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Pada periode emas (*golden age*) banyak kemampuan-kemampuan anak yang harus dikembangkan salah satunya adalah kemampuan menulis.

Menurut Montessori periode yang paling tepat untuk mengajarkan anak belajar menulis adalah usia 2-6 tahun. Periode ini dikenal dengan masa peka anak untuk belajar. Pada rentang usia 2-6 tahun kemampuan bahasa anak terutama menulis sudah mulai matang dan siap untuk diberikan rangsangan *(stimulus)*. Akan tetapi, pembelajaran calistung (baca, tulis, dan hitung) secara tidak langsung dilarang untuk diajarkan pada anak di bawah usia 7 tahun. Pembelajaran calistung (baca, tulis, dan hitung) dapat diterapkan dengan belajar sambil bermain *(learning by playing)* karena dunia anak usia dini adalah bermain. Dalam proses pembelajaran calistung disesuaikan dengan kecenderungan belajar dan tahapan usia anak. Oleh karena itu, dibutuhkannya media yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan membangkitkan minat belajar anak.

Kegiatan menulis di taman kanak-kanak sering disebut menulis dini atau menulis awal. Menulis di taman kanak-kanak lebih menekankan pada kegiatan mencurahkan perasaan, gagasan atau ide-ide melalui simbol-simbol tertulis secara bebas atau tidak terikat pada kaidah-kaidah penulisan formal. Menurut Susanto (2012:91) kegiatan menulis dini yang dapat dilakukan anak seperti menulis menggunakan lekuk-lekuk dan garis sebagai huruf, meniru tulisan atau huruf-huruf yang dapat dikenal, menulis nama sendiri, menulis beberapa kata atau frase pendek. Sedangkan menurut Peraturan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 Tahun 2014 menjelaskan bahwa pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan berbahasa, khusunya bidang keaksaraan anak menyebutkan simbol-simbol huruf, membuat tulisan yang berbentuk huruf atau kata berdasarkan gambar, dan menuliskan huruf-huruf dari nama sendiri.

Fakta yang ditemukan dilapangan terungkap bahwa saat proses pembelajaran terjadi menunjukkan bahwa kemampuan menulis anak masih kurang. Hal ini diterlihat ketika guru menunjukkan *flashcard* dan meminta anak untuk menyebutkan simbol huruf. Dari 13 anak hanya 5 orang (38,46%) anak yang dapat menjawab dengan benar perintah guru. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat perhatian anak menurun. Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yaitu guru mengajarkan menulis bentuk huruf secara langsung di papan tulis. Guru meminta anak menunggu giliran maju ke depan kelas untuk menulis huruf di papan tulis. Dari 13 anak hanya 5 orang anak (38,46%) yang dapat meniru huruf dengan benar di papan tulis. Kemudian, saat guru meminta anak untuk menulis kembali kata "udang" dan "vas bunga" di buku latihan. Dari 13 anak hanya 4 orang anak (30,76%) yang dapat menulis kata "udang" dan "vas bunga" dengan benar. Hal ini dapat dilihat bahwa anak-anak di kelompok B masih belum bisa menulis huruf misalnya huruf "u" dan "v" bentuk huruf masih sama.

Hal yang terpenting diperhatikan oleh guru untuk membantu anak dalam kegiatan menulis membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa. Tujuannya untuk mendorong proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dapat mengakibatkan anak kurang termotivasi untuk belajar. Sehingga membuat anak menjadi pasif dan kurang berkeskplorasi dalam kegiatan menulis. Namun, perlu diperhatikan bahwa media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan anak. Berdasarkan permasalah di atas, hal ini penting diteliti untuk mengatasi pembelajaran menulis anak usia dini melalui media *sandpaper letters* . Penggunaan media pembelajaran ciptaan Montessori ini diyakini mampu mengajarkan anak mengenal dan menulis huruf.

MEDIA *SANDPAPER LETTERS*

Dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional. Orang tua atau pendidik harus menciptakan suasana yang baik sehingga mampu memancing kreativitas anak. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu menciptakan suasana yang baik untuk anak usia dini. Salah satu media yang dapat mengajarkan cara belajar menulis huruf yang menyenangkan ialah s*andpaper letters*. *Sandpaper letters* merupakan media visual dua dimensi ciptaan montesori yang dapat digunakan untuk mengajarkan anak menulis.

Menurut Feez (2010:61) *sandpaper letters are usually the first didactic material introduced to children that require them to associate a phonetic sound with its written symbol. It is an important stepping stone that lays the groundwork for reading and writing efficiency*. *Sandpaper letters* adalah media pembelajaran yang bisanya digunakan sebagai pengenalan pertama yang dibutuhkan anak-anak untuk menghubungkan fonem-fonem dengan simbol-simbol yang dituliskan. Ini merupakan tahapan paling penting bagi anak-anak sebagai pijakan dasar untuk membaca dan menulis yang lebih baik.

Sandpaper letters media ciptaan montesori yang menggunakan media sensorik seperti ampelas dapat membantu meningkatkan kepekaan indera penglihatan, indera perabaan anak. Menurut Said dan Budimanjaya (2015:95) mengatakan bahwa aktivitas anak menelusuri huruf *sandpaper letters* dan menulis di *sand tray* (pasir) melibatkan kecerdasaan kinestetik dan spasial-visual. Penggunaan aktivitas ini dapat membantu anak dalam mengimajinaksikan pola, lekuk, dan bentuk huruf. Imajinasi ini terbentuk antara koordinasi gerakan psikomotor dengan saraf pengatur gerakan otak bagian kanan. imajinasi ini memberikan penguatan mengingat pola, lekuk, dan bentuk huruf saat anak menulis huruf di kertas.

Menurut Jamaris (2014:160) kelebihan dari *sandpaper letters* adalah rasa kasar ampelas yang membentuk huruf membantu anak untuk memperkuat ingatan mengenai bentuk dan cara menulis huruf yang ditelusuri. Sedangkan menurut Beaty (2013;359) nampan pasir atau garam (*sand tray)* anak dapat menulis huruf dengan jari mereka. mudah untuk menghapus tulisan yang salah. Tidak perlu menggunakan penghapus atau mencoret tulisan yang salah tetapi dengan cara

menggoyangkan nampan maka tulisan yang salah akan hilang.

KEMAMPUAN MENULIS

Setiap anak terlahir dengan kemampuan akan potensi yang berbeda–beda antara anak yang satu dan lainnya. Secara umum, anak sudah melakukan kegiatan menulis sebelum anak masuk sekolah atau menerima pembelajaran menulis secara formal di sekolah. Pada waktu anak melihat alat tulis, secara spontan anak akan menggunakan alat tulis untuk menulis. Walaupun yang anak buat merupakan sebuah coretan yang tidak jelas atau garis-garis seperti benang kusut. Kegiatan yang anak lakukan menunjukkan kemauan anak untuk belajar menulis.

Menurut Jamari (2014:155) mengatakan bahwa menulis adalah alat yang digunakan dalam melakukan komunikasi dan mengekspresikan diri secara nonverbal. Oleh karena itu, yang dimaksud dengan menulis adalah tulisan tangan, mengarang dan mengeja. Di dalam menulis membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang fonem, baik bentuk dan suara dari fonem-fonem yang menampilkan diri dalam bentuk alphabet atau huruf, kemampuan dalam membedakan berbagai bentuk huruf, kemampuan menentukan tanda baca, kemampuan dalam menggunakan huruf besar dan huruf kecil, kemampuan dalam mengkoordinasikan gerakan visual motor, dan lain-lain.

Kemudian menurut Clay dikutip oleh Jamaris (2014:156) perkembangan menulis terbagi menjadi beberapa tahap, tetapi tahapan tersebut tidak dipisahkan karena saling berhubungan. Adapun tahapan kemampuan menulis anak sebagai berikut:

1. Tahap mencoret, usia 2,5-3 tahun. Pada tahap ini, kegiatan menulis tulisan tangan yang dilakukan anak hanya berbentuk coretan yang tidak memiliki bentuk, hanya menyerpai tarikan garis ke atas dan ke bawah.
2. Tahap menulis melalui gambar, usia 3-3,5 tahun. Pada masa ini kegiatan menulis tulisan tangan yang dilakukan anak dengan menggambar. Hal ini disebabkan karena anak menganggap kegiatan menggambar sama dengan kegiatan menulis dan anak menggangap bahwa dengan membuat gambar, berati ia sudah menuliskan pesan kepada orang lain.
3. Tahap menulis melalui gambar seperti huruf, di awal usia 4 tahun. Pada tahap ini secara sepintas apa yang digambar anak menyerupai bentuk suatu huruf. Akan tetapi apabila diperhatikan lebih cermat

maka yang dibuat anak bukannya huruf namun suatu kreasi ata gambar.

4. Tahap menulis membentuk huruf setelah dipelajari, usia 4 tahun. Pada tahap ini anak mulai menuliskan huruf-huruf yang dipelajarinya sesuai urutan seperti menuliskan huruf-huruf yang membentuk namanya.
5. Tahap menulis dengan menemukan ejaaan, usia 4-5 tahun. Pada tahap ini anak berusaha menemukan ejaan dan membuat kata dari huruf-huruf yang diejanya. Kegiatan ini dilanjutkan anak dengan kegiatan menulis, yaitu menuliskan huruf yang diejanya menjadi berbagai kata yang diinginkan.
6. Tahap menulis tulisan tangan melalui mengeja, usia di atas 5 tahun. Pada masa ini, kemampuan menulis anak hampir sama dengan kemampuan menulis orang dewasa.

Pembelajaran menulis memerlukan media guna memperlancar proses komunikasi pembelajaran. Media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengajarkan anak menulis yaitu media *sandpaper letters*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis Pre-ekperimen. Menggunakan desain *One shot case study* yang bertujuan untuk melihat pengaruh media *sandpaper letters* terhadap kemampuan menulis anak kelompok B di PAUD Cahaya Ananda Palembang. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah media pembelajaran *sandpaper letters*. Sedangkan variabel terikat Kemampuan menulis anak.

Pada penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *One shot case study.* Menurut Sugiono (2012:112) penelitian eksperimen model ini melibatkan suatu kelompok diberikan perlakuan *(treatment*) berupa pembelajaran dengan menggunakan media *sandpaper letters*. Kemudian diberikan *post test* berupa tes tertulis dan tes perbuatan yang diberikan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *sandpaper letters*. Secara visual desain penelitian ini dapat

digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1
Rancangan Penelitian

X	O

Keterangan:

X : Perlakukan (*Treatment*) pembelajaran dengan menggunakan media *sandpaper letters*

O: Tes tertulis dan tes perbuatan yang diberikan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *sandpaper letters* (*Post-tes)*

(Sumber: Sugiono, 2012: 112)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Cahaya Ananda Palembang yang berjumlah 25 orang anak. Sedangkan sampel yang digunakan adalah kelompok B2 di PAUD Cahaya Ananda Palembang yang berjumlah 13 orang anak. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Puposive Sampling* dengan pertimbangan kemampuan anak kelompok B2 di PAUD Cahaya Ananda Palembang masih rendah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes yang digunakan berupa tes tertulis dan perbuatan untuk mengetahui pengaruh media *sandpaper letters* terhadap kemampuan menulis anak. Disesuaikan dengan indikator kemampuan menulis anak. Tes dilakukan setelah anak diberi perlakuan dengan menggunakan media *Sandpaper letters*. Sebelum menghasilkan instrumen yang valid sebagai alat ukur penilaian. Peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu. Uji validitas instrumen tes tertulis menggunakan koefisien korelasi biserial dan tes perbuatan menggunakan *product moment*. Setelah menguji valid atau tidaknya soal, peneliti juga melakukan uji reabilitas menggunakan Alpha Cronbach.

Persyaratan yang diperlukan sebelum menggunakan Uji-t untuk melihat pengaruh media *sandpaper letters* terhadap kemampuan menulis anak kelompok B data harus dipastikan terdistribusi pada kurva normal. Untuk itu harus dilakukan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan dengan Chi Kuadrat. Kemudian, jika data yang dianalisis berdistribusi normal, maka digunakan statistik perametrik. Uji statistik

yang akan digunakan adalah Uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menilai *posttest* kemampuan menulis anak. penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan. Kemudian Nilai Akhir yang didapat anak dari nilai *posttest* perbuatan dan tertulis yaitu dengan menjumlahkan 60% tes perbuatan dan 40% tes tertulis. Sehingga didapatkan nilai akhir kemampuan menulis anak. Berikut ini hasil perhitungan rekapitulasi nilai kemampuan menulis anak dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

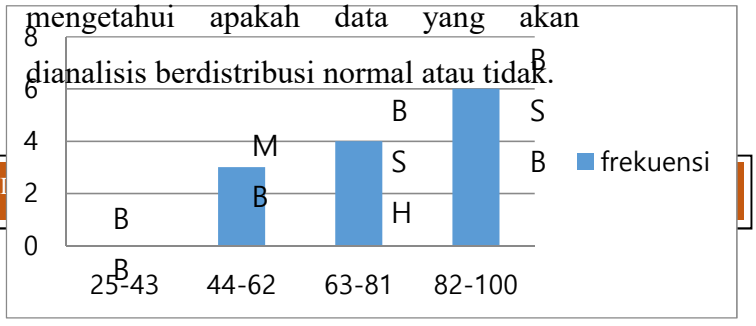
Tabel 2
Hasil *Posttest* Kemampuan Menulis Anak Kelompok B
PAUD Cahaya Ananda Palembang

Rentang Nilai	**Frekuensi**	**Persentase**	**Keterangan**
82-100	6	46.15%	Berkembang sangat baik (BSB)
63-81	4	30, 76%	Berkembang sesuai harapan (BSH)
44-62	3	23.07%	Mulai berkembang (MB)
25-43	0	0%	Belum berkembang (BB)

Pada **Tabel 2** dapat dilihat bahwa kemampuan menulis anak sesuai rata-rata skor anak yaitu pada interval kelas interval pertama 25-43 tidak ada anak yang berada pada interval ini. Lalu, interval 44-62 sebanyak 3 orang anak atau sebesar 23,07%. Untuk interval 63-81 sebanyak 4 orang anak atau sebesar 30,79%. Sedangkan interval 82-100 sebanyak 6 orang anak atau sebesar 46,15%. Untuk lebih jelas dapat dilihat Histogram Kemampuan Menulis Anak Kelompok B PAUD Cahaya Ananda Palembang pada Gambar 4.1 dibawah ini.

Kemampuan Menulis Anak Kelompok B
PAUD Cahaya Ananda
Palembang

Grafiik 1



Kemudian dilakukan Uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak.

Dalam hal ini peneliti menguji normalitas dengan menggunakan uji Chi Kuadrat. Menurut Arikunto (2013:361) rumusan hipotesis yang digunakan untuk menganalisis normalitas data dengan kriteria $\mathcal{X}^2_{\text{hitung}} \leq \mathcal{X}^2_{\text{tabel}}$ berdistribusi normal dan $\mathcal{X}^2_{\text{hitung}} \geq \mathcal{X}^2_{\text{tabel}}$ berdistribusi tidak normal. Dari hasil perhitungan uji-chi kuadrat ($\mathcal{X}^2$) dengan n=13, interval kepercayaan 95%, dan $\boldsymbol{\mathcal{X}}^2_{hitung}$ =3,02 didapatkan chi kuadrat ($\mathcal{X}^2$)= 21,0 Kesimpulannya adalah data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan pengujian normalitas data dilakukan analisis data dengan uji-t. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah pengaruh media *sandpaper letters* terhadap kemampuan menulis anak kelompok B di PAUD Cahaya Ananda Palembang.

Langkah- langkah yang peneliti lakukan dalam mengambil kesimpulan dari hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan perumusan hipotesis, yaitu:

   H_0 :Tidak ada pengaruh media *sandpaper letters* terhadap kemampuan menulis anak kelompok B di PAUD Cahaya Ananda Palembang

   H_a : Ada pengaruh media *sandpaper letters* terhadap kemampuan menulis anak kelompok B di

2. Menentukan t_{hitung}

   Sebelum melakukan perhitungan uji-t, terlebih dahulu menghitung nilai rata-rata dan standar devias anak.. Untuk mendapatkan nilai X_1 menggunakan nilai rapor anak. Setelah itu diperoleh hasil nilai rata-rata dan standar deviasi. Kemudian membandingkan nilai rata-rata dan standar deviasi *post test*. Berikut ini dapat dilihat perhitungan uji t.

   a. Perhitungan Uji-t

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{SDX_1^2}{n-1} - \frac{SDX_2^2}{n-1}}}$$

$$t = \frac{59{,}33 - 76{,}3}{\sqrt{\frac{293{,}88}{12} - \frac{249{,}64}{12}}}$$

$$t = \frac{-16{,}96}{\sqrt{24{,}5 - 20{,}8}}$$

$$t = \frac{-16{,}96}{\sqrt{3{,}69}}$$

$$t = \frac{-16{,}96}{1{,}92}$$

t= 8,84

b. Menentukan t_{tabel}

t_{tabel} didapat dari distribusi t dengan peluang (1-α) dan dk= (n-1) dk = (13-1) = 12, nilai α = 0,05. Sehingga t(0,95:12) = 1,780.

c. Kriteria Pengujian

Kriteria pengujian hipotesis adalah: tolak H_0 jika $t \geq t_1 - \alpha$ dan terima H_a dalam hal lainnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa bila harga $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ H_0 diterima H_a ditolak. Harga $t_{hitung} \geq t_{tabel} H_0$ ditolak dan H_a diterima. Untuk melihat t_{tabel} pada derajat kebebasan (dk) n-1. Nilai t_{hitung} setelah dilakukan uji t sebesar 8,84. sedangkan t_{tabel} sebesar 1.780. Berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka ada pengaruh media *sandpaper letters* terhadap Kemampuan Menulis Anak Kelompok B Di PAUD Cahaya Ananda Palembang.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada anak kelompok B di PAUD Cahaya Ananda. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media *sandpaper letters* terhadap kemampuan menulis anak di Kelompok B PAUD Cahaya Ananda Palembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data dari tes perbuatan dan tes tertulis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,84 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,78. Dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini terbukti dari 13 orang anak ada 6 orang anak (46,15%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), indikator yang muncul menunjukkan huruf vokal dan huruf konsonan. Selanjutnya ada 4 orang anak (30,76%) dari 13 orang anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), indikator menyusun huruf membentuk kata mobil. Kemudian ada 3 orang anak (23,07%) dari 13 orang anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), pada indikator menulis huruf vokal dan huruf konsonan serta menebalkan garis putus-putus. Sedangkan tidak ada anak pada kategori Belum Berkembang (BB).

SARAN

Diharapkan kepada guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk menggunakan media pembelajaran *sandpaper letters*. Karena anak memerlukan media yang menarik dan menyenangkan khususnya dalam pembelajaran menulis. Sehingga anak dapat menulis huruf dengan tepat dan tidak

terbalik-balik. Namun, tetap memerlukan bantuan dari guru agar kelas terkontrol dengan baik. Penelitian ini hanya dilaksanakan di PAUD Cahaya Ananda Palembang, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menggembangkan media *sandpaper letters* terhadap kemampuan motorik halus anak dan kemampuan lainnya. Implementasi pembelajarannya dengan menggunakan pijakan sebelum dan sesudah bermain, serta menggunakan celemek agar anak tidak mengotori pakaian yang digunakan. Penggunaan media *sandpaper letters* yang terdiri dari kertas ampelas dan nampan garam dapat dimodifikasi.

DAFTAR PUSTKA

Arikunto. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Beaty, Janice J. 2013. Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Feez, Susan. *Montessori and Early Childhood. A Guide for Student.* London: Sage Publication.

Jamaris, Martini. 2014. *Kesulitan Belajar: Persperktif, Asesmen, Dan Penanggulangannya Nagi Ana Usia Dini dan Sekolah*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Said, Alamsyah., Budimanjaya, Andi. 2015. *99 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa.* Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung: CV. Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

PERFORMA KEMAMPUAN FISIK, TEKNIK DAN MENTAL KARATEKA NASIONAL INDONESIA.

Oleh : DR. Fransiskus Nurseto.S. M.Psi
Fakultas Ilmu Pendidikan - Universitas Negeri Lampung

Abstrak

Latihan dengan keterampilan gerak yang kompleks sangat membutuhkan persiapan yang matang, bukan hanya dari sisi keterampilan gerak mengingat gerakan yang baik sangat didukung oleh kondisi fisik dan mental. Penelitian ini menggunakan *analisisjalur*. Uji yang dilakukan adalah, 1) fisik terdiri dari Kecepatan reaksi lengan (*Nelson Hand Reaction Test)*, kecepatan reaksi tungkai (*Whole Body Reaction)*. Power lengan (*medicine ball put*) dan tungkai (*triple frog jump*). 2) Efikasi diri (angket). 3) teknik G*yaku tsuki zhu*dan (melakukan pukulan selama 10 detik). Hasil yang diperoleh adalah: 1). Kecepatan reaksi lengan, Kecepatan reaksi tungkai, Power lengan, Power tungkai berpengaruh langsung positif terhadap efikasi diri. 2). Kecepatan reaksi lengan, Kecepatan reaksi tungkai, Power lengan, Power tungkai berpengaruh langsung positif terhadap *gyakutzukichudan*. 3). Kecepatanreaksilengan, Kecepatan reaksi tungkai, Power lengan, Power tungkai dan Efikasi diri berpengaruh langsung positif terhadap *gyakutzukichudan*.

Kata kunci :Kecepatan Reaksi, Power, Efikasi Diri,*GyakuTsuki Chudan.*

I. Pendahuluan

Karate masuk di Indonesia th 1963 dibawa oleh mahasiswa Indonesia yang kembali ke tanah air, setelah menyelesaikan pendidikannya di Jepang. Kuantitas cabang olahraga karate dapat berkembang baik sampai kepelosok daerah, dibuktikan dengan jumlah 34 Pengurus provinsi se Indonesia dan 25 perguruan karate yang aktif (Kongres PB FORKI 2016). Karate merupakan ujung tombak pembinaan olahraga dari tingkat Ranting, kabupaten/kota dan nasional.Kuantitas yang begitu besar berdampak pada banyaknya kejuaraan yang diselengarakan secara nasional dan internasional yang beragenda resmi PB FORKI.

Pola latihan yang diberikan pelatih sering kali langsung

mengarah pada keterampilan gerak, seperti pukulan atau tendangan dasar dan kombinasinya, latihan fisik dan aspek psikologis yang sangat penting kurang diperhatikan pada waktu melatih.Contohnya adalah data Analisa Hasil Tes Fisik AwalKarate tanggal 10 Mei 2016, yang dilaksanakan oleh PRIMA (Program Indonesia Emas) tidak sesuai dengan target yang telah ditentukan.Rata-rata berdasarkan data *Norma Tes fisik Atlet*kategori *sedang*.

Pertandingan karate ada dua kategori yang dipertandingkan yaitu nomer kata (rangkain gerakan) dan nomer kumite (pertarungan). Kumite adalah pertarungan *body contact* dimana peraturnaya sudah ditetapkan oleh WKF (*World Karate Federation*). Poin pertandingan kumite dibagi tiga tingkatan yaitu *yuko* (satu), *wazari* (dua), dan *ippon* (tiga). Pukulan merupakan salah satu teknik yang dominan dalam olahraga beladiri karate. Meskipun Didalam pertandingan karate pukulan hanya bernilai satu, akan tetapi pukulan dapat digunakan untuk menyerang, memotong maupun membalas serangan lawan. Data dokumentasi yang dikeluarkan Panitia Pelaksana Kejuaraan Karate tahun 2017 Tingkat Nasional PB FORKI, rata-rata 88 % menggunakan teknik pukulan *gyaku tsuki chudan* (Piala Panglima TNI III 2017 di Jakarta 87 %, POPNAS XIV/ 2017 di Semarang 87 % , O2SN 2017di Medan 91%, Kejuaraan antar PPLP dan PPLD 2017 di Padang86 %, MENDAGRI 2017 di Lampung 89 %).

Latihan dengan keterampilan gerak yang kompleks sangat membutuhkan persiapan yang matang, bukan hanya dari sisi keterampilan gerak mengingat gerakan yang baik akan sangat didukung oleh kondisi fisik dan mental yang baik. Harsono (2017 : 36). Kondisi fisik merupakan unsur yang sangat penting hampir di-seluruh cabang olahraga, terutama untuk mendukung aspek-aspek lainnya seperti teknik, taktik dan mental. Yunyun Yudiana.(2010 : 26). Dengan kondisi fisik yang baik karateka dapat memukul lebih cepat dan akan ada efisiensi dan efektifitas dari teknik yang akan digunakan. Power, kecepatan, kelincahan, keseimbangan dan fleksibilitas adalah merupakan komponen biomotor yang harus dimiliki para atlet untuk dapat tampil prima dalam

suatu pertandingan. Harsono (2017 : 47).

Kondisi fisik yang baik dan peguasaan teknik yang sempurna belum menjadi jaminan penampilan atlet akan prima tampa didukung oleh mental yang baik, diperkirakan 80 % penampilan saat awal dan menjelang akhir pertandingan ditentukan oleh aspek psikologis, Dharma, (2002 : 79). Karena pola pikir, reaksi emosi dan perilaku dalam situasi pertandingan ditentukan sejauh mana karate ka dapat meyakini tentang kemampuan untuk melakukan sesuatu tugas yang dapat dilakukan dengan baik.

Bandura (1997 : 3) menjelaskan *self efficacy* atau efikasi diri merupakan persepsi individu akan keyakinan kemampuannya untuk melakukan tindakan yang diharapkan. Individu dengan efikasi diri tinggi akan memilih melakukan usaha lebih besar dan lebih pantang menyerah. Efikasi diri mempunyai peran penting pada pengaturan motivasi seseorang, seseorang percaya akan kemampuannya memiliki motivasi tinggi dan berusaha untuk sukses.

Hisrich Robert D., Michael Peter P. & Shepherd Dean A. (2008: 38) menjelaskan "*Entrepreneurship have found that self efficacy is positively associated with the creation of a new independent organization''*. Seorang karateka yang mempunyai efikasi diri positif akan berkreasi membuat taktik dan strategi baru, efikasi diri yang tinggi akan memberikan inisiatif dan ketekunan untuk meningkatkan usaha dan kinerja karateka. Kaitannya dengan penelitian ini atlet karate yang mempunyai efikasi diri tinggi akan termotivasi untuk meningkatkan prestasinya lebih tinggi.

Latar belakang ini yang mendorong peneliti untuk menganalisis kebutuhan yang dominan komponen fisik (kecepatan reaksi, power, kelincahan, dan kelentukan), teknik pukulan *gyaku tsuki chudan* dan efikasi diri, selanjutnya mengembangkan keterampilan teknik pukulan yang sering digunakan oleh para atlet agar lebih efektif dan efisien. Agar hasil penelitian dapat dijadikan barometer prestasi atlet, maka sampel yang digunakan adalah atlet karate nasional yang mempunyai prestasi 3

atlet juara Dunia, 4 atlet juara Asia dan 4 atlet juara Asia Tenggara

dan nasional yang sedang melaksanakan pemusatan latihan untuk persiapan kejuaraan dunia karate di *Santa Cruz de tenerife - spain* 26 - 29 Oktober 2017.

II. TeknikAnalisis Data

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis jalur. Analisis ini mendasarkan diri pada model hubungan antar variabel yang ditentukan sebelumnya. (Yeri Sutopo & Achmad Slamet, 2017:126) untuk menganalisis hubungan sebab akibat yang terjadi pada regresi berganda jika variabel bebas (kecepatan reaksi, power) dan efikasi diri mempengaruhi variabel tidak bebas (teknik Gyaku Tzuki Chudan) secara langsung, tetapi juga secara tidak langsung.

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh atlet putra (U – 21, junior, dan kedet) Karate Nasional Indonesia 2017, berjumah 11 orang berusia 14 sampai 18 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di Jakarta tempat pelaksanaan TC (*Training Center*) pada tanggal 18 oktober 2018.

2.3 Variabel Penelitian

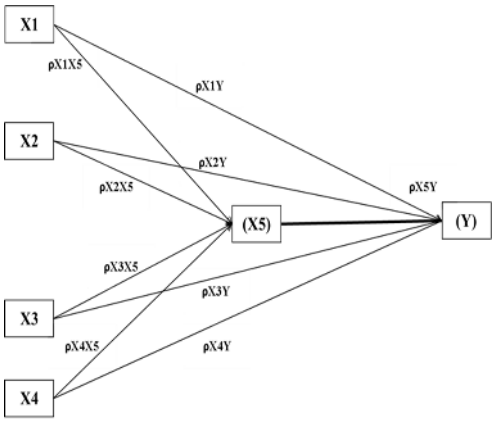
Variabel dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi :

2.3.1 Variabel Independen (variabel bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen (bebas) adalah : kecepatan reaksi lengan (X1), kecepatan reaksi tungkai (X2), power lengan (X3) dan power tungkai (X4),

2.3.2 Variabel Dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah teknik pukulan gyaku tzuki chudan (Y)

2.3.3 Variabel Intervening merupakan variabel secara teoritis mempengaruhi hubungan antara variabel independen dan dependen menjadi hubungan yang tidak langsung dan tidak dapat diamati dan diukur. Variabel ini merupakan variabel antara/penyela sehingga variabel independen tidak lanngsung mempegaruhi berubahnya atau

timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel intervening adalah efikasi diri (X5).



Gambar 3.1. Hubungan kausal dari (X1), (X2), (X3), (X4), ke (X5); dan (X5) ke (Y)

Variabel bebas kecepatan reaksi lengan (X_1), kecepatan reaksi tungkai (X_2), power lengan (X_3), power tungkai (X_4), dan Variabel efikasi diri (X_5). secara langsung memengaruhi variabel terikat teknik pukulan g*yaku tzuki chudan (Y)*.

III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 UjiNormalitas

Data yang digunakan dalam menyusun model regresi harus memenuhi asumsi bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 3.1 Uji Normalitas

Tabel 4.13. HasilUjiNormalitasKolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		P.Lengan	P.Tungkai	K.Lengan	K.Tungkai	Gyaku	Efikasi
N		11	11	11	11	11	11
Normal Parameters[a,b]	Mean	13,8182	8,0273	8,1909	196,8182	35,2727	213,2727
	Std. Deviation	,98165	,44742	1,31716	10,41939	1,55505	6,58925
Most Extreme Differences	Absolute	,252	,161	,159	,143	,248	,271
	Positive	,252	,149	,142	,121	,248	,122
	Negative	-,202	-,161	-,159	-,143	-,225	-,271
Test Statistic		,252	,161	,159	,143	,248	,271
Asymp. Sig. (2-tailed)		,049[c]	,200[c,d]	,200[c,d]	,200[c,d]	,057[c]	,023[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Dari data diatas dapat dilihat bahwa untuk variabel kecepatan reaksi lengan (X1) diperoleh angka sebesar 0,159 dan Asymp sign 0,020, variable kecepatan reaksi tungkai (X2)diperoleh angka sebesar 0,143 dan Asymp sign 0,020, variable power lengan (X3), diperoleh angka sebesar 0,252 dan Asymp sign 0,020, variable power tungkai (X4)diperoleh angka sebesar 0,161 dan Asymp sign 0,020, variable Efikasidiri (X5). Diperoleh angka sebesar 0,271 dan Asymp sign 0,057 dan variable Gyaku Tsuki Chudan (Y) diperoleh angka sebesar 0,248 dan Asymp sign 0,057, semuanya berdistribudi normal karena semua harga statisticnya lebih besar dari angka probabilitasnya (p-value).

3.2 Uji Signifikansi dan Linieritas Koefisien Regresi

Kasus yang akan dianalisis adalah : 1) Apakah efikasi diri (X5) dipengaruhi oleh kecepatan reaksi lengan (X1), kecepatan reaksi tungkai (X2), power lengan (X3), power tungkai (X4). 2) Apakah

teknik pukulan gyaku tsuki chudan (Y) dipengaruhi oleh kecepatan reaksi lengan (X1), kecepatan reaksi tungkai (X2), power lengan (X3), power tungkai (X4). 3) Apakah teknik pukulan gyaku tsuki chudan (Y) dipengaruhi oleh kecepatan reaksi lengan (X1), kecepatan reaksi tungkai (X2), power lengan (X3), power tungkai (X4) dan efikasi diri (X5).

3.2.1 Pengaruh Kecepatan reaksi Lengan, Kecepatan reaksi Tungkai, Power Lengan,Power Tungkai Terhadap Efikasi Diri

Kasus yang akan dianalisis adalah apakah efikasi diri (X5) dipengaruhi oleh kecepatan reaksi lengan (X1), kecepatan reaksi tungkai (X2), power lengan (X3), power tungkai (X4).

Linieritas Koefisien Regresi Efikasi Diri (X5), Kecepatan Reaksi Lengan (X1), Kecepatan Reaksi Tungkai (X2), Power Lengan (X3), Power Tungkai (X4).

Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,731[a]	,534	,223	5,80801

a. Predictors: (Constant), P.Tungkai, P.Lengan, Kr.Tungkai, Kr.Lengan

Dari tampilan output SPSS model summary besarnya adjusted R^2 adalah 0,223, hal ini berarti 22,3% variasi income dapat dijelaskan oleh variasi ke empat variabel independen kecepatan reaksi lengan (X1), kecepatan reaksi tungkai (X2), power lengan (X3), power tungkai (X4). Sedangkan sisanya (100 % - 22,3 % = 77,7 %) dijelaskan oleh sebab sebab yang lain diluar model.

Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F).

ANOVA[a]

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.

1	Regression	231,784	4	57,946	1,718	,264[b]
	Residual	202,398	6	33,733		
	Total	434,182	10			

a. Dependent Variable: Efikasi

b. Predictors: (Constant), P.Tungkai, P.Lengan, Kr.Tungkai, Kr.Lengan

Dari uji ANOVA atau F tes didapat nilai F hitung sebesar 1,718 dengan probolitas 0,264. Karena probolitas jauh lebih besar dari 0,05 maka model regresi tidak dapat digunakan untuk memprediksi kecepatan reaksi lengan (X1), kecepatan reaksi tungkai (X2), power lengan (X3), power tungkai (X4), secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap efikasi diri (X4)

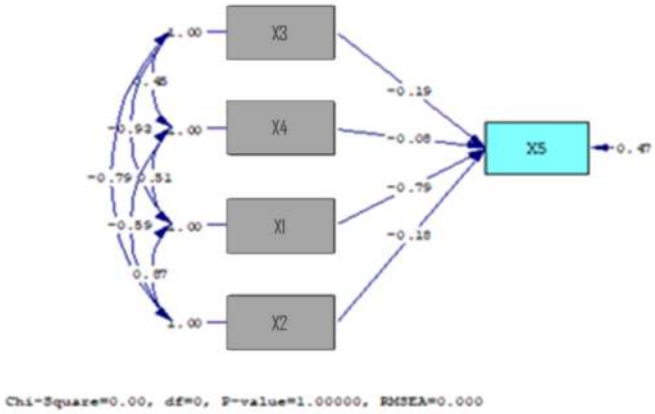
Uji Signifikasi Parameter Individual (Uji Statistik t)

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	333,801	153,245		2,178	,072
	Kr.Lengan	-,396	,477	-,791	-,830	,438
	Kr.Tungkai	-,111	,381	-,176	-,292	,780
	P.Lengan	-1,307	5,119	-,195	-,255	,807
	P.Tungkai	-,122	,510	-,083	-,239	,819

a. Dependent Variable: Efikasi

Ke empat variabel independen yang dimasukan kedalam model regresi variabel tidak signifikan, hal ini dapat dilihat dari probolitas signifikasi untuk kecepatan reaksi lengan0,438,kecepatan reaksi tungkai0,780, power lengan 0,807 dan power tungkai0,819 jauh diatas 0,05.



Gambar 4.1. Struktural 1 antara X1, X2, X3, X4 dengan X5

Koefisien jalur yang ditunjukkan oleh kolom *Standardized Coeficient* (*Beta*), yaitu koefisien jalur X_{1234} ke X_5 (p_{1234X5}) = 0,47, t_o = 2,178 dan p-value = 0,047/2 = 0,025< 0,05 atau H_o ditolak Dengan demikian variable kecepatan reaksi lengan (X1), kecepatan reaksi tungkai (X2), power lengan (X3) dan power tungkai (X_4) berpengaruh langsung positif terhadap variable efikasi diri (X5).

4.2 Pengaruh Kecepatan reaksi Lengan,Kecepatan reaksi Tungkai,Power Lengan, Power Tungkai TerhadapTeknik*GyakuTzukiChudan*

Kasus yang akan dianalisis adalah apakah Teknik *Gyaku Tzuki Chudan*(Y) dipengaruhi oleh kecepatan reaksi lengan (X1), kecepatan reaksi tungkai (X2), power lengan (X3), power tungkai (X4).

Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,959[a]	,919	,866	,57003

a. Predictors: (Constant), P.Tungkai, P.Lengan, Kr.Tungkai, Kr.Lengan

Dari tampilan output SPSS model summary besarnya adjusted R^2 adalah 0,866, hal ini berarti 86,6 % variasi incame dapat dijelaskan oleh variasi ke empat variabel independen kecepatan reaksi lengan (X1), kecepatan reaksi tungkai (X2), power lengan (X3), power tungkai (X4). Sedangkan sisanya (100 % - 86,6 % = 13,4 %) dijelaskan oleh sebab sebab yang lain diluar model.

V. SIMPULAN

5.1 Kecepatan reaksi lengan, Kecepatan reaksi tungkai, Power lengan, Power tungkai, berpengaruh langsung positif terhadap efikasi diri

5.2 Kecepatan reaksi lengan,kecepatan reaksi tungkai, power lengan, power tungkai, berpengaruh langsung positif terhadap teknik *gyakutzukichudan*.

5.3 Kecepatan reaksi lengan,kecepatan reaksi tungkai, power lengan, power tungkai dan Efikasi diri berpengaruh langsung terhadap teknik *gyakutzukichudan*.

VI Implikasi

6.2.1 Untuk meningkatkan teknik gyaku tsuki chudan dibutuhkan kecepatan reaksi, power, dan efikasi diri yang baik, oleh sebab itu para pelatih harus mendesain program latihan dalam meningkatkan komponen-komponen tersebut sehingga teknik gyaku tsuki chudan pada atlet karate bisa dicapai.

6.2.2 Kecepatan reaksi lengan, kecepatan reaksi tungkai, power lengan, power tungkai jika diikuti dengan kontribusi atau dukungan efikasi diri yg tinggi akan bisa mengontrol pikiran, perasaan, perbuatan dan juga keyakinan akan kemampuannya, hal ini akan mengakibatkan seorang karate ka termotivasi untuk meningkatkan prestasinya lebih tinggi menghadapi tantanggan yang lebih kompleks maka potensi yang dimiliki dikontrol dengan baik dan pengoptimalan potensi tersebut meningkatkan teknik pukulan gyaku tsuki chudan secara maksimal.

6.2.3 Hasil penelitian ini bisa dijadikan barometer kemampuan fisik, teknik dan mental untuk atlet karate tingkat nasional.

Daftar Pustaka

Bandura, A. 1997.*Self-Efficacy The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman and Company.

Bompa, T O. 1999. *Theory and methodology of training.* Dubuque: Kendall/Junt Publishing Company.

Cherian. Jacob. 2013. *Impact of Self Efficacy on Motivation and Performance of Employees*. International Journal of Business and Management. 8 (14). 80 – 88.

Davaran. Maryam. 2014. *The Effect of a Combined (Plyometric-Sprint) Training Program on Strength, Speed, Power and Agility of Karate-ka Male Athletes*. Research Journal of sport sciences. 2 (2). 38 – 44.

Dharma, S . 2002. *Psikologi Olahraga.* Jakarta : Universitas Taruma Negara.

Harsono. 2017. *Kepelatihan Olahraga, Teori dan Metodologi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hisrich Robert D., Michael Peter P. & Shepherd Dean A. 2008.Self-Efficacy and Goal Level to Work Performance. LLCSpringer Science Business Media, LLC, 233 Spring Street, New York, NY 10013, USA.

Horička, P.2013. *The relationship between speed factors and agility in sport games.*Journal Of Human Sport & Exercise Issn. 12 (1) : 23 – 46.

Nakayama. 2013. *Best Karate Fundamental*. New York. Kodansha America

Purba, Hotliber. 2016. *Upaya Meningkatkan Kecepatan Pukulan Gyaku Tsuki Chudan Melalui Bentuk Latihan Variation Of Body Drops Pada Siswa Putra Ekstrakurikuler Karate Sma SwastaKristen Immanuel Medan Tahun 2016.*Jurnal Ilmu Kependidikan. 14 (3) : 1-161.

Putranto, Ramandani. 2015. *Hubungan Antara Ketebalan Lemak Tubuh Dengan Kondisi Fisik Atlet Karate Pelajar Putra*. Unnes Journal of Sport Sciences. 4 (2) : 50 – 54

Sajoto, M. 1995. *Peningkatan dan Pembinaan Kondisi Fisik dalam Olahraga*. Semarang: Dahara Prize.

Saputra. 2017. *Pengaruh Latihan Karet dan Latihan Beban Terhadap Peningkatan Power Lengaan dan Kecepatan Pukulan Gyaku Tsuki Chudan*.Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan Special Issue

01 Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan 2017. 15 (2) : 25 – 32.

Sutopo Yeri & Slamet Achmad. 2017. Statistik Inferensial. Yogyakarta : ANDI

Yunyun. 2010. *Metodologi Kepelatihan*. Bandung : Penerbit UPI

MEMELIHARA PERFORMA FISIK MELALUI BUDAYA GERAK

RAHMAT HERMAWAN
(UNIVERSITAS LAMPUNG)

Abstrak

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa pengaruh yang sangat positif terhadap aktivitas seseorang, bahkan kehadiran iptek telah memberikan kemudahan pada semua langkah atau kegiatan manusia karena hakekatnya teknologi memberikan kemudahan pada manusia untuk mencapai tujuan. Seseorang dapat mencapai suatu tempat atau tujuan akan lebih mudah dan cepat bila dicapai dengan berkendaraan, melakukan percakapan akan lebih mudah bila menggunakan telepon atau hp, menulis maupun memperoleh informasi akan lebih cepat dan canggih bila menggunakan komputer, naik dan turun tangga akan lebih cepat bila menggunakan *lift* atau *escalator*, Kondisi tersebut selain memberi berbagai kemudahan dan kecepatan dalam mencapai tujuan aktivitas seseorang, sekaligus pula membawa seseorang menjadi manja bahkan malas bahkan pada akhirnya akan menyebabkan seseorang mengalami kurang gerak (hipokinetik), dan pada gilirannya, bila terus berlangsung, akan timbul bebagai penyakit yang disebut sebagai penurunan fungsi (degeneratif), seperti; fungsi tulang, otot, otak, ginjal dsb akan mengalami penurunan kemampuan (Rahmat Hermawan, 2008). Penyakit tersebut lebih dominan menyerang lansia.

Salah satu upaya mengatasi kondisi tersebut yaitu beraktivitas fisik (olahraga) secara rutin, terutama kegiatan (gerak) yang menggunakan tungkai akan berpengaruh terhadap kemampuan jantung (Bowers, et al., 1992), sebab kerja menggunakan tungkai akan berpengaruh terhadap jantung sekitar 75% sedangkan kerja dengan lengan terhadap jantung sekitar 25%. Jadi, betapa pentingnya kegiatan atau bergerak terutama menggunakan tungkai, seperti, jogging, bersepeda, skipping dan jalan. Agar latihan efektif maka dianjurkan menggunakan metode FIT (frekuensi, intensitas, dan tempo) serta selalu dibudayakan bagi semua kalangan terutama sekali bagi para lansia.

Kata kunci: performa fisik, budaya gerak, iptek, hipokinetik, degeneratif

PENDAHULUAN

Pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) telah memberikan berbagai kemudahan pada setiap aspek kehidupan manusia, sehingga tidak disadari membawa perubahan perilaku, terutama semangat untuk bergerak yang semula aktif menjadi pasif, yang tadinya rajin berubah

menjadi malas karena dimanjakan oleh berbagai kemudahan itu. Hal ini, dapat diamati dalam aktivitas sehari-hari secara nyata, Seseorang dapat mencapai suatu tempat atau tujuan akan lebih cepat sampai bila berkendaraan, melakukan percakapan akan lebih mudah bila menggunakan telepon atau hp, menulis maupun memperoleh informasi akan lebih cepat dan canggih bila menggunakan komputer dan internet, naik dan turun tangga akan lebih cepat bila menggunakan *lift* atau *escalator.* Semua kemudahan tersebut akan berdampak terjadimya penyakit yang dinamakan :"kurang gerak" (*hipokinek*) dan orang awam menyebutnya sebagai malas. Akibat timbulnya penyakit kurang gerak atau malas maka selanjutnya akan muncul pula penyakit yang sangat kompleks yang disebut sebagai penyakit penurunan fungsi (degeneratif), seperti kemampuan otak akan menurun, mudah lupa dan beberapa kali baca tidak bisa diingat. Kemudian fungsi otot pun akan menurun, yaitu tidak bisa bertahan lama, sehingga kekuatannya tidak bisa dilatih secara maksimal. Bila dibiarkan akan mempengaruhi kemampuan sendi dan jaringan ikat (*ligament*), dan akhirnya akan mudah cedera. Fungsi tulang akan menurun bersamaan dengan fungsi otot dan sendi yang menurun, akibatnya akan timbul keropos tulang (*osteoporosis*), dan sekarang ini sering disebut pengapuran terutama di bagian sendi lutut (*articulatio genu*). Demikian pula fungsi saraf akan menurun kemampuannya, hal ini akan mempengaruhi kemampuan saraf dalam menerima rangsang (*impuls*) atau sensibilitas berkurang sehingga

menyebabkan respon terhadap suatu rangsang akan lambat. Dan yang paling besar penyakit degeneratif adalah pengaruhnya terhadap kemampuan jantung, prau-paru dan sistem sirkulasi darah akan menurun secara drastis sehingga tubuh menjadi tidak bugar dan mudah teserang berbagai penyakit, seperti jantung koroner, stroke, darah tinggi, diabetes, lever, bahkan kanker.

PEMBAHASAN

Selama ini, pada umumnya masyarakat kurang menyadari tentang gejala penurunan fungsi dan akibat yang ditimbulkannya, mereka memandang bahwa suatu penyakit timbul seiring bertambahnya usia dan sangat massive sehingga tidak sedikit upaya penyembuhan pun kurang efektif dan terlambat ketika penyakit sudah menyerang, bahkan nyaris merenggut jiwa.

1. Faktor Timbulnya Penyakit

Ada banyak faktor yang bisa menyebabkan kerentaan terhadap berbagai penyakit, antara lain

a. virus lewat udara, air, dan makanan

b. radikal bebas (free radical/oxidant)

c. bertambah usia (tidak bisa dirubah)

d. keturunan (tidak bisa dirubah)

e. gaya hidup

Virus. Hampir semua orang tahu bahwa virus bisa menjadi ’agent’ sekaligus menularkan berbagai penyakit, terutama sekali bagian pernapasan maka tidk heran bila kita temui banyak orang menggunakan masker, alasannya tentu saja bervariasi entah karena takut virus yang menyebar lewat alat pernapasan atau bau mulut yang kurang sedap. **Radikal bebas (oxidant)**. Menurut Jean Carper (1996) dengan bukunya ”Stop Aging Now, Rahasia Tetap

Muda Seumur Hidup". Radikal bebas merupakan molekul ion oksigen yang mencari pasangannya, baik di alam sekitar kita maupun di dalam tubuh lewat makanan, minuman, dan udara. Jenis makanan dan minuman sekarang ini tidak terlepas dari bahan-bahan kimia seperti pengawet, pemanis, penyedap, pewarna, bahkan zat perubah bentuk dan rasa yakni borax. Sedangkan radikal bebas lewat udara, mulai dari asap kenalpot kendaraan, cerobong asap pabrik, pembakaran sampah hingga asap rokok. Semua asap tersebut menghasilkan gas yang sangat buruk bagi udara yang dihisap oleh alat pernapasan kita yakni berupa karbon dioksida. Radikal bebas tersebut akan merusak sel dan jaringan dari bagian tubuh kita sehingga muncul yang disebut "tua sebelum waktunya", karena itu tidak heran bila kita temui banyak usia remaja, tapi wajah nampak tua atau dewasa. Sedangkan **bertambah usia** dan **keturunan** merupakan faktor alami dan sekaligus sebagai kodrat manusia yang tidak bisa dihindari. Namun, kita harus berupaya untuk tetap sehat, karena sehat bukan segalanya tapi segalanya akan berarti kalau kita sehat. Bisa dibayangkan kalau badan sakit makan yang enak-enak pun lidah terasa pahit, apa lagi makan makanan yang kurang enak, namun sebaliknya kalau badan sehat makanan apapun akan terasa enak di mulut.

Dan faktor yang paling banyak menimbulkan efek yang sangat buruk terhadap tubuh yaitu **gaya hidup**, seperti diutarakan di atas bahwa kemajuan teknologi banyak manusia yang dimudahkan sehingga menjadi pemalas atau kurang gerak, bahkan akibat permainan melalui smartphone (hp) dan jenis permainan lainnya lewat

palystation banyak remaja yang kurang semangat untuk bergerak sehingga malam dipakai untuk melek dan siang dipakai untuk tidur. Kondisi ini tentu saja tidak bisa dibiarkan, hal ini merupakan sebuah ancaman bagi daya tahan atau kemampuan fisik bagi generasi penerus bangsa yang terancam hilang karena tidak disadari telah dijajah oleh teknologi yang serba cepat dan menurunkan kemampuan kondisi fisik para remaja kita terutama tingkat kebugarannya (*physical fitness*) menjadi lemah. Kalau demikian tidak bisa diharapkan lagi, generasi muda yang kuat sebagai penjaga kedaulatan bangsa kelak di kemudian hari, dan tentu saja akan menemui kesulitan untuk memilih calon tentara, polisi atau jenis pekerjaan yang menuntut fisik yang prima. Sedangkan usia muda yang masuk menjadi atlet persentasenya kecil sekali, itu pun karena orang tua dan lingkungannya yang mendukung. Kalau dibiarkan terus berlangsung Indonesia akan kehilangan usia muda yang kuat dan tangguh, keadaan ini seperti pengaruh penyalah gunaan obat terlarang (narkoba) dan pergaulan bebas. Jadi, harus diwaspadai dampak yang ditimbulkan akabat kurang gerak. Apa lagi kegiatan olahraga pada kurikulum SMA sempat hilang untuk siswa kelas III.

Demikian pula para lansia, terutama para pensiunan yang dulu sangat aktif, sekarang hanya duduk sambil menonton siaran kegemaran maupun sinetron di televisi dengan berbagai acara yang menarik lewat TV kabel membuat lupa waktu, baik sholat maupun istirahat. Perlunya budaya gerak agar kondisi ini tidak semakin terpuruk, baik secara formal di sekolah hingga perguruan tinggi, maupun

secara informal yang dikelola oleh Forum olahraga Masyarakat Indonesia (FOMI). Akibat kurang gerak akan muncul penyakit *degeneratif*, yaitu penyakit yang akan menurunkan kemampuan fungsi dan organ tubuh, terutama pada lansia yakni penyakit jantung. Faktor utamanya adalah masalah gaya hidup yang menyebabkan seolah membangun penyakit di dalam tubuh..

2. Pencegahan (*preventif*) sekaligus sebagai Pemeliharaan Hidup Sehat

.

Di bawah ini ada contoh bentuk latihan program jalan kaki yang dimodifikasi oleh dr. Kenneth Cooper yang telah dipakai oleh Klub Jantung Sehat sejak 1978. Setidaknya mereka yang melakukannya dapat mempertahankan tingkat kebugaran jasmaninya dengan melakukan program latihan, berikut ini.

1. Jalan kaki, 6,4 km dalam waktu 55 – 60 menit, 4 x seminggu.
2. Jogging, 4,8 km dalam waktu 28 – 30 menit, 2 -3 x seminggu.
3. Lari 2,4 km dalam waktu 12 -15 menit, 2 x seminggu.

Secara garis besar format olahraga yang harus dipenuhi yaitu FIT. Kata FIT berarti segar atau bugar, disamping merupakan singkatan dari : F-Frekuensi, I-Intensitas dan T-Tempo. Yang dimaksud frekuensi adalah berapa kali seminggu olahraga dilakukan agar memberi efek latihan. Menurut penelitian menunjukkan frekuensi latihan minimal 3 kali seminggu pada hari yang bergantian artinya selang hari. Ini dikarenakan bahwa tubuh memerlukan pemulihan selesai berolahraga sehingga otot dan

persendian diberi kesempatan untuk memulihkan diri.

Intensitas mengandung arti berat beban latihan yang diberikan tidak mengakibtkan efek yang membahayakan. Reaksi denyut jantung yang timbul dapat dipakai sebagai cermindari reaksi pembebanan. Beban yang dapat diterima oleh jantung berkisar antara 60-80 % dari kekuatan maksimal jantung. Beban seberat itu bisa dijabarkan dengan denyut jantung antara 70-85 % dari denyut nadi maksimal.

Tempo latihan mengandung arti jangka waktu atau lamanya latihan yang diberikan agar memberikan manfaat. Lama latihan antara 20-30 menit sudah cukup memberikan kenaikan kemampuan sebanyak 35 % bila dilakukan 3 kali dalam seminggu dalam jangka waktu satu setengah bulan. Maka latihan-latihan yang serupa selama 6 bulan akan menghasilkan peningkatan kemampuan sampai optimal Jenis latihan yang baik untuk penderita jantung adalah latihan aerobic, seperti senam, jalan, lari, naik sepeda, melakukan pekerjaan rumah tangga dan sebagainya. Namun demikian setiap olahraga memerlukan format atau aturan. Sebelum latihan diawali dengan pemanasan dan diakhiri dengan pendinginan.

Berbagai penelitian membuktikan bahwa daya tahan kardiorespirasi adalah salah satu indikator obyektif dalam mengukur aktivitas fisik seseorang dan merupakan komponen terpenting dalam meningkatkan kebugaran jasmani seseorang. (Balitbang Depkes, 2000). Cooper menyatakan bahwa daya tahan kardiorespirasi merupakan komponen terpenting dalam menilai kemampuan aerobik seseorang. Blair berpendapat, daya tahan

kardiorespirasi yang tinggi menunjukkan kemampuan untuk bekerja yang tinggi, karena mengeluarkan sejumlah energi yang cukup besar dalam periode waktu yang lama (Balitbang Depkes, 2000).

Latihan aerobik dapat meningkatkan kemampuan fungsi tubuh dalam memanfaatkan oksigen sehingga fungsi tubuh seluruhnya dapat berlangsung optimal. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa latihan fisik dapat meningkatkan kemampuan individu dalam mengatasi perubahan kondisi psikologis dalam dirinya. Tubuh yang sehat akah membentuk perkembangan mental yang baik, menjadikan seseorang lebih bersemangat, dan cenderung untuk tidak mengalami ketegangan dan stress.

Latihan fisik meningkatkan sistem ventilasi pulmonal sampai 20 kali lipat. Pada orang yang tidak terlatih peningkatan ventilasi sampai 100 liter/menit dan yang terlatih meningkat sampai 120 liter/menit dibanding saat istirahat yang hanya 6 liter/menit. Peningkatan CO_2 dan penurunan kadar O_2 dalam darah menyebabkan tubuh berkompensasi agar komposisi zat di dalam darah tetap dipertahankan dalam keadaan normal (Patti & Warren Finke dalam Harry Wahyudhy Utama. 2005).

Sebagai respon terhadap stress, terjadi 1500 reaksi biokimia di dalam tubuh, neurotransmitters diaktifkan, hormon dilepaskan, dan nutrien dimetabolisme. Fungsi kardiovaskuler dipercepat dan sebaliknya sistem gastrointestinal semakin memperlambat aktivitasnya. Energi tubuh lebih banyak digunakan untuk merespon stress. Beberapa hormon keluar sebagai respon terhadap stress ini, kortisol akan terus bersirkulasi di dalam tubuh dan menekan sistem imunitas sehingga berpotensi menimbulkan penyakit. Olahraga secara teratur sangat berguna untuk membuang produk-produk stress ini dengan menyediakan kesempatan untuk menggunakannnya sehingga fungsi homeostatis kembali normal dan menurunkan pengaruh fisik akibat stress (Harry Wahyudhy Utama. 2005).

Gejala stress pada seseorang dapat berupa sulit tidur atau

mendapatkan istirahat yang cukup. Olahraga sangat efektif membantu seseorang agar dapat jatuh tertidur atau tidur lebih nyenyak (Harry Wahyudhy Utama, 2005).

Kebugaran Jasmani

Tidak ada batasan mutlak mengenai kebugaran jasmani, para ahli banyak mendefinisikan kebugaran jasmani berdasarkan kepentingan tertentu. Ada yang mendefinisikan bahwa kebugaran jasmani/kebugaran fisik adalah kemampuan untuk melakukan pekerjaan sehari-hari dengan bertenaga dan penuh kesiagaan, tanpa kelelahan yang tidak semestinya dan dengan cukup energi sehingga tetap dapat menikmati waktu luang dan menanggulangi keadaan-keadaan mendadak yang tidak diperkirakan. Dari sudut okupasi kebugaran jasmani didefinisikan sebagai derajat kemampuan untuk melaksanakan pekerjaan fisik tertentu di bawah kondisi *ambient* tertentu. Ada juga yang menyatakan bahwa kebugaran jasmani berarti seseorang yang memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan fisik tertentu. Kebutuhan tersebut dapat secara anatomis (struktural) dan fisiologis (fungsional) (Patti & Warren Finke dalam Harry Wahyudhy Utama. 2005).

Menurut Pradono, Casperson membagi komponen kebugaran jasmani dalam dua kelompok yaitu *Health Related Fitness* dan *Skill Related Fitness. Health Related Fitness* merupakan kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan, terdiri dari empat komponen yaitu

- Kebugaran aerobik melalui daya kardiorespirasi,
- Kelenturan, ketangkasan dan koordinasi otot

- Pengendalian berat badan dan koordinasi lemak melalui komposisi tubuhnya
- Kebugaran otot melalui kekuatan otot (Balitbang Depkes, 2000).

Sedangkan *Skill Related Fitness* merupakan kebugaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan, terdiri dari enam komponen yaitu ketangkasan, keseimbangan, koordinasi, kecepatan, kekuatan dan waktu reaksi (Balitbang Depkes, 2000).

Fisiologi Olahraga (Latihan Fisik

Dalam melakukan kerja fisik secara fisiologis, menurut Edwars Fox dalam Rahmat Hermawan (2018) dikenal 4 jenis sistem energi berkelanjutan yang digunakan dalam empat area waktu

1. Sistem fosfagen (ATP+ PC)
   Sistem fosfagen menghasilkan energi yang cepat dan bertahan dalam waktu singkat dengan waktu di bawah 30 detik. Energi yang dihasilkan dari sistem ini hanya untuk aktivitas fisik yang singkat. Contoh aktivitas yang menggunakan sistem energi ini adalah tolak peluru, lari cepat 100 meter, melompat jauh dan lompat tinggi, serta renang 50 meter.
2. Sistem ATP - PC (glikogen) +laktat
   Sistem energi glikogen-asam laktat menghasilkan energi dalam waktu sedang yaitu antara 30 detik sampai 1 ½ menit, setengah lebih lambat dari sistem fosfagen. Energi dari sistem glikogen laktat contohnya digunakan pada aktivitas lari cepat 200- 400 m, renang 100 meter.
3. Sistem asam laktat + oksigen (aerobik/O_2)
   Asam laktat merupakan sampah metabolisme yang menumpuk di darah sehingga otot terasa pegal-pegal. Waktu yang digunakan dalam sistem energy ini antara 11/2 sampai 3 menit dan gerakannya antara lain lari 800 meter, berbagai gerakan dalam senam artistic seperti round off, flick-flack, stut, meroda, kayang dst
4. Sistem oksigen (aerobic)
   Sistem aerobik berkaitan dengan oksidasi dari bahan makanan di dalam mitokondria untuk menghasilkan energi dalam jumlah

paling besar namun dalam waktu yang lebih lama yaitu di atas 3 menit, contohnya pada lari marathon dan semua jenis olahraga di lapangan seperti sepakbola, basket, bola voli. Dst.

Sumber energi kontraksi otot adalah hidrolisis Adenosin TriPosfat (ATP) yang berasal dari metabolisme karbohidrat, lemak dan protein. Tetapi dalam olahraga zat nutrisi utama untuk energi adalah karbohidrat dan lemak. ATP dihasilkan melalui 2 mekanisme utama, yaitu metabolisme aerobik dan metabolisme anaerobik. Metabolisme aerobik berarti yang memerlukan O_2. Metabolisme aerobik paling efisien dan merupakan sistem produksi utama, diaktifkan oleh aktivitas fisik dengan intensitas rendah dan berlangsung lama. Metabolisme anaerobik yang tidak memerlukan O_2 biasanya terjadi pada keadaan yang memerlukan energi dalam waktu cepat seperti angkat beban dan lari 100 meter. Metabolisme ini kurang efisien dibanding aerobik dan terjadi jika tidak tersedia O_2 yang cukup di jaringan saat latihan fisik. Energi dari hidrolisis ATP menjadi ADP digunakan untuk kerja mekanik, resintesis pospokreatin dan sisanya sebagai panas (Patti & Warren Finke dalam Harry Wahyudhy Utama. 2005).

Daya tahan atau ketahanan merupakan konsep yang menggambarkan kemampuan untuk melakukan kegiatan dalam intensitas tertentu. Sedangkan daya tahan kardiorespirasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk melanjutkan atau bertahan dalam melakukan aktivitas fisik tertentu berkaitan dengan kelompok otot yang besar dalam periode waktu tertentu yang menggambarkan kemampuan dari sistem sirkulasi dan respirasi utuk menyesuaikan atau memulihkan diri dari efek kerja atau latihan seluruh tubuh (Nieman, DC., 1990).

Peranan utama sistem sirkulasi (kardiovaskuler) dalam latihan fisik adalah meningkatkan c*ardiac output*. Peningkatan ini bertujuan untuk meningkatkan suplai O_2 dan zat nutrisi ke sel otot serta membawa CO_2 dan sisa metabolisme lain dari jaringan otot. Selain itu sistem sirkulasi juga

mengangkut hormon-hormon untuk mengatur keseimbangan osmotik cairan tubuh, keseimbangan asam basa dan pengaturan panas (Patti & Warren Finke dalam Harry Wahyudhy Utama, 2005).

Cooper menyatakan bahwa daya tahan kardiorespirasi erat kaitannya dengan sistem aerobik, karena aerobik sendiri adalah variasi latihan yang menstimulasi aktivitas jantung dan paru-paru dalam perode waktu tertentu untuk memberikan perubahan yang bermanfaat bagi tubuh (Nieman, DC. 1990). Oleh karena itu, kemampuan daya tahan kardiorespirasi seseorang dapat dinilai dari kapasitas aerobiknya. Kapasitas aerobik adalah kemampuan untuk melakukan kerja menggunakan energi yang ada dengan keberadaan oksigen. Kapasitas aerobik pada individu menggambarkan kemampuan untuk mengambil 0_2 secara maksimal (VO_{2maks}) (Patti & Warren Finke dalam Harry Wahyudhy Utama, 2005:11).

VO_{2maks} menggambarkan total metabolik rata-rata tubuh secara aerobik, yang dapat dihitung dengan menggunakan alat analisa gas dalam keadaan stress maksimal (Harry Wahyudhy Utama. 2005). Namun penghitungan VO_{2maks} di laboratorium tersebut mahal, menghabiskan banyak waktu, membutuhkan tenaga ahli, oleh karena itu cara ini tidak praktis digunakan dalam penelitian yang menggunakan subyek yang besar (Nieman, DC. 1990).

. VO_{2maks} dikaitkan dengan berat badan dalam satuan kilogram sehingga satuan VO_{2maks} adalah ml /kg BB/mn^{-}.

Level tinggi VO_{2maks} menggambarkan fungsi yang tepat dari 3 sistem penting dalam tubuh, yaitu:

1. Sistem pernafasan, yang mengangkut oksigen dari udara dan mengangkutnya hingga ke darah.
2. Sistem kardiovaskuler, yang mengangkut dan mendistribusikan oksigen dalam darah ke seluruh tubuh.
3. Sistem muskuloskeletal (neuromuscular system), yang menggunakan oksigen untuk mengubah karbohidrat dan lemak

menjadi ATP untuk digunakan dalam kontraksi otot serta produksi panas tubuh (Nieman, DC. 1990).

Karena alasan di atas, maka kapasitas aerobik seseorang dapat ditingkatkan ataupun diturunkan sebagai adaptasi ketiga sistem tersebut. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kapasitas aerobik seseorang adalah sebagai berikut:

- Peningkatan suplai darah ke otot
- Adaptasi enzimatik dan mitokondrial dari otot skelet
- Peningkatan aktivitas fisik
- Kadar glukosa darah
- Deplesi otot dan simpanan glikogen hati
- Dehidrasi
- Perubahan keseimbangan asam-basa
- Kemampuan mitokondria dalam menggunakan oksigen (Harry Wahyudhy Utama, 2005).

Latihan aerobik dapat meningkatkan kemampuan fungsi tubuh dalam memanfaatkan oksigen sehingga fungsi tubuh seluruhnya dapat berlangsung optimal. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa latihan fisik dapat meningkatkan kemampuan individu dalam mengatasi perubahan kondisi psikologis dalam dirinya. Tubuh yang sehat akan membentuk perkembangan mental yang baik, menjadikan seseorang lebih bersemangat, dan cenderung untuk tidak mengalami ketegangan dan stress (Irfannuddin, 2004).

Latihan fisik meningkatkan sistem ventilasi pulmonal sampai 20 kali lipat. Pada orang yang tidak terlatih peningkatan ventilasi sampai 100 liter/menit dan yang terlatih meningkat sampai 120 liter/menit dibanding saat istirahat yang hanya 6 liter/menit. Peningkatan CO_2 dan penurunan kadar O_2 dalam darah menyebabkan tubuh berkompensasi agar komposisi zat di dalam darah tetap dipertahankan dalam keadaan normal

Kesimpulan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berpengaruh terhadap aktivitas manusia, sebab kehadiran iptek telah memberikan berbagai kemudahan pada semua

langkah atau kegiatan manusia itu sendiri. Dengan kemudahan tersebut akan berdampak terjadimya penyakit yang dinamakan :"kurang gerak" (hipokinek) dan orang awam menyebutnya sebagai malas. Akibat timbulnya penyakit kurang gerak atau malas maka selanjutnya akan muncul pula penyakit yang sangat kompleks yang disebut sebagai penyakit penurunan fungsi (degenerative), seperti kemampuan otak otot, tulang, saraf, paru-paru dan jantung akan menurun secara drastis sehingga tubuh menjadi tidak bugar dan mudah terserang berbagai penyakit, seperti jantung koroner, stroke, darah tinggi, diabetes, lever, bahkan kanker.

Salah satu upaya mengatasi kondisi tersebut yaitu beraktivitas fisik (olahraga) secara rutin, terutama kegiatan (gerak) yang menggunakan tungkai akan berpengaruh terhadap kemampuan jantung (Bowers, et Al., 1992), sebab kerja menggunakan tungkai akan berpengaruh terhadap jantung sekitar 75% sedangkan kerja dengan lengan terhadap jantung sekitar 25%. Jadi, betapa pentingnya kegiatan atau bergerak terutama menggunakan tungkai, seperti, jogging, bersepeda, skipping dan jalan. Agar latihan efektif maka dianjurkan menggunakan metode FIT (frekuensi, intensitas, dan tempo) Contoh program latihan, setidaknya mereka dapat mempertahankan tingkat kebugaran jasmani, sebagai berikut.

- Jalan kaki, 6,4 km dalam waktu 55 – 60 menit, 4 x seminggu.
- Jogging, 4,8 km dalam waktu 28 – 30 menit, 2 -3 x seminggu.
- Lari 2,4 km dalam waktu 12 -15 menit, 2 x seminggu.

Akhirnya diharapkan setelah menjalankan latihan rutin, maka

seseorang akan memiliki kebugaran jasmani (physical fitness) atau kebugaran fisik baik. Artinya, kemampuan untuk melakukan pekerjaan sehari-hari dengan bertenaga dan penuh kesiagaan, tanpa kelelahan yang tidak semestinya dan dengan cukup energi sehingga tetap dapat menikmati waktu luang dan menanggulangi keadaan-keadaan mendadak yang tidak diperkirakan.

SARAN

1. **Kondisi fisik atau kemampuan kebugaran jasmani seseorang, terutama bagi generasi muda Indonesia tidak bisa dianggap enteng, bahkan sudah menjadi suatu ancaman bagi lahirnya generasi yang sehat dan kuat/**
2. **Pemerintah dan para pemangku kepentingan (stakeholder) perlu mengupayakan kegiatan untuk mengatasi masyarakat yang dilanda kurang gerak, terutama pada generasi muda (generasi milineal)**
3, **Perlu upaya mensosialisasikan pentingnya budaya gerak untuk mengatasi berbagai penyakit degenaratif yg disebabkan kurang gerak**

DAFTAR PUSTAKA

Arya Prasetya, 2017. Hubungan Kondisi fisik terhadap Prestasi Atlet Wushu Fakultas Ilmu Keolahragaan Sanda di Sasana KimTiauw Surabaya, Universitas Negeri Surabaya (Vol I No. 1) Page 4-5 Jurnal Prestasi Olahraga (E-Journal Unesa)

Badan Litbangkes Republik Indonesia. (2000). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Status Kesegaran Jasmani Warga Kebon Manggis, Jakarta timur, Umur 20-39 tahun.* 1998, edisi 27. Buletin Penelitian Kesehatan, Jakarta;

Bowers, et Al. 1992. **Sport Physiology 3rd Edition**, Wm C. Brown Publisher, Dubuque, United States Of America

Edward L. Fox. (1984). ***Sports Physiology***. Second Edition. Wb Sauders College Publishing

Farida Mulyaningsih. 2008 Penderita Jantung Menjadi Bugar Melalui Olahraga**.** ***Makalah*** Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi. Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Ganong, FW. *Review of Medical Physiology.* 10th edition, Large Medical Publications, California; 1981

Harry Wahyudhy Utama. 2005. Hubungan Kemampuan Aerobik dan Kondisi Psikologis pada Pelajar Laki-Laki SMU Negeri 1 Prabumulih. ***Laporan Penelitian*** FK Unsri, Palembang

Husdarta H.J.S, 2010. Sejarah dan Filsafat Olahraga. Bandung. Alfabeta.

Irfannuddin. (2004). Indeks *Masa Tubuh, Kadar Hemoglobin Darah dan Hubungannya dengan Kebugaran Jasmani Petinju Amatir di Kodya Palembang.* Unpublished ***Thesis***. Bagian Fisiologi dan Fisika Medik Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya, Palembang

Jean Carper (1996). **Stop Aging Now, Rahasia Tetap Muda Seumur Hidup**. Pt. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Rahmat Hermawan, 2008. Sertifikasi Merupakan Pengakuan Profesi Guru. **Makalah**. Disampaikan dalam Seminar Sehari di depan Guru Penjaskes Se- Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung, tanggal 20 Maret 2008.

Rahmat Hermawan, (2018) **Fisiologi Olahraga**. Penerbit Aura, Bandar Lamupng

Santoso Giriwijoyo. (2004) Ilmu Faal Olahraga, Bandung : FPOK UPI

Nieman, DC. *Fitness and Sport Medicine An Introduction*. Bull Publishing Company, Palo Alto, California; 1990

Perhimpunan Pembina Kesehatan Olahraga Republik Indonesia (PPKORI). *Materi Penataran Kesehatan Olahraga*, Jakarta; 1999

KEGIATAN ACTIVE LEARNING DALAM PUNCAK TEMA DI LINGKUNGAN SEKOLAH ANAK USIA DINI

DEDEH KURNIASIH[1]

Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
Universitas Negeri Jakarta (UNJ)
email: neng_dede2@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian terkait *Active Learning* telah banyak dilakukan dengan berbagai cara dan metode. Penelitian-penelitian tersebut antara lain didorong oleh banyaknya hambatan yang terjadi di lapangan dalam proses belajar mengajar, salah satunya dikarenakan guru yang mengajarkan siswa di sekolah masih belum mengadaptasi metode yang baik dan tepat dalam pembelajaran. Penelitian yang ada menjelaskan bahwa metode *Active Learning* sangat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik dan dapat meningkatkan kemampuan berbicara, di samping berpengaruh pada kepribadian siswa. Bahkan metode ini dianggap banyak mempengaruhi stimulasi perkembangan anak yang lain. Namun sejauh ini belum dijelaskan relevansi metode *Active Learning* dalam menghantarkan Puncak Tema dalam pembelajaran di Lingkungan Sekolah Anak Usia Dini. Tulisan ini menawarkan konsep agar *Active Learning* dapat memberikan pengaruh lebih optimal pada hasil belajar Anak Usia Dini, dengan menerapkannya pada kegiatan Puncak Tema. Di sini penulis menggunakan Studi Literatur atau Kajian Pustaka dalam mengkaji berbagai hal terkait metode *Active Learning* sebagaimana telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Di samping itu juga dilihat referensi yang digunakan pada lingkungan sekolah, baik secara umum ataupun khusus anak usia dini. Tujuan dari pengkajian ini adalah untuk memahami bagaimana kegiatan *Active Learning* dapat memberikan hasil belajar lebih optimal bagi anak usia dini, melalui kegiatan dalam bentuk tema.

Kata Kunci: Kegiatan, Active Learning, Lingkungan Sekolah, Anak Usia Dini

[1] Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Universitas Negeri Jakarta (UNJ)

PENDAHULUAN

Metode Pembelajaran aktif memberikan kondisi agar keingintahuan alami, kecerdasan dan *experesiveness* siswa akan muncul, berkembang dan menjadi panduan belajar. Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh Mel Silberman terkait pandangan umumnya; *What makes learning "Active"? when learning is active, students do most of the work. They use their brains….studying ideas, solving problems, and applying what they learn. Active learning is afst-paced, fun, supportive, and personally engaging. Often, students are out of their seats, moving about and thinking aloud*(Silberman, 1996, p. ix).

Belajar Aktif adalah bentuk pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses belajarnya, hal ini dapat dibandingkan dengan belajar pasif, dimana siswa secara pasif menyerap informasi misalnya dari pembelajaran tradisional. Hal tersebut senada dengan yang dikatakan oleh Pat Hollingsworth & Gina Lewis (Pat Hollingsworth & Gina Lewis, 2008, p. viii) bahwa siswa belajar aktif ketika mereka secara terus menerus terlibat, baik secara mental ataupun secara fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat, hidup, giat, berkesinambungan, kuat adan efektif.pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental, dan bias memahami pengalaman yang dialami.

Dalam penyajian sebuah pembelajaran dengan Active Learning dilingkungan sekolah Anak Usia Dini tentunya tidak terlepas dari tema-tema yang telah diterintegrasikan antara satu materi perkembangan dengan materi perkembangan yang lain. Hal tersebut senada dengan yang dikatakan oleh (Pendidikan, Kebudayaan, Anak, Dini, & Informal, 2014, p. 1) dalam pedoman pengembangan tema pembelajaran bahwa kurikulum 2013 pendidikan Anak Usia Dini menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik dipandang sesuai dengan pola kerja otak karena membahas satu tema dari berbagai konsep dan perkembangan. Penentuan tema sangat terbuka. Artinya, satuan PAUD dapat menentukan tema yang akan digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan minat anak, situasi dan kondisi lingkungan, serta kesiapan guru mengelola kegiatan. Penentuan tema tidak sekedar mudah diterapkan, tapi perlu memperhatikan

beberapa prinsip agar pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik dan mendalam. Keluasan tema bergantung pada kemampuan guru dalam menguasai tema tersebut. Hal penting yang harus diperhatikan guru dalam mengembangkan tema adalah kebermaknaan tema dalam membangun pengalaman belajar yang bermutu bagi anak usia dini. Oleh karena itu dalam menentukan tema menjadi penting bila diawali dengan identifikasi tema dan sekaligus ketertarikan anak terhadap topik tertentu.

Namun pada kenyatannya masih sangat banyak ditemukan nya permasalahan yang terkait dengan cara mengajar guru, salah satunya selaras dengan yang disampaikan oleh (Kumara, 2014, p. 64) dalam jurnalnya bahwa Upaya peningkatan kualitas pendidikan ini belum sebanding dengan kondisi dunia pendidikan di Indonesia. Banyak praktisi pendidikan, terutama guru, belum memahami esensi metode pembelajaran aktif (active learning). Mereka gampang terjebak pada unsur permukaan belaka, yakni aktivitas fisik, padahal esensi active learning justru terdapat dalam proses mental dalam memproduksi pengetahuan yang melibatkan knowledge, attitude, dan behavior. Selain itu, kepala sekolah dan stake holder sebagai perangkat birokrasi sistem sekolah belum menciptakan lingkungan yang kondusif dalam pelaksanaan model pembelajaran aktif ini.

Selaras dengan hal diatas, dikutip dari Detik.com(Yunus, n.d.) [2]dikatakan bahwa fakta di tahun 2016, kualitas Pendidikan di Indonesia berada di peringkat ke-62 dari 69 negara. Hal ini menjadi cermin konkret akan kualitas dan kuantitas guru di Indonesia. Maka harus ada langkah serius untuk membenahi kualitas guru. Karena nyatanya, tidak sedikit guru yang hari ini tetap saja menjalankan proses belajar-mengajar dengan pola “top-down”.

Guru seolah berada “di atas” dan siswa berada “di bawah”, guru bertindak sebagai subjek dan siswa sebagai objek belajar.

Beberapa penelitian yang membahas Active Learning diantaranya

*Ayu Asmah dan Yulianti, yang berjudul "***PENGARUH STRATEGI *PDR* TERHADAP *ACTIVE LEARNING* DAN KEMAMPUAN BEKERJASA-MA ANAK USIA DINI,** Tahun 2016**,** dari Universitas Kanjuruhan Malang, **kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus 1 Kecamatan Banjar**", tahun 2017, Penelitiannya bersifat penelitian eksperimen dan hasil penelitiannya adalah bahwa strategi pembelajaran aktif dapat meningkatkan kemampuan sains khususnya pada peningkatan kemampuan proses sains(Ari, Setiarini Ni Pt, Pudjawan.kt, 2017), serta beberapa buku terkait Active Learning yaitu " Active Learning 101 Strategies to teach Any Subject", tahun 1996.

Pada beberapa penelitian dan buku di atas di paparkan hasil bahwa metode active learning sangat berpengaruh terhadap pembelajaran siswa dan berpengaruh positif pada aspek lain dan bukan hanya aspek kognitif saja, karna mampu membangkitkan motivasi belajar siswa serta dapat menstimulasi aspek perkembangan lainnya.

Dalam Paparan ini, Penulis bertujuan memberikan pandangan seperti apakah kegiatan Active learning yang bisa dilakukan di Lingkungan belajar atau sekolah anak usia dini agar guru tidak lagi mengajar dengan cara yang konvensional dalam menghantarkan Puncak Tema sebagai salah satu pembelajaran untuk anak usia dini.

Prodi PGPAUD, Jl. S. Supriadi 48 Malang. Serta terdapat beberapa karya tulis yang sudah meneliti tentang Active Learning pula, diantaranya:"**Pengaruh strategi pembelajaran aktif terhadap kemampuan sains anak**

KAJIAN TEORITIK

ACTIVE LEARNING

- Apa yang saya dengar, saya lupa
- Apa yang saya lihat, saya ingat
- Apa yang saya lakukan, saya Faham

Pernyataan di atas adalah contoh pernyataan yang menggambarkan Active Learning.

siswa belajar aktif ketika mereka secara terus menerus terlibat, baik secara mental ataupun secara fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat, hidup, giat, berkesinambungan, kuat dan efektif.pembelajaran aktif melibatkan

pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami(Pat Hollingsworth & Gina Lewis, 2008, p. viii)

Menerapkan pembelajaran Aktif dikelas bisa berbentuk dalam kegiatan Harian, kegiatan khusus mingguan, dan kegiatan khusus bulanan, dan pada kegiatan bulanan ini salah satu contohnya kita perkenalkan salah satu pelajaran seni, seperti misalnya, Menjelajah Dunia Tokoh Seniman, Drama, atau bentuk yang lain, dan kegiatan ini bisa dimanfaatkan untuk mengundang orang tua siswa(Pat Hollingsworth & Gina Lewis, 2008, pp. x–xi).

Dikutip dari Jurnal (Asmah Ayu, 2016, p. 66) Yaitu Menurut Pestalozzi (Sujiono, 2012:92) pendidikan pada hakikatnya usaha pertolongan pada anak agar mampu menolong dirinya sendiri yang dikenal dengan "*Hilfe Zur Selfbsthilfe*". Hal tersebut sejalan dengan Piaget yang menyebutkan bahwa anak adalah pembangun aktif pengetahuannya sendiri, sehingga sangat penting bagi anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar (Sujiono, 2012:121). Pendapat dua ahli tersebut mengarah kepada pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat aktif dan dipusatkan pada anak. Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi untuk aktif dan berkembang. Keaktifan itu memiliki tujuan yaitu sebenarnya mereka mencari stimulasi yang dapat meningkatkan kesempatan dalam belajar. Proses pembelajaran pada anak usia dini bertumpu pada aktivitas belajar anak secara aktif *(active learning)*. Belajar aktif dapat diartikan sebagai belajar di mana anak berbuat dengan objek-objek dan berinteraksi dengan orang, objek, ide, maupun peristiwa yang membangun pemahaman baru (Masitoh dkk, 2014:8.5). Pelibatan secara langsung dalam pembelajaran untuk membantu anak membangun pengetahuan mereka, seperti belajar konsep, membentuk gagasan, memecahkan masalah, dan abstraksi mereka sendiri.

Menurut Vigotsky (Mutiah, 2010:105) berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berpikir anak. Aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Bentuk aktivitas bagi anak usia dini yaitu

melalui bermain yang memberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya merupakan hal yang diutamakan(Asmah Ayu, 2016, p. 67). Dan secara khusus proses pembelajaran pada anak usia dini didasarkan pada prinsip-prinsip perkembangan anak, yaitu (1) Proses kegiatan belajar pada anak usia dini harus dilakukan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain, (2) Proses kegiatan belajar anak usia dini dilaksanakan dalm lingkungan yang kondusif dan inovatif baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, (3) Proses kegiatn belajar anak usai dini dilaksanakan dengan pendekatan tematik dan terpadu, (4) Proses kegiatan pembelajaran anak usia dini harus diuh dan tarahkan pada pengembangan potensi kecerdasan secara menyeluruh dan terpadu (Sujiono, 2012:141)dikutip dari jurnal(Asmah Ayu, 2016, p. 68)

TEMA DI KURIKULUM PAUD

Tema adalah topik yang menjadi payung untuk mengintegrasikan seluruh konsep dan muatan pembelajaran melalui kegiatan main dalam mencapai kompetensi dan tingkat perkembangan yang diharapkan.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pembelajaran dalam mencapai kompetensi dasar (KD) dan tingkat perkembangan yang diharapkan. Pelaksanaan tema dan subtema dapat dilakukan dalam kegiatan pengembangan melalui bermain dan pembiasaan.

Tema bukan merupakan tujuan pembelajaran melainkan sarana untuk mengintegrasikan keseluruhan sikap dalam pengetahuan dan keterampilan yang ingin dibangun(Pendidikan et al., 2014, p. 2).

Prinsip-Prinsip dalam Memilih Tema

Dalam Pemilihan tema kita harus meperhatikan prinsip sebagai berikut 1) Kedekatan2)Kesederhanaan3)Kemenarikan4) Keinsidentalan(Pendidikan et al., 2014, pp. 4–5).

Teknik Pengembangan Tema

Dalam kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, tema tidak ditetapkan oleh pemerintah, tetapi bersifat fleksibel penetapannya oleh

Lembaga PAUD yang melibatkan seluruh guru pada saat pemilihan dan penetapanny. Banyak hal di lingkungan kehidupan yang dapat dijadikan tema. Artinya, apa yang terdapat di lingkungan terdekat seperti air, batu, kelapa, alat transportasi, laut, dan lain-lainnya dapat diangkat menjadi tema. Oleh karena itu, pengembangan tema di setiap Lembaga dapat berbeda-beda sesuai dengan lingkungan Lembaga tersebut serta kondisi sarana dan prasarananya(Pendidikan et al., 2014, p. 6).

KEGIATAN PUNCAK TEMA

Dikutip dari Website PAUD JATENG, bahwa untuk memberikan kebermaknaan pembahasan tema, maka pada setiap akhir tema perlu dikokohkan dengan puncak tema. Kegiatan puncak tema bersifat menggembirakan, penguatan sikap, pengetahuan, keterampilan yang melibatkan berbagai pihak terutama orang tua/keluarga. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan cara :

1. Berdiskusi dengan anak tentang pengalaman yang berkaitan dengan tema yang sudah digunakan.
2. Mengajak anak untuk menceritakan kembali hasil karya selama penggunaan tema kepada teman, orang tua dan atau keluarga.
3. Kunjungan lapangan dalam rangka penguatan kompetensi yang sudah dimiliki anak.
4. Mengundang orang tua untuk kegiatan bersama yang berkaitan dengan tema. Misalnya dalam mengakhiri penggunaan tema "kelapa" guru dapat melibatkan orangtua untuk membuat makanan di satuan PAUD dengan bahan-bahan dari kelapa (es kelapa, kue kelepon, dan lainnya). Selain itu guru mengajak orangtua untuk mengapresiasi karya anak dari pohon dan buah kelapa yang telah dibuat oleh anak seperti sapu lidi, gambar kolase dan lainnya[3]

[3] Jateng PAUD "*Puncak Tema PAUD dan Transisi Antar Tema PAUD",* dilihat Desember

Menurut *Avanti Vera Risti Pramudyani, dan Sugito Sugito* dalam Jurnal Penelitiannya yang berjudul "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TERPADU TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI KB-TK ISLAM AL AZHAR 31

2018 di https://www.paud.id/2015/11/puncak-tema-paud-transisi-antar-tema.html

YOGYAKARTA" bahwa contoh tema yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terpadu dengan salah satu contoh tema "Cats", Dengan tema "Kucing" dalam satu hari anak akan diajak untuk mengetahui lebih dalam mengenai kucing mulai dari apa yang dibutuhkan kucing, bagaimana kucing berkomunikasi, karakter fisik kucing, kela- kuan kucing, jenis kucing, dan siklus hidup kucing. Dalam Integrating Curricullum Through Theme Teaching bentuk keterkaitan topik menggunakan model Webbing. Tahapan yang dilakukan dalam pembelajar- an yang menggunakan dengan pembelajaran terpadu melalui tema model Webbing antara lain: "Select a theme, Use reference books, As the list grows, Decide the sub topic, Cek your plans, Brainstorm activities, Assign each activities, Make sure the activities represent, Commit your idea, Check your plan, Explore your plan with children, Adjust your plan, Plan a portion of group time to focus on the theme each day, Make a final check, Create any props, Create thematic atmosphere, Carry out your plan, Assess children's understanding of and interest in the theme, Help the children reflection, Extend the theme, Talk the children about what they want to know more, Establish two way communication with families about the theme, Evaluation your implementation. Helm Harris Judy (Kostelnik, 1999, pp.517-522). Tahapan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksana- an, dan evaluasi(Pramudyani, Avanti Vera Risti, 2014, p. 163)

LINGKUNGAN SEKOLAH

Lingkungan berasal dari kata lingkung yang berarti "sekeliling, sekitar, selingkung, seluruh suatu lingkarang, daerah dan sebagainya(Hoetomo, 2005, p. 318).

Lingkungan sekolah, Menurut Imam Supardi menyatakan " lingkungan adalah jumlah semua benda hidup dan mati serta seluruh kondisi yang ada didalam ruang yang kita tempati(Supardi, 2003, p. 2).

Menurut Syamsu Yusuf menyatakan sebagai berikut: Sekolahmerupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu

mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral, spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial. Lingkungan sekolah adalah jumlah semua benda hidup dan mati serta seluruh kondisi yang ada di dalam lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program pendidikan dan membantu siswa mengembangkan potensinya. Jadi lingkungan adalah "segala sesuatu yang berada dialam sekitar yang memiliki makna atau pengaruh terhadap karakter atau sifat seseorang secara langsung ataupun tidak langsung(Yusuf, 2001, p. 54).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan digunakan dalam jurnal ini adalah studi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TERHADAP KEMAMPUAN SAINS ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK GUGUS I KECAMATAN BANJAR

Peneltian di atas dilakukan oleh Ni Pt. Ari Setiarini, Kt. Pudjawan, dan Pt. Aditya Antara.Dalam penelitian tersebut

Dari beberapa paparan para ahli di atas, pemakalah mengambil kesimpulan bahwa Lingkungan sekolah Anak Usia Dini adalah segala hal yang ada di lingkungan sekolah yang berpengaruh langsung maupun tidak langsung dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Dan dalam makalah ini, pemakalah mencoba menghadirkan pemahaman bahwa salah satu kegiatan Puncak Tema yang menggunakan Metode Active Learning yang dilaksanakan di lingkungan sekolah Anak Usia Dini

pustaka yang mengkaji beberapa penelitian dan buku yang membahas Active Learning sebagai metode mengajar di lingkungan sekolah.

dipaparkan bahwa , Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan kemampuan sains antara anak yang mendapatkan perlakuan berupa strategi pembelajaran aktif dengan anak yang mendapatkan perlakuan berupa metode demonstrasi pada anak kelompok taman kanak- kanak gugus I Kecamatan Banjar. Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan sampel ditentutakan melalui teknik random sampling. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data

adalah observasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus I Kecamatan Banjar yang berjumlah 463 orang. TK Sinar Harapan sebagai kelompok eksperimen, TK Widya Komala sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata skor hasil setelah diberikan perlakuan setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen adalah sebesar 16 dan kelompok kontrol sebesar 11, 56. Data kemampuan sains kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen, data dianalisis menggunakan uji-t, maka diperoleh hasil thitung yaitu 7, 4 dengan taraf signifikansi a=5% diperoleh ttabel yaitu 1, 68. Sehingga thitung > ttabel berarti H0 ditolak dan HA diterima. Berdasarkan hasil uji-t dinyatakan terdapat perbedaan kemampuan sains anak yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran aktif dengan anak yang dibelajarkan dengan konvensional (metode demonstrasi) Taman Kanak-kanak Gugus I Kecamatan Banjar, sehingga strategi pembelajaran aktif berpengaruh terhadap kemampuan sains anak.

Dan Pembelajaran Aktif yang ditempuh dalam penelitian di atas adalah dengan cara Guru merencanakan berbagai kegiatan aktif, yang dapat mengembangkan ketrampilan proses. Kemampuan proses sains dibagi menjadi 5 aspek, diantaranya mengamati, mengklasifikasikan, mengkomunikasikan, memprediksi dan penggunaan alat dan pengukuran.

Solusi yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan sains anak adalah dengan cara, menerapkan strategi pembelajaran yang melibatkan keaktifan anak sebagai pelaku dalam proses pembelajaran yang berpusat pada anak, sehingga peran guru harus menjadi motivator dan fasilitator dalam kebutuhan dan perkembangan anak.

2. PENGARUH STRATEGI *PDR* TERHADAP *ACTIVE LEARNING* DANKEMAMPUANBEKERJASAMA ANAK USIA DINI.

Penelitian ini di tulis oleh Ayu Asmah dan Yulianti, Universitas Kanjuruhan Malang, Prodi PGPAUD, Jl. S. Supriadi 48, Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi plan do review (PDR) terhadap active learning dan kemampuan bekerjasama anak usia dini. Penelitian

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *nonequivalent control group design.* Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan uji ANOVA dan MANOVA. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan dianalisis, maka dapat disimpulkan anatar alain: 1) Terdapat pengaruh yang signifikan strategi PDR terhadap *active learning* anak; 2) Terdapat pengaruh yang signifikan strategi PDR terhadap kemampuan bekerjasama anak; dan 3) Terdapat pengaruh yang signifikan strategi PDR secara bersama-sama terhadap *active learning* dan kemampuan bekerjasama anak usia dini yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan perkembangan *active learning* dan kemampuan bekerjasama yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Bentuk strategi pembelajaran yang berpusat pada anak salah satunya adalah *plan do review* (PDR). Strategi pembelajaran *plan do review* (PDR) merupakan model pembelajaran *High Scope* yang pembelajarannya berpusat pada anak dan memprioritaskan anak untuk terlibat secara aktif dalam perencanaan hingga proses pembelajaran (Maryadi, 2013). Melalui keterlibatan yang aktif dalam menggunakan berbagai alat permainan yang ada, orang-orang yang terlibat dalam pembelajaran dan gagasan yang muncul dari anak diharapkan dapat memberikan sejumlah pengetahuan yang bermanfaat bagi perkembangannya. Pada penelitian ini, penerapan strategi PDR lebih menekankan pada keaktifan anak dalam pembelajaran. Pembelajaran yang difokuskan pada bermain balok, mampu memotivasi anak didik untuk memunculkan ide-ide kreatif dalam merencanakan, melakukan rencana, dan menyampaikan hasil. *Active learning* tidak hanya pada satu aspek perkembangan saja, namun pada semua aspek perkembangan. Sementara dalam mengukur Kemampuan bekerjasama dilakukan denga kegiatan yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan yang sama. Bekerjasama memberikan pengaruh kepada anak untuk saling membantu, berbagi, dan bertanggungjawab. *Active learning* pada penelitian ini yaitu bentuk kegiatan yang memotivasi anak untuk aktif dalam menyusun rencana sesuai dengan konsep atau materi yang telah dipaparkan oleh pendidik. Anak didik membuat

perencanaan yang disesuaikan berdasarkan pengalaman mereka terhadap lingkungan sekitar, yaitu menyusun bentuk tempat-tempat yang ada di kota Malang. Hasil dari kerja tersebut dikomunikasikan menurut pemahaman mereka. Kegiatan tersebut

3. Buku Active Learning 101 Strategies in teach any subject.

Buku ini di tulis oleh Mel Silberman, dan di dalam buku ini digambarkan bagaimanakah Teknik Active Learning dalam mengajarkan berbagai materi yang melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu dan terlibat aktif serta menggunakan daya pikir siswa atau berfikir kritis dalam belajar dan menyelesaikan masalah serta bagaimana kah metode ini dapat menyentuh semua siswa untuk terlibat secara aktif. Beberapa Teknik dalam Active Learning yang di sajikan dengan berbagai Teknik dan cara, namun memuat prinsip-prinsip kegiatan Active Laerning dengan berbagai bentuk yaitu sebagai berikut:

- Full-Class Learning
- Class Discussion
- Question prompting
- Collaborative learning
- Peer teaching
- Independent learning
- Affective learning
- Skill development.

bentuk dari pembelajaran berpusat pada anak (*student centered*) yaitu pendekatan yang berbasis anak, pendekatan yang mendorong, memberi kesempatan dan menyediakan ruang yang lebar bagi anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran

4. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TERPADU TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI KB-TK ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA

Penelitian ini dilakukan oleh Avanti Vera Risti Pramudyani, Sugito dari Universitas Ahmad Dahlan, Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa Kurikulum yang digunakan oleh KB- TK Islam AL Azhar 31 Yogyakarta disusun berdasarakan Permen Diknas No. 58 tahun 2009 digabungkan dengan kurikulum dari sekolah Al azhar. Dalam pelaksanaan perencanaan kurikulum yang dilakukan di KB-TK Islam Al Azhar 31 Yogyakarta terlebih dahulu mengambil

kompetensi dasar dari laporan perkembangan hasil belajar. Men- cari indikator di KPPM atau di Standar isi Permen Diknas no.58 tahun 2009. Menu- runkan kedalam rencana semester, triwulan atau term dan mingguan. Membuat reka- pitulasi penilaian yang berasal dari rencana triwulan atau "term". Proses pembelajaran yang dilaksana- kan meliputi kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Dalam setiap kegiatan pembelajar- an di Kelas Toddler, kelompok Bermain, dan TK membahas 4 tema setiap tahun ajaran. Kegiatan Pembukaan dimulai dari ikrar yang dilakukan di halaman sekolah dilanjutkan kegiatan morning meeting di dalam kelas. Kegiatan morning meeting me- liputi greeting dan sharing. Selain itu anak membaca doa sehari-hari dan surat pendek, sedangkan dihari Jumat anak akan melaku- kan kegiatan berwudhu dan sholat berja- maah. Selanjutnya kegiatan inti dimulai dengan kegiatan penjelasan tema secara klasikal. Kegiatan didalam kelas dilakukan dengan moving area, pendidik akan mem- berikan kesempatan kepada setiap anak untuk memilih setiap area terlebih dahulu. Anak boleh berpindah area setelah menye- lesaikan tugas diarea sebelumnya. Kegiatan inti diakhiri dengan makan bersama-sama. Dari pencapaian term selanjutnya menentukan tema yang akan dibahas, baru ditentukan Rencana Kegiatan Mingguan yang berisi kegiatan pembelajaran bukan lagi indikator pencapaian. Selanjutnya disu- sun dalam bentuk jaring tema "Spider web" dengan menyesuaikan tema yang diangkat dalam satu minggu tersebut, baru disusun Rencana Kegiatan Harian yang mencakup kegiatan selama sehari sampai dengan evaluasi yang dilakukan serta tindak lanjut yang akan direncanakan. Pada waktu tertentu seperti puncak tema, kegiatan pembelajaran akan menye- suaikan dengan kegiatan yang akan dilaku- kan. Misalnya puncak tema hewan, kegiatan pembelajran dalam satu hari dilakukan di pasar hewan Bantul "Pasthi". Sehingga anak mendapatkan penjelasan secara langsung sub tema yang telah dibahas selama 1 term. Begitu juga dengan kegiatan AVA, melihat film atau video menyesuaikan dengan tema dan dilakukan diantara kegiatan pembelajaran yang lain.

Dari beberapa hasil penelitian di atas, kita bisa menemukan bahwa Pembelajaran Usia Dini dengan Active Learning dalam bentuk Puncak Tema dapat dilakukan dengan berbagai cara

yang menarik, dan hal tersebut selaras dengan yang dikatakan salah satu ahli perkembangan anak yaitu Piaget yang menyebutkan bahwa anak adalah pembangun aktif pengetahuannya sendiri, sehingga sangat penting bagi anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar.

Dan dalam pembelajaran di Anak Usia Dini tidak terlepas dari tema-tema pembelajaran, dan salah satu bentuk kreatifitas dalam menyajikan puncak tema, penulis mengajukan beberapa bentuk Event yang dilakukan secara outdoor dilingkungan sekolah dan dapat dilakukan Bersama sama satu sekolah, namun dengan perencanaan yang sudah disesuaikan dengan indicator yang sesuai dengan tahap perkembangan masing-masing kelas, misal kelas TK A dan TK B, bahkan siswa SD kelas 1 dan 2, Dan salah satu bentuk yang bisa digunakan yang mencakup prinsip Active Learning di dalamnya dalam kegiatan Puncak diantaranya dapat dilakukan 4 kali dalam setahun, dan dilaksanakan setelah selesai tema besar di akhir setiap term dengan penentuan tema besar dan bentuk event Puncak tema yang sudah disesuaikan dengan kurikulum pemerintah untuk anak usia dini yaitu Permen Diknas 146 dan Permen Diknas 137, berikut contoh tema dengan metode Active Learning beserta bentuk event yang dapat diselenggarakan adalah sebagai berikut;

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Pembelajaran Active Learning dalam bentuk puncak tema dapat berbentuk beberapa kegiatan yang merujuk kepada prinsip-prinsip pembelajaran dengan menggunakan Active Learning dan Tematik, dan kegiatan tersebut akan dapat memberikan kontribusi positif pada anak didik dalam memahami beberapa informasi pembelajaran maupun membantu stimulasi perkembangan pada usianya sesuai dari beberapa penelitian yang dipaparkan penulis di atas.

Implikasi Active Learning dalam menyajikan Puncak tema salah satunya dapat menyuguhkan kebermaknaan belajar secara langsung kepada siswa, sehingga apa yang mereka temukan di keseharian itu dapat difahami karna di stimulasi dalam bentuk kegiatan berbentuk event.

Saran dalam penulisan makalah ini adalah adanya pengembangan lebih lanjut untuk membuktikan efektifiitas

dari beberapa tawaran program yang coba dirancang oleh pemakalah berdasarkan beberapa literature yang dibaca dan ditemukan.

DAFTAR PUSTAKA

Ari, Setiarini Ni Pt, Pudjawan.kt, A. A. P. (2017). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TERHADAP KEMAMPUAN SAINS ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK GUGUS I KECAMATAN BANJAR, *5*(2).

Asmah Ayu, Y. (2016). PENGARUH STRATEGI PDR TERHADAP ACTIVE LEARNING DAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA ANAK USIA DINI, *2*, 65–78. Retrieved from https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjijuqmu7HfAhWbfysKHQk8DK0QFjAAegQIChAC&url=http%3A%2F%2Fjournal.um-surabaya.ac.id%2Findex.php%2FPedagogi%2Farticle%2Fdownload%2F568%2F876&usg=AOvVaw0QEjIP6Fv4aHCHF9phO5S4

Hoetomo. (2005). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. surabaya: Mitra Pelajar.

Kumara, A. (2014). Model Pembelajaran " Active Learning " Mata Pelajaran Sains Tingkat SD Kota Yogyakarta Sebagai Upaya Peningkatan " Life Skills ." *Psikologi*, *2*(2), 63–91. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/S0304-3835%2800%2900643-1

Pat Hollingsworth & Gina Lewis. (2008). *Pembelajaran Aktif meningkatkan keasyikan kegiatan dikelas*. (B. Sarwiji & S. Iman, Eds.). Jakarta: PT. Indeks.

Pendidikan, K., Kebudayaan, D. A. N., Anak, P., Dini, U., & Informal, D. A. N. (2014). Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini, (021), 1–34. Retrieved from https://drive.google.com/file/d/0B-1xIqIGe4j8c0hIYU9pcmM1YVk/view

Pramudyani, Avanti Vera Risti, S. S. (2014). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TERPADU TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI KB-TK ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA, *1*(November), 160–173. Retrieved from https://journal.uny.ac.id/index.php/jppm/article/view/2686

Silberman, M. (1996). *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*. USA: Allyn and Bacon.

Supardi, I. (2003). *Lingk ungan Hidup dan Kelestariannya*. PT Alumni, Bandung.

Yunus, S. (n.d.). Mengkritisi Kompetensi Guru. Retrieved from https://news.detik.com/kolom/d-3741162/mengkritisi-kompetensi-guru?_ga=2.139450618.837818541.1545161931-1707239740.1541588341

Yusuf, S. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya Bandung.

PERUBAHAN FUNGSI PENDIDIKAN KELUARGA DAN POLA PENGASUHAN DALAM PEMBENTUKAN KEPRIBADIAN ANAK (STUDI KASUS PADA IBU BEKERJA SEBAGAI GURU DI SMP IT AR RAIHAN BANDARLAMPUNG)

Oleh: Siska Rati[1]

ABSTRAK

Hasil Sensus Penduduk menunjukkan anak usia di bawah 17 tahun, lebih dari sepertiga jumlah penduduk yakni 82,8 juta orang (32,9 persen).[1] Mereka adalah aset bangsa yang tak ternilai dan harus dipersiapkan agar kelak dapat *survive* di tengah derasnya teknologi informasi yang begitu cepat berubah. Keluarga merupakan pihak yang sangat penting dalam mempersiapkan anak untuk dapat hidup dimasyarakat. Dalam menjalankan perannya, keluarga memiliki fungsi yang harus dijalankan. Beberapa fungsi pokok keluarga antara lain fungsi biologis, dan fungsi afeksi. Sementara itu, fungsi-fungsi lainnya relatif mengalami perubahan.[3] Fokus penelitian ini ialah perubahan fungsi pendidikan keluarga dan pola pengasuhan anak dalam pembentukan kepribadian. Pendekatan penelitian ialah kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara. Objek penelitiannya ialah ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung menggunakan studi kasus. Setelah dilakukan penelitian, disimpulkan bahwa terdapat perubahan fungsi pendidikan dalam keluarga ibu bekerja karena menggunakan bantuan keluarga besar atau daycare. Walaupun demikian, ibu bekerja tetap menjalankan fungsi pendidikan keluarga dengan cara memanfaatkan waktu saat di rumah dan selalu berusaha menjemput anak ke sekolah. Pola pengasuhan anaknya tergolong demokratis. Pembentukan kepribadian anak dilakukan di rumah melalui peran ayah-ibu serta keteladanan dan tidak terlepas dari peran keluarga besar maupun daycare.

Kata Kunci: Pendidikan, Pola Pengasuhan, Pembentukan Kepribadian

PENDAHULUAN

Anak memiliki posisi yang strategis bagi masa depan sebuah bangsa. Karena anak akan mewarisi nilai, norma sosial serta budaya. Namun, keberadaannya sebagai bagian masyarakat dalam berbagai kondisi, rentan tak berdaya dan masih bergantung pada orang lain.

Hasil Sensus Penduduk (SP 2010) menunjukkan bahwa anak usia di bawah 17 tahun lebih dari sepertiga jumlah penduduk yakni 82,8 juta orang (32,9 persen).[1] Mereka adalah aset bangsa yang tak ternilai dan harus dipersiapkan agar kelak dapat *survive* di tengah derasnya teknologi dan informasi yang begitu cepat berubah. Keluarga merupakan pihak atau agen yang sangat penting dalam mempersiapkan anak untuk dapat hidup di masyarakat.

Dalam menjalankan perannya, keluarga memiliki fungsi yang harus dijalankan. Horton dan Hunt (1984:238-242) mengidentifikasikan beberapa fungsi keluarga antara lain pengaturan seks, reproduksi, sosialisasi, afeksi, definisi status, perlindungan dan ekonomi.[2] Menurut Khaeruddin (2002) bahwa fungsi-fungsi pokok keluarga merupakan fungsi yang sulit diubah dan digantikan oleh orang atau institusi lain. Fungsi-fungsi pokok tersebut antara lain fungsi biologis, fungsi afeksi, dan fungsi sosialisasi. Sementara itu, fungsi-fungsi sosial relatif lebih mudah berubah atau mengalami perubahan, antara lain: fungsi ekonomi, fungsi perlindungan dan pemeliharaan anak, fungsi pendidikan dan religi, serta fungsi rekreasi.[3]

Terkait fungsi sebuah lembaga, Emile Durkheim melalui teori fungsionalismenya mengungkapkan bahwa masyarakat adalah sebuah kesatuan dari bagian-bagian yang dibedakan (Soekanto, 2002)[4]. Bagian-bagian dari sistem tersebut mempunyai fungsi masing-masing yang membuat sistem menjadi seimbang. Bagian tersebut saling interdepedensi satu sama lain dan fungsional, sehingga jika ada yang tidak berfungsi maka akan merusak kesimbangan sistem. Begitupun dengan lembaga keluarga yang memiliki bagian-bagian dengan fungsinya masing-masing. Adanya peran (suami dan istri) terutama dalam menjalankan fungsi keluarga sangat bergantung pada dinamika situasi dan kondisi dalam keluarga (Narwoko & Suyanto: 2011).[5]

Dalam menjalankan perannya, keluarga dihadapkan pada semakin maju dan

berkembangnya teknologi informasi dan globalisasi yang membuat pola hidup masyarakat di negara maju maupun negara berkembang lambat laun telah mengalami perubahan. Salah satu contohnya adalah semakin banyaknya perempuan yang mempunyai peran ganda (*multiple burden*), tidak hanya sebagai ibu rumah tangga tapi juga sebagai perempuan bekerja. Tingginya tuntutan ekonomi, menyebabkan semakin banyak perempuan bekerja. Sehingga berdampak pada pendidikan dan pengasuhan anak.

Persoalan lainnya mengenai perubahan dalam struktur keluarga yaitu dari keluarga besar (*extended family*) menjadi keluarga inti (*nuclear family*). Sehingga pemeliharaan yang dulu dipasrahkan kepada anggota keluarga lain seperti kakek, nenek, paman atau bibi, kini sudah sulit didapat. Menurunnya kepercayaan masyarakat terhadap pembantu rumah tangga atau *baby sitter* dikarenakan kasus-kasus kekerasan dan perdagangan anak yang mulai marak, sehingga menitipkan anak di *day care* atau taman penitipan anak (TPA) dirasa lebih aman bagi anak. Oleh karena itu, orang tua dalam hal ini mengalami dilema antara menjalankan fungsi keluarga dengan tuntutan ekonomi.

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada perubahan fungsi keluarga dalam pendidikan, dan pola pengasuhan anak dalam pembentukan kepribadian. Sebab pendidikan dan pola pengasuhan sangat berpengaruh terhadap kepribadian seorang anak.

Sehubungan dengan pekerja perempuan, Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PP dan PA) mengeluarkan peraturan menteri nomor 5 tahun 2015 pada bab III tentang peningkatan produktivitas kerja pasal 3 yang memuat kewajiban seluruh instansi pemerintah dan swasta menyediakan ruang asi, ruang penitipan anak/*day care center*, fasilitas pelayanan kesehatan dan saran kerja lainnya yang menunjang. Tempat pengasuhan dan perlindungan anak di tempat bekerja ini dapat diberikan kepada perempuan yang sudah menikah dan masih dalam usia produktif.[6] Namun pada kenyataannya belum banyak instansi yang menyediakan fasilitas seperti ruang asi maupun ruang penitipan anak.

Penelitian ini berlokasi di SMP IT Ar Raihan menggunakan studi kasus. Studi kasus dipilih karena memiliki kekhasan tersendiri pada objek penelitian dan Ar Raihan merupakan suatu sekolah yang memiliki kekhasan keunikan tersendiri. Kekhasan dan keunikan itu antara lain:

1. Belum memiliki fasilitas berupa tempat penitipan anak
2. Jam kerjanya yang lebih dari 8 jam dan

3. Peraturannya yang ketat mengenai izin keluar. Izin keluar hanya diperbolehkan untuk urusan sekolah sedangkan alasan diluar itu akan dikenakan poin. Poin merupakan catatan untuk penilaian kinerja karyawannya.

Dari uraian di atas, maka ditarik judul penelitian "PERUBAHAN FUNGSI KELUARGA DALAM PENDIDIKAN, DAN POLA PENGASUHAN ANAK TERHADAP PEMBENTUKAN KEPRIBADIAN ANAK (STUDI KASUS PADA IBU BEKERJA SEBAGAI GURU DI SMP IT AR RAIHAN BANDARLAMPUNG)"

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini secara berturut turut membahas pendekatan dan rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, kehadiran peneliti, sumber data peneliti, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahapan penelitian.

3.1 Pendekatan dan Rancangan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif (*qualitative research*). Penelitian kualitatif ini secara spesifik lebih diarahkan pada penggunaan metode studi kasus. Studi kasus adalah penelitian yang diarahkan untuk menghimpun data, mengambil makna dan memperoleh pemahaman dari kasus tersebut. Kasus sama sekali tidak mewakili populasi dan tidak dimaksudkan untuk memperoleh kesimpulan dari populasi. Kesimpulan studi kasus hanya berlaku untuk kasus tersebut. Tiap kasus bersifat unik atau memiliki karakteristik sendiri yang berbeda dengan kasus yang lain.

Penelitian studi kasus bersifat unik dan menarik yang merupakan ikon dari studi kasus. Unik saja tetapi tidak menarik belum mampu menggugah pembaca untuk larut dalam tulisan. Begitu pula apabila hanya menarik saja tetapi tidak unik tidak ubahnya seperti novel atau majalah populer. Unik berarti memiliki ciri khas tersendiri yang berbeda dari yang lain, sedangkan menarik berarti memiliki kemampuan menstimulasi orang lain untuk ikut larut sepenuhnya tanpa paksaan dan disertai dengan emosi positif. Studi kasus yang diangkat harus betul-betul memiliki permasalahan yang harus dipecahkan oleh peneliti.

Penelitian ini merupakan studi kasus yaitu mengungkap perubahan fungsi keluarga, dengan memahami dan memaknai

pandangan serta kejadian pada subyek penelitian dalam rangka menggali tentang fungsi pendidikan/sosialisasi dan pola pengasuhan terhadap pembentukan kepribadian anak pada ibu bekerja sebagai guru di SMP IT Ar Raihan. Penggunaan pendekatan penelitian studi kasus ini tepat karena sekolah ini memiliki kekhasan yang seperti dijelaskan di latar belakang yakni belum memiliki fasilitas berupa tempat penitipan anak, jam kerjanya yang lebih dari 8 jam dan peraturannya yang ketat mengenai izin keluar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Fungsi Pendidikan Keluarga

Berikut hasil wawancara penulis dengan tiga informan mengenai variabel fungsi pendidikan dalam keluarga.

Nama Informan	Jawaban Informan
YV	**Profil singkat**: "Anak saya kembar laki-laki dengan usia 5 tahun. Sebelum sekolah TK, kakaknya diasuh eyang sedangkan adik diasuh di *daycare.* Sekarang keduanya TK bersama dan setelah pulang sekolah, keduanya diasuh dengan eyang serta akung. Berawal dari permintaan kakak yang membuat hati saya terenyuh yaitu ingin sekolah bareng adik. Keduanya memiliki karakter yang sangat berbeda antara di rumah dan di sekolah. Si kakak ketika di rumah begitu dewasa namun di sekolah lambat beradaptasi dengan lingkungan sosial. Sedangkan adik begitu manja di rumah namun di sekolah sangat cepat dapat membaur." **Fungsi Pendidikan**: "Waktu saya memang singkat karena banyak di sekolah, namun itu pilihan saya dan suami. Dengan demikian, saya manfaatkan betul waktu-waktu bukan dihari libur saja melainkan juga dihari-hari biasa saat saya di rumah. Saat di rumah, saya menemani anak bermain, sekedar menanyakan aktivitas sekolah, ataupun bercerita. Sehingga dengan tidak langsung, saya mengarahkan mereka atau membimbing mereka. Tidak harus formal dan saklek tapi sambil mengkondisikan mereka dan disaat yang tepat, saya mengajak mereka bermain dan ngobrol. Alhamdulillah sekolah memberikan izin untuk keluar, sehingga saya dapat menjemput anak-anak sekolah. Jauh dan melelahkan, tapi itu konsekuensi atas pilihan saya yang bekerja. Dipagi hari, suami saya yang mengantar anak-anak. Karena saya tidak ingin saya yang dominan perannya. Jadi peran ayah juga berada di tengah-tengah mereka. Sedangkan saya, menjemput mereka disiang hari dan mengkondisikan anak-anak disore hari."
DM	**Profil singkat**: Anak berusia 4 tahun dan beberapa kali diasuh oleh bukde (ayuk kandung), tetangga maupun *daycare*. **Fungsi Pendidikan**: "Jika di rumah, saya memaksimalkan waktu dengan anak seperti mendampingi anak bermain, jika ada perkataan yang tidak baik langsung saya tegur dan diluruskan, kalau bermain yang berbahaya akan saya larang. Nah peran saya saat sore, kami *murojaah* bareng. Jadi syauqy mengulang hafalan dengan ayahnya dan saya. Jadi kami berbagi peran. Alhamdulillah dapat *legal permit*, jadi siang saya bisa jemput dari sekolah menuju *daycare* dan ayahnya

	yang mengantar dipagi hari. Lelah, namun saya berharap ada *daycare* di institusi saya bekerja."
Hm	**Profil singkat**: Anak pertama berumur 6 tahun (*full day school include daycare*) dan anak kedua 2 tahun (*daycare* yang berbeda dengan abang). **Fungsi Pendidikan**: "Ketika di rumah dalam berbagai situasi dan kondisi berusaha mendampingi anak-anak. Mengarahkan sesuatu yang baik atau mengingatkan sesuatu yang buruk. Memberikan teladan seperti ayahnya sholat maghrib di masjid dan tidak boleh menghidupkan tv. Menurut penelitian yang saya baca untuk menjalin *bonding* atau kedekatan dengan anak salah satunya ialah dengan mengantar – jemput anak dan saya melakukan itu bersama suami. Intinya memanfaatkan waktu bersama anak dengan informal (tidak kaku) dan kompak (komitmen) dengan pasangan, sehingga pembentukan kepribadian anak jadi lebih mudah. Berharap kedepannya ada *daycare* yang terjangkau untuk saya dan teman-teman dekat dengan tempat bekerja"

Dari data di atas terdapat upaya-upaya dari ibu bekerja untuk tetap menjalankan fungsi pendidikan dikeluarganya. Upaya tersebut ialah memanfaatkan waktu di rumah bersama anak, memberikan teladan, pengarahan, membimbing, dan menasehati. Selain itu juga ibu selalu mengupayakan menjemput anak ke sekolah dan mengantarkannya ke rumah nenek atau bukde. Jika berpijak dari teori fungsionalisme bahwa setiap elemen harus berfungsi dengan baik, maka dalam kasus ini terjadi perubahan fungsi pendidikan karena menghadirkan bantuan orang lain. Sebaliknya jika menggunakan teori perubahan bahwa perubahan itu sendiri ialah sebuah keniscayaan, maka fungsi pendidikan dikeluarga mengalami perubahan namun terdapat penyesuaian-penyesuaian di dalamnya. Sesuai penjelasan di awal bahwa fungsi pokok keluarga sulit digantikan namun fungsi sosial seperti fungsi pendidikan atau sosialisasi dan pemeliharaan (pengasuhan) mudah mengalami perubahan. Artinya, walaupun ibu bekerja dan menggunakan bantuan atau jasa orang lain namun tetap menjalankan fungsi pendidikan dan pengasuhan dalam keluarga semaksimal mungkin.

4.2 Pola Pengasuhan

Berikut hasil wawancara penulis dengan tiga informan mengenai varibel pola pengasuhan dalam keluarga.

Nama Informan	Jawaban Informan
YV	"Ada hal-hal yang sifatnya prinsip dan itu saya tegaskan ke anak-anak seperti tidak mengganggu sholat dan tidak bermain setelah maghrib. Tapi ada hal-hal yang tidak saklek seperti biarkan mereka bermain walau berantakan tapi setelah minta mereka membereskan atau dapat kita bereskan bersama. Kalau bermain yang membahayakan juga saya akan melarangnya. Pola pengasuhan antara kami dikeluarga dengan eyang-utinya memang ada perbedaan tentunya. Biasa kalau nenek atau kakek itu kan malaikatnya cucu. Tapi

	kami sudah bersepakat jika anak-anak merengek dan terlalu manja, kami akan tegur dan nasehati mereka jika sudah di rumah (tidak di depan eyang-uti), karena akan lebih efektif (tidak ada pembelaan dan menjaga perasaan eyang-uti). Misal anak-anak sering meminta jajan, maka saya sampaikan kalau eyang-uti itu sudah tidak bekerja, mereka juga punya kebutuhan jadi jangan banyak permintaan. Nasehat itu memang harus berulang kali dan diingatkan terus. Inilah konsekuensi pilihan kami bekerja, sehingga mengambil jalan tengah dan jangan sampai abai terhadap hak dan kewajiban anak dan orang tua."
DM	"Anak saya beri kesempatan mengeksplor minat dan bakatnya tapi tetap ada pengarahan dari saya. Perbedaan pada pengasuhan antara saya dan bukdenya tentu ada. Tapi kami ngobrol secara kekeluargaan terkait hal-hal yang perlu disepakati seperti Syauqy mesti tidur siang sehingga malam masih bisa dengan saya dan ayahnya dan boleh bermain tapi tidak yang membahayakan. Saya juga minta Syauqy kalau memang salah, dimarah atau dinasehati saja.
Hm	"Walaupun si abang full di sekolah dan adek di *daycare*, Alhamdulillah tidak ada perbedaan yang mencolok pada pola pengasuhan saya di rumah. Karena *daycare*nya juga bersama umi-umi yang paham agama, anak jadi dapat bersosial, lebih kondusif karena tidak ada tv dan hp. Bagi saya, pendidikan akademik itu nomor dua. Yang utama saat ini ialah pendidikan karakternya. Saya tanamkan kalau saya itu berusaha mengantar atau menjemput ke sekolah abang. Sering juga anakku itu terutama yang abang minta peluk dan belum mau pisah tempat tidur, tapi sudah mulai aku sampaikan nanti akan pisah."

Dari data di atas ditemukan bahwa pola pengasuhan antara ibu dan pengasuh baik dari keluarga besar maupun institusi terdapat perbedaan. Namun hal itu diatasi dengan menasehati anak saat di rumah, dan membuat kesepakatan dengan pengasuh. Kemudian komitmen dengan pasangan merupakan hal yang penting dalam membentuk kepribadian anak melalui berbagi peran antara ayah dan ibu serta keteladanan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perubahan fungsi pendidikan dalam keluarga pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung yang menggunakan bantuan keluarga besar seperti nenek, kakek, bukde maupun *daycare* dikarenakan ibu bekerja lebih dari 8 jam. Namun walaupun menggunakan bantuan keluarga besar atau orang lain, ibu bekerja tetap menjalankan fungsi pendidikan keluarga dengan cara memanfaatkan waktu saat di rumah dan selalu berusaha menjemput anak ke sekolah.
2. Pola pengasuhan anak pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung tergolong demokratis karena ada saatnya tegas pada hal-hal yang prinsip namun ada saatnya longgar.
3. Pembentukan kepribadian anak pada ibu bekerja di SMP IT Ar Raihan Bandarlampung melalui pendidikan keluarga di rumah maupun keluarga

besar atau *daycare*. Di dalam keluarga melalui peran ayah dan ibu serta keteladanan, sehingga pendidikan dan pengasuhan/pemeliharaan tetap berjalan seperti fungsinya.

DAFTAR PUSTAKA

Ihromi, T.O. (1999). *Bunga rampai sosiologi keluarga*. Yayasan Obor anggota IKAPI : Jakarta. 313 halaman[12]

Khaeruddin. (2002). Sosiologi keluarga. Yogyakarta: Liberty.[3]

Lestari, Puji. 2000. *Pola Asuh Anak Dalam Keluarga (Studi kasus pada pengamen anak-anak di kampung Jlagran, Yogyakarta)*. Yogyakarta: Dimensia vol 2[10]

Maryati, Kun dan Suryawati, Juju. (2010). *Sociology 1B for Senior High School Grade X Semester 2*.. Jakarta: PT. Penerbit Erlangga. 115 halaman[9]

Prijatna, Hendra. (2012). *Sosiologi Keluarga*. Bandung : Program Studi IPS Universitas Bale Bandung (UNIBBA). 52 halaman[8]

Purwanto. *Perubahan Fungsi-fungsi* Keluarga, dilihat Desember 2018 di http://fkmalmarsya.blogspot.com/2016/02/perubahan-fungsi-fungsi-keluarga.html?m=1[5]

Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dan Badan Pusat Statistik. *Peraturan Menteri Nomor 5 Tahun 2015 tentang Peningkatan Produktivitas Kerja,* dilihat November 2018 di http://www.kemenpppa.go.id[6]

Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dan Badan Pusat Statistik. *Profil Anak Indonesia*, dilihat November 2018 di http://www.kemenpppa.go.id[1]

Soemanto. *Sosilogi Keluarga*.

[7]

Soekanto, Soerjono. (2002). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 465 halaman[4]

Sunarto, Kamanto. (2000). *Pengantar Sosiologi Edisi Kedua*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia[2]

Usman, Husaini dan Setiady Akbar, Purnomo. (2004). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : PT Bumi Aksara. 110 halaman

Astuti, Aenun Ani. 2017. Pola Asuh dan Sosialisasi, dilihat November 2018 di http://blog.unnes.ac.id/aenunanisastuti/2017/12/03/pola-asuh-dan-sosialisasi/[11]

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG

ISBN 978-602-0860-31-2

9 786020 860312