



SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG 2019

*"Transformasi Pendidikan Abad 21
Menuju Society 5.0"*

ABSTRAK

Bandarlampung, 28 September 2019



FKIP Unila, Jl. Dr. Soemantri Brojonegoro, No. 1 Gedung Meneng Bandar Lampung
Tlp. (0721) 704 624, Fax (0721) 704 622

<http://fkip.unila.ac.id>

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii
SUSUNAN ACARA	iii
 ARTIKEL PEMBICARA UTAMA	
 Dr. Totok Bintoro, M.Pd	
Menyiapkan Guru Abad 21	1
 Prof. Sulistyو Saputro, M.Si, Ph.D	
Transformasi Pembelajaran IPA Menuju Society 5.0	28
 ABSTRAK PEMAHALAH	
 Abed Abdullah Mohammed Saleh Rageh, Nurlaksana Eko Rusmito,	
Kesalahan Pelafalan Bunyi Vokal Dan Semi-Vokal Bahasa Prancis Di Kelas Xi Sman 9 Bandar Lampung	45
 Amrina Izzatika, Ika wulandari UT, Ujang Efendi	
Penerapan <i>Problem Base Learning</i> Pada Mata Kuliah Ipa Sd Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis.....	46
 Amy Sabila dan Lisdwiana Kurniati	
Analisis Aliran Sastra Pada Buku Kumpulan Puisi Anak “Balon Keinginan” Oleh Korrie Layun Rampan Dan Aplikasinya Pada Kajian Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia	47
 Ani Diana	
Peran Sastra Anak dalam Perkembangan Kepribadian Anak	48
 Ari Sofia dan Vivi Irzalinda	
Analisis Dukungan Sosial Keluarga Daerah Rawan Bencana Di Pulau Pasaran Lampung	49
 Ayu Azzahara Al Balqis, Bayu Saputra dan Tasviri Efkar	
Pengaruh Pre Lecture Quiz dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa dan Penguasaan Konsep.....	50
 Bobi Hidayat	
Pemanfaatan Android Berbantu Aplikasi Schoology Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	51
 Christina Astrianti dan Probosiwi	
Pengaruh Pembelajaran Stem (Science, Technology, Engineering, Dan Mathematics) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Bagi Siswa Sekolah Dasar	52

Citra Abriani Maharani, Yohana Oktariana, Tika Febriyani Studi Analisis Tingkat Hubungan Ayah Dan Remaja Terhadap Kecenderungan Remaja Menjadi Pelaku Bullying Dan Korban Bullying Di Tingkat SMP Dan SMA Di Bandar Lampung	53
Dessy Efriza Syarif Tata Rias Wajah Tari Sigeih Penguten Pada Ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar Tahun Pelajaran 2019	54
Dessy Saputry Berbagai Perilaku Anak Berkesulitan Belajar Membaca Nyaring Siswa Sekolah Dasar (Sd) Kelas Permulaan.....	55
Devi Nawangsasi, Rizky Drupadi, dan Sugiana Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Membentuk Karakter Anak menjadi Pribadi yang Berkarakter di Era Revolusi Industri 4.0	56
Dian fixri andini Implementasi Regrouping Ditinjau Dari Peran Stakeholder Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Di SD Muhammadiyah Purwodiningratan Kota Yogyakarta	57
Dina Amelia, Ingatan gulö Character Building: Education Transformation through Drama Performance	58
Dini Rovika, Erni Mustakim, Amrina Izzatika Hubungan Budaya Sekolah dan Lingkungan Sekolah Dengan Pembentukan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar	59
Een Y. Haenilah, Maman Surahman, Ujang Efendi, Devianti Pangestu Membangun Kurikulum Interdisipliner Berbasis Core Content Di PGSD	60
Eko Julistiono Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui Metode Monitoring Dan Evaluasi Di Sekolah Dasar Negeri Sememi II Kota Surabaya	61
Endah Wulantina dan Sugama Maskar Pembelajaran Matematika Berbasis Lampungnese Etnomatematics Pada Materi Bangun Datar	62
Erlina Rufaidah Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Siswa SMA Dalam Pembelajaran Ekonomi Abad 21 Di Lampung	63
Errin Andriyanti, Iing Sunarti, Siti Samhati Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) dalam LKPD Pembelajaran Menulis Laporan Hasil Observasi pada Siswa SMP kelas VII	64
Farida Ariyani Internalisasi Pendidikan Moral dan Etika dalam Prosesi Nuwik Kasih Masyarakat Kabupaten Way Kanan.....	65

Yuniarti, Fatma Students' Listening Ability By Using Chain Whispering Words Or Sentences Technique At The Second Semester Of STKIP MPL.....	66
Fitri Daryanti, Muhammad Jazuli, Totok Sumaryanto, Hartono Kemampuan Berpikir kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Tari Tradisi Untuk Menghadapi Tantangan Abad 21.....	67
Florentina Maria Panda, Albert Lumbu, dan Elisabet Kuneb Peningkatan Hasil Belajar Fisika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) Pada Pokok Bahasan Getaran Dan Gelombang.....	68
Gian Fitria Anggraini dan Vivi Irzalinda Tantangan Guru Paud Dalam Menghadapi Pembelajaran Literasi Di Era Milennial.....	69
I Wayan Ardi Sumarta dan Titis Sagiyantiningtyas Kawitan Warga Sari: Studi Stilistika.....	70
Ika Wulandari, Amrina Izzatika, Loliyana, dan Ujang Efendi Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar.....	71
Indah Kustya Winahyu dan Rini Rita T. Marpaung Pengaruh Model Discovery Learning Pada Materi Eekosistem Terhadap Kemampuan Literasi Ssains Peserta Didik.....	72
Indah Slamet Budiarti, Suparmi, Sarwanto, Harjana Menstimulus HOTS siswa Materi Suhu dan Kalor: Selaras Budaya Bakar Batu Papua.....	73
Ingatan Gulö, Dina Amelia Developing Language Attitudes through Drama Performance.....	74
Ira Vahlia dan Satrio Wicaksono Sudarman Pengaruh Model Cyberpreneurship Dalam Rangka Studi Penilaian Karakter Entrepreneur Berbasis Realistic Dan Hasil Belajar Matematika.....	75
Irwanto, Endi Permata, Didik Aribowo, et all Persepsi Mahasiswa Amik Garut Semester V Tentang Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Media ICT Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar.....	76
Ismi Rakhmawati dan Rini Rita T. Marpaung Analisis Implementasi Ujian Online Teori Evolusi Pada Mahasiswa Pendidikan Biologi.....	77
Lilik Devi Laviana, Diana Rosita, dan Nani Kusri Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Kridawisata Menggunakan Teknik Permainan Kosakata Scatergorries dan Word Jumble.....	78

Marchamah Ulfa dan Very Hendra Saputra Media Pembelajaran Makromedia Flash Dengan Pendekatan Matematika Realistik	79
Merlin Tiara Putri, Riswanti Rini, dan Fitria Akhyar Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar	80
Mia Zultrianti Sari dan Myrna Apriany Lestari Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Sinektik Analogi Langsung Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Kuningan	81
Muntazir, Sholikhin Sastra Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Pendukung Pendidikan Karakter Di Era Digital	82
Nasrul Hakim, Tri Andri Setiawan, Hifni Septina Carolina, Asih Fitriana Dewi, Tika Mayang Sari, Dwi Kurnia Hayati Penerapan Student Team Achievement Division (STAD) Dipadu Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Biologi Umum	83
Neni Hasnunidah dan Wisnu Juli Wiono Model Pembelajaran Argument-Driven Inquiry, Gender, Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Argumentasi	84
Ninuk Endah Susanti dan Titi Suparti Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Permainan Tradisional Saya Orang Kaya Saya Orang Miskin	85
Nova Nur Indria dan Probosiwi Penerapan Metode Picture And Picture Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa	86
Nur Indah Rahmawati Pengembangan Model NHT Melalui Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Aktivitas Pembelajaran	87
Nurhanurawati Representasi Matematis Mahasiswa Dalam Pemecahan Masalah	88
Paulus G.D. Lasmono, Bonefasius Yanwar Boy, dan Hana Suryana Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Tekanan Zat Cair Di Kelas	89
Pujiati Critical Thinking Skills: Aspek Esensial Bangsa Berkarakter Di Era Globalisasi	90
Putri Emilia Yuriza Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi	91

Putri Sukma Dewi Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android.....	92
Rahmat Prayogi Proses Kegiatan Pengkajian Pembelajaran Secara Kolaboratif Dan Berkelanjutan Berlandaskan Prinsip Kolegialitas Dan Mutual Learning Untuk Membangun Learning Community	93
Novita Eka Tristiana, Rahmatika Kayyis, dan Fitri Wulandari Luvlingua™ Application For Supporting Students Learning English	94
Ranando Sofiyan Hadi, Sariyatun, dan Sri Yamtinah Lambang Adat Tunggu Tubang: Kearifan Lokal Berwawasan Pendidikan Nilai	95
Regi Rahma Ramadani dan Berti Yolida Hubungan Pelaksanaan Praktikum Dan Keterampilan Generik Sains Dengan Hasil Belajar Peserta Didik	96
Rina Agustina dan Nurul Farida Inovasi Pembelajaran Matematika Pada Siswa Tunanetra Innovation Of Mathematic Learning In Blind Students.....	97
Rina Athiyah Fitriyanti dan Berti Yolida Hubungan Implementasi Praktikum Sistem Pernapasan Dan Keterampilan Generik Sains Dengan Hasil Belajar	98
Riska Luvita Yanti, Muhammad Sukirlan, dan Nani Kusri Analisis Kesalahan Pelafalan Bunyi Vokal Bahasa Prancis Pada Mahasiswa Bahasa Prancis Tingkat Awal	99
Risky Dwi Cahya, Probosiwi Analisis Pemahaman Mitigasi Bencana Melalui Model Penyuluhan Pada Siswa Kelas Atas Di SD Muhammadiyah Macanan	100
Rr. Dwi Astuti Penggunaan Metode Bisik Berantai dalam Pembelajaran Menyimak.....	101
Sarjinah Zamzanah Pendidikan Nilai Dan Kearifan Lokal Dalam Antologi Cerpen Kacapiring Karya Danarto Kajian Strukturalisme Genetik	102
Sely Salviola dan Rini Rita T. Marpaung Pengaruh Discovery Learning Terhadap Kemampuan Literasi Sains Pada Materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya.....	103
Siti Hardiyanti dan Bayu Saputra Pengaruh Pre Lecture Quiz Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dan Penguasaan Konsep.....	104
Siti Nurjanah, Muhammad Sukirlan, Endang Ikhtiarti Media Puzzle Games Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung.....	105

Sugama Maskar dan Endah Wulantina Pengaruh Metode Blended Learning dengan Google Classrom pada Mata Kuliah Statistika Ekonomi	106
Sugeng Sutiarmo Mengembangkan Pola Berpikir Matematis Siswa Di Era Society 5.0	107
Titis Sugiyatiningtyas, Muttafaqur Rohmah, dan I Wayan Ardi Sumarta Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Media Gambar Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMPN 1 Melaya: Sebuah Kajian Struktur Gramatikal.....	108
Umi Salamah dan Lulud Oktaviani Slidesgo: Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Pada Materi Perkembangbiakan Hewan	109
Vivi Irzalinda, Gian Fitria Anggraini, dan Ari Sofia Hubungan Kualitas Lingkungan Keluarga Dengan Karakter Anak Usia Dini	110
Viyanti Memperkaya Warrant Siswa Menggunakan Instrumen Pilihan Jamak Beralasan Materi Fluida Statis	111
Wahyu Andika dan Probosiwi Analisis Penggunaan Alat Peraga Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Operasi Hitung Di Sekolah Dasar	112
Widi Handoko, Probosiwi Penerapan Metode Cooperative Learning Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar	113
Widyastuti, Agung Putra Wijaya, dan Santy Setiawati Kebutuhan Pengembangan LKPD Berbasis Masalah Tipe PISA Konteks Data BPS Provinsi Lampung	114
Windo Dicky Irawan dan Dewi Sri Kuning Sistem Kekeabatan Masyarakat Lampung Pepadun.....	115
Yesi Susanti, Darlen Sikumbang, dan Tri Jalmo Pengaruh Model Guided Inquiry Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik	116
Yulia Uji Taba dan Rini Rita T. Marpaung Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Literasi Sains Pada Aspek Konten Dan Proses.....	117
Hastuti dan Tri Riya Anggraini Pengembangan LKS Menulis Cerpen dengan Strategi 3M.....	118
Ulwan Syafrudin dan Devi Nawangsasi Perkembangan Sosio-Emosional Anak Cerdas Istimewa Di Sekolah Dasar.....	119

Moch Johan Pratama, Een Haenillah, Hasan Hariri, Rizky Drupadi, Ridwan Rosidi Muawi Studi Literasi ; Merawat Kesejahteraan Psikologis Calon Pendidik	120
Sugiana, Tommy Rizki Prasetyo, Devi Nawangsasi, dan Rizky Drupadi Era Digital: Perkembangan Fisik Motorik Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini	121
Annisa Yulistia, Muhamad Fajar Dismawan Sastra Anak Sebagai Literasi Awal Anak Mengenal Bahasa.....	122
Nur Ayu Fadilla, Rapani, dan Sarengat Hubungan Perhatian Orangtua dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD	123
Lathoful Mubarakah Budiarni, Darsono, dan Nelly Astuti Pengaruh Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Tematik.....	124
Bernadine Ajeng Indriasari Analisis Kebutuhan Materi Ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Khatolik Musi Charitas	125
Diah Ayu Nur Rosidah, Sugiyanto, Loliyana, Erni Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia	126
Munaris dan Rian Andri Prasetya Pemanfaatan Kajian Ekokritik Dalam Pembelajaran Sastra Sebagai Wahana Menanamkan Cinta Lingkungan	127
Dwi Laila Sari, Rochamiyati, dan Sugiyanto Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Nested Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pembelajaran Tematik	128
Ade Ayu Hani Pratiwi, Riswanti Rini, dan Maman Surahman Studi Analisis Peran Komite Sekolah Dasar Negeri	129
Diah Irmalinda, Darsono, dan Sugiyanto Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V	130
Nadya Arum Pangesti, Darsono, dan Sugiyanto Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Immersed Terhadap Belajar Tematik Peserta Didik.....	131
Rahma Rosita, Herpratiwi, dan Loliyana Pengaruh Pembelajaran Remedial dengan Strategi Pembelajaran Aktif The Power of Two Terhadap Hasil Belajar	132
Kamiati Contextual Teaching And Learning Used Mind Mapping To Increase Activity And Output Learning	133

Arini Sapayona Z, Ari Sofia, Devi Nawangsasi Kegiatan Bermain Stik Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini.....	134
Afrizal Yudha Setiawan Esensi Pendidikan Seni Pada Bahan Ajar Tematik Di Sekolah Dasar	135
Dewi Ratnaningsih Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Prezi Presentation Pada Mata Kuliah Kajian Puisi	136
Yessy Zulfa Yanti Hubungan Pesepsi Peserta Didik Atas Kemampuan Komunikasi Pendidilk dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Swasta Islam Kecamatan Pringsewu	137
Indra Bulan, Bendi Juantara, Dwiyana Habsary, Bian Pamungkas Refresentasi Maskulinitas Hegemonik Pada Gerak Tari Kutawak Kuttau.....	138
Amelia Hani Saputri Makna Simbolik Pertunjukan Tari Kuadaidalam Masyarakat Semende Lampung	139
Nani Kusrini Analisis Kesalahan Morfosintaksis Dalam Karangan Argumentatif Pada Mahasiswa Bahasa Prancis Universitas Lampung	140
Nurlaksana Eko Rusminto, Ali Mustofa, Bambang Riadi Desain Pembelajaran Teks Eksposisi Berorientasi Pada Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Untuk Siswa SMP kelas VIII	141
Rohmah Tussolekha dan Dwi Fitriyani Kebiasaan Membacakan Cerita Anak Untuk Membentuk Karakter Anak.....	142
Eka Sofia Agustina Pengajaran Bahasa Indonesia dalam Ruang Pembelajaran Abad 21.....	143
Edi Siswanto Peluang dan Tantangan Revolusi Industri 4.0 Terhadap Karakter Bangsa (Sebuah Kajian Tentang Penguatan Nation Character Building di Indonesia).....	144
Ridwan Santoso dan Muhammad Mona Adha Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sosial dan Budaya	145
Rahmah Dianti Putri, M. Ahadi Nouvan Upaya Peningkatan Kompetensi Kewirausahaan Lulusan SMK	146

MENYIAPKAN GURU ABAD 21

Dr. Totok Bintoro, M.Pd

- Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- Ketua Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Penjaminan Mutu (LP3M) UNJ
- Tim Pengembang Program Pendidikan Profesi Guru Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi

A. Latar Belakang

Lembaga internasional, seperti Goldman Sachs dan McKinsey Institute, telah meramalkan Indonesia akan masuk sebagai the next BRIC (Brasil, Rusia, India, dan China). Lembaga multilateral seperti Bank Dunia dan IMF juga mengatakan, Indonesia termasuk *the emerging market countries* seperti Turki dan Korea Selatan. Prediksi demikian bukan suatu hal yang mustahil, mengingat Indonesia punya segala hal untuk maju. Sumber daya alam yang melimpah dan variatif serta penduduk yang besar (sekitar 252 juta jiwa: BPS, 2014), 70 juta jiwa adalah kelas menengah yang mempunyai daya kreatif dan daya beli yang tinggi. Belum lagi kekayaan budaya yang sangat dinamis dan variatif (Mc.Kinsey Report, 2007). Semua itu adalah potensi geopolitik dan geoekonomi yang sangat kuat bila dikelola secara baik dan terencana oleh manusia-manusia terdidik.

Negara Kesatuan Republik Indonesia yang dikenal sebagai archipelago (negara kepulauan) seperti yang disyairkan oleh Muladi, merupakan negara besar nan kaya, dengan dikaruniai sumber daya yang melimpah, baik sumber daya alam maupun sumber daya manusia. Selanjutnya dari kajian Mc.Kinsey tersebut diprediksi bahwa dalam rentang tahun 2010 – 2035, Indonesia mendapatkan berkah demografi, yaitu pada tahun 2010 penduduk Indonesia berada dalam rentang usia 1 – 9 tahun mencapai 45.9 juta, sementara usia 11 – 19 tahun mencapai 43.55 juta.

Artinya, dalam rentang tahun 2010 – 2035 jumlah penduduk Indonesia dengan usia produktif sangat melimpah. Merekalah generasi emas yang bakal menjadi generasi penerus bangsa ini, merekalah generasi yang akan mengelola negara besar ini, dan merekalah yang akan mewujudkan Indonesia sebagai negara unggul.

Lalu, bagaimanakah bangsa Indonesia akan menyiapkan generasi emas ini agar benar-benar menjadi berkah demografi dan akan membawa Indonesia menjadi negara besar yang unggul, maju, bersatu, berdaulat, adil, makmur, dan bermartabat?

B. Tantangan Saat Ini dan Masa Depan

Indonesia sebagai negara besar yang kaya akan berbagai potensi dan sumber daya tersebut, bukanlah negeri yang tak luput dari berbagai masalah dan tantangan. Dibalik itu semua hadir pula berbagai tantangan dan masalah, seperti ekonomi, politik, sosial, budaya, bahkan ideologi.

Tantangan yang paling nyata dan jika tidak dikelola dengan baik akan menimbulkan masalah besar adalah perkembangan teknologi informasi yang panta-rei. Perkembangan teknologi telah merasuk ke segala aspek kehidupan, seluruh lini kehidupan telah terjamah oleh teknologi. Penciptaan peralatan

teknologi untuk kemudahan bekerja dan kenyamanan hidup, membuat perilaku kehidupan masyarakat sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang pesat dan masif berimbas pada peradaban manusia, sehingga terjadi *society on the move*. Schmidt dan Cohen (2013) menyebut sekarang manusia hidup di zaman digital (*digital age*). Di era ini separuh penduduk bumi telah terkoneksi dengan internet, orang dapat bepergian dengan mudah dan sangat cepat, dan generasi yang lahir di era saat ini hidup dalam dunia digital, yang sering juga disebut generasi Z

Teknologi otomasi telah menghasilkan robot dan peralatan kerja lain yang membuat pola kerja berubah dengan drastis. Produk teknologi mengarah ke miniaturisasi dengan wujud kecil tetapi dengan kemampuan besar, modulisasi yang dibuat menjadi bagian-bagian kemudian dirangkai dengan mudah dan *single used* yang dibuat sekali pakai dan tidak untuk direparasi. Oleh karena itu pekerjaan yang bersifat manual dan berulang dilakukan oleh mesin/alat, sehingga manusia menangani hal-hal yang sifatnya *broader mix of task*.

Perkembangan teknologi komunikasi, informasi dan transportasi membuat dunia seakan tanpa batas. Ohmae (1999) menyebutkan *borderless world*, sedangkan Friedman menyebutnya *the world is flat*. Akibatnya standarisasi pekerjaan dan kompetensi kerja tidak lagi bersifat lokal atau nasional tetapi bersifat global. Pada sisi lain, kehidupan global yang berbasis teknologi informasi cenderung menciptakan suasana kehidupan yang asosial. Banyak individu yang mengalami kekosongan jiwa dan kurang peduli dengan nilai-nilai kehidupan luhur, baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial (Naskah Akademik Revitalisasi LPTK, 2016).

Dari dimensi ekonomi, baru saja (tahun 2015) bangsa Indonesia memasuki era Masyarakat Ekonomi Asean serta perjanjian bilateral dan multilateral di bidang perdagangan.

Saat ini dunia memasuki era industri 4.0. Dalam bukunya yang berjudul “*The Fourth Industrial Revolution*”, Prof Schwab (2017) menjelaskan revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Revolusi industri 4.0 merupakan fase keempat dari perjalanan sejarah revolusi industri yang dimulai pada abad ke-18. Menurut Prof Schwab, dunia mengalami empat revolusi industri. Revolusi industri pertama terjadi di Inggris pada tahun 1784 di mana penemuan mesin uap dan mekanisasi mulai menggantikan pekerjaan manusia. Revolusi yang kedua terjadi pada akhir abad ke-19 di mana mesin-mesin produksi yang ditenagai oleh listrik digunakan untuk kegiatan produksi secara massal. Penggunaan teknologi komputer untuk otomasi manufaktur mulai tahun 1970 menjadi tanda revolusi industri ketiga. Saat ini, perkembangan yang pesat dari teknologi sensor, interkoneksi, dan

analisis data memunculkan gagasan untuk mengintegrasikan seluruh teknologi tersebut ke dalam berbagai bidang industri dan kehidupan. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri dan pemerintah. Bidang-bidang yang mengalami terobosoan berkat kemajuan teknologi baru diantaranya (1) robot kecerdasan buatan (*artificial intelligence robotic*), (2) teknologi nano, (3) bioteknologi, dan (4) teknologi komputer kuantum, (5) blockchain (seperti bitcoin), (6) teknologi berbasis internet, dan (7) printer 3D.

Disisi lain, memasuki abad 21, Indonesia sebagai negara besar masih menghadapi permasalahan, khususnya dalam bidang sosial, ekonomi, kebudayaan, dan peradaban. Hal ini ditandai dengan masih banyaknya jumlah penduduk miskin, anak bangsa yang belum dapat mengakses pendidikan, layanan kesehatan yang belum merata, dan masih sebagian besar penduduk yang terkategori terbelakang dan tertinggal. Salah satu penyebab dari keadaan ini adalah pemerintah belum bersungguh-sungguh dalam mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan yang bermutu. OECD, dalam laporannya menyatakan bahwa peserta didik di Indonesia tertinggal 3 tahun dibandingkan dengan negara-negara anggota OECD. (Kompas, 26 Maret 2015)

Posisi hasil belajar siswa di Indonesia saat ini juga belum menggembirakan. Hasil studi PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia baru bisa menduduki peringkat 69 dari 76 negara, demikian juga hasil studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*), juga menunjukkan siswa Indonesia berada pada ranking 36 dari 49 negara dalam hal melakukan prosedur ilmiah.

Sejarah juga mencatat, bahwa bangsa Indonesia pernah menemui pengalaman pahit pada saat bangsa kita tidak memiliki ketahanan menghadapi krisis multi dimensi, diperparah lagi dengan posisi capaian hasil belajar siswa yang jauh dibawah negara berkembang di Asia, serta ketergantungan bangsa kita terhadap bangsa lain, adalah wujud dari kurang tepatnya arah kebijakan pembangunan pendidikan nasional, untuk itu pemerintah harus menempatkan pendidikan sebagai unsur penting dalam pembangunan negara dan bangsa Indonesia.

Berbagai pengalaman pahit yang dialami bangsa Indonesia pada saat itu hakikatnya merupakan akibat dari kekeliruan para pemimpin Republik ini dalam memahami amanat yang terkandung dalam UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kebudayaan nasional.

Dalam kaitan ini Dr. Daoed Joesoef (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 1978 – 1983) pernah menyampaikan suatu pemikiran: “Tidak gampang untuk

bisa mengatakan apa yang membuat suatu bangsa kokoh dan maju. Namun, mudah sekali untuk mengatakan kapan bangsa ini mulai goyah eksistensinya, yaitu bila generasi yang sedang berkuasa melalaikan pendidikan generasi penerusnya, melalui pelecehan terhadap kinerja pengabdian nomor satu di bidang pendidikan, yaitu guru" (Soedijarto, 2012).

Peristiwa-peristiwa tersebut semakin mempertegas pentingnya pendidikan bermutu dalam rangka menyiapkan generasi yang mampu berkompetisi secara global. Dalam kehidupan masyarakat modern dibutuhkan sosok manusia unggul, yang selain menguasai teknologi informasi juga memiliki karakter atau kepribadian luhur. Karena diyakini bahwa pendidikan adalah investasi masa depan yang tak ternilai. Pemerintah harus berkomitmen bahwa pendidikan bagi generasi emas ini harus dimulai dan disiapkan dengan serius dan sepenuh hati. Selain itu bahwa proses penyemaian generasi emas ini harus dibarengi dengan penyiapan guru profesional melalui suatu sistem pendidikan guru yang bermutu dan akuntabel.

Penyiapan sumber daya manusia harus disiapkan sedini mungkin. Pemerintah tidak boleh abai terhadap pendidikan anak-anak Indonesia sebagai generasi masa depan. Oleh karena itu hipotesis bahwa negara unggul hanya dapat dikelola oleh generasi unggul yang dipersiapkan dengan pendidikan yang unggul dan sedini mungkin harus dibuktikan oleh pemerintah.

C. Kompetensi Abad 21

Agar mampu membimbing anak-anak generasi Z, seperti apa kompetensi guru yang diperlukan? AITSL (2011) menyebutkan guru ke depan harus memiliki tiga kompetensi, yaitu (1) *professional knowledge*, yang mencakup (a) *know students and how they learn refer to the standard at each career stage*, dan (b) *know the content and how to teach it*; (2) *professional practice* yang mencakup: (a) *plan for and implement effective teaching and learning*, (b) *create and maintain supportive and safe learning environment*, dan (c) *assess, provide feedback and report on student learning*, serta (3) *professional engagement yang mencakup (a) engage in professional learning*, dan (b) *engage professionally with colleagues parents/carers and the community*.

Untuk konteks Indonesia ada ungkapan dalam Bahasa Jawa “guru iku digugulan ditiru” (guru itu harus dapat dipercaya dan menjadi teladan). Guru dalam bahasa Sansekerta berasal dari kata *Gu* yang berarti kegelapan dan *ru* yang berarti penghancur, *guru* berarti penghancur kegelapan atau penerang bagi anak didik.

Agar guru dipercaya, maka pengetahuan guru harus teruji, sehingga tidak diragukan kebenarannya. Untuk dapat menjadi teladan, guru harus berperilaku baik sesuai dengan norma-norma kehidupan. Dalam istilah sederhana, guru

harus pandai dan harus berkarakter baik. Oleh karena itu guru harus memiliki keutuhan kompetensi, yaitu bidang akademik kependidikan (*pedagogical content knowledge and skills*) dan disiplin ilmu yang akan diajarkan (*content knowledge*). Pemaduan keduanya akan membentuk kependidikan bidang studi (*content specific pedagogy*) yang dilandasi oleh nilai-nilai religius, kebangsaan, dan nilai-nilai kearifan lokal, hal ini relevan dengan kompetensi guru yang dirumuskan dalam Undang-undang RI Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Kompetensi guru di atas merupakan perwujudan dari pemikiran Bapak pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara, yaitu “*ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tutwuri handayani*”, yang bermakna ketika di depan guru harus mampu menjadi teladan, ketika di tengah-tengah siswa guru harus mampu menumbuhkan prakarsa dan kerjasama, serta ketika di belakang guru harus mampu memberikan dorongan dan semangat untuk keberhasilan siswanya. Untuk menghasilkan guru yang profesional, visioner dan berkarakter luhur sebagaimana dijelaskan di atas, diperlukan suatu kebijakan politik sistem pendidikan guru Indonesia.

Melalui serangkaian survai, Tony Wagner (2008) menyimpulkan untuk dapat sukses di abad 21 dimana digital merupakan keseharian, diperlukan tujuh kompetensi yaitu: (1) *critical thinking and problem solving*, (2) *collaboration across network and leading by influence*, (3) *agility and adaptability*, (4) *initiative and entrepreneurialism*, (5) *effective oral and written communication*, (6) *accessing and analyzing information*, (7) *curiosity and imagination*.

Sementara itu, Trilling dan Fadel melalui Partnership 21st project menemukan kecakapan abad 21 yang terdiri dari (1) *learning and innovation skills*, yang mencakup *critical thinking and problem solving, communication and collaboration, creativity and innovation*, (2) *information, media and technology skills* yang mencakup *information literacy, media literacy dan ICT literacy*, (3) *career and life skills* yang mencakup *flexibility and adaptability, initiative and self direction, social and cross culture interaction, productivity and accountability, leadership and responsibility*.

Apa yang dikemukakan oleh Trilling & Fadel (2009) maupun Wagner (2008) sejalan dengan konsep *generic skills* atau *transferable skills* yang ditemukan oleh studi Depdiknas (2004) dan apa yang juga sering disebut dengan *soft skills*.

Tugas mendidik berbeda dari tugas menjadi operator yang cukup bekerja dengan daftar *log* kegiatan. Untuk menjadi pendidik, para pendidik harus sadar atas *kemengapaan* dari setiap tindakan, dengan merujuk kepada: tujuan yang merupakan capaian hasil belajar yang mencakup wilayah cipta, rasa, karsa, karya (Ki Hajar Dewantara) atau kognitif, afektif, psikomotor (Bloom

Taxonomy, 1956), dan *learning to know, learning to do, learning to live together*, dan *learning to be* (Delors, 1996). Atau ditelaah dari kategori dimensi kecerdasan yang makin berkembang, kecerdasan numerik, spasial, intra personal, inter personal, kinestetik dan lingkungan.

Tugas mendidik tidaklah ringan karena harus mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional seperti yang dirumuskan pada pasal 3 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu 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.

Keutuhan sosok pendidik tidak sepenuhnya dapat diwadahi oleh satu atau dua bidang kajian tetapi menyusup ke dalam keseluruhan proses. Seperti Joyce dan Weil (1986) memberi label *instructional effect* dan *nurturant effect*. Konsep *learning to live together* dapat melalui pemaparan informasi maupun proses bagaimana pembiasaan perilaku dalam kehidupan di lembaga penyiapan guru dilakukan.

Secara cerdas Howard Gardner (2006) melengkapi pemikiran untuk menghadapi masa depan dengan membuat kategorisasi pengembangan sebagai berikut.

- *Disciplined mind*, melalui proses inkuiri yang intensif untuk mengembangkan ilmu dan teknologi.
- *Synthesizing mind*, yang tidak hanya pandai mengumpulkan informasi tetapi menyeleksi dan mengolahnya untuk memecahkan berbagai masalah.
- *Creating mind*, mengembangkan gagasan yang kaya, melihat dengan jeli solusi berbagai permasalahan secara kreatif.
- *Respectful mind*, kecakapan menghargai keragaman budaya.
- *Ethical mind*, dikembangkan agar dapat memperlakukan manusia dan lingkungan secara etis.

Kompetensi untuk sukses pada abad 21 tersebut sangat berbeda dengan kompetensi di era industri terdahulu. Oleh karena itu pola pendidikan yang selama ini diarahkan untuk menghasilkan SDM era industri harus segera diubah agar mampu menyiapkan generasi yang sukses di era digital pada *abad 21* yang juga era industri 4.0, yaitu manusia yang menguasai *hard skill* (Ilmu dan teknologi yang digeluti) serta *soft skill* (Sifat-sifat kepribadian luhur, adaptif, empati, menghargai orang lain, suka bergotong royong, tangguh dan cekatan).

Guru yang tidak memiliki panggilan jiwa, tentu tidak akan dapat mengaktualisasikan soft skill-nya, maka yang demikian ini dapat dikatakan profesinya sebagai guru bukan panggilan hidup.

Selanjutnya kompetensi guru oleh Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (UUGD) Pasal 8 disebutkan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Selanjutnya Pasal 10 ayat (1) menyebutkan bahwa kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

D. Profil Guru Indonesia

Kondisi di atas sejalan dengan posisi Indonesia dilihat pada aspek produktivitas kerja. SDM Indonesia berada di urutan keempat di ASEAN dan urutan ke-11 dari 20 negara anggota ASEAN *Productivity Organization* (APO). Dilihat dari tingkat daya saing, SDM Indonesia berada di peringkat 36 dari 137 negara dan urutan ke-9 di antara negara-negara yang tercatat dalam *The Global Competitiveness Report 2017-2018*. Berdasarkan data yang disampaikan pada *World Economic Forum* (WEF, 2018), Indonesia berada pada urutan ke-45 dari 140 negara, sementara Singapura berada pada urutan ke-2, Malaysia ke-25, dan Thailand ke-38.

Sejalan dengan data aspek rendahnya produktivitas kerja dan tingkat daya saing SDM Indonesia, nilai peringkat siswa Indonesia pada *Program for International Student Assessment* (PISA, 2015) juga masih rendah, yaitu pada urutan ke-64 dari 70 negara. Demikian pula nilai *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS, 2015) siswa Indonesia berada pada urutan ke-44 dari 48 negara. Permasalahan lain yang juga berkaitan dengan SDM, khususnya SDM bidang pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini adalah masalah kekurangan jumlah guru profesional. Data dari Kemendikbud (2018) menyebutkan bahwa dari sejumlah 3,02 juta guru di Indonesia hanya 1,4 juta guru yang memiliki sertifikat pendidik (guru profesional), sedangkan 1,62 adalah Guru Dalam Jabatan (Guru PNS, Guru Tetap Yayasan dan Guru Honorer) yang belum profesional.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dan tak terbendung (panta rei), tuntutan era globalisasi, tuntutan abad XXI, Era

Industri 4.0, *Society 5.0*, *disruption era*, bergesernya generasi dari milenial ke generasi Z dan Alpha, serta *Asean Economic Community*, memberi dampak langsung bagi penyiapan SDM masa depan. Dalam konteks perubahan yang amat cepat dan *unstructured* tersebut maka peningkatan kompetensi SDM saat ini dirasa tidak mencukupi lagi. Hal yang diperlukan adalah penyiapan kompetensi SDM yang berbeda dari kompetensi saat ini.

Era globalisasi membutuhkan SDM yang mempunyai wawasan global (*mindset global*) agar tidak terasingkan dalam pergaulan atau hubungan internasional. Era globalisasi menuntut guru memiliki wawasan global, akrab dengan teknologi, dan memiliki rasa nasionalisme yang kokoh. Guru juga dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang menumbuhkan wawasan global terintegrasi dengan teknologi, memiliki keahlian komunikasi internasional, dan tetap memiliki jiwa nasionalisme yang kokoh.

Era Industri 4.0 membawa dampak yang luar biasa di berbagai aspek kehidupan. Menghadapi berbagai tuntutan dalam Era Industri 4.0 diperlukan guru yang berkualitas, mampu berfikir kritis dan sistemik (*thinking critically and systemic*), mampu berkomunikasi secara lateral maupun dengan *higher level*, mempunyai kemampuan berwirausaha (*entrepreneurship*), dan belajar sepanjang hayat. Era Industri 4.0 menuntut guru untuk menguasai literasi baru mencakup literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia serta pembelajaran sepanjang hayat.

Era disrupsi ditandai dengan munculnya berbagai macam inovasi yang tidak terlihat, tidak terduga, tidak disadari oleh organisasi mapan sehingga mengganggu jalannya aktivitas tatanan sistem lama atau bahkan menghancurkan sistem lama tersebut. Inovasi tersebut disertai dengan akselerasi yang begitu cepat. Oleh karena itu, inovasi dan akselerasi merupakan kata kunci untuk hidup di era tersebut. Era disrupsi menuntut guru yang memiliki kemampuan teknologi digital, kemampuan adaptasi tinggi sekaligus kemampuan inovasi yang memadai, antisipatif, dan futuristik.

Era *Society 5.0* hadir seiring akselerasi teknologi di Era Industri 4.0. dengan terminologi ***super-smart society***. Dalam era tersebut, *artificial intelligence*, *robotics* dan *the Internet of Things (IoT)* berkembang secara integratif untuk mendukung layanan dan kenyamanan manusia. Era ini

akan ditandai *digital transformation manufacturing* menuju digitalisasi ekonomi dan teknologi yang akan mewarnai seluruh aspek kehidupan masyarakat. Oleh karenanya kemampuan memahami dan mengolah teknologi digital merupakan aspek yang harus dimiliki oleh guru masa depan. Guru dituntut mampu melaksanakan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan teknologi digital menuju *smart society*.

Untuk menghadapi era ini maka harus dipersiapkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan literasi baru. Literasi baru mencakup literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Literasi data terkait dengan kemampuan membaca, menganalisis dan membuat konklusi berpikir berdasarkan data dan informasi (*big data*) yang diperoleh. Literasi teknologi terkait dengan kemampuan memahami cara kerja mesin. Aplikasi teknologi dan bekerja berbasis produk teknologi untuk mendapatkan hasil maksimal. Literasi manusia terkait dengan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif.

Untuk itu, tugas dunia pendidikan saat ini melalui proses pembelajarannya bukan hanya menekankan pada penguatan kompetensi literasi lama, tetapi secara simultan mengukuhkan pada penguatan literasi baru yang menyatu dalam penguatan kompetensi bidang keilmuan dan keahlian atau profesi.

Dengan demikian perlu adanya reorientasi baru dalam penyelenggaraan pendidikan, baik pada pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Agar dunia pendidikan tetap memiliki daya relevansi yang tinggi dalam era revolusi industri 4.0 atau era disrupsi, para pendidik (guru dan dosen) dalam proses pembelajaran perlu mengintegrasikan capaian pembelajaran tiga bidang secara simultan dan terpadu, yaitu capaian bidang literasi lama, literasi baru, dan literasi keilmuan. Bila tidak kemungkinan lulusannya akan mengalami iliterasi.

Menteri-Menteri Pendidikan yang tergabung dalam Forum G 20 dalam pertemuannya di Mendoza, Argentina, September 2018, untuk menghadapi era industri 4.0 dan era disrupsi ini merekomendasikan/mendeklarasikan:

1. *Foster the integration of digital literacy, Information and Communication Technology, computing and coding skills within the curriculum, where appropriate*

2. *Promote quality education in Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics (STEAM) through a comprehensive and gender and age sensitive approach that reflects their cross-cutting nature and highlights their relevance in real-world applications*
3. *Integrate leadership, management and entrepreneurial skills across the curriculum*
4. *Foster the inclusion of non-cognitive skills such as socio-emotional skills across the curriculum*
5. *Provide education that supports better integration of common values like freedom, tolerance, empathy, non-discrimination, human rights, a culture of peace and non-violence and sustainable development in the curriculum.*

Jadi, keunggulan suatu negara sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Hampir semua negara berkeyakinan bahwa sumber daya manusia yang unggul adalah hasil dari proses pendidikan yang dilakukan oleh pendidik atau guru-guru yang unggul. Untuk menghasilkan guru yang unggul maka negara harus memiliki lembaga pendidikan guru yang unggul pula.

Memasuki Abad XXI berbagai rumusan menyatakan *skills* yang diperlukan di tersebut. Pemikiran tersebut menunjukkan cara pandang holistik tentang pembelajaran yang diperlukan guna mewujudkan lulusan yang memiliki kompetensi komprehensif. Kompetensi tersebut seperti telah dipaparkan di depan, meliputi aspek kemampuan dasar (bahasa, seni, matematik, ekonomi, sains, geografi, sejarah, dan kewarganegaraan); kemampuan belajar dan inovasi atau 4 Cs (*critical thinking and problem solving, creativity and innovation, collaboration, communication*); kemampuan mengelola informasi, media, dan teknologi informasi; serta kemampuan hidup dan karir (*life and career skills*).

Kreativitas dan inovasi, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi merupakan kata kunci untuk menyiapkan SDM masa depan yang mampu hidup di Abad XXI. Oleh karenanya selain menguasai kompetensi tersebut, seorang guru juga harus mampu menumbuhkan kemampuan iklim belajar sehingga peserta didik memiliki kemampuan yang dituntut di Abad XXI.

Penyiapan sumber daya manusia juga di hadapkan pada era perubahan generasi dari generasi *baby boomers* ke generasi milenial, generasi Z,

dan sebentar lagi muncul generasi *Alpha*. Terdapat pula yang membagi menjadi generasi *milenial* dan generasi *post milenial*. Masing-masing generasi memiliki karakteristik yang berbeda bahkan sama sekali berbeda dengan generasi sebelumnya. Hal ini tentunya membutuhkan pengelolaan pendidikan atau pembelajaran yang berbeda pula. Perubahan generasi ini menuntut guru yang memiliki kemampuan memahami karakteristik peserta didik sebagai generasi milenial dan post milenial.

Dalam konteks *Asean Economic Community* (AEC), untuk mampu berjaya di kawasan Asean, salah satu aspek utama adalah pemenuhan kompetensi sesuai dengan standar Asean. Sertifikat kompetensi, kemampuan adaptif dan *soft skills* merupakan tuntutan yang harus dipenuhi oleh tenaga kerja sesuai berlakunya *Mutual Recognition Agreement* (MRA) dalam berbagai bidang pekerjaan. Sebagai konsekuensinya guru harus memiliki kemampuan untuk menyiapkan peserta didik yang memiliki kompetensi sesuai standar Asean tersebut.

Tuntutan kualitas SDM masa depan mengandung konsekuensi perlunya menghadirkan pembelajaran yang mampu memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik secara utuh sehingga memiliki kemampuan yang dibutuhkan di era mendatang. Konsekuensi berikutnya untuk menghadirkan pembelajaran yang berkualitas tersebut dibutuhkan profil guru masa depan. Dalam konteks kompetensi guru, pada dasarnya guru dituntut menguasai kemampuan yang terintegrasi dalam kompetensi pedagogis, bidang keahlian, sosial, maupun kepribadian. Sedangkan dalam konteks tugas pokok guru dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik; melaksanakan tugas tambahan; dan pengembangan kompetensi berkelanjutan guru diharapkan mampu mengintegrasikan berbagai tuntutan tersebut dalam proses pembelajaran, pelaksanaan tugas tambahan, dan pengembangan diri.

Dari berbagai kondisi dan tuntutan masa depan tersebut pada dasarnya guru profesional pada era mendatang dituntut untuk memiliki beberapa kompetensi dasar sebagai berikut:

1. menguasai kemampuan dasar dan bidang keahlian secara utuh dan dibuktikan dengan sertifikat kompetensi,
2. memiliki wawasan global,

3. menguasai literasi baru (literasi teknologi, literasi data, dan literasi manusia),
4. mampu belajar sepanjang hayat,
5. kemampuan adaptif, antisipatif, dan futuristik,
6. mengelola informasi, memahami dan memanfaatkan teknologi digital,
7. kemampuan belajar dan inovasi atau 4 Cs (*critical thinking and problem solving, creativity and innovation, collaboration, communication*),
8. kemampuan memahami karakteristik peserta didik sebagai generasi milenial dan *post* milenial,
9. *entrepreneurship*, dan
10. memiliki nasionalisme yang kokoh.

Dalam konteks pembelajaran, untuk dapat membekali peserta didik dengan kemampuan yang dituntut di era mendatang, guru profesional dituntut memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Menyelenggarakan pembelajaran abad 21 yang berfokus pada pengembangan *critical thinking, creative thinking, collaboration, dan communication*.
Proses pembelajaran yang dikembangkan memungkinkan para siswanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills-HOTS*).
2. Memfasilitasi para anak didiknya menguasai *new literacy*.
Penguasaan literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia merupakan kemampuan yang utuh untuk dapat melaksanakan tugas profesional sebagai seorang guru di Era Industri 4.0. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai alat dan sumber belajar digital, mengondisikan para siswa untuk memiliki kemampuan mengumpulkan dan menganalisis data, menyimpulkannya menjadi informasi yang bermakna, dan mengomunikasikannya ke publik melalui berbagai media digital.
3. Melaksanakan pembelajaran terintegrasi dengan teknologi digital melalui pendekatan TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*).
Pendekatan TPACK dikembangkan oleh Koehler and Mishra (2009) yang mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogi, dan konten dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru profesional dituntut

untuk menguasai berbagai teknologi, baik *hard technology* maupun *soft technology*, menguasai konsep dan praktik berbagai model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dengan efektif, dan menguasai konten/materi substansi yang akan dipelajari siswanya.

E. Profil dan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi PPG

Pedoman Program Pendidikan Profesi Guru yang dikeluarkan Direktorat Pembelajaran Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemristekdikti (2019) merumuskan profil dan capaian pembelajaran generik lulusan Program PPG sebagai berikut.

Profil dan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi PPG telah berhasil dirumuskan oleh para Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemristekdikti) dan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan bersama Rektor LPTK yang tergabung dalam Asosiasi Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Indonesia (ALPTKI), Panitia Nasional UKM PPG, dan Tim Capaian pembelajaran. Berikut rumusan Profil dan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi PPG.

1. Profil Guru Indonesia

Guru profesional yang bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, menguasai materi ajar, berkarakter dan berkepribadian Indonesia, menginspirasi dan menjadi teladan, memiliki penampilan memesonakan, berwibawa, tegas, ikhlas, serta disiplin yang mampu mendidik, membelajarkan, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terkini dan masa depan.

2. Capaian Pembelajaran Lulusan

Guru sebagai pendidik profesional yang bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dengan kompetensi sebagai berikut:

- a. mampu melaksanakan tugas keprofesional sebagai pendidik yang memesonakan, yang dilandasi sikap cinta tanah air, berwibawa, tegas, disiplin, penuh panggilan jiwa, samapta, disertai dengan jiwa kesepenuhhatian dan kemurahhatian;

- b. mampu merumuskan indikator capaian pembelajaran berpikir tingkat tinggi yang harus dimiliki peserta didik mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh (kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif) yang berorientasi masa depan (adaptif dan fleksibel);
- c. menguasai materi ajar termasuk *advance materials* secara bermakna yang dapat menjelaskan aspek “apa” (konten), “mengapa” (filosofi), dan “bagaimana” (penerapan) dalam kehidupan sehari-hari;
- d. mampu merancang pembelajaran dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan materi ajar, pedagogik, serta teknologi informasi dan komunikasi atau *Technological Pedagogical and Content Knowledge* dan pendekatan lain yang relevan;
- e. mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membangun sikap (karakter Indonesia), pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah secara kritis, humanis, inovatif, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, dengan menggunakan model pembelajaran dan sumber belajar yang didukung hasil penelitian;
- f. mampu mengevaluasi masukan, proses, dan hasil pembelajaran yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dengan menerapkan asesmen otentik, serta memanfaatkan hasil evaluasi untuk perbaikan kualitas pembelajaran; dan
- g. mampu mengembangkan diri secara berkelanjutan sebagai guru profesional melalui penelitian, refleksi diri, pencarian informasi baru, dan inovasi.

F. Profesi Guru sebagai Panggilan Jiwa

Pada hakikatnya pendidikan memiliki posisi yang sangat strategis dalam pembangunan negara dan bangsa. Pendidikan yang dilaksanakan oleh guru-guru yang profesional akan menghasilkan generasi yang siap untuk pendidikan lanjut, hingga menjadi generasi yang tangguh dalam menghadapi tantangan zaman. Keberhasilan guru dalam melaksanakan tugas kependidikannya ditentukan oleh dua hal utama, kompetensi dan panggilan jiwa, nantinya panggilan jiwa ini akan berwujud menjadi karakter guru pendidik.

Para peneliti dari *Smeru Research Institute* mencatat bahwa penelitian di Amerika Latin dan Karibia menunjukkan bahwa guru adalah kunci untuk memperbaiki pembelajaran. Pengetahuan, tindakan, dan perhatian guru

menyumbang 30% kesuksesan pembelajaran siswa. Terkait guru, wawancara Tim Smeru dengan pembuat kebijakan pendidikan di tingkat nasional menunjukkan bahwa pemerintah Indonesia telah mengalokasikan 52% dari anggaran pendidikan 2017 untuk para guru.

Meski demikian, besarnya porsi anggaran untuk guru belum diikuti oleh perbaikan kinerja mereka. Demikian pula mutu pembelajaran siswa. Apa yang salah?

Telah dilakukan studi diagnosis, yang merupakan bagian awal dari *Research on Improving Systems of Education (RISE)*. Tim SMERU menganalisis sejumlah dokumen kebijakan pendidikan dan mewawancarai pemangku kepentingan bidang pendidikan, seperti pembuat kebijakan, pakar, dan guru. Ditemukan bahwa “panggilan jiwa” adalah karakteristik yang diyakini harus dimiliki para guru di Indonesia. Kualitas ini secara umum dianggap dapat membantu memperbaiki kualitas pengajaran dan meningkatkan pembelajaran.

Suatu penelitian tentang mutu guru mengungkapkan bahwa “*passion*” (panggilan jiwa) merupakan pembeda antara guru yang sangat bagus atau guru ahli dengan yang medioker atau biasa-biasa saja. Guru ahli akan memberi perhatian lebih terhadap cara siswa mendapatkan pengetahuan dan cara mereka berinteraksi dengan para siswa. Perasaan dan emosi para guru ahli terkait erat dengan rasa tanggung jawab untuk mencapai keberhasilan dalam tugasnya. “Panggilan jiwa” ini diwujudkan dalam kecintaan mereka pada pengetahuan (yang lalu diajarkan kepada murid) atau pada keinginan untuk menggali potensi murid.

Dalam tataran konsep, makna panggilan jiwa dalam konteks Indonesia sama dengan konsep yang diajukan para cendekiawan bidang pendidikan. Panggilan jiwa adalah dorongan dari dalam diri guru untuk terus mengembangkan kemampuan dan memperkuat kemauan dalam pengabdianya sebagai pendidik, semata-mata untuk kemajuan dan kesuksesan anak didiknya. (<https://theconversation.com/apakah-panggilan-jiwa-guru-bisa-memperbaiki-kualitas-pembelajaran-di-sekolah-87727>)

Guru bukanlah “pekerjaan” sekedar mencari penghasilan, guru adalah panggilan jiwa. Jika ada guru yang orientasinya adalah sekedar bekerja untuk mencari nafkah, maka harapan bahwa mendidik adalah untuk memanusiakan manusia tidak akan terjadi. Kelompok guru ini oleh Winarno Surachmad saat orasi ilmiah pada pertemuan Forum Fakultas Ilmu Pendidikan dan Jurusan Ilmu Pendidikan di Padang (2005) disebut sebagai “*PENTIP*” (pendidik tanpa ilmu pendidikan). Komentar Winarno terhadap guru jenis ini adalah demikian. “Pendidik yang ditemukan sedapatnya, dengan pengetahuan sekadarnya, kemudian dipekerjakan sebisanya, yang mengajar sekenanya, dengan pengetahuan seadanya, adalah mereka yang termasuk guru-guru “*PENTIP*”.

Jika demikian halnya, maka tidak menutup kemungkinan akan ditemukan banyak praksis pendidikan yang “mengajar tanpa ilmu pendidikan” atau “*MENTIP*”.

Djaali saat pidato pelantikan lulusan Program PPG UNJ tahun 2016 menyebutkan bahwa guru terdiri dari tiga kelompok, (1) guru pendidik, yaitu guru yang mewakafkan seluruh jiwa raganya untuk keberhasilan anak didiknya baik saat mengikuti pendidikan maupun di masa mendatang. (2) Guru pengajar, yaitu guru yang merasa puas dan merasa sudah melaksanakan tugas apabila sudah mengajar dalam arti sudah melakukan transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada anak didiknya, tanpa harus memikirkan bawa anak didiknya adalah manusia yang sedang bertumbuh dan berkembang, yang memerlukan sentuhan jiwa agar tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang cerdas, bijak, santun dan tangguh. (3) Guru pencari nafkah, yaitu guru yang dalam melaksanakan tugasnya semata-mata hanya dilandasi untuk memenuhi kebutuhan nafkahnya saja.

Guru merupakan salah satu kunci utama peningkatan mutu pendidikan. Belajar dari Finlandia dan Jepang, kedua negara itu memiliki pendidikan yang sangat bagus karena memiliki guru yang bagus. Kedua negara itu menempatkan guru sebagai profesi terhormat. Bahkan Finlandia menyejajarkan profesi guru dengan dokter (Sahlberg, 2011). Sanghai-China tampaknya meniru kedua negara itu dalam meningkatkan mutu pendidikan. Hasil observasi Friedman (2013) terhadap sekolah-sekolah di Sanghai, menyimpulkan bahwa pendidikan di Sanghai meningkat dengan cepat karena guru dipersiapkan dengan baik dan setelah bekerja mendapatkan pembinaan yang optimal.

G. Dukungan Regulasi

Untuk menjadikan profesi guru sebagai panggilan hidup harus dirancang suatu sistem pendidikan guru. Sistem Pendidikan Guru harus mengatur siapakah subyek didik dan pendidik, dan bagaimanakah kurikulum, sistem pembelajaran, dan evaluasinya, serta tatakelola, pembiayaan dan sarana serta prasarana pendidikan guru. Sistem ini harus tertuang dalam suatu regulasi yang secara khusus mengatur pendidikan guru di Indonesia.

Patut disyukuri bahwa Pemerintah dalam hal ini kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemristekdikti) terkait dengan strategi penyiapan guru masa depan menerima masukan dari berbagai pihak terutama dari Asosiasi Lembaga Pendidikan Tinggi Kependidikan Indonesia (ALPTKI). ALPTKI melalui naskah akademik tentang disain pendidikan guru di Indonesia

menyampaikan pemikiran tentang bagaimana pendidikan guru yang bermutu mulai dari seleksi calon mahasiswa hingga proses pendidikan baik pada pendidikan akademik calon pendidik (Sarjana Pendidikan) maupun Pendidikan Profesi Guru.

Atas dasar masukan tersebut Kemristekdikti membentuk suatu tim bekerjasama dengan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) untuk merancang Standar Pendidikan Guru di Indonesia. Kurang lebih 2 tahun tim bekerja, akhirnya pada tanggal 18 Agustus 2017 Standar Pendidikan Guru (Standar Dikgu) disyahkan oleh Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Mohamad Nasir, dengan nomor 55 tahun 2017, peristiwa ini merupakan tonggak sejarah bagi pendidikan guru di Indonesia, mengingat selama ini pendidikan guru tidak memiliki landasan yuridis yang secara khusus mengatur LPTK. LPTK sebagai institusi pendidikan tinggi harus memiliki kewibawaan akademik, mengingat LPTK penghasil pendidik yang akan mencerdaskan anak bangsa untuk memartabatkan negara.

Dengan disyehkannya Permenristekdikti Nomor 55 tahun 2017 tentang Standar Dikgu sebagai turunan dari Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, pendidikan guru meliputi Pendidikan Akademik atau Program Sarjana Pendidikan (S1) dan Pendidikan Profesi Guru.

Standar Dikgu adalah wujud dari komitmen pemerintah untuk mewujudkan sistem pendidikan guru di Indonesia yang bermutu, kriterianya adalah harus memenuhi standar minimal yang telah ditetapkan meliputi a) standar kompetensi lulusan; b) standar isi; c) standar proses; d) standar penilaian; e) standar pendidik dan tenaga kependidikan; f) standar sarana dan prasarana pembelajaran; g) standar pengelolaan; dan h) standar pembiayaan;

Permenristekdikti 55 tahun 2017 tentang Standar Dikgu diharapkan LPTK akan dapat menghasilkan guru-guru yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang baik tetapi juga panggilan jiwa yang terdeskripsikan dalam pasal Pasal 3 ayat (1) yang menyatakan bahwa Standar Pendidikan Guru berfungsi sebagai acuan bagi ^{[[1]]}_{[[SEP]]} program pendidikan Guru untuk menghasilkan Guru profesional melalui:

- a. perumusan sistem penerimaan mahasiswa baru; dan
- b. capaian pembelajaran, isi, proses, dan penilaian hasil pembelajaran; ^{[[1]]}_{[[SEP]]}

Selanjutnya pasal 3 ayat (1) butir a ini diperjelas oleh pasal 5 ^{[[1]]}_{[[SEP]]} ayat (1) bahwa Penerimaan mahasiswa baru Program Sarjana Pendidikan dan Program PPG dilakukan melalui sistem ^{[[1]]}_{[[SEP]]} penerimaan mahasiswa baru. Dipertegas ayat (2) Sistem penerimaan mahasiswa baru sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:

- a. seleksi kemampuan akademik; dan ^{[[1]]}_{[[SEP]]}

b. seleksi bakat, minat, kepribadian, dan kesamaptaan.

Dengan adanya standar Dikgu ini maka tidak sembarang orang dapat menjadi guru. Hanya putra-putri bangsa Indonesia yang terbaiklah yang dapat menjadi guru, dengan kata lain calon pendidik harus memenuhi kriteria kemampuan akademik yang unggul dan panggilan jiwa yang ditandai dengan bakat, minat, kepribadian, dan kesamaptaan yang sangat baik.

Amanah pasal 3 ayat (2) butir b selanjutnya harus dipenuhi oleh standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar penilaian dan standar pendidik dan tenaga kependidikan.

Standar Dikgu ini juga secara tegas merumuskan capaian pembelajaran atau standar kompetensi lulusan untuk pendidikan Sarjana Pendidikan dan Program Pendidikan Profesi Guru.

Kompetensi lulusan program sarjana pendidikan meliputi:

- (1) Pemahaman peserta didik
- (2) Pembelajaran yang mendidik
- (3) Penguasaan kurikulum dan bidang yang diajarkan/bidang keahlian
- (4) Sikap dan kepribadian

Selanjutnya Kompetensi lulusan untuk program PPG merujuk pada pasal 10 ayat (1) UUGD yaitu,

- (1) Kompetensi pedagogik
- (2) Kompetensi kepribadian
- (3) Kompetensi sosial
- (4) Kompetensi profesional

Penjabaran kompetensi lulusan Program PPG ini nantinya akan sama dengan kompetensi guru pertama yang ditetapkan dalam (draft) Standar Nasional Kompetensi Guru (SNKG).

H. Kualifikasi Guru

Guru merupakan jabatan profesional yang memberikan layanan ahli dan menuntut persyaratan kemampuan yang secara akademik dan pedagogis maupun secara profesional dapat diterima oleh semua pemangku kepentingan yang terkait, baik penerima jasa layanan secara langsung maupun pihak lain terhadap siapa guru bertanggung jawab. Guru sebagai penyandang jabatan profesional harus disiapkan melalui program pendidikan yang relatif panjang dan dirancang berdasarkan standar kompetensi guru. Oleh sebab itu diperlukan waktu dan keahlian untuk membekali para lulusannya dengan berbagai kompetensi, yaitu penguasaan bidang studi, landasan keilmuan dari kegiatan mendidik, maupun strategi menerapkannya secara profesional di lapangan.

Tahun 2005 adalah tonggak sejarah penghargaan dan perlindungan terhadap profesi guru. Pada tahun ini Pemerintah mengesahkan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (UUGD). Dalam undang-undang ini dinyatakan bahwa guru adalah suatu profesi.

UUGD Pasal 1 (1) dinyatakan bahwa Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Secara khusus Pasal 8 UU 14/2005 tentang Guru & Dosen Guru menyatakan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Penyiapan guru sebagai profesi selanjutnya diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 74 (PP No. 74) Tahun 2008 tentang Guru. Di samping guru harus berkualifikasi S1, guru harus memiliki sertifikat profesi pendidik yang diperoleh melalui pendidikan profesi. PP No. 74 tahun 2008 Pasal 4 ayat (1) memperjelas apa yang diamanahkan pasal 8 UUGD, bahwa Sertifikat Pendidik bagi guru diperoleh melalui program pendidikan profesi yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi yang memiliki program pengadaan tenaga kependidikan yang terakreditasi, baik yang diselenggarakan oleh Pemerintah maupun Masyarakat, dan ditetapkan oleh Pemerintah. Pada ayat (2) dinyatakan bahwa Program pendidikan profesi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) hanya diikuti oleh peserta didik yang telah memiliki Kualifikasi Akademik S-1 atau D-IV sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Untuk merealisasikan amanah undang-undang dalam rangka penyiapan guru profesional, maka pemerintah menyiapkan Program Pendidikan Profesi Guru (PPG). Program PPG di Indonesia sesuai amanah undang-undang baik UUGD maupun Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menganut model konsekutif atau berlapis. Pasal 17 (1) Undang-undang Pendidikan Tinggi menyatakan bahwa pendidikan profesi merupakan Pendidikan Tinggi setelah program sarjana yang menyiapkan mahasiswa dalam pekerjaan yang memerlukan persyaratan keahlian khusus.

Program PPG diharapkan dapat menjawab berbagai permasalahan pendidikan, seperti: (1) kekurangan jumlah guru (*shortage*) khususnya pada daerah-daerah terluar, terdepan, dan tertinggal, (2) distribusi tidak seimbang (*unbalanced distribution*), (3) kualifikasi di bawah standar (*under qualification*), (4) guru-guru yang kurang kompeten (*low competence*), serta (5) ketidaksesuaian antara kualifikasi pendidikan dengan bidang yang diampu (*missmatched*).

Program PPG yang dirancang secara sistematis dan menerapkan prinsip mutu mulai dari seleksi, proses pembelajaran dan penilaian, hingga uji kompetensi,

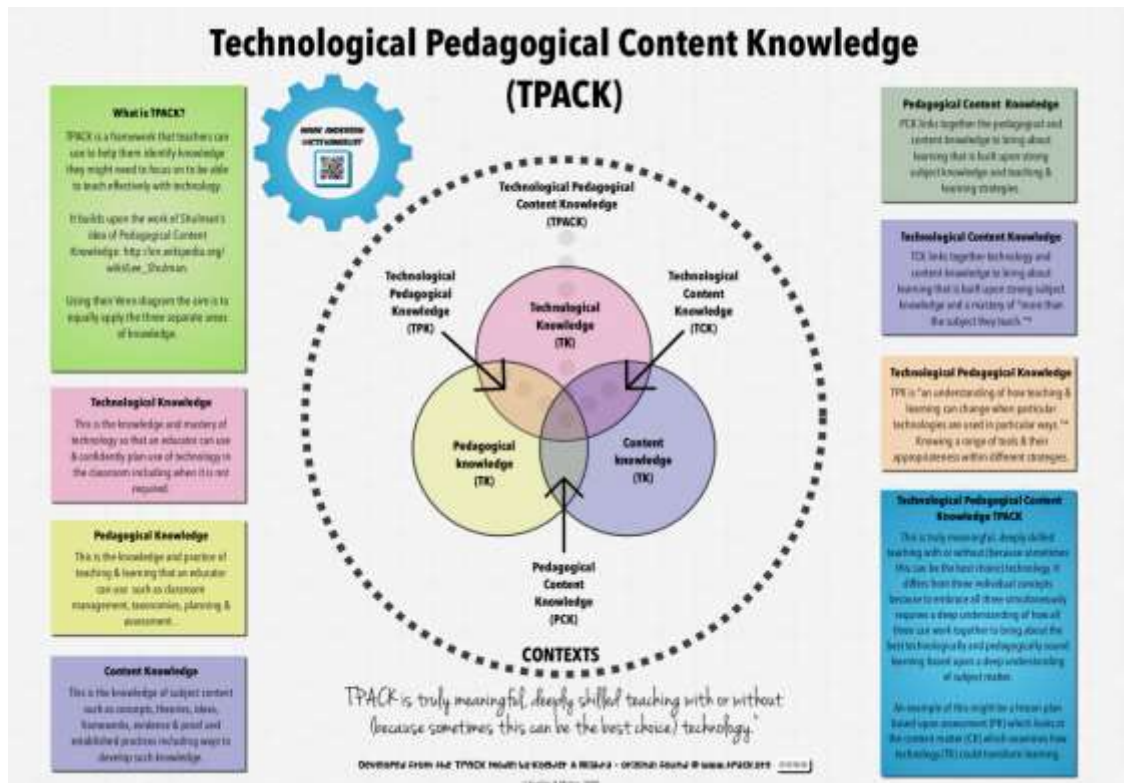
diharapkan akan menghasilkan guru-guru masa depan yang profesional yang dapat menghasilkan lulusan yang unggul, kompetitif, dan berkarakter, serta cinta tanah air.

I. Kurikulum dan Sistem Pembelajaran

Selama ini dipahami bahwa tidak ada satu pun jenis strategi, pendekatan, model, dan/atau metode pembelajaran yang paling baik; yang ada adalah yang paling sesuai. Kesesuaian strategi, pendekatan, model, dan/atau metode pembelajaran, ini didasarkan berbagai pertimbangan. Paling tidak ada empat dasar/pertimbangan pemilihan strategi, pendekatan, model, dan/atau metode pembelajaran, ialah: (1) macam kompetensi atau kemampuan mahasiswa yang diharapkan tercapai di akhir pembelajaran, (2) bentuk pembelajaran (dan macam *learning activity*), (3) karakteristik materi pelajaran, dan (4) karakteristik siswa. Macam kompetensi/kemampuan tersurat dan tersirat di dalam rumusan Kompetensi Dasar. Macam kompetensi/kemampuan mencakup kemampuan kognitif, kemampuan psikomotor/keterampilan, dan kemampuan afektif (sikap).

Pedagogical Knowledge (PK), memungkinkan pembelajaran yang kurang menarik menjadi lebih menarik, pembelajaran yang bervariasi menjadi lebih bervariasi, tentu perlu dipersiapkan bagaimana riil pengintegrasian itu pada suatu strategi, pendekatan, model, atau metode pembelajaran tertentu sebagai konteks. Demikian juga bahwa penggunaan/pengintegrasian teknologi pada *Content Knowledge (CK)* memungkinkan materi yang terlalu kecil menjadi diperbesar, atau sebaliknya yang terlalu besar menjadi diperkecil; memungkinkan materi yang terlalu kompleks menjadi lebih sederhana; memungkinkan materi yang kurang jelas menjadi lebih jelas, melalui animasi; dan/atau memungkinkan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, melalui pemodelan, perlu dipersiapkan bagaimana riil pengintegrasian ini untuk suatu topik atau materi pelajaran sebagai konteks.

Dari kedua pengintegrasian ini, dapat disusun sintesis, bahwa pengintegrasian TIK ke dalam *Pedagogical Content Knowledge (PCK)* memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih jelas, dan materi/pesan lebih mudah dipahami atau dikuasai, sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah dicapai peserta didik. Dalam hal ini, pembelajaran spesifik berbasis isi/materi, menggunakan teknologi pendukung yang relevan dengan kebutuhan dan pilihan yang disenangi peserta didik (*TPCK/TPACK*) menjadi sangat penting dipahami dan dilakukan para dosen. Konsep *TPACK* sebagai pengembangan *PCK* oleh Shulman diilustrasikan sebagai berikut (Mary C. Herring At. All, 2016),



Pengembangan Kurikulum Pendidikan Guru sebagai satu keutuhan, yang menjamin terbentuknya sosok utuh kompetensi Guru, sebagaimana tertuang dalam program pendidikan akademik dan pendidikan profesi guru. Kompetensi guru sebagai agen pembelajaran yang meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial tidak identik dengan dan tidak dapat langsung dijadikan sebagai struktur kurikulum, dan oleh karena itu perlu dikerangkai ke dalam kerangka keutuhan kompetensi guru yang mengandung kompetensi akademik dan profesional.

Dengan demikian kurikulum inti pendidikan guru yang disiapkan melalui pendidikan akademik (Pendidikan Sarjana Pendidikan) terdiri atas (a) Matakuliah Umum dengan tujuan penguasaan kompetensi dasar umum, yang kandungannya meningkatkan keimanan dan ketakwaan, yang didampingi penumbuhan kemandirian berpikir, cerdas, terampil, menghormati keragaman budaya, menjunjung tinggi etika dan bertanggung jawab atas kesejahteraan bangsa dan tanah air, (b) Matakuliah Keahlian dengan tujuan penguasaan kompetensi akademik substansi kajian (*content knowledge*), (c) Matakuliah Kependidikan dengan tujuan penguasaan kompetensi akademik kependidikan, dan (d) Matakuliah untuk memperkuat penguasaan teknologi dan informasi. Untuk selanjutnya pada pendidikan profesi guru pembelajaran diarahkan untuk mencapai standar kompetensi lulusan sebagai calon guru profesional, melalui suatu sistem pembelajaran yang sangat diwarnai dengan pendidikan keprofesionalan.

Prinsip-prinsip utama pembelajaran pada pendidikan akademik (pendidikan Sarjana Pendidikan) antara lain adalah:

- Menerapkan prinsip *active learning in higher education (ALIHE)*, yaitu pembelajaran aktif di perguruan tinggi. Sebagai calon pendidik yang harus menerapkan pembelajaran aktif di sekolah, maka ALIHE harus dijadikan model disamping untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Prinsip ini sama dengan yang dipersyaratkan oleh SN Dikti, yaitu *student centered learning (SCL)*
- Trickle Down Effect*, Dosen LPTK berbeda dengan dosen non LPTK, dosen LPTK adalah model bagi mahasiswa calon guru. Maka pembelajaran di LPTK harus selalu di sadari bahwa dosen akan menjadi model dan akan ditiru oleh mahasiswa calon guru. Penguasaan materi, metode dan strategi yang digunakan, cara berkomunikasi, strategi memotivasi, sistem evaluasi, bahkan performance dan berbusananyapun akan menjadi model bagi mahasiswa.
- Early Exposure*, atau pemajanan sedini mungkin. Prinsip ini dapat juga disebut sebagai Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), yaitu suatu tahapan dalam proses penyiapan guru profesional pada jenjang pendidikan akademik (S-1), berupa penugasan kepada mahasiswa untuk mengimplementasikan hasil belajar melalui pengamatan proses pembelajaran di sekolah/lembaga pendidikan, latihan mengembangkan perangkat pembelajaran, dan belajar mengajar terbimbing, serta disertai tindakan reflektif di bawah bimbingan dan pengawasan dosen pembimbing dan guru pamong. Implementasi dari prinsip ini harus sedini mungkin dan sesering mungkin. Prinsip ini berbeda dengan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan pada jenjang PPG.

Model kurikulum pendidikan guru secara utuh dapat digambarkan sebagai berikut.



Terkait dengan kurikulum Program PPG, kurikulum Program Studi PPG dikembangkan dengan mengacu pada Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (UUGD), Peraturan Pemerintah Nomor 74 tahun 2008 tentang Guru yang telah diperbaiki dengan Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2017 tentang Guru, Peraturan Presiden Nomor 12 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), dan Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, serta Permenristekdikti Nomor 55 tahun 2017 tentang Standar Dikgu.

Kurikulum PPG dikembangkan dengan mengacu pada prinsip *activity-based curriculum* atau *experience-based curriculum* bukan *subject-matter curriculum* seperti pada pendidikan akademik (S-1). Implikasi dari prinsip ini, pembelajaran dalam Program PPG berbentuk aktivitas/kegiatan, yaitu berupa lokakarya pengembangan perangkat pembelajaran sebagai wujud implementasi dari konsep TPACK (*Technological-Pedagogical Content Knowledge*) (Koehler & Mishra, 2008).

Program Studi PPG di Indonesia sesuai dengan amanah Undang-undang, baik Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dan Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menganut pola pendidikan guru konsekutif atau model berlapis, yaitu pendidikan yang dilaksanakan setelah program akademik (S-1).

Secara umum model kurikulum Program PPG sebagaimana tercantum dalam Pedoman PPG (2019) dapat digambarkan sebagai berikut:

No	Isi Kurikulum	Proporsi
1	Pemantapan akademik pedagogik atau bidang studi dan keprofesian; lokakarya pengembangan perangkat pembelajaran dan rencana penelitian tindakan	60%
2	Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)	40%

J. Permasalahan LPTK

Tidak dapat dipungkiri bahwa untuk menuju Indonesia yang unggul maka negeri ini harus dikelola oleh generasi yang unggul, dan generasi yang unggul hanya bisa dihaikan oleh pendidikan yang unggul dengan guru-guru yang unggul, dan guru-guru yang unggul hanya bisa dihasilkan oleh LPTK yang unggul.

Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan yang selanjutnya disingkat LPTK sebagaimana dinyatakan dalam UUGD Pasal 1 Ayat (14) adalah perguruan tinggi yang diberi tugas oleh pemerintah untuk menyelenggarakan program pengadaan guru pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan/atau pendidikan menengah serta untuk menyelenggarakan dan mengembangkan ilmu kependidikan dan nonkependidikan.

Hingga tahun 2017 Indonesia memiliki 423 LPTK yang terdiri dari 12 LPTK eks IKIP Negeri, 34 LPTK berbentuk FKIP pada Universitas Negeri, dan 377 adalah LPTK Swasta.

Dari jumlah tersebut 18 LPTK terkreditasi institusi A, LPTK yang terkreditasi insitusi B berjumlah 81. Sementara Program studi yang terakreditasi A sebanyak 209, dan program studi yang terakreditasi B sebanyak 811.

Permasalahan utama yang dihadapi LPTK hingga saat ini antara lain adalah belum semua LPTK memenuhi Standar Nasional Pendidikan Tinggi, dan Standar Pendidikan Guru.

Berbagai permasalahan LPTK antara lain dapat teridentifikasi bahwa belum semua LPTK sesuai dengan Standar Pendidikan Guru, yang akhirnya berdampak pada disparitas kualitas, baik input, proses, maupun lulusannya, disatu sisi dengan diterapkannya bahwa PPG ditetapkan berdasarkan kuota, maka LPTK saat ini telah terjadi *over supply* lulusan sarjana pendidikan yang tidak semuanya bisa mengikuti PPG. Permasalahan lain adalah, bahwa LPTK belum dapat memenuhi kebutuhan guru-guru SMK, mengingat sangat terbatasnya program studi kejuruan yang dimiliki oleh LPTK.

Untuk itu adalah suatu keniscayaan, bahwa negara tidak boleh lagi menunda-nunda untuk merevitalisasi LPTK agar LPTK siap untuk melaksanakan tugas pendidikan akademik pada program Sarjana Pendidikan Program PPG, apalagi UUGD pasal 23 ayat (1) dengan tegas menyatakan bahwa Pemerintah mengembangkan **sistem pendidikan guru ikatan dinas berasrama** di lembaga pendidikan tenaga kependidikan untuk menjamin efisiensi dan mutu pendidikan.

K. Penutup

Munculnya generasi Z menjadi tantangan dunia pendidikan. Generasi Z yang memiliki karakteristik fasih dalam teknologi digital (*digital native*), berkomunikasi secara global melalui jejaring sosial (*social network*) dan biasa mengerjakan kegiatan yang bersifat *multitasking*, memerlukan pendampingan dan tuntunan para pendidik yang profesional dan visioner.

Generasi Z adalah generasi peselancar, yaitu generasi yang terbiasa dengan pola komunikasi singkat atau pendek (baik melalui email maupun pesan singkat), akibatnya mereka menjadi generasi yang cenderung kurang dapat berfikir reflektif.

Harapan untuk mewujudkan generasi emas sebagai generasi yang dapat membawa Indonesia pada suatu kejayaan juga menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Untuk itu guru harus memiliki kompetensi unggul untuk menjaga generasi ini menjadi generasi masa depan yang tidak hanya cerdas dan terampil, tetapi menjadi generasi yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur dan welas asih terhadap sesama, cinta tanah air, dan tidak menjadi korban teknologi tetapi sebagai pengelola teknologi.

Untuk menghasilkan guru-guru abad 21 yang unggul dan kompeten harus dimulai dari sistem seleksi yang bermutu, yaitu sistem seleksi yang bisa mendapatkan calon pendidik yang baik secara akademik, serta memiliki bakat, minat dan panggilan jiwa untuk menjadi guru, dilanjutkan dengan proses pendidikan guru di LPTK yang bermutu, serta jaminan mutu purna pendidikan di saat telah menjadi guru.

Regulasi telah mencukupi, tinggal komitmen pemerintah untuk menjalankan regulasi tersebut dan komitmen LPTK dalam menjalankan amanah untuk mendidik calon pendidik dengan selalu dilandasi berbagai regulasi disertai dengan tindakan cerdas dalam menghadapi perubahan dan tuntutan zaman. Dengan demikian untuk mewujudkan profesi guru sebagai panggilan hidup bukanlah hal yang sulit.

Daftar Pustaka

- ALPTKI, (2015) *Naskah Akademik Sistem Pendidikan Guru di Indonesia*: Jakarta
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, (2016), *Panduan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Guru*: Jakarta
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, (2019), *Panduan Program Pendidikan Profesi Guru*: Jakarta
- Era Revolusi Industri 4.0: Perlu Persiapkan Literasi Data, Teknologi dan Sumber Daya Manusia. (2018). Diambil 28 Maret 2018 dari <http://belmawa.ristekdikti.go.id/2018/01/17/era-revolusi-industri-4-0-perlu-persiapkan-literasi-data-teknologi-dan-sumber-daya-manusia/>
- Gage, N.L. 1978. *The Scientific Basis of the Art of Teaching*. New York: Teachers College, Press.

Gardner, Howard. 2008. *5 Minds for The Future*. Boston, Massachusetts, Harvard Business Press.

<https://theconversation.com/apakah-panggilan-jiwa-guru-bisa-memperbaiki-kualitas-pembelajaran-di-sekolah-87727>

Harian Kompas, 26 Maret 2015

Joyce, B. Dan M. Weil. 1972. *Models of Teaching*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.

Kolb, D.A. 1984. *Experiential Learning: Experiences as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.

Menteri Pendidikan Nasional. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007. tentang Standar Pendidik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Meery C. Herring, Matthew J. Kohler, and, Punya Mishra, (2016), *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) for Educators*, Routledge, Taylor & Francis Group: New York and London

Peraturan Menteri Riset Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru.

Permenneg PAN dan RB Nomor 16 tahun 2009 tentang *Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya*.

Peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.

Peraturan Presiden RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang *Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)*.

Rogers, Carl, 1961, *On Becoming a Person*, Boston: Houghton, Mifflin.

Phenix, Philip H, (1964), *Realms of Meaning: a Philosophy of Curriculum for General Education*, New York: McGraw-Hill Book.

Santrock, John W, (2010), *Psikologi Pendidikan, terjemahan Educational Psychology*, Edisi Kedua, Kencana Prenada Media Group: Jakarta

Soedijarto, (2008), *Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita*, Kompas Gramedia

Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Undang-Undang Nomor 12 tahun 2001 tentang Pendidikan Tinggi.

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN IPA MENUJU SOCIETY 5.0

Prof. Sulistyو Saputro, M.Si, Ph.D

- Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Sebelas Maret
 - Ketua Program Studi Doktor Pendidikan IPA Universitas Sebelas Maret

A. Pendahuluan

Pendidikan terus berakselerasi mengikuti perkembangan, kebutuhan, dan tuntutan zaman. Reorientasi hingga penyusunan kurikulum baru telah dilakukan oleh banyak negara di dunia termasuk reorientasi yang mengarah ke *Education 4.0* (UNESCO, 2017). Pendidikan yang dulu terbatas pada *in-class learning*, sekarang berkembang dan tidak terpusat pada keberadaan suatu bangunan saja. Pendidikan telah menjadi suatu kegiatan, bukan hanya sebatas dinding-dinding bangunan. Fisk (2017) mengelompokkan perubahan pada pembelajaran yang terjadi pada *Education 4.0* menjadi 9 tren, yaitu: 1) pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, 2) pembelajaran disesuaikan dengan profil individu peserta didik dengan memperbanyak tugas dan latihan, 3) peserta didik memiliki kebebasan dalam menentukan pilihan bagaimana cara belajar yang diinginkan, misalnya dengan pengaplikasian BYOD (*Bring Your Own Devices*), 4) pembelajaran lebih banyak diarahkan ke *project-based learning* yang disesuaikan dengan waktu pembelajaran, 5) pembelajaran terbuka terhadap aktivitas *hands-on* melalui *internship*, *mentoring*, dan kolaborasi, 6) pembelajaran diisi dengan aktivitas interpretasi data, 7) instrumen penilaian kemampuan peserta didik yang variatif yang disesuaikan dengan proses dan tujuan pembelajaran, 8) saran dan opini peserta didik akan dipertimbangkan sebagai bahan perbaikan kurikulum, dan 9) peserta didik lebih independen dalam proses pembelajaran. Kesembilan tren tersebut menunjukkan bahwa guru sebagai fasilitator harus dapat menyesuaikan diri dan mendukung transisi ini tanpa menganggapnya sebagai suatu ancaman bagi pembelajaran konvensional sebelumnya (Hussin, 2018) karena proses pembelajaran memang harus menyesuaikan kebutuhan dan tuntutan zaman.

*) Makalah disampaikan pada Seminar Nasional Pendidikan di FKIP Universitas Lampung pada hari Sabtu 28 September 2019

**) Guru Besar Kimia, Kaprodi S-3 Pendidikan IPA Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta

Perkembangan Pendidikan

Perkembangan pendidikan bermula pada masa *Industrial Revolution* (IR) 1.0 dan berimplikasi pada terbentuknya era *Education 1.0* yang mengutamakan guru sebagai pemimpin utama dari pembelajaran dan pengalaman serta buku sebagai sumber informasi. Proses pembelajaran selalu dilakukan di dalam kelas dengan pola penilaian *paper-and-pencil*. Kemudian, terjadi sedikit perkembangan pada komunikasi dan kolaborasi antara guru dan peserta didik, namun perkembangan ini hanya sebatas menjadi indikator masuknya era *Education 2.0* saja. Pengetahuan yang didapatkan peserta didik pada masa ini hanya berupa ingatan-ingatan tanpa proses berpikir lebih lanjut. Pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) sudah mulai dikenal, namun tidak diterapkan. Dari waktu ke waktu, banyak teknologi mulai berkembang, era pembelajaran masuk ke *Education 3.0* yang mulai menerapkan pembelajaran dengan *flipped class learning* dan pendekatan *Student Centered Learning* yang sesungguhnya. Perkembangan ini membuat peserta didik lebih aktif dalam mencari sumber pengetahuan dan informasi sendiri. Kemudian, perubahan secara masif, cepat, dan tidak terduga terjadi di era disrupsi pada IR 4.0. Perkembangan pendidikan hingga menjadi *Education 4.0* terjadi sebagai respon dari IR 4.0 guna memenuhi kebutuhan sumber daya manusia agar lebih mampu menangkap kemungkinan-kemungkinan baru yang tersedia. Peningkatan kualitas pendidikan memberikan pengaruh besar terhadap kesiapan masyarakat dalam menyesuaikan diri dengan IR 4.0 (Makrides, 2019). Reorientasi pembelajaran dan kebijakan pendidikan menjadi keputusan penting guna menyelaraskan pergerakan pendidikan dengan pergerakan kehidupan masyarakat melalui perilaku digital seperti *Internet of Thing* (IoT), *Big Data*, dan komputerisasi (MEXT, 2018).

Urgensi Pembelajaran IPA

Sains menjadi pusat ilmu pengetahuan yang memberikan sumbangan besar terhadap perkembangan teknologi. Hampir semua teknologi yang dikembangkan dan diciptakan berasal dari penelitian yang dilakukan secara berkelanjutan dan menggunakan pendekatan sains. Pembelajaran sains saat ini berkembang dan mengalami penyesuaian dengan kebutuhan zaman. Perkembangan sains terjadi dengan memanfaatkan kolaborasi bersama cabang ilmu lain seperti teknologi, teknik mesin, dan matematika. Ciri khas kolaborasi yang menjadi nilai penting pada IR 4.0 juga terjadi pada bidang pendidikan. Kolaborasi ini menghasilkan konsep yang disebut sebagai STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*). Pembelajaran STEM yang saat ini berkembang, melatih peserta didik untuk lebih familier dengan apa yang saat ini dibutuhkan oleh dunia, kemampuan untuk menghadapi dan beradaptasi dengan tuntutan zaman yang tidak terduga dan bagaimana peserta didik mampu mengambil keputusan dengan penuh tanggung jawab.

Society 5.0

Selain pendidikan yang terus berkembang, pola sosial di masyarakat juga ikut berkembang, membentuk beberapa fase hingga saat ini, dan disebut sebagai *Society 5.0* – yang pertama kali diinisiasi oleh pemerintah Jepang melalui *Ministry of Education, Culture, Sports, Science, and Technology* (MEXT). Revolusi industri atau yang biasa disingkat sebagai IR memiliki makna yang berbeda dengan *society*. IR lebih mengarah pada penemuan dan penggunaan teknologi sedangkan *society* lebih mengarah kepada pola masyarakat yang terbentuk oleh suatu *trigger* tertentu. Berikut ini penjelasan singkat mengenai IR 1.0 sampai dengan IR 4.0 dan *Society 1.0* sampai dengan *Society 5.0* :

Industrial Revolution (IR)	Karakteristik	Society	Karakteristik
1.0 Mechanization, steam power, weaving loom	Revolusi industri yang pertama ini mengarah pada revolusi teknologi yaitu ketika ditemukannya mesin uap dan menuntun industri ke arah mekanisasi peralatan.	1.0 Hunter-gathered society	Kegiatan masyarakat pada generasi ini menunjukkan kekhasan kegiatan dalam upaya berkelompok untuk bertahan hidup seperti memenuhi kebutuhan pangan dengan berburu.
2.0 Mass production, assembly line, electrical energy	Bahan bakar minyak merupakan bahan yang digunakan secara luas pada periode awal IR 2.0 ini, kemudian listrik menjadi sumber utama yang menggerakkan berbagai industri.	2.0 Agrarian society	Pola masyarakat pada generasi ini menunjukkan peningkatan pada pola pemikiran masyarakat, yaitu bercocok tanam. Kegiatan ini menunjukkan adanya kemajuan masyarakat dalam menyelesaikan masalah dan mencari solusi lain dalam bertahan hidup yang memerlukan <i>skill</i> tertentu.
3.0 Automation, computers, electronics	Kemunculan listrik membuat segalanya menjadi lebih mudah, hal ini membuat perkembangan peralatan bertenaga listrik yang memiliki kemampuan otomasi semakin meningkat seperti halnya peralatan memasak, alat transportasi, hingga komputer.	3.0 Industrial society	Kemunculan listrik memberikan pengaruh penting terhadap perkembangan bidang industri yang membuat proses produksi menjadi lebih cepat. Serta berperan penting terhadap perkembangan berbagai peralatan elektronik.
4.0	Penemuan	4.0	Masyarakat pada

Cyber Physical System, Internet of Things (IoT), Networks	komputer membuat perubahan kemampuan komputer terus diteliti dan ditingkatkan, hingga bisa menjadi suatu sarana transportasi informasi, keuntungan ini menimbulkan munculnya AI dan IoT sebagai suatu solusi dari berbagai permasalahan dalam kehidupan manusia.	Information society	masa ini menunjukkan adanya peningkatan pada pertukaran informasi serta adanya dukungan dari sarana komunikasi seperti internet sehingga menjadikan pertukaran informasi secara komputasi dan perubahan yang tanpa batas (<i>borderless</i>), dengan pola yang sulit ditebak (<i>volatility</i>), dan faktor-faktor penyebab perubahan yang kompleks (<i>complexity</i>).
		5.0 Big Data society	Pola pertukaran informasi yang sudah terbentuk memberikan manfaat yang menguntungkan sehingga dapat diperoleh <i>Big Data</i> . Pengumpulan <i>Big Data</i> yang dilakukan berasal dari IoT yang selama ini digunakan.

Pembelajaran IPA pada era *Society 5.0*

Big Data sebagai ciri khas *Society 5.0* menjadi sumber data besar yang membuat pendidikan menjadi semakin efektif dan efisien. Data induk yang dikumpulkan dapat menunjang perkembangan dan kemajuan pendidikan. Misalnya, bagaimana guru dapat membuat rencana pembelajaran berdasarkan *study log* pada pembelajaran sebelumnya. Data ini dapat digunakan untuk keperluan *tracking* dan identifikasi kebutuhan peserta didik. Selain itu, pemanfaatan *Education Technology* (EdTech) juga dapat menunjang transportasi dan penggunaan data secara kolaboratif. MEXT (2018) membuat suatu *leading project* sebagai bentuk perencanaan dan penyusunan pembelajaran IPA menuju *Society 5.0* melalui 3 langkah penting dan esensial, antara lain :

1. Menyediakan kesempatan dan ruang belajar yang beragam untuk mencapai “*fair, individually optimized learning*”

Leading project yang pertama ini berisi 3 kegiatan penting yaitu kegiatan pengembangan *pilot project* mengenai berbagai macam jenis pembelajaran kolaboratif termasuk kolaborasi antar usia dan kelas, kegiatan pemanfaatan portofolio dan *study log* sebagai sarana diagnostik SWOT peserta didik, serta kegiatan peningkatan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan EdTech dan *Big Data*.

2. Memastikan bahwa semua peserta didik memperoleh kemampuan akademik dasar seperti kemampuan dasar membaca, berpikir matematis, dan kemampuan literasi informasi

Leading project yang kedua ini berisi 3 kegiatan penting yaitu kegiatan pencapaian tujuan Kurikulum Nasional melalui berbagai persiapan seperti memperkuat bahan ajar, ICT, lingkungan, dan EdTech, dan kegiatan pencapaian kemampuan literasi informasi, serta kegiatan pemanfaatan prosedur instruksional untuk memastikan bahwa kemampuan akademik dasar peserta didik terkuasai.

3. Tidak terlibat dalam kesenjangan kemanusiaan/pengetahuan

Leading project yang ketiga ini berisi 2 kegiatan penting yaitu memperbarui kualitas peserta didik dari sekolah menengah atas menuju universitas agar dapat terbiasa dengan hal-hal mengenai kemanusiaan dan sains melalui konsorsium *Worlds-Wide Learning* (WWL), peningkatan pengetahuan mengenai *Artificial Intelligent* (AI), dan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*), selanjutnya kegiatan berupa peningkatan sumber daya manusia yang mempelajari dan dapat memahami kearifan lokal.

STEM sebagai Orientasi Pembelajaran IPA pada *Society 5.0*

Pollock (2012) dan Sidhu (2019) membahas berbagai akronim terkait pembelajaran terkini seperti STEM, STEAM, STREAM, dan SCREAM. STEM merupakan akronim dari *Science, Technology, Engineering, and Mathematics*, sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang terintegrasi, bukan yang dipelajari secara terpisah. Namun, kemudian praktisi pendidikan mulai mempertanyakan, “Bagaimana daya saing peserta didik dapat dipertahankan?” Lalu, muncul gagasan bahwa STEM harus dipelajari melalui *Arts* atau seni dan desain. Melalui kemampuan seni dan desain, para praktisi mengusulkan agar STEM disempurnakan menjadi STEAM sehingga kreativitas peserta didik dalam menciptakan suatu hal baru dapat menjadi variabel esensial untuk perkembangan dan kemampuan bersaingnya. Tidak hanya sampai di sini, berbagai pihak mulai mempertanyakan, “Bagaimana semua kemampuan itu didapatkan tanpa adanya kesadaran membaca (*reading*) dan menulis?” Lalu, STEAM disempurnakan lagi menjadi STREAM dengan memasukkan kegiatan membaca sebagai elemen penting. Namun, sepertinya tetap ada pihak yang masih menilai STREAM masih kurang sempurna hingga muncul pertanyaan, “Kolaborasi dan komunikasi saat ini menjadi keterampilan yang sangat penting dan mutlak diperlukan di pembelajaran saat ini bahkan melebihi pentingnya kelihaihan seseorang dalam bidang teknologi, terlebih kedua keterampilan ini menjadi bagian dari 4 keterampilan krusial abad 21, lalu bagaimana bisa kita melupakan keterampilan tersebut dan justru tidak mengasahnya?” Pertanyaan ini membuat STREAM dan T (*technology*) di

dalamnya tersingkir dan digantikan oleh C (*collaboration and communication*) menjadi SCREAM. Lalu, apa inti dari semua akronim tersebut? Semua kemampuan dan keterampilan yang coba diusulkan, pada dasarnya mengarah pada *integrated learning*. Pembelajaran terintegrasi ini dinilai lebih bermanfaat dan tepat guna bila dipelajari dibandingkan pembelajaran yang terpisah-pisah.

Mengapa STEM?

Kebutuhan masyarakat pada era *Society 5.0* menunjukkan berbagai kemajuan pada bidang-bidang pendidikan dan lapangan pekerjaan terkait STEM, seperti pada gambar di bawah ini :



STEM merupakan suatu program pendidikan yang dikembangkan berdasarkan empat ilmu yaitu *Science, Technology, Mathematics, dan Engineering*. Seorang guru yang akan menyampaikan pembelajaran melalui STEM harus benar-benar paham masing-masing konten dan konteks dalam *Science, Technology, Mathematics, dan Engineering* itu sendiri (English & King, 2015), meskipun, guru sangat tidak dianjurkan untuk melakukan intervensi terhadap apa yang dilakukan

siswa selama pembelajaran STEM, guru hanya boleh menjadi fasilitator. Perbedaan mendasar pembelajaran STEM dengan pembelajaran inkuiri ataupun saintifik pada umumnya adalah adanya pendekatan *engineering* yang bertujuan untuk memberikan gambaran nyata mengenai keterlibatan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Moore et al., 2014). Penyampaian pembelajaran STEM harus diarahkan kepada *situated learning* yang berarti pembelajaran akan sangat bergantung pada pengalaman dasar dan latar belakang setiap siswa terhadap penyelesaian masalah yang ditemukan (Brown, Collins, & Duguid, 1989; Lave & Wenger, 1991; Putnam & Borko, 2000). Pembelajaran STEM akan memberikan banyak keuntungan bagi siswa, karena pembelajaran yang dilakukan dapat disesuaikan dengan cara mereka belajar, cara mereka mengambil keputusan, kecepatan mereka belajar, dan lain sebagainya.

Meskipun pembelajaran STEM nampak sangat relevan untuk kehidupan masyarakat saat ini, namun tidak semua materi dan topik pelajaran dapat disampaikan dengan menggunakan pembelajaran STEM (English & King, 2015). Topik atau materi yang dapat disampaikan melalui pembelajaran berbasis STEM harus memiliki suatu permasalahan yang perlu diselesaikan. Permasalahan tersebut harus merupakan permasalahan otentik yang relevan dengan kehidupan nyata, mudah dijangkau, serta menarik (English, 2015; Moore et al., 2014; Stohlmann, Moore, & Roehrig, 2012).

Permasalahan nyata yang digali selama pembelajaran STEM dapat diselesaikan dengan menggunakan pemikiran *engineering design* (misal: Purzer, Hathaway Goldstein, Adams, Xie, & Nourian, 2015; Hudson, English, & Dawes, 2014; Cunningham & Hester, 2007; Mehalik, Doppelt, & Schun, 2008) dan bukan hanya sebatas *scientific inquiry* saja. Pembelajaran STEM melalui pendekatan *engineering design* (English & King, 2015) dilakukan melalui 5 tahapan, yaitu: *Problem Scoping, Idea Generation, Design and Construct, Design evaluation, dan Redesign*.

Menentukan Masalah	Membuat Ide atau Gagasan	Merancang dan Membuat	Mengevaluasi Rancangan	Merancang Ulang
<i>Membatasi masalah sesuai dengan keperluan</i>	<i>Memikirkan ide atau gagasan untuk menyelesaikan masalah dan melakukan perencanaan</i>	<i>Mengembangkan model hasil ide atau gagasan yang didapat</i>	<i>Melakukan evaluasi apakah model yang dibuat telah memenuhi batasan dan dapat dengan tepat menyelesaikan masalah</i>	<i>Melakukan pengembangan ulang bila model yang dibuat kurang dapat mengatasi masalah atau kurang sesuai dengan harapan</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Mengklarifikasi tujuan • Mengidentifikasi batasan • Menyesuaikan konteks • Melakukan percobaan langsung dengan suatu material • Membentuk kolaborasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi dan merumuskan ide atau gagasan • Mendiskusikan strategi • Mengembangkan rencana 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan • Menginterpretasikan rancangan • Membuat rancangan menjadi model 	<ul style="list-style-type: none"> • Menguji coba model • Memeriksa kelemahan • Menilai keberhasilan pencapaian tujuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa rancangan awal • Membuat rancangan baru • Mengubah rancangan menjadi model baru

↑ ↑ ↑ ↑ ↑
STEM content knowledge

Berdasarkan : Lyn D. English dan Donna T. King (2015)

Penting untuk diperhatikan, bahwa sebelum melakukan pembelajaran STEM, guru harus terlebih dahulu memahami makna masing-masing ilmu di dalam STEM seperti pada *Science, Technology, Mathematics, dan Engineering*. Maka, guru perlu benar-benar memahami konten dan konteks di masing-masing bidang ilmu dan melakukan penguatan kemampuan di masing-masing bidang (Kelley & Knowles, 2016).

a. *Engineering design*

Engineering design memiliki peran sebagai penghubung antar ilmu lain dalam STEM, yaitu antara *Science, Technology, dan Mathematics* serta dapat memacu perkembangan kemampuan di ketiga ilmu tersebut. Pembelajaran yang melibatkan *engineering design* akan sangat mendukung terwujudnya *situated learning* (Lave & Wenger, 1991; Brown et al., 1989) yaitu pola belajar yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan dasar, pengalaman, dan kecepatan belajar siswa. *Situated learning* akan memberikan kebebasan pada siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilanya semaksimal mungkin.

Produk yang dihasilkan melalui proses *engineering design* akan mencerminkan kemampuan awal siswa tersebut. *Engineering design* juga memiliki porsi kegiatan *learning by doing* yang cukup mendominasi dalam suatu kegiatan pembelajaran, oleh karena itu, tidak semua materi dapat diajarkan dengan cara *design-based instruction* seperti pada *engineering design*. Tidak semua topik dan materi pada suatu mata pelajaran dapat disampaikan melalui aktivitas *learning by doing*, misalnya pada materi yang sifatnya teoritis.

b. *Scientific inquiry*

Sains memiliki relevansi dengan kehidupan nyata yang sangat besar. Sains dapat menjelaskan peristiwa dan fenomena di dunia secara empiris. Oleh karena itu, teori-teori pada sains dapat dibuktikan secara nyata dan mendukung terciptanya *authentic learning*. Banyak guru menganggap bahwa siswa yang melakukan praktikum atau kegiatan lain di laboratorium sudah memenuhi pembelajaran *scientific inquiry* (National Research Council, 1996). Padahal, *scientific inquiry* yang sebenarnya merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan dan mengajarkan siswa untuk dapat berpikir dan bertindak seperti seorang ilmuwan, sehingga diperlukan level pengetahuan yang tinggi (*high level of knowledge*) dalam pembelajaran *scientific inquiry*, bukan hanya sekadar praktikum atau aktivitas *hands-on* lainnya. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa *scientific inquiry* yang otentik sulit untuk diaplikasikan karena beberapa kelemahan, antara lain: 1) guru yang kurang terbiasa dengan cara mengajar seperti itu, 2) kurangnya pengalaman guru dalam melakukan percobaan-percobaan, atau 3) bahkan miskonsepsi mengenai aktivitas *hands-on* sebagai satu-satunya indikasi pembelajaran *scientific inquiry*, padahal sesungguhnya, juga diperlukan aktivitas *minds-on* untuk membentuk kegiatan *scientific inquiry* yang otentik (Nadelson, Seifert, Moll, & Coats, 2012).

c. *Technological literacy*

Pemahaman mengenai teknologi di dalam STEM adalah suatu *tools*, media, atau alat bantu yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang

pembelajaran misalnya penggunaan *gadget* adalah salah besar (Cavanagh, 2008). Teknologi pada dasarnya memiliki empat dimensi, yaitu: 1) sebagai obyek, 2) sebagai pengetahuan, 3) sebagai tindakan, dan 4) sebagai keinginan (Mitcham, 1994), sedangkan kebanyakan guru hanya menganggap teknologi pada STEM adalah alat atau media apa yang digunakan dalam menunjang pembelajaran. Secara umum, terdapat dua pandangan mengenai teknologi, yaitu pandangan menurut masyarakat umum serta pandangan menurut *engineer*. Masyarakat umum menganggap bahwa teknologi adalah suatu alat atau benda yang memiliki tujuan untuk menunjang kehidupan, sedangkan *engineer* menganggap teknologi sebagai proses pembuatan dan penggunaan suatu material untuk fungsi tertentu. Secara garis besar, masyarakat umum hanya menganggap teknologi secara praktis atau aplikatif, namun *engineer* menganggap teknologi secara teknis. Selain itu, makna *engineering* dan teknologi juga sering disamaartikan, padahal menurut Barak (2012) *engineering* sebenarnya lebih kepada profesi yang melakukan pekerjaan merancang dan membuat suatu obyek, sedangkan teknologi lebih dari itu. Teknologi akan langsung berhubungan dengan lingkungan, termasuk masyarakat, ekonomi, sosial, dan sebagainya. Maka, Barak juga mengusulkan untuk membuat suatu mata pelajaran baru yang mengakomodasi keduanya, yang disebut sebagai ETE atau *Engineering Technology Education* yang dapat menunjang pembelajaran STEM.

d. *Mathematical thinking*

Menurut Tillman, An, Cohen, Kjellstrom, & Boren (2014) nilai matematika siswa meningkat dengan pembelajaran menggunakan *integrated STEM*. Matematika dapat dengan mudah disampaikan menggunakan *integrated STEM* karena mata pelajaran ini relevan dengan proses berpikir *project-based* seperti aplikasi matematika pada pembuatan prototip. Namun, tetap harus menjadi perhatian, bahwa tidak semua topik atau materi di matematika dapat diaplikasikan pada *engineering design*, misalnya pada materi yang sangat teoritis.

Kesimpulan

Transformasi pembelajaran IPA yang dibutuhkan di era *Society 5.0* atau era *Big Data Society* ini akan lebih sesuai dengan mengarahkan pembelajaran melalui pembelajaran STEM dengan beberapa alasan berikut:

1. *Society 5.0* memiliki kapasitas dan akses data yang luar biasa, termasuk *big data* yang didapatkan melalui berbagai *EdTech* yang dikembangkan. *Big data* ini dapat memperkuat ciri khas STEM pada aspek *scientific inquiry* dan *mathematical thinking*. Dengan *big data*, siswa akan diajak untuk berpikir dan bertindak seperti ilmuwan melalui aktivitas *hands-on* dan *minds-on*. Kemudian, melalui pengolahan *big data* yang secara matematis dapat memberikan pengalaman pada siswa mengenai *mathematical thinking*, yaitu menggunakan pemikiran matematika dalam menyelesaikan suatu masalah terkait *big data*.
2. *Society 5.0* akan membutuhkan pertukaran informasi yang lebih cepat dan semakin berkembang. Oleh karena itu, ide-ide mengenai teknologi baru yang lebih efektif dan efisien akan selalu diperlukan, sehingga dapat menjadi penguatan bagi siswa pada salah satu domain STEM, yaitu *technological literacy*.
3. *Society 5.0* sudah pasti akan menimbulkan berbagai permasalahan di sekolah yang harus diselesaikan. Setiap perubahan baru pasti akan menimbulkan permasalahan, meskipun kecil atau besar. Permasalahan yang timbul, akan memperkuat siswa dalam melakukan *engineering design*.

Segala perubahan yang ditimbulkan oleh *Society 5.0* justru dapat disambut baik sebagai pacuan guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran STEM. Oleh karena itu, Kelley dan Knowles (2016) menyarankan beberapa persiapan yang dapat dilakukan oleh guru pada pembelajaran STEM, yaitu:

- 1) Memahami kerangka konseptual STEM melalui teori-teori penting yang akan disampaikan pada siswa mengenai materi yang akan disampaikan
- 2) Memahami dan mengaplikasikan pendekatan pedagogi
- 3) Lebih mengenal dan memahami hasil-hasil penelitian terkini terkait materi yang akan disampaikan

- 4) Meningkatkan kemampuan profesional dan kepercayaan dirinya sebagai seorang guru yang mampu menyampaikan pembelajaran melalui pendekatan *integrated STEM*.

Kennedy dan Odell (2014) juga menyarankan beberapa poin penting untuk menghasilkan pembelajaran STEM yang berkualitas melalui:

- 1) Integrasi teknologi dan *engineering* ke dalam kurikulum sains dan matematika
- 2) Mendorong penerapan *scientific inquiry* dan *engineering design* serta *mathematical thinking* dan *science instruction (5M)* dalam pembelajaran
- 3) Kolaborasi siswa dengan guru dan berbagai profesional lainnya dalam pembelajaran
- 4) Pembiasaan diri dalam berpikir secara global dan multi perspektif
- 5) Menggabungkan beberapa strategi pembelajaran termasuk penggunaan model pembelajaran *project-based learning* serta pengalaman belajar formal dan informal bagi siswa
- 6) Menggabungkan teknologi yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Barak, M. (2012). Teaching Engineering and Technology: Cognitive, Knowledge and Problem-Solving Taxonomies. *Journal of Engineering, Design, and Technology*, 11(3), 316–333.
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated Cognition and the Culture of Learning. *Educational Researcher*, 18(1), 32–42.
- Cavanagh, S. (2008). Where is the ‘T’ in STEM? *Education Week*, 27(3), 17–19.
- Cunningham, C. M., & Hester, K. (2007). Engineering is Elementary: An Engineering and Technology Curriculum for Children. In *Proceedings of the American Society for Engineering Education Annual Conference and Exposition*. Honolulu: HI.
- English, L. D. (2015). STEM: Challenges and Opportunities for Mathematics Education. In pp. 4–18 K. Beswick, T. Muir, & J. Wells (Eds.) Vol. 1 (Ed.), *Proceedings of the 39th Conference of the International Group for the Psychology of Mathematics Education*. Hobart: PME.
- English, L. D., & King, D. T. (2015). STEM Learning through Engineering Design : Fourth-Grade Students’ Investigations in Aerospace. *International Journal of STEM Education*, 2(14). <https://doi.org/10.1186/s40594-015-0027-7>
- Fisk, P. (2017). Education 4.0 ... the Future of Learning Will be Dramatically Different, in School and Throughout Life. Retrieved August 2, 2019, from

<http://www.thegeniusworks.com/2017/01/future-education-young-everyone-taught-together>

- Hudson, P. B., English, L. D., & Dawes, L. (2014). Curricula Integration: Identifying and Locating Engineering Education Across the Australian Curriculum. *Curriculum Perspectives*, 34(1), 43–50.
- Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas for Teaching. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 6(3), 92–98.
- Kelley, T. R., & Knowles, J. G. (2016). A Conceptual Framework for Integrated STEM Education. *International Journal of STEM Education*, 3(11). <https://doi.org/10.1186/s40594-016-0046-z>
- Kennedy, T., & Odell, M. (2014). Engaging Students in STEM Education. *Science Education International*, 25(3), 246–258.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Makrides, G. A. (2019). The Evolution of Education from Education 1.0 to Education 4.0: Is It an Evolution or a Revolution? Beer Sheva: Thales Foundation.
- Mehalik, M. M., Doppelt, Y., & Schun, C. D. (2008). Middle-school science through design-based learning versus scripted inquiry: better overall science concept learning and equity gap reduction. *Journal of Engineering Education*, 97(1), 71–81.
- MEXT. (2018). *Human Resource Development for Society 5.0 - Changes to Society, Changes to Learning - (Summary)*.
- Mitcham, C. (1994). *Thinking through Technology: The Path between Engineering and Philosophy*. Chicago: University of Chicago Press.
- Moore, T. J., Glancy, A. W., Tank, K. M., Kersten, J. A., Smith, K. A., Karl, A., & Stohlmann, M. S. (2014). A Framework for Quality K-12 Engineering Education: Research and Development. *Journal of Pre-College Engineering Education*, 4(1).
- Moore, T., Stohlmann, M., Wang, H., Tank, K., Glancy, A., & Roehrig, G. (2014). Implementation and Integration of Engineering in K-12 STEM Education. In *Engineering in Pre-College Settings: Synthesizing Research* (S. Purzer,). West Lafayette: Purdue University Press.
- Nadelson, L., Seifert, A., Moll, A., & Coats, B. (2012). i-STEM Summer Institute: An Integrated Approach to Teacher Professional Development in STEM. *Journal of STEM Education*, 13(2), 69–83.
- National Research Council. (1996). National Science Education Standards. Washington DC: National Academy Press.
- Pollock, M. (2012). STEM, STEAM, STREAM.... SCREAM?! Retrieved August 9, 2019, from <https://meaganpollock.com/stem-steam/>
- Purzer, S., Hathaway Goldstein, M., Adams, R., Xie, C., & Nourian, S. (2015). An Exploratory Study of Informed Engineering Design Behaviors Associated with Scientific Explanations. *International Journal of STEM Education*, 2(9).
- Putnam, R., & Borko, H. (2000). What Do New Views of Knowledge and Thinking Have to Say about Research on Teacher Learning? *Educational Researcher*, 29(1), 4–15.
- Sidhu, J. (2019). STEM, STEAM, STREAM or SCREAM: Integrated Learning as

- A Way Forward for Indonesia. Retrieved August 9, 2019, from <https://sissschools.org/blog/2019/01/stem-steam-stream-or-scream-integrated-learning-as-a-way-forward-for-indonesia/>
- Stohlmann, M., Moore, T. J., & Roehrig, G. H. (2012). Considerations for Teaching Integrated STEM. *Journal of Pre-College Engineering Education Research*, 2(1).
- Tillman, D., An, S., Cohen, J., Kjellstrom, W., & Boren, R. (2014). Exploring Wind Power: Improving Mathematical Thinking through Digital Fabrication. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 23(4), 401–421.
- UNESCO. (2017). Future Competences and the Future of Curriculum. Retrieved August 2, 2019, from <https://en.unesco.org/events/future-competences-and-future-curriculum>

KESALAHAN PELAFALAN BUNYI VOKAL DAN SEMI-VOKAL BAHASA PRANCIS DI KELAS XI SMAN 9 BANDAR LAMPUNG

Abed Abdullah Mohammed Saleh Rageh 1*, Nurlaksana Eko Rusmito 2*,
FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1
Bandar Lampung

**Corresponding author, tel/fax +6281285148636 *E-mail: abedr951@gmail.com*

Abstrak: Kesalahan Pelafalan Bunyi Vokal Dan Semi-Vokal Bahasa Prancis di Kelas XI SMAN 9 Bandarlampung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk dan factor-faktor kesalahan pelafalan bunyi vokal dan semi-vokal bahasa Prancis di kelas XI SMAN 9 Bandarlampung. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah pelafalan 95 kosakata bahasa Prancis yang mengandung bunyi vokal dan semi vokal yang diambil dari 10 orang siswa dari dua kelas. Sedangkan data dalam penelitian ini yaitu kesalahan pelafalan bunyi vokal dan semi-vokal bahasa Prancis yang dilakukan oleh siswa. Instrumen yang digunakan berupa instrumen tes pelafalan kosakata yang berbunyi vokal dan semi-vokal. Teknik pengumpulan data melalui teknik rekam dan wawancara guru. Hasil analisis kesalahan pelafalan bunyi vokal dan semi-vokal yang paling dominan dilakukan oleh siswa pada vokal oral yaitu pada bunyi [y], [ø] dan [œ]. Pada vokal nasal pada bunyi [ɛ̃], [œ̃] dan bunyi [ã]. Sedangkan pada semi-vokal kesalahan yang terdapat pada bunyi [j]. Penyebab kesalahan pelafalan karena faktor interlingual, intralingual dan sistem pembelajaran.

Kata kunci: kesalahan pelafalan, bunyi vokal, bunyi semi vokal, faktor kesalahan

PENERAPAN *PROBLEM BASE LEARNING* PADA MATA KULIAH IPA SD DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS

Amrina Izzatika¹, Ika wulandari UT¹, Ujang Efendi¹

¹Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung, Lampung 35141

**Corresponding author, E-mail: tika_aqsa@yahoo.co.id*

Abstrak: Penerapan *Problem Base Learning* pada Mata Kuliah IPA SD dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis. Masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan ketrampilan berpikir kritis mahasiswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model *problem based learning* pada mata kuliah IPA SD dalam mengembangkan keterampilan berfikir kritis mahasiswa PGSD FKIP Unila. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan *total sampling* dengan subjek penelitian mahasiswa PGSD semester IV yang mengambil matakuliah IPA SD. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen non-tes yaitu observasi, metode eksperimen, dan wawancara. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* pada mata kuliah IPA SD dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa PGSD FKIP Unila.

Kata Kunci: berpikir kritis, *problem based learning*, IPA

**ANALISIS ALIRAN SASTRA PADA BUKU KUMPULAN PUISI ANAK
“BALON KEINGINAN” OLEH KORRIE LAYUN RAMPAN DAN
APLIKASINYA PADA PEMBELAJARAN MATA KULIAH KAJIAN
PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**Amy Sabila, Lisdwiana Kurniati
STKIPM Pringsewu**

**Corresponding author, email: amysabila@stkipmpringsewu-lpg.ac.id,
lisdwianakurniati@stkipmpringsewu-lpg.ac.id*

Abstrak: Analisis Aliran Sastra pada Buku Kumpulan Puisi Anak “Balon Keinginan” oleh Korrie Layun Rampan dan Aplikasinya pada Pembelajaran Mata Kuliah Kajian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Penelitian ini mengkaji aliran-aliran sastra pada buku kumpulan puisi anak “balon keinginan” oleh Korrie Layun Rampan dan aplikasinya pada pembelajaran mata kuliah kajian pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aliran-aliran sastra pada buku kumpulan puisi anak “balon keinginan” yang meliputi aliran romantik, realisme, realisme sosial, naturalisme, ekspresionisme, impresionisme, dan imajisme. Metode yang digunakan adalah metode analisis isi yaitu menelaah isi dari suatu dokumen tulisan berupa kumpulan puisi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan, dokumentasi, dan mengumpulkan sumber data baik berupa puisi, buku, media massa termasuk internet. Terdapat tujuh aliran sastra yaitu romantik, realisme, realisme sosial, naturalisme, ekspresionisme, impresionisme, dan imajisme. Paling diminati oleh anak adalah aliran imajisme. Aliran imajisme menggunakan kata-kata dipilih secara cermat dan efisien sesuai kenyataan, karena bahasa yang dipilih anak juga adalah bahasa sehari-hari. Aliran-aliran sastra ini juga terdapat pada pembelajaran kajian pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang dapat dijadikan sumber belajar bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Aliran Sastra, Puisi Anak, Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

PERAN SASTRA ANAK DALAM PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN ANAK

Ani Diana

Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung
Jl. Makam K.H. Ghalib 112 Pringsewu

**Corresponding author, email: anidiana66@gmail.com*

Abstrak: Peran Sastra Anak Dalam Perkembangan Kepribadian Anak. Penelitian ini mengkaji tentang Peran Sastra Anak dalam Perkembangan Kepribadian Anak. Kajian sastra anak dalam penelitian ini difokuskan pada sastra anak yang berupa lagu atau tembang anak-anak. Sastra adalah sesuatu yang menarik, yang memberi hiburan, yang mampu untuk menanamkan dan memupuk rasa keindahan. Perkenalan terhadap sastra telah dimulai sejak anak-anak usia dini yang dilakukan oleh orang tua atau orang-orang yang berada di sekitar kehidupan si anak melalui lagu atau tembang ninabobo, tembang dolanan, dan lagu yang berisi nasihat. Lagu atau tembang tersebut disampaikan saat menidurkan si anak atau saat anak-anak sedang bermain, serta untuk menghibur si anak saat rewel atau menangis. Dalam lagu atau tembang anak-anak tersebut sarat dengan nilai-nilai penting yang dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan kepribadian anak. Nilai tersebut berupa nilai personal dan nilai pendidikan. Nilai personal berupa perkembangan emosional, intelektual, imajinasi, rasa sosial, rasa etis dan relegius. Selanjutnya nilai pendidikan berupa eksplorasi dan penemuan, bahasa, keindahan, wawasan multikultural, dan kebiasaan membaca. Mengingat pentingnya peranan sastra yang berupa lagu atau tembang anak-anak bagi perkembangan kepribadian anak, maka perlu dilakukan penelitian yang mendalam sehingga pengenalan lagu anak-anak sejak dini perlu dilestarikan bahkan dikembangkan dalam pembelajaran, baik nonformal maupun formal sehingga kepribadian anak-anak Indonesia akan berkembang secara wajar dan sempurna. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan secara mendetail nilai personal dan nilai pendidikan yang terdapat dalam lagu atau tembang anak-anak. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa nilai personal dan nilai pendidikan yang terdapat dalam lagu anak-anak sangat berperan atau berkontribusi besar terhadap perkembangan kepribadian anak.

Kata Kunci: Sastra Anak, Lagu atau Tembang, Perkembangan Kepribadian

ANALISIS DUKUNGAN SOSIAL KELUARGA DAERAH RAWAN BENCANA DI PULAU PASARAN LAMPUNG

Ari Sofia¹, Vivi Irzalinda¹

¹Dosen Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Lampung

*Corresponding author, email: arisofia76@gmail.com

Abstrak: Analisis Dukungan Sosial Keluarga Daerah Rawan Bencana di Pulau Pasaran Lampung. Dampak bencana memengaruhi berbagai aspek dalam sistem keluarga. Sehingga upaya peningkatan kesiapsiagaan keluarga menghadapi bencana penting untuk ditingkatkan. Peningkatan dukungan sosial keluarga daerah rawan bencana, akan menambah pemahaman dan kesadaran masyarakat akan pentingnya kesiapsiagaan terhadap bencana. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dukungan sosial keluarga daerah rawan bencana. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *cross sectional study*. Penelitian dilaksanakan di Pulau Pasaran Bandar Lampung. Metode pengambilan lokasi penelitian menggunakan metode *purposive sampling*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dengan syarat keluarga yang memiliki anak usia dini 0-8 tahun. Total sampel sebanyak 55 orang tua. Analisis data menggunakan uji deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata dukungan sosial keluarga daerah rawan bencana masih tergolong rendah (40.5%).

Kata Kunci: dukungan sosial, keluarga daerah rawan bencana, kesiapsiagaan bencana.

PENGARUH *PRE LECTURE QUIZ* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA DAN PENGUASAAN KONSEP

Ayu Azzahara Al Balqis*, Bayu Saputra, Tasviri Efkar
FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar
Lampung

**Corresponding author, telp : +6281369348108 email:
ayu.azzahara@yahoo.com,*

Abstrak: Pengaruh *Pre Lecture Quiz* dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa dan Penguasaan Konsep. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh *pre lecture quiz* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep. Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu asam basa Arrhenius. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk pemilihan sampel, diperoleh kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol. Metode dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen dengan desain penelitian *pretest posttest control group design*. Pada kelas eksperimen menggunakan *pre lecture quiz* dan pada kelas kontrol tanpa menggunakan *pre lecture quiz*. Hasil uji regresi linier sederhana ditunjukkan bahwa *pre lecture quiz* terdapat pengaruh positif yang linier dan signifikan pada taraf 0,05 dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep, serta memiliki nilai determinasi sebesar 31,3%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan *pre lecture quiz* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep.

Kata kunci: *pre lecture quiz, komunikasi, asam basa Arrhenius*

**PEMANFAATAN ANDROID BERBANTU APLIKASI *SCHOOLGY*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(IPS)**

Bobi Hidayat
FKIP UM Metro

*Corresponding author, email : hidayat_bobi@yahoo.com

Abstrak: Pemanfaatan Android Berbantu Aplikasi *Schoolgy* sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan dari penulisan ini adalah ingin memaparkan pemanfaatan android berbantu aplikasi *schoolgy* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pemilihan android merespon perkembangan teknologi yang sudah mengarah pada revolusi industri 4.0, bahkan Negara maju sudah menggaungkan kearah revolusi industri 5.0. Hal ini menuntut dunia pendidikan untuk merespon dengan mengelola proses pembelajaran yang juga merujuk dan memanfaatkan kemajaun teknologi. Pemanfaatan android dengan memasukan aplikasi khusus seperti *schoolgy* sebagai media pembelajaran IPS dapat didownload menggunakan android. Pemanfaatan android dalam pembelajaran dapat memacu peningkatan aktivitas belajar siswa. Selain itu, pemanfaatan android untuk penelusuran sumber yang berasal dari guru dapat dijadikan sumber belajar yang efektif karena siswa semakin tertarik dengan memanfaatkan peralatan yang ada dan disukai dirinya. Namun yang perlu diperhatikan adalah bagaimana tenaga pendidik atau guru dapat memanajemen dan mengawasi proses pembelajaran dengan baik, karena tanpa manajemen dan pengawasan yang baik maka android dapat disalahgunakan oleh siswa meskipun dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Android, IPS, Media Pembelajaran, *Schoolgy*

PENGARUH PEMBELAJARAN STEM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, DAN MATHEMATICS*) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Christina Astrianti¹, Probosiwi²

PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan Jl. Ki Ageng Pemanahan No. 19
Yogyakarta

*Corresponding author, telp/fak: 085643566279 Email:
Christinaastri98@gmail.com

Abstrak: Pengaruh Pembelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, dan Mathematics*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Bagi Siswa Sekolah Dasar. Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat memberikan dampak yang signifikan dalam kemajuan dunia pendidikan. Tantangan pendidikan abad ke-21 sangatlah berat jika tidak didukung dengan SDM yang berpengetahuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pendekatan STEM dengan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) pada materi kelas IV tema 2, sub tema 2 manfaat energi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Muhammadiyah Macanan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *True Experiment Design* dengan teknik pengumpulan data berupa pretest-posttest control group design. Hasil dari penelitian ini yaitu siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan kemampuan berpikir kritis siswa meningkat, hal ini dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang sudah dikerjakan mengalami kenaikan 30%.

Kata Kunci: *problem based learning*, STEM, berpikir kritis.

**STUDI ANALISIS TINGKAT HUBUNGAN AYAH DAN REMAJA
TERHADAP KECENDERUNGAN REMAJA MENJADI PELAKU
BULLYING DAN KORBAN BULLYING DI TINGKAT SMP DAN SMA DI
BANDAR LAMPUNG**

Citra Abriani Maharani, Yohana Oktariana, Tika Febriyani
Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Lampung,

**Corresponding author, e-mail: citra.abriani@fkip.unila.ac.id*

Abstrak: Studi Analisis Tingkat Hubungan Ayah dan Remaja Terhadap Kecenderungan Remaja Menjadi Pelaku Bullying dan Korban Bullying di Tingkat Smp dan SMA di Bandar Lampung. Ayah memiliki peran penting bagi remaja agar remaja dapat memiliki kemampuan dalam melindungi diri terhadap perilaku bullying. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat hubungan ayah dan remaja terhadap kecenderungan menjadi pelaku bullying dan korban bullying di tingkat SMP dan SMA di Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain korelasional. Sampel dipilih menggunakan *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner, dan dianalisis menggunakan Uji *Chi Square*. Dengan mengetahui apakah ada hubungan antara kualitas hubungan Ayah dan remaja terhadap kecenderungan anak menjadi pelaku maupun korban bullying, diharapkan dapat mengantisipasi sejak dini terhindarnya dari perilaku bullying baik dari sisi pelaku maupun korban, dan meningkatkan peran ayah untuk membantu siswa memiliki kemampuan melindungi diri dari perilaku bullying.

Kata Kunci: *Peran Ayah, Remaja, Perilaku Bullying*

**TATA RIAS WAJAH TARI SIGEH PENGUTEN PADA
EKSTRAKURIKULER DI SMK YADIKA NATAR
TAHUN PELAJARAN 2019**

Dessy Efriza Syarif

Pendidikan Tari Universitas Lampung

Abstrak: Tata Rias Wajah Tari Sigeh Penguten pada Ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar Tahun Pelajaran 2019. Penelitian ini mengkaji proses dan hasil pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten* menggunakan model tutor sebaya dilakukan dengan enam tahap yaitu penyusunan kelompok, panduan penyelesaian tugas, penyampaian materi, pembagian tugas kelompok, pengamatan aktivitas belajar, dan evaluasi. Hasil pembelajaran menunjukkan siswa dapat menyelesaikan tata rias wajah tari *sigeh penguten* dengan serupa antar kelompok, meskipun menggunakan alat dan bahan yang belum lengkap.

Kata Kunci : model tutor sebaya, tata rias wajah, tari *sigeh penguten*

BERBAGAI PERILAKU ANAK BERKESULITAN BELAJAR MEMBACA LISAN SISWA SEKOLAH DASAR (SD) KELAS PERMULAAN

Dessy Saputry

STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung

Berbagai Perilaku Anak Berkesulitan Belajar Membaca Lisan Siswa Sekolah Dasar (Sd) Kelas Permulaan

**Corresponding author, e-mail: dessysaputry78@gmail.com*

Abstrak : Berbagai Perilaku Anak Berkesulitan Belajar Membaca Lisan Siswa Sekolah Dasar (Sd) Kelas Permulaan. Membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh semua anak karena melalui membaca anak dapat belajar banyak tentang berbagai bidang studi. Oleh karena itu, membaca merupakan keterampilan yang harus diajarkan sejak anak masuk Sekolah Dasar (SD) dan perilaku-perilaku kesulitan belajar membaca harus secepatnya diatasi sebab membaca bukan hanya mengucapkan bahasa tulis tetapi juga memahami makna yang terkandung dalam bacaan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan perilaku-perilaku anak berkesulitan belajar membaca nyaring/lisan siswa SD kelas permulaan. Adapun rumusan masalah penelitian ini “bagaimanakah perilaku-perilaku anak berkesulitan belajar membaca nyaring/lisan siswa SD kelas permulaan”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan melibatkan peneliti dan narasumber secara langsung, yaitu siswa Sekolah Dasar kelas 1 sampai 3 SDN 2 Bulukarto kec. Gadingrejo kab. Pringsewu. Teknik dasar yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik simak libat cakap (SLC). Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan bahwa berbagai perilaku anak berkesulitan belajar membaca nyaring/lisan anak SD kelas permulaan adalah; 1) menunjuk tiap kata yang sedang dibaca, 2) menelusuri tiap baris yang sedang dibaca dari kiri kekanan dengan jari, 3) menelusuri tiap baris bacaan kebawah dengan jari, 4) menggerakkan kepala, bukan matanya yang bergerak, 5) menempatkan buku dengan cara yang aneh, 6) menempatkan buku terlalu dekat dengan mata, 7) sering melihat pada gambar, jika ada, 8) mulutnya komat kamit waktu membaca, 9) membaca kata demi kata, 10) membaca terlalu cepat, 11) membaca tanpa ekspresi, 12) adanya nada suara yang aneh atau tegang yang menandakan keputusasaan.

Kata kunci: perilaku, kesulitan belajar, membaca nyaring/lisan.

**PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI: MEMBENTUK
KARAKTER ANAK MENJADI PRIBADI YANG BERKARAKTER DI
ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

Devi Nawangsasi¹, Rizky Drupadi², Sugiana³
Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Lampung

*Corresponding author, email : devinawangsasi@gmail.com

Abstrak: Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Membentuk Karakter Anak Menjadi Pribadi yang Berkarakter di Era Revolusi Industri 4.0. Proses pembentukan manusia yang berkualitas sangat memerlukan pendidikan karakter, agar manusia bukan hanya mengetahui kebajikan (*knowing the good*), tetapi juga merasakan (*feeling the good*), mencintai (*loving the good*), menginginkan (*desiring the good*) dan mengerjakan kebajikan (*acting the good*). Karakter mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivation*), dan keterampilan (*skills*). Tercermin dari keinginan untuk melakukan hal yang terbaik, kapasitas intelektual seperti berfikir kritis dan alasan moral dalam situasi penuh ketidakadilan, kecakapan interpersonal dan emosional yang memungkinkan seseorang berinteraksi secara efektif dalam berbagai keadaan, serta komitmen untuk berkontribusi dengan komunitas dan masyarakatnya. Kenyataannya pendidikan di Indonesia sedang menghadapi tantangan yang nyata berkaitan tindakan amoral yang mulai memprihatinkan. Perlu adanya upaya yang nyata dalam menghadapi tantangan tersebut. Hal ini dapat dilakukan upaya preventif melalui pendidikan karakter kepada anak-anak sejak usia dini. Anak usia dini merupakan individu yang unik, dan memiliki kekhasan tersendiri. Setiap anak yang lahir memiliki potensi yang sangat menakjubkan untuk dikembangkan. Usia ini merupakan usia yang tepat dalam upaya mempersiapkan generasi emas menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 di Indonesia melalui pendidikan karakter.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Pendidikan Karakter, Revolusi Industri 4.0

IMPLEMENTASI REGROUPING DITINJAU DARI PERAN STAKEHOLDER UNTUK PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SD MUHAMMADIYAH PURWODININGRATAN KOTA YOGYAKARTA

Dian Fixri Andini

FKIP Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ki Ageng Pemanahan 19, Yogyakarta
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

**Corresponding author, Tel/fax: 081229295011, e-mail: fixriandini@gmail.com*

Abstrak: Implementasi Regrouping Ditinjau dari Peran Stakeholder untuk Penguatan Pendidikan Karakter di SD Muhammadiyah Purwodiningratan Kota Yogyakarta. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggabungan sekolah dilihat dari peran stakeholders untuk penguatan pendidikan karakter. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif jenis studi kasus, dengan teknik pengambilan data melalui wawancara dan observasi. Lokasi penelitian adalah SD Muhammadiyah Purwodiningratan Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggabungan sekolah memberikan dampak yang berarti pada program penguatan pendidikan karakter yaitu dengan adanya pembangunan dan perbaikan infrastruktur serta fasilitas penunjang lainnya akan tercipta suatu budaya baru yang berkarakter. Hasil analisis menunjukkan bahwa pelibatan tiga pilar (sekolah, keluarga dan masyarakat) dalam penguatan pendidikan karakter akan mampu menanamkan nilai positif yang menghasilkan peserta didik yang cerdas dan berkarakter.

Kata Kunci: Regrouping, Stakeholders, Pendidikan Karakter.

CHARACTER BUILDING: EDUCATION TRANSFORMATION THROUGH DRAMA PERFORMANCE

Dina Amelia, S.S., M.Hum.,^{1,*}, Ingatan Gulö, S.S., M.Hum.²

¹Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan Universitas Teknokrat Indonesia,
Jl. Z.A. Pagar Alam No. 9-11

*Corresponding author, email: amelia.dina@teknokrat.ac.id,
atan@teknokrat.ac.id

Abstrak: Pendidikan Karakter: Transformasi Pendidikan melalui Pementasan Drama. Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting di Indonesia. Aspek ini efektif untuk mencegah degradasi moral pada generasi muda di Indonesia terutama di era masyarakat 5.0. Dilihat dari perspektif ini, penelitian ini fokus pada penguatan pendidikan karakter melalui pementasan drama berjudul “*Sekeghumong*”. Cerita ini diinspirasi dari novel karya M. Harya Ramdhoni berjudul “*Perempuan Penunggang Harimau*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan proses penguatan pendidikan karakter pada mahasiswa Sastra Inggris di Universitas Teknokrat Indonesia. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menjelaskan dua pemahaman konsep. Pertama konsep elemen intrinsik dari drama yang terdiri dari karakter dan karakterisasi, *setting* waktu, tempat, dan juga suasana. Konsep kedua yang digunakan adalah konsep Krathwohl yang terdiri dari 4 instrumen: sikap, minat, nilai, dan konsep diri. Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti melakukan observasi dan mendistribusikan kuesioner kepada mahasiswa. Terhitung ada tiga tahapan dalam melakukan analisa; sampel tujuan, pengumpulan data, dan analisis data. Secara keseluruhan, penelitian ini untuk menguatkan Pendidikan karakter dalam rangka mengatasi tantangan pada era masyarakat 5.0.

Kata Kunci: Budaya, Elemen Intrinsik, Pementasan drama, Pendidikan Karakter, Kebudayaan

HUBUNGAN BUDAYA SEKOLAH DAN LINGKUNGAN SEKOLAH DENGAN PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Dini Rovika¹, Erni Mustakim², Amrina Izzatika³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

**Corresponding author, Telp/fax: +6289687858000 e-mail:*

dinirovika@gmail.com

Abstrak: Hubungan Budaya Sekolah Dan Lingkungan Sekolah Dengan Pembentukan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. Masalah dalam penelitian ini adalah pembentukan nilai-nilai karakter peserta didik yang belum sepenuhnya diwujudkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara budaya sekolah dan lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasional. Populasi berjumlah 135 peserta didik dengan sampel berjumlah 66 peserta didik sementara teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah korelasi product moment dan multiple correlation. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan yang berada pada taraf “Sangat Kuat” antara budaya sekolah dan lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik di SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah.

Kata Kunci: budaya sekolah, lingkungan sekolah, pembentukan karakter peserta didik.

MEMBANGUN KURIKULUM *INTERDISIPLINER* BERBASIS *CORE CONTENT* DI PGSD

Een Y. Haenilah, Maman Surahman, Ujang Efendi, Devianti Pangestu
Universitas Lampung

Abstrak: Membangun Kurikulum *Interdisipliner* Berbasis *Core Content* DI PGSD. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) selama ini menggunakan model kurikulum yang sama persis dengan model kurikulum pada program studi lainnya di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK). Model kurikulum itu dikenal dengan subjek kurikulum atau *Separated Subject Curriculum*. Model kurikulum ini memiliki orientasi menyiapkan mahasiswa agar menguasai disiplin ilmu secara mendalam dan parsial. Di satu sisi sebagai mahasiswa yang belajar di Pendidikan Tinggi dituntut agar memiliki pengetahuan secara mendalam, namun di sisi lain, dia juga harus siap menjadi calon guru SD yang mahir mengembangkan kurikulum tematik terpadu. Oleh karena itu sudah menjadi keniscayaan bagi PGSD untuk mendesain kurikulum yang memiliki keseimbangan antara penguasaan konten ke-SD-an dengan pengembangan pembelajaran secara terpadu. Solusi yang dikaji dalam artikel ini adalah membangun kurikulum PGSD secara *interdisipliner*, yaitu dengan cara mendesain ulang kurikulum PGSD untuk sejumlah mata kuliah pembelajaran ke-SD-an dengan cara menemukan *core content* pada mata kuliah Pembelajaran IPA SD, Pembelajaran IPS SD, Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, Pembelajaran PPKn, dan Pembelajaran Matematika SD. Melalui *core content* itulah semua dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran ke-SD-an memiliki cara untuk membangun keterhubungan antar mata kuliah “Pembelajaran ke –SD-an”.

Kata Kunci: *Separated Subject Curriculum, interdisipliner, core content*

**PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU MELALUI
METODE MONITORING DAN EVALUASI DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SEMEMI II KOTA SURABAYA**

Eko Julistiono, M.Pd^{1,*}

¹SDN SEMEMI 2, Jl. Bandarejo 5 Kelurahan Sememi, Kec. Benowo.
Kota Surabaya

**Corresponding author, email: ejulist@gmail.com*

Abstrak: Telah dilakukan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) untuk mengetahui peningkatan kompetensi pedagogik guru melalui metode monitoring dan evaluasi di Sekolah Dasar Negeri Sememi II Kota Surabaya. Subjek dari penelitian ini adalah kepala sekolah, dimana subjek penelitian menyusun program supervisi akademik terhadap koleganya sebanyak 13 orang. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Data di analisis menggunakan teknik persentase. Monitoring dan evaluasi terhadap kompetensi guru meliputi lima aspek yaitu: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran; melaksanakan pelaksanaan pembelajaran; melaksanakan evaluasi pembelajaran; membuat dan melaksanakan program perbaikan, dan membuat program pengayaan. Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kompetensi pedagogi guru yang signifikan. Rata-rata kemampuan pedagogi guru berdasarkan kelima aspek yang ditinjau pada tahap pra-siklus sebesar 64%, siklus 1 sebesar 76%, dan pada siklus 2 sebesar 86%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode monitoring dan evaluasi dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru.

Kata Kunci: Monitoring, Evaluasi, Kompetensi, Pedagogik, PTS

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *LAMPUNGNESE*
ETNOMATEMATICS PADA MATERI BANGUN DATAR**

Endah Wulantina¹, Sugama Maskar²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Teknokrat Indonesia,
Lampung, 35141

²Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Teknokrat Indonesia,
Lampung, 35141

*Corresponding author, email: 3ndahwulantina@gmail.com,
sugamamaskar@teknokrat.ac.id

ABSTRAK. Penelitian ini mengkaji tentang implementasi etnomatematika dalam pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat keefektifan pembelajaran matematika berbasis *Lampungnese Etnomatematics* pada materi bangun datar pada siswa kelas IV di SDN 3 Kemiling Permai. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan data hasil pretest dan hasil posttest siswa. Statistik untuk menguji signifikansi perbedaan dua rata-rata pada penelitian ini digunakan uji-t dengan independet sampel t-test. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_{obs} = 4,394$ Nilai tersebut termasuk anggota daerah kritik $DK = \{ t_{obs} \mid t_{obs} > t(0,05; 48) = 2,011 \text{ atau } t_{obs} < -t(0,05; 48) = -2,011 \}$ maka H_0 ditolak. Hal ini berarti pretest dan posttest memiliki hasil belajar yang berbeda. Rerata hasil pretest adalah 40,8 dan hasil posttest adalah 70,2. Hasil dari uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan setelah menggunakan bahan ajar *Lampungnese Etnomatematics* menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dari pada pembelajaran yang diberikan sebelum menggunakan bahan ajar *Lampungnese Etnomatematics*.

Kata Kunci: *lampungnese etnomatematics*, Pembelajaran Matematika, Bangun Datar

**ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI
(HOTS) SISWA SMA DALAM PEMBELAJARAN
EKONOMI ABAD 21 DI LAMPUNG**

Erlina Rufaidah

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author, telp/fax : 08131468777 email:
5erlinarufaidah1958@gmail.com*

Abstrak: Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Siswa SMA dalam Pembelajaran Ekonomi Abad 21 di Lampung. Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran abad 21. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa SMA dalam pembelajaran ekonomi abad 21 di Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif eksplanatori dengan teknik pengumpulan data melalui pemberian tes. Populasi dalam kajian ini sebanyak 464 siswa, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan rumus slovin, diperoleh responden dalam kajian ini sebanyak 96 siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Pagar Dewa. Instrumen yang digunakan adalah soal HOTS mata pelajaran ekonomi yang telah divalidasi oleh para ahli. Hasilnya menunjukkan sebesar 56,25% tidak mencapai skor maksimum. Hasil per indikator menunjukan kemampuan menganalisis (analysing) sebesar 8,74, kemampuan mengevaluasi (evaluating) sebesar 8,50, dan kemampuan mencipta (creating) yang menjadi indikator terendah sebesar 7,35. Kesimpulannya, kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran ekonomi tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan strategi oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran ekonomi di Lampung.

Kata Kunci : HOTS, Pembelajaran Ekonomi, Pendidikan Abad 21

**EFEKTIVITAS MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) DALAM
LKPD PEMBELAJARAN MENULIS LAPORAN HASIL OBSERVASI
PADA SISWA SMP KELAS VII**

Errin Andriyanti, Iing Sunarti, Siti Samhati

Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
Jalan Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng,
Rajabasa, Bandar Lampung 35145

**Corresponding author, email: andriyantierin15@gmail.com*

Abstrak: Efektivitas Model *Project Based Learning* (PjBL) Dalam LKPD Pembelajaran Menulis Laporan Hasil Observasi pada Siswa SMP Kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) dalam LKPD pembelajaran menulis laporan hasil observasi pada siswa SMP kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Efektivitas dianalisis menggunakan n-gain dan uji T. Rata-rata aspek kelayakan isi sebesar 86,95, kebahasaan 85,51, penyajian materi 87,16, dan kegrafisan sebesar 86,41. Perolehan nilai hasil pretest, posttest, dan n-gain rata-rata dalam kategori sedang (0,39), yaitu Sekolah 1 sebesar 0,39 (sedang), sekolah 2 sebesar 0,36 (sedang), dan sekolah 3 sebesar 0,43 (sedang). Kesimpulan yang dapat ditarik bahwa model PjBL dalam LKPD pembelajaran menulis laporan hasil observasi pada siswa SMP kelas VII dapat dikatakan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis laporan hasil observasi pada siswa SMP kelas VII.

Kata Kunci: laporan hasil observasi, *Project Based Learning*

INTERNALISASI PENDIDIKAN MORAL DAN ETIKA DALAM PROSESI *NUWIK KASIH* MASYARAKAT KABUPATEN WAY KANAN

Farida Ariyani

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

*Corresponding author, email: farida.ariyani@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Internalisasi Pendidikan Moral dan Etika dalam Prosesi *Nuwik Kasih* Masyarakat Kabupaten Way Kanan. Moral dan etika merupakan nilai yang sangat mendasar yang harus dimiliki oleh seorang individu dalam hidup bermasyarakat. Pendidikan moral dan etika menjadi sangat penting mengingat permasalahan yang timbul belakangan ini menuntut berbagai pihak agar dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Internalisasi tersebut akan sangat efektif apabila dilakukan dengan pendekatan kearifan lokal yang berkembang di masyarakat. Tujuan penelitian didasarkan pada upaya internalisasi nilai-nilai moral dan etika yang terkandung dalam proses *nuwik kasih*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi dokumentasi, rekaman, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *nuwik kasih* dalam adat Lampung merupakan prosesi paling awal sebelum dilangsungkannya perkawinan. Prosesi tersebut dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Pada setiap tahapannya terdapat nilai moral dan etika yang sangat mendalam. Prosesi *nuwik kasih* menjadi bukti bahwa kehidupan masyarakat Lampung sangat teratur sesuai dengan aturan adat (*titi gumatti*) yang berlaku. Nilai moral dan etika tersebut sangat relevan dalam rangka pembentukan karakter masyarakat Lampung yang saat ini tengah mengalami degradasi moral. Selain itu, prosesi *nuwik kasih* penting untuk dikaji secara ilmiah sebagai upaya pelestarian kearifan lokal masyarakat Kabupaten Way Kanan.

Kata Kunci: Pendidikan Moral, Etika, dan *Nuwik Kasih*.

**KEMAMPUAN MENDENGARKAN MAHASISWA DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK RANTAI KATA KERJA ATAU KALIMAT
DI SEMESTER KE-DUA STKIP MPL**

Yuniarti, Fatma

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Muhammadiyah Pringsewu
Lampung

**Corresponding author, email: fatma@stkipmpringsewu-lpg.ac.id*

Abstrak: Kemampuan Mendengarkan Mahasiswa Dengan Menggunakan Teknik Rantai Kata Kerja atau Kalimat di Semester Ke-Dua STKIP MPL. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menyimak dengan menggunakan Teknik Chain Whispering dan sikap siswa terhadap penggunaan teknik tersebut. Pernyataan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) apa yang siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam mendengarkan dengan menggunakan Teknik Chain Whisper? (2) Bagaimana sikap siswa terhadap penggunaan teknik Chain Whisper? Peneliti menggunakan metode pra eksperimen dengan satu kelompok pre-test dan post test design. Populasi penelitian ini adalah 40 siswa pada semester kedua STKIP MPL pada tahun akademik 2019/2020. Jumlah sampel adalah 40 siswa. Instrumen penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu tes menyimak (pre-test dan post-test) dan kuesioner untuk sikap siswa. Ada pentingnya teknik rantai bisikan sebagai berikut: Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan mendengarkan, untuk mengukur kemampuan siswa secara langsung dalam mendengarkan, untuk meningkatkan kemampuan siswa mengucapkan kata bahasa Inggris, teknik ini mudah diterapkan.

Kata Kunci: Teknik Berbisik Rantai, Mendengarkan, Mengajar.

KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN TARI TRADISI UNTUK MENGHADAPI TANTANGAN ABAD 21

Fitri Daryanti^{1,2}, Muhammad Jazuli², Totok Sumaryanto F², Hartono²

¹Universitas Lampung, Lampung, Indonesia, ²Doctoral Student of
Universitas Negeri Semarang, Indonesia, ²Universitas Negeri Semarang,
Semarang, Indonesia.

**Corresponding author, email: (vtridayanti@gmail.com,
muhjaz61@gmail.com, totokunnes@yahoo.co.id,
hartono_sukorejo@yahoo.id)*

Abstrak: Kemampuan Berpikir kreatif Siswa dalam Pembelajaran Tari Tradisi untuk Menghadapi Tantangan Abad 21. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kemampuan berpikir tinggi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran tari tradisi di daerah Pesisir Barat Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, dan studi dokumen. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kemampuan siswa dalam mempelajari tari tradisi melalui beberapa metode yaitu dengan menggunakan teknologi media melalui youtube sebagai audio visual, teknologi literasi berupa artikel tentang pengetahuan tari, dan pemanfaatan aplikasi kamera pada *smartphone* sebagai teknologi komunikasi. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran tari digunakan sebagai rangsangan visual untuk meningkatkan keterampilan kinestetik saat latihan mandiri, dalam mempelajari teknik gerak dilakukan dengan batuan teman sebaya latihan bersama kelompok untuk melatih kekompakan gerak, hitungan, tempo, dan teknik gerak yang akan dilakukan, komunikasi juga dilakukan dengan melalui interaksi antara siswa dan guru dalam proses dialog di kelas. Jadi berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut, pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi tidak sepenuhnya dapat memfasilitasi pembelajaran tari, proses dialog antara guru dan siswa secara langsung adalah hal yang sangat penting.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR FISIKA DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN PENEMUAN (*DISCOVERY LEARNING*)
PADA POKOK BAHASAN GETARAN DAN GELOMBANG**

¹⁾Florentina Maria Panda, ²⁾Albert Lumbu, dan ³⁾Elisabet Kuneb
Program Studi Pendidikan Fisika, Jurusan Pendidikan MIPA
FKIP, Universitas Cenderawasih

Abstrak: Peningkatan Hasil Belajar Fisika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*) Pada Pokok Bahasan Getaran Dan Gelombang. Telah dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian *pre-experimental design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest*. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 11 Jayapura tahun ajaran 2018/2019. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VIIC yang berjumlah 30 peserta didik. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis *n-gain*. Hasil penelitian dan pengolahan data diperoleh bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas VIIC SMP Negeri 11 Jayapura yaitu nilai *n-gain* rata-rata untuk konsep getaran 0.65, konsep gelombang diperoleh *n-gain* rata-rata adalah 0,67, sedangkan pada konsep gelombang transversal dan gelombang longitudinal, peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh *n-gain* rata-rata 0,69. Berdasarkan hasil belajar tiap konsep terlihat mengalami peningkatan tetapi masing-masing konsep tersebut dalam kategori sedang yang diajarkan dengan model *discovery learning*. Hasil *n-gain* ternormalisasi untuk keseluruhan konsep termasuk dalam kategori sedang dimana diperoleh *n-gain* adalah 0.67.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*), Hasil Belajar, Getaran dan Gelombang

TANTANGAN GURU PAUD DALAM MENGHADAPI PEMBELAJARAN LITERASI DI ERA MILENNIAL

Gian Fitria Anggraini¹, Vivi Irzalinda¹

¹PG PAUD FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

*Corresponding author, Tel/Fax: 0878-22110441, email:
gian.fitria21@gmail.com

Abstrak: Tantangan Guru Paud dalam Menghadapi Pembelajaran Literasi di Era Millennial. Pengenalan literasi pada pendidikan anak usia dini memiliki tantangannya tersendiri. Pembelajaran literasi pada umumnya masih diperkenalkan melalui metode *drill* seperti baca, tulis, hitung (*calistung*). Suksesnya pengenalan literasi pada anak usia dini salah satunya dipengaruhi oleh kualitas pengajaran seorang guru. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pemahaman serta praktek atau pendekatan yang guru PAUD lakukan dalam pembelajaran literasi. Kegiatan pembelajaran literasi yang dianalisis diantaranya adalah: 1) kegiatan membaca; 2) kegiatan menulis; 3) kegiatan *decoding* (menyimak dan berbicara); serta 4) upaya yang guru lakukan dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Penelitian dilakukan melalui teknik wawancara pada salah satu guru TK di Bandar Lampung. Data penelitian dianalisis melalui analisis kualitatif berupa *data display*, reduksi data, serta *conclusion*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam memperkenalkan literasi, guru masih terpaku pada bentuk kegiatan yang bersifat ejaan dan sebatas pengenalan huruf saja. Tantangan pada era millennial membutuhkan keterampilan guru yang lebih komprehensif dalam memandang kebutuhan literasi anak usia dini.

Kata kunci: literasi, guru, anak usia dini

KAWITAN WARGA SARI: STUDI STILISTIKA

I Wayan Ardi Sumarta¹, Titis Sagiyaningtyas²

Mahasiswa Program Studi S3 Ilmu Linguistik Universitas Udayana

*Corresponding author, email: wayanardisumarta@gmail.com,
tyasning.gunawan@gmail.com

Abstrak: Kawitan Warga Sari: Studi Stilistika. Kidung Warga Sari merupakan objek dalam penelitian ini. Permasalahan yang dibahas ialah mengenai bagaimana pemaknaan terhadap larik Kidung Warga Sari dan menerapkan kajian stilistika pada kidung tersebut. Tentang bagaimana juga sebuah kidung mampu memberikan keterikatan emosional bagi penikmat gegitan (nyanyian suci). Metode dan teknik dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu (1) Tahap pengumpulan data dengan menggunakan metode membaca teks *Kidung Kawitan Warga Sari*. Metode tersebut dibantu dengan teknik catat dan teknik terjemahan. (2) Tahap analisis data menggunakan metode kualitatif dengan dibantu teknik deskriptif analitik dengan cara mendeskripsikan fakta yang kemudian disusul dengan analisis; (3) Penyajian hasil analisis data menggunakan metode informal dan metode formal dengan dibantu teknik deduktif dan induktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kidung Warga Sari melekat dan menjadi nyanyian suci yang tidak hanya dilantunkan pada saat persembahyangan melainkan juga dilantunkan saat aktivitas sehari-hari dari sisi stilistika didapat hasil berupa pemilihan diksi, citraan visual, kata-kata kongkret, rima, dan bahasa figuratif.

Kata Kunci : Kidung, Stilistika, Makna

PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS SISWA SEKOLAH DASAR

Ika wulandari UT¹, Amrina Izzatika¹, Loliyana¹, Ujang Efendi¹

¹Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung, Lampung 35141, Indonesia

*Corresponding author, email: ikawulandari_ut@yahoo.com

Abstrak: Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar. Peningkatan keterampilan proses sains dalam kegiatan pembelajaran sangat penting agar dapat menciptakan masyarakat yang melek sains dan berkarakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan penerapan pengaruh model PJBL terhadap keterampilan proses sains siswa dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian *Randomized Control Group Pretest-Posttest*. Desain ini terdapat kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara random. Sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian adalah sekolah yang berada di lingkungan kota Bandarlampung dengan sampel penelitian berjumlah 40 orang peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa kelas yang menerapkan model pembelajaran PjBL memperoleh persentase sebesar 22,22% untuk penilaian kurang dari 75, dan persentase 77,78% untuk nilai di atas 75. Kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran PjBL keterampilan proses sains peserta didik sebesar 52,78% mendapat nilai di bawah 75 dan 47,22% mendapat nilai di atas 75. Secara empiris tersebut diuji secara statistik untuk mengetahui perbandingan keterampilan proses sains peserta didik dari dua kelas tersebut bahwa $t_{hitung} = 3,768 > t_{0,05;70} = 1,666$, hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran PjBL memperoleh nilai keterampilan proses sains peserta didik lebih baik dibandingkan kelas yang tidak menggunakan model PjBL. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan proses sains dibandingkan dengan kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Keterampilan Proses Sains, *Project Based Learning*, IPA

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI
EKOSISTEM TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SAINS PESERTA
DIDIK**

Indah Kustya Winahyu^{1,*}, Rini Rita T. Marpaung²

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No.1

²³Dosen Program Studi Biologi FKIP Universitas Lampung

*Corresponding author, Telp: +6289631134717 email: indahkustya@gmail.com,

Abstrak: Pengaruh Model *Discovery Learning* pada Materi Ekosistem terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh model *Discovery Learning* terhadap kemampuan Literasi Sains peserta didik kelas VII semester genap SMP N 3 Metro pada pembelajaran IPA Biologi materi pokok ekosistem. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas VII E dan VII F berjumlah 63 peserta didik yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Data dianalisis secara statistik dengan uji *Independent Sample t-Test* pada kepercayaan 5% menggunakan bantuan program *SPSS 17.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi sains dengan nilai signifikansi 0,00 ($p < 0,05$). Hasil analisis angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran materi ekosistem menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki persentase sebesar 80,72% dengan kriteria baik.

Kata kunci : *Discovery Learning*, Ekosistem, Kemampuan Literasi Sains

MENSTIMULUS HOTS SISWA MATERI SUHU DAN KALOR: SELARAS BUDAYA BAKAR BATU PAPUA

Indah Slamet Budiarti^{1,a}, Suparmi², Sarwanto², Harjana²

¹Program Doktor Pendidikan IPA, Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami 36A
Jebres Surakarta, Indonesia

²Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami 36A
Jebres Surakarta, Indonesia

**Corresponding author, email: indah_budiarti@yahoo.com*

Abstrak: Menstimulus HOTS siswa Materi Suhu dan Kalor: Selaras Budaya Bakar Batu Papua. Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia diusahakan melalui pendidikan. Pendidikan mampu mengubah pikiran, perasaan, maupun perbuatan manusia. Pendidikan pula sebagai faktor yang dapat mengubah masyarakat dan memberi warna baru kepada masyarakat. Tujuan penelitian adalah menstimulus *HOTS* siswa materi suhu dan kalor-selaras Budaya Bakar Batu Papua. Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif dengan populasi siswa SMA Kelas XI di wilayah kota Jayapura dan sampel berjumlah 50 siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan lebih dari 50% siswa mampu membangun *HOTS secara logis dan reflektif*. Hasil ini menggambarkan bahwa kegiatan menstimulus *HOTS* materi suhu dan kalor dalam pembelajaran yang diselaraskan dengan Budaya Bakar Batu Papua sebagai strategi alternatif mendorong siswa berpikir di dalam proses pembelajarannya menjadi temua yang penting.

Kata Kunci: *Suhu dan Kalor, Logis, Reflektif, HOTS siswa, Budaya Bakar Batu Papua*

PENGEMBANGAN SIKAP BAHASA MELALUI KINERJA DRAMA

Ingatan Gulö¹, Dina Amelia²
^{1,2}Universitas Teknokrat Indonesia

**Corresponding author, email: atan@teknokrat.ac.id,
²amelia.dina@teknokrat.ac.id*

Abstrak: Meningkatkan Sikap Bahasa melalui Pertunjukan Drama. Artikel ini mengedepankan alasan teoretis tentang efektivitas drama sebagai salah satu media dalam meningkatkan sikap bahasa yang positif. Di satu sisi, globalisasi dan perkembangan teknologi membangun sikap bahasa yang baik terhadap bahasa-bahasa populer tetapi di lain sisi melemahkannya terhadap bahasa-bahasa daerah. Karena itu, kebutuhan akan sikap bahasa positif terhadap bahasa-bahasa lokal adalah tujuan utama dari artikel ini. Pemikiran, ide, dan teori-teori yang relevan dikemukakan dan didukung oleh informasi yang diperoleh dari penerapannya dalam proses belajar mengajar. Ide tersebut dielaborasi dalam artikel ini khususnya dalam kaitannya dengan kontribusi linguistik terhadap sikap bahasa.

Kata Kunci: Bahasa daerah, drama, linguistik, sikap bahasa

**PENGARUH MODEL CYBERPRENEURSHIP DALAM RANGKA
STUDI PENILAIAN KARAKTER *ENTREPRENEUR* BERBASIS
REALISTIC DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

Ira Vahlia^{*}, Satrio Wicaksono Sudarman

FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, Jl. Ki Hajar Dewantara Iringmulyo

**Corresponding author, tel/fax :085768428721, email: iravahlia768@yahoo.co.id*

Abstrak: Pengaruh Model *Cyberpreneurship* Dalam Rangka Studi Penilaian Karakter *Entrepreneur* Berbasis *Realistic* Dan Hasil Belajar Matematika.

Dalam bidang bisnis dan pemasaran, peserta didik di SMK Metro membutuhkan metode, strategi, maupun bahan ajar yang dapat membantu dalam mengatasi kesulitan pada saat proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran matematika yang memanfaatkan teknologi dan informasi. Berberapa permasalahan yang ada pada saat ini di SMK Kota Metro yaitu proses belajar mengajar kecenderungannya tidak memberikan daya rangsang dan belum *realistic* untuk merubah paradigma berpikirnya, implementasi kurikulum yang cenderung teoritis, dan implementasi pembelajaran yang masih bersifat manual. Dengan implementasi *Cyberpreneurship* dalam pembelajaran matematika yaitu sebagai kiat-kiat untuk mencari peluang bisnis dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia di internet. Hal ini dimaksudkan untuk menambah wawasan peserta didik terhadap dunia kewirausahaan serta memotivasi untuk ikut terlibat langsung dalam dunia wirausaha sebagai wirausahawan muda yang tangguh, sehingga dapat meningkatkan perekonomian negara Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk pengembangan implementasi *Cyberpreneurship* dalam rangka studi penilaian karakter *Entrepreneur* berbasis *realistic* dalam meningkatkan karakter dan hasil belajar peserta didik SMK. Pentingnya pembelajaran yang menghadirkan dunia nyata dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik SMK dalam meningkatkan karakter dan hasil belajar peserta didik. Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu, yaitu penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah variabel dengan memberikan suatu perlakuan atau pengkondisian terhadap sampel penelitian. Desain yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi *posttest-only design*.

Kata Kunci: *Cyberpreneurship, Entrepreneur, Karakter, Realistik*

**PERSEPSI MAHASISWA AMIK GARUT SEMESTER V TENTANG
PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA ICT
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR**

**Irwanto^{1*}, Endi Permata¹, Didik Aribowo¹, Mohammad Fatkhurrokhman¹,
Mustofa Abi Hamid¹, Desmira¹, Ratna Ekawati¹, Ilham Akbar Darmawan¹,
Nizar Hamdani Alam², Supriatna²**

¹FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya
Institut Pendidikan Indonesia, Jl. Pahlawan, No. 10 Garut-Jawa Barat

²AMIK Garut, No. 10 Garut-Jawa Barat

**Corresponding author, tel: 081215756183, email: irwanto.ir@untirta.ac.id*

Abstrak: Persepsi Mahasiswa AMIK Garut Semester V Tentang Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Media ICT Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui data informasi mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis media ICT dengan powerpoint serta implikasinya terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa di AMIK Garut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *survey explanatory*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa AMIK Garut angkatan 2012 dengan rincian jurusan manajemen informatika sebanyak 100 mahasiswa dan jurusan teknik informatika sebanyak 102 mahasiswa sehingga totalnya sebanyak 202 mahasiswa. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa $T_{hitung} (0,675) < \text{harga } T_{tabel} (1,695)$ dengan interpretasi bahwa tidak terdapat implikasi pengembangan model pembelajaran berbasis media ICT dengan powerpoint terhadap motivasi mahasiswa di AMIK Garut dengan tingkat determinasi sebesar 1,1 % yang berarti ada begitu banyak faktor lain (98,9%) yang dapat berimplikasi terhadap motivasi mahasiswa di AMIK Garut selaras dengan tingkat korelasi yang sangat tidak signifikan (0,109 = sangat rendah). (2) Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa $T_{hitung} (1,754) > \text{harga } T_{tabel} (1,695)$ dengan interpretasi bahwa terdapat implikasi pengembangan model pembelajaran berbasis ICT dengan powerpoint terhadap prestasi belajar mahasiswa di AMIK Garut namun dengan angka korelasi yang tidak signifikan (0,274 = rendah) sehingga tingkat determinasinya hanya sebesar 7,5 % yang berarti bahwa selain faktor pembelajaran berbasis media ICT juga banyak faktor lain (92,5%) yang memberi implikasi terhadap prestasi belajar mahasiswa di AMIK Garut.

Kata Kunci: Persepsi, Media ICT, Motivasi, Belajar

ANALISIS IMPLEMENTASI UJIAN ONLINE TEORI EVOLUSI PADA MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI

Ismi Rakhmawati* dan Rini Rita T. Marpaung

Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Lampung,

Jl. Prof. Sumantri Brojonegoro No. 1, Bandar Lampung, Indonesia

*Corresponding author, email: ismi.rakhmawati@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Analisis Implementasi Ujian Online Teori Evolusi Pada Mahasiswa Pendidikan Biologi. Dalam pelaksanaan ujian seringkali pendidik mengalami kendala dalam mencari ruang ujian yang memadai, kecurangan saat ujian, dan keterlambatan penilaian hasil ujian. *e-learning* yang mengalami perkembangan berkelanjutan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu dengan pelaksanaan ujian *online*. Penelitian ini mengkaji implementasi ujian *online* pada mata kuliah teori evolusi berbasis *Learning Management System* (LMS) Moodle menggunakan *website vclassunila*. Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh nilai ujian dengan rata-rata 35,4 karena terkendala beberapa factor seperti koneksi internet, keterbatasan waktu ujian, dan server *down*. Implementasi ujian *online* efektif dalam penilaian pemahaman mahasiswa pada materi teori evolusi yaitu sebesar 78% dan secara umum implementasi ujian *online* 75% dalam kategori baik karena didukung kemudahan dalam aksesibilitas dan kualitas *website*.

Kata Kunci: Efektivitas, Mahasiswa, Teori evolusi, Ujian online

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMK
KRIDAWISATA MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN KOSAKATA
SCATERGORRIES
DAN WORD JUMBLE**

Lilik Devi Laviana, Diana Rosita, Nani Kusri
FKIP Universitas Lampung, Jl. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1
Bandarlampung

*Corresponding author, email: lilikdevi881@gmail.com

Abstrak: Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Smk Kridawisata Menggunakan Teknik Permainan Kosakata *Scattergorries* Dan *Word Jumble*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui (1) Hasil penerapan teknik permainan *Scattergorries* dan *Word Jumble* dalam upaya peningkatan kosakata bahasa Prancis. (2) Mencari bentuk teknik yang lebih baik digunakan pada penerapan pembelajaran bahasa Prancis. Pada penelitian ini digunakan desain *Independent Group T-test* yaitu dengan subjek kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Pada kelompok kelas eksperimen 1 digunakan teknik permainan *Scattergorries*. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 digunakan teknik permainan *Word Jumble*. Berdasarkan analisis data yang ditemukan dapat disimpulkan bahwa, pada mulanya nilai *pre-test* antara kelas eksperimen 1 (*scattergorries*) dan eksperimen 2 (*word jumble*) tidak memiliki perbedaan yang cukup jauh.. Pada kelas eksperimen 1, nilai *post-test* diperoleh nilai berkisar 70-88. Pada kelas eksperimen 2 (*word jumble*) memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergorries*, sedangkan pada nilai *post-test* kelas eksperimen 2 diperoleh berkisar 76-98. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen 2 menggunakan teknik permainan *word jumble* memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergorries*.

Kata Kunci: *Scattergorries*, Pemerolehan kosakata, *Word Jumble*

MEDIA PEMBELAJARAN MAKROMEDIA FLASH DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK

Marchamah Ulfa* , Very Hendra Saputra

FSIP Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung, Indonesia

*Corresponding author, email: marchamah@teknokrat.ac.id

Abstrak: Media Pembelajaran Makromedia Flash Dengan Pendekatan Matematika Realistik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan metode R&D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran matematika menggunakan *software macromedia flash* pada materi *differensial* dan mengetahui kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa. Peneliti menerapkan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan matematika realistik. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif, yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Media pembelajaran yang dibuat divalidasi oleh ahli materi dan pembelajaran dan ahli media. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan software aplikasi pembelajaran matematika menggunakan *software macromedia flash* pada siswa kelas XI IPA pada materi *differensial*. Berdasarkan penilaian para ahli yang dilihat dari tiga aspek yaitu aspek pendidikan, aspek tampilan program dan aspek kualitas teknis, aplikasi yang dihasilkan memiliki jumlah skor rata-rata 148,5 dan persentase keidealan 85,09 %. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang layak yang dapat mempermudah guru dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Differensial, Macromedia flash, PMRI*

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Merlin Tiara Putri, Riswanti Rini, Fitria Akhyar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jalan Prof. Dr.
Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

**Corresponding author*, tel: 083168673520, email: merlintiaraputri@gmail.com

Abstrak: Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca peserta didik masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik. Metode penelitian ini adalah eksperimen (*quasi eksperimen*) dengan jenis *pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini ada 40 peserta didik sekaligus dijadikan sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian menggunakan observasi dan tes. Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t, N-gain, dan regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 2 Pinang Jaya tahun ajaran 2018/2019.

Kata Kunci: kemampuan membaca, permulaan, *puzzle*

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS SINEKTIK
ANALOGI LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR**

Mia Zultrianti Sari*, Myrna Apriany Lestari

Universitas Kuningan, Jl. Cut Nyak Dien No.36A, Kuningan, Jawa Barat,
Indonesia

*Corresponding author, email:

Abstrak: Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Sinektik Analogi Langsung Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Kuningan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah mengenai rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang di tunjukan oleh aktifitas pembelajaran didalam kelas yang masih bersifat pasif. Selain itu guru yang lebih cenderung disibukan dengan bagaimana agar seluruh materi dapat segera diberikan kepada peserta didik, sehingga upaya pengembangan kemampuan berpikir di sekolah jarang dilakukan. Berdasarkan hasil pra penelitian pada matapelajaran IPS Sekolah Dasar menunjukkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V disalah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Kuningan masih menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah. Hal ini terlihat dari sebanyak 25 peserta didik di kelas V baru sebanyak 15,26% peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik, sisanya sebanyak 84,74% masih menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan metode sinektik analogi langsung dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas metode pembelajaran sinektik analogi langsung yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *reserch and development (R n D)* merujuk pada Dick and Carey. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik pada SD di Kabupaten Kuningan. Hasil penelitian menunjukkan antusiasnya peserta didik, hal ini berarti bahwa metode pembelajaran sinektik analogi langsung yang dikembangkan memberikan pengaruh baik terhadap proses pembelajaran dan hasil yang baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode sinektik analogi langsung yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Kata Kunci: Analogi Langsung, Kemampuan Berpikir Kreatif, Metode Sinektik

SASTRA BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI PENDUKUNG PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL

Muntazir*, Sholikhin

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP Muhammadiyah
Pringsewu

**Corresponding author, email: Muntazir@stkipmpringsewu.lpg.ac.id*

Abstrak: Sastra Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Pendukung Pendidikan Karakter Di Era Digital. Persoalan karakter telah mengikuti dinamika perjalanan bangsa Indonesia. Hal itu menandakan karakter menjadi persoalan penting dalam rangka pembangunan bangsa. Sementara instrumen canggih yang bernama internet begitu banyak menawarkan berbagai informasi, pengetahuan, dan budaya tanpa adanya filter. Internet dan televisi terposisi sebagai guru, namun tanpa memiliki rasio dan rasa. Kondisi ini patut diduga menjadi faktor yang berpengaruh terhadap luntarnya standar moral yang berakar pada nilai-nilai lokal. Kearifan lokal yang mengandung nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat. Kearifan Lokal merupakan Sistem Nilai Budaya yang dimiliki oleh berbagai kelompok masyarakat. Nilai merupakan ukuran atau standar hidup yang baik, adil, berkelanjutan, harmonis, serasi, dan seimbang. Sastra sebagai media dalam membangun kesadaran sudah menjadi keyakinan masyarakat sejak lama. Para leluhur kita mewariskan pemikiran itu melalui produk sastra, seperti melalui peribahasa, pantun dan cerita rakyat. Sejalan dengan tujuan pembelajaran, guru bahasa Indonesia memiliki kewajiban terkait peran dirinya sebagai perancang, pengarah, pelaksana, pengajar, pendidikan, pembimbing, pendorong, menyemangatkan, dan penilai. Sementara itu, peserta didik diarahkan untuk memiliki kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, kemampuan moral, toleran atas perbedaan.

Kata Kunci: Kearifan lokal, Pendidikan, karakter Sastra

**PENERAPAN *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)*
DIPADU *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH BIOLOGI UMUM**

**Nasrul Hakim^{*1}, Tri Andri Setiawan², Hifni Septina Carolina², Asih Fitriana
Dewi²,
Tika Mayang Sari², Dwi Kurnia Hayati²**

¹Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia

²Tadris Biologi IAIN Metro, Lampung, Indonesia

**Correponding author, email: nasrul.bioum12@gmail.com*

Abstrak: Penerapan Student Team Achievement Division (STAD) Dipadi Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Biologi Umum. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa melalui penerapan model pembelajaran STAD yang dipadu dengan *Mind Mapping*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dan masing-masing siklus dua pertemuan dengan lima tahapan. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model STAD dipadu dengan *mind map* dapat (1) Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, ditunjukkan dengan peningkatan *Attention* sebesar 5,1%, *Relevance* meningkat sebesar 4,4%, *Confidence* meningkat sebesar 8,9% dan *Satisfaction* meningkat sebesar 6,6% (2) Hasil belajar mahasiswa pada matakuliah biologi umum meningkat sebesar 5,9%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan STAD dipadu dengan *Mind Mapping* cocok untuk diterapkan pada mata kuliah biologi umum dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: Hasil belajar, Model pembelajaran, Motivasi

ARGUMENT-DRIVEN INQUIRY, GENDER, DAN PENGARUHNYA TERHADAP KETERAMPILAN ARGUMENTASI

Neni Hasnunidah*, Wisnu Juli Wiono

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1, Lampung, Indonesia

*Corresponding author, tel/fax: 0721-704624, email: nenihasnunidah@gmail.com

Abstrak: Model Pembelajaran Argument-Driven Inquiry, Gender, dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Argumentasi Argumentasi dianggap oleh para pendidik sains sebagai komponen utama pendidikan sains. Siswa sekolah menengah pertama (SMP) perlu diberdayakan keterampilan argumentasinya sebagai upaya dalam menjawab tantangan terhadap persaingan global. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan keterampilan argumentasi antara siswa pria dan wanita dalam pembelajaran sains dengan model *Argument-Driven Inquiry (ADI)* dan inkuiri terbimbing. Subyek penelitian ini adalah 116 siswa (71 pria dan 88 wanita) kelas VIII pada beberapa SMP di Kota Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design* sebagai bagian dari desain eksperimen semu. Kelompok eksperimen belajar dengan menggunakan model *ADI* dan kelompok kontrol belajar dengan model inkuiri terbimbing. Data dikumpulkan menggunakan tes esai keterampilan argumentasi, kuesioner keterlaksanaan sintaks pembelajaran, dan kuesioner tanggapan peserta terhadap pembelajaran. Analisis data digunakan uji ANCOVA dan teknik kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *ADI* menyebabkan peningkatan keterampilan argumentasi yang signifikan pada siswa kelas VIII dalam konteks sains. Pencapaian keterampilan argumentasi pada siswa wanita lebih tinggi daripada siswa pria. Ketika siswa didorong untuk menyatakan klaim dan mendukung klaim mereka dengan data, penjamin, dan pendukung, diamati bahwa wacana argumentatif mereka sangat berkembang baik dalam struktur dan kompleksitas argumentasi. Sehubungan dengan temuan, disarankan bahwa kegiatan membangkitkan argumentasi melalui inkuiri harus dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan tentang sains dan keterampilan argumentasi siswa baik pria maupun wanita.

Kata Kunci: *argument-driven inquiry*, gender, argumentasi

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SDIT BAITUL JANNAH MELALUI METODE PERMAINAN TRADISIONAL SAYA ORANG KAYA SAYA ORANG MISKIN

Ninuk Endah Susanti, Titi Suparti

Abstrak: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SDIT Baitul Jannah Melalui Metode Permainan Tradisional Saya Orang Kaya Saya Orang Miskin. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui Metode Permainan Tradisional “ Saya Orang Kaya Saya Orang Miskin”, sebagai bahan masukan tentang penerapan metode pembelajaran yang tepat, dan memperhitungkan pilihan metode dengan hasil yang lebih baik pada proses pembelajaran matematika, dapat memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan variatif, dan menyenangkan, dapat mngembangkan ikap percaya diri siswa, saling menghargai dan bertanggung jawab, dapat menjadi bahan rujukan atau sarana pembelajaran serta pengembangan kemampuan diri peneliti dalam tindakan penelitian lebih lanjut dimasa yang akan datang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah praktek tindakan kelas dengan menggunakn metode Permainan Tradisional “Saya Orang Kaya Saya Orang Miskin” yang dilakukan dilaksanakan dikelas II Juwairiyah SDIT BAITUL JANNAH.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini terlihat pada hasil belajar siswa yang mencapai 82,75 %, presentasi ini menunjukkan bahwa siswa sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai ≥ 70 mencapai 75 % dibandingkan hasil belajar siswa pada latihan sebelumnya. Membangkitkan motivasi dan menstimulus antusias peesrta didik, soal yang dianggap susah dan membosankan menjadi lebih mudah dan menyenangkan, pembelajaran berpusat pada siswa karena memberikan keleluasan kepada siswa untuk dapat terlibat langsung dalam penyelesaian masalah.

Kata Kunci: Hasil belajar, Metode Belajar, Permainan Tradisional

**PENERAPAN METODE *PICTURE AND PICTURE* PADA
PEMBELAJARAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR KOGNITIF SISWA**

Nova Nur indria*, Probosiwi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ki Ageng Pemanahan 19, Yogyakarta

**Corresponding author*, tel/fax: 085803890309, email: novaindria98@gmail.com

Abstrak: Penerapan Metode *Picture And Picture* Pada Pembelajaran saintifik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan proses pembelajaran saintifik materi pernapasan pada hewan dengan metode *picture and picture* untuk meningkatkan minat belajar kognitif pada siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Muhammadiyah Purwodiningratan Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas melalui 2 siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara, siklus 1 menggunakan metode eksplorasi, diskusi, dan Tanya jawab. Siklus II menggunakan metode *picture and picture*. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwasiswa sedikit pasif, pada siklus II siswa lebih cenderung aktif dalam menggunakan media yang telah dibuat. kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Purwodiningratan Yogyakarta.

Kata Kunci: Metode *picture and picture*, Pembelajaran saintifik, Minat belajar kognitif

PENGEMBANGAN MODEL NHT MELALUI TUTOR SEBAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Nur Indah Rahmawati

IAIN Metro, Jl. Ki Hajar Dewantara No.15A, Iringmulyo, Kec. Metro Tim., Kota Metro, Lampung, Indonesia

Corresponding author, email: nur.indahfer@gmail.com

Abstrak: Pengembangan Model Number Head Together (NHT) Melalui Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Aktivitas Pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dengan tutor sebaya ditinjau dari aktivitas pembelajaran siswa. *Number Head Together* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas. Tutor sebaya dipilih dari seorang siswa yang berasal dari teman-teman kelompoknya yang memegang tugas sebagai mentor dan tutor dikalangnya sendiri. Data penelitian diperoleh melalui observasi/pengamatan langsung yang dibuktikan dengan lembar observasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Bandar Lampung semester genap. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dengan tutor sebaya efektif meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.

Kata Kunci: Aktivitas pembelajaran, *Numbered Heads Together*, Tutor sebaya

REPRESENTASI MATEMATIS MAHASISWA DALAM PEMECAHAN MASALAH

Nurhanurawati*

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr.
Soemantri Brojonegoro No. 1, Lampung, Indonesia

**Corresponding author*, tel: 082338266547, email: nurhanurawati94@gmail.com

Abstrak: Representasi matematis merupakan cara yang digunakan seseorang dalam mengomunikasikan gagasan matematis. Kemampuan representasi matematis sangat berkaitan dengan pemecahan masalah. Semakin banyak siswa belajar maka pemahaman ide matematisnya semakin luas sehingga ia akan mampu memecahkan masalah dengan berbagai cara atau metode. Dalam tulisan ini diungkap representasi matematis yang ditampilkan mahasiswa ketika menghadapi masalah. Penelitian kualitatif ini merupakan penelitian pendahuluan yang bertujuan mengeksplor representasi mahasiswa. Penelitian dilakukan pada 24 orang mahasiswa semester 3 Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lampung. Ketika mahasiswa diberikan masalah secara spontan tanpa direncanakan, 92% memberikan jawaban menggunakan numerik. Ironisnya 67 jawaban yang diberikan salah. Setelah diberikan scaffolding dengan menuntunnya melalui visualisasi ataupun verbal, siswa dapat menemukan jawabannya. Hal tersebut ternyata terjadi karena dalam perkuliahannya mahasiswa selalu diajak merepresentasikan pemikirannya secara numerik dari pada pictorial, lebih banyak menggunakan pendekatan abstrak daripada pendekatan konkret, lebih banyak verbal dari pada visual.

Kata Kunci: Representasi Matematis, Pemecahan Masalah

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP TEKINAN ZAT CAIR DI KELAS

Paulus G. D. Lasmono, Bonefasius Yanwar Boy, Hana Suryana*

Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Cenderawasih, Jl. Uncen Kotabaru
Abepura, Papua, Indonesia

*Corresponding author, email: Hannasuryana123@gmail.com

Abstrak: Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Tekanan Zat Cair Di Kelas. Telah dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model Inkuiri Terbimbing (X) terhadap hasil belajar siswa pada konsep tekanan zat cair (Y). Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Pre- Experimental Design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Pembangunan V Yapis Waena. Teknik Sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan cara *purposive sampling*, dan sampel siswa kelas VIIIA yang berjumlah 26 siswa. Penelitian ini menggunakan 2 instrumen yaitu instrument angket model pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan instrument tes hasil belajar konsep tekanan zat cair siswa. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa digunakan analisis *n-gain*. Hasil penelitian dan pengolahan data diperoleh ada peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata *n-gain* sebesar 0,83 yang termasuk kategori tinggi pada konsep tekanan hidrostatis siswa diperoleh 0,77, konsep hukum pascal diperoleh 0,88 yang termasuk dalam kategori tinggi, dan konsep hukum *Archimedes* siswa diperoleh 0,84 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: Hasil belajar, Model inkuiri terbimbing, Tekanan zat cair

**CRITICAL THINKING SKILLS: ASPEK ESENSIAL BANGSA
BERKARAKTER
DI ERA GLOBALISASI**

Pujiati*

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Sumantri
Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

*Corresponding author, email: pujiatifkipunila@gmail.com

Abstrak: *Critical Thinking Skills*: Aspek Esensial Bangsa Berkarakter Di Era Globalisas. *Critical Thinking Skills* merupakan salah satu keterampilan esensial di era global. Berpikir kritis dibutuhkan dalam pengambilan keputusan. Baik buruknya keputusan yang diambil oleh seseorang dalam kehidupan di masyarakat akan sangat ditentukan oleh kemampuan dirinya dalam menseleksi setiap informasi dan memilih alternative solusi terbaik. Keterampilan berpikir kritis memiliki peran strategis dan sangat esensial yang akan menentukan kualitas dan keberlanjutan hidup seseorang baik kapasitasnya sebagai diri pribadi maupun sebagai bagian dari masyarakat dunia. Era revolusi industry 4.0 dengan segala dinamikanya mengharuskan setiap insan di dunia ini mampu berkompetisi secara sehat. Melalui keterampilan berpikir kritis seseorang akan mampu survive dan dapat menjalani kehidupan dengan baik. Sebagai sebuah karakter esensial, berpikir kritis menjadikan seseorang lebih dinamis dan optimis dalam meraih kehidupan gemilang di era kesejagatan.

Kata Kunci: Bangsa Berkarakter, *Critical Thinking Skills*, Globalisasi

HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI

Putri Emilia Yuriza

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Sumantri
Brojonegoro No. 1, Bandar Lampung, Indonesia

**Corresponding author, email: putriemilia1101@gmail.com*

Abstrak: Hubungan antara Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Pada era globalisasi saat ini, peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengolah informasi. Kemampuan membaca akan mempengaruhi pengetahuan yang dimiliki seseorang. Pengetahuan seseorang akan membantu dirinya dalam berpikir untuk melakukan banyak hal yang sebelumnya tidak dikuasainya. Seseorang yang banyak membaca memiliki kualitas yang lebih dari orang yang sedikit membaca karena membaca adalah jendela dunia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kemampuan membaca pemahaman dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sampel penelitian ini terdiri dari 189 siswa kelas IX yang berasal dari tiga SMP di Jakarta Timur. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan uji hipotesis menggunakan korelasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal UKBI tahun 2009 untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman dan soal keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dikembangkan oleh Kamalia tahun 2011. Hipotesis penelitian diuji dengan rumus korelasi Pearson Product Moment dengan $\alpha=0,05$. Koefisien korelasi diperoleh sebesar 0,318 yang artinya terdapat hubungan positif antara kemampuan membaca pemahaman dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Kata Kunci: kemampuan membaca pemahaman, keterampilan berpikir tingkat tinggi

MATHEMATICS EDUTAINMENT DALAM BENTUK APLIKASI ANDROID YANG EFEKTIF

Putri Sukma Dewi, Sanriomi Sintaro
Universitas Teknokrat Indonesia

Corresponding author, email: Putri_sukma@teknokrat.ac.id

Abstrak: *Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android Yang Efektif.* Revolusi industri 4.0 menuntut pendidikan memberi respon cepat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Pendidikan perlu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi *mathematics edutainment* yang menarik dan edukatif dalam mata pelajaran matematika. Aplikasi ini berbasis *android* yang diharapkan dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan fleksibel dalam waktu, tempat dan kondisi. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan tujuan mengembangkan suatu produk *mathematics edutainment* menggunakan program *Construct 2*. Dalam pengembangannya menggunakan langkah R&D, hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah aplikasi *mathematics edutainment* yang efektif.

Kata Kunci: Edutainment, Efektif, Mathematics

**PROSES KEGIATAN PENGKAJIAN PEMBELAJARAN SECARA
KOLABORATIF DAN BERKELANJUTAN BERLANDASKAN PRINSIP
KOLEGIALITAS DAN *MUTUAL LEARNING* UNTUK MEMBANGUN
*LEARNING COMMUNITY***

Rahmat Prayogi*

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia

**Corresponding author*, email: rahmat.prayogi91@gmail.com

Abstrak: Proses Kegiatan Pengkajian Pembelajaran Secara Kolaboratif Dan Berkelanjutan Berlandaskan Prinsip Kolegialitas Dan *Mutual Learning* Untuk Membangun *Learning Community*. *Lesson Study* adalah kegiatan kolaboratif dari sekelompok pendidik untuk secara bersama-sama: (1) merencanakan pembelajaran (*plan*), (2) salah seorang pendidik (disebut guru/dosen model) melaksanakan pembelajaran di depan kelas dan pendidik lain (disebut observer) mengamati jalannya proses pembelajaran (*do*), dan (3) melakukan refleksi atau melihat lagi (*see*) pembelajaran yang telah dilaksanakannya, guna menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran yang mungkin muncul. Fokus pengamatan para pendidik dalam kegiatan *lesson study* adalah mengamati peserta didik atau kelompok peserta didik yang saling belajar. Observer tidak hanya mengamati masalah pada diri seorang peserta didik atau kelompok peserta didik. Observer menganalisa faktor-faktor yang menjadi penyebab kegiatan belajar peserta didik tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengamatan observer serta melihat rekaman video dan evaluasi kegiatan peserta didik, guru/dosen model dapat menarik kesimpulan atas pembelajaran yang Ia laksanakan. Dengan demikian kegiatan *lesson study* bagi para pendidik ini akan benar-benar menjadi forum belajar untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

Kata Kunci: Mutual learning, Learning community, Lesson study

SUPPORTING THE STUDENTS' LEARNING MEDIA BY LUVLINGUA APPLICATION

Novita EkaTristiana^{*}, Rahmatika Kayyis, Fitri Wulandari
STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Indonesia

Corresponding author, email: kayyis@stkipmpringsewu-lpg.ac.id

Abstract: Supporting The Students' Learning Media By Luvlingua Application. The purpose of this research is to evaluate the effectiveness of using Luvlingua™ android application to support the young learners to study English. The research was conducted at the English for Kids Level at D'Pals Home Learning Centre English Course. The researcher only took 5 students as the representative of the students since the design of this research was qualitative descriptive research design. The data collecting techniques used in this research was observation, interview, and questionnaire. In analyzing the data, the researcher did some activities such as; Cross checking the data that were gathered from observation, interview and questionnaire through triangulation data. The finding of the research showed that the young learners have positive response in studying English using Luvlingua™ and they are so interested using this app because of the sound and the colorful pictures that attract the students' intention. However, the application still needs development such as: including the interactive video and pronunciation games. Furthermore, it is suggested that the young learners should have rule in using the gadget because of its radiation.

Keywords: *Descriptive research design, English Young Learners, LuvLingua™ application*

**LAMBANG ADAT TUNGGU TUBANG: KEARIFAN LOKAL
BERWAWASAN PENDIDIKAN NILAI**

Ranando Sofiyah Hadi*, Sariyatun, Sri Yamtinah
Universitas Sebelas Maret, Indonesia

**Corresponding author, email: ranandosofiyanhadi@gmail.com*

Abstrak: *Lambang Adat Tunggu Tubang: Kearifan Lokal Berwawasan Pendidikan Nilai.* Kearifan lokal mempunyai peranan penting dalam pendidikan nilai di sekolah, karena melalui kearifan lokal dapat mewariskan nilai-nilai luhur yang diintegrasikan dalam materi pelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menjabarkan mengenai nilai-nilai yang ada pada kearifan lokal *Lambang Adat Tunggu Tubang*. Lambang Adat Tunggu Tubang terdiri atas lima lambang yaitu: *Pertama* adalah lambang Tombak yang memiliki makna nilai religius. *Kedua* adalah lambang Jala yang memiliki nilai harmonis/keselarasan. *Ketiga*, adalah lambang Kapak yang memiliki nilai keadilan. *Keempat* adalah lambang Guci yang memiliki nilai toleransi. *Kelima* adalah lambang Tubang yang memiliki nilai persatuan. Kemudian nilai-nilai yang dapat digali dari kearifan lokal tersebut agar dapat diaktualisasikan oleh peserta didik dalam kehidupannya dimasa kini dan masa yang akan datang.

Kata Kunci: Kearifan lokal, Lambang adat tunggu tubang, Nilai-nilai

HUBUNGAN PELAKSANAAN PRAKTIKUM DAN KETERAMPILAN GENERIK SAINS DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Regi Rahma Ramadani*, Berti Yolida

Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No.1 Bandarlampung

*Corresponding author, tel: +6285279543118, email: regirahma6@gmail.com

Abstrak: Hubungan Pelaksanaan Praktikum dan Keterampilan Generik Sains dengan Hasil Belajar Peserta Didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Bandar Lampung pada materi “Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup”. Sampel penelitian adalah 32 peserta didik kelas VII dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Desain yang digunakan yaitu deskriptif korelasional. Data penelitian diperoleh dari angket pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains, lembar observasi keterampilan generik sains dan soal ulangan harian materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup. Analisis data menggunakan uji korelasi *pearson product moment* dan korelasi regresi ganda. Hasil analisis inferensial dengan SPSS 17.0 diperoleh nilai sig. Lebih kecil dari 0,005 ($0.000 < 0,05$). Dengan demikian, disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil belajar, Keterampilan generik sains, Pelaksanaan praktikum

**INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA
TUNANETRA
INNOVATION OF MATHEMATIC LEARNING IN BLIND STUDENTS**

Rina Agustina* , Nurul Farida

Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro Jl. Ki Hajar
dewantara No. 116 Iringmulyo, Metro Timur Kota Metro, Lampung 34111

**Corresponding author, tel: 085279967987, email: aasyiqun1212@gmail.com*

**Abstrak: Inovasi Pembelajaran Matematika Pada Siswa Tunanetra
Innovation Of Mathematic Learning In Blind Students.** Pembelajaran matematika siswa tunanetra selama ini hanya terbatas pada penggunaan buku braille saja. Diperlukan inovasi dalam buku braille agar tidak terasa monoton. Selain itu, pembelajaran juga dapat memanfaatkan smartphone siswa tunanetra agak penggunaannya menjadi lebih efektif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar matematika 3D berbantu android bagi siswa tunanetra. Model pengembangan yang digunakan adalah adaptasi model Plomp yang meliputi *preliminary research, prototyping, dan assessment*. Subyek penelitian adalah siswa tunanetra SMPLB Negeri Metro dan SLB-A Bina Insani Bandar Lampung. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu: (1) Mengalalisis hasil observasi bahan ajar matematika, dan (2) Menganalisis hasil validasi ahli materi, pembelajaran dan desain. Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) Dibutuhkan inovasi pada bahan ajar braille untuk pembelajaran matematika yang sesuai dengan kondisi siswa tunanetra, (2) Diperlukan inovasi aplikasi andorid untuk membantu siswa tunanetra dalam belajar secara mandiri dan (3) Bahan ajar matematika 3D berbantu android mendapatkan nilai rata-rata 83,3% kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi, pembelajaran dan desain.

Kata Kunci : Inovasi Pembelajaran, Matematika, Siswa Tunanetra

HUBUNGAN IMPLEMENTASI PRAKTIKUM SISTEM PERNAPASAN DAN KETERAMPILAN GENERIK SAINS DENGAN HASIL BELAJAR

Rina Athiyah Fitriyanti* dan Berti Yolida

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1 Bandar
Lampung

**Corresponding author*, tel :+628976182676, email: rinaathiyahxia2@gmail.com

Abstrak: Hubungan Implementasi Praktikum Sistem Pernapasan dan Keterampilan Generik Sains dengan Hasil Belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar. Desain penelitian ini adalah deskriptif korelasional. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII H di MTsN 2 Bandar Lampung yang melakukan praktikum materi sistem pernapasan manusia dan ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Data pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari angket pelaksanaan praktikum, angket keterampilan generik sains, dan lembar observasi keterampilan generik sains sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia. Data tersebut dianalisis menggunakan analisis korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil belajar, Keterampilan generik sains, Pelaksanaan praktikum

ANALISIS KESALAHAN PELAFALAN BUNYI VOKAL BAHASA PRANCIS PADA MAHASISWA BAHASA PRANCIS TINGKAT AWAL

Riska Luvita Yanti*, Muhammad Sukirlan, Nani Kusri

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1, Indonesia

**Corresponding author, tel: +6285809484037, email: riskaluvita26@gmail.com*

Abstrak: Analisis Kesalahan Pelafalan Bunyi Vokal Bahasa Prancis Pada Mahasiswa bahasa Prancis Tingkat Awal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk kesalahan pelafalan bunyi vokal yang dilakukan oleh mahasiswa bahasa Prancis semester II dan mengidentifikasi faktor penyebab kesalahan pelafalan tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu pelafalan mahasiswa bahasa Prancis semester II yang berbahasa pertama bahasa Indonesia. Sampel penelitian diambil sebesar 100% pada satu kelas, sehingga diperoleh sampel penelitian sebanyak 3 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui teknik rekam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesalahan bunyi vokal yang dilakukan oleh mahasiswa bahasa Prancis terletak pada bunyi [œ], [ɔ̃], [ø], [œ̃], [ã], dan [Ë]. Faktor penyebab terjadinya kesalahan pelafalan yang paling dominan yaitu faktor interlingual, dalam hal ini pengaruh bahasa pertama (B1). Sedangkan untuk faktor intralingual, kesalahan paling banyak disebabkan penerapan kaidah berbahasa yang tidak sempurna.

Kata Kunci: Bunyi vokal bahasa Prancis, Faktor penyebab kesalahan, Kesalahan pelafalan

**ANALISIS PEMAHAMAN MITIGASI BENCANA MELALUI MODEL
PENYULUHAN PADA SISWA KELAS ATAS DI SD MUHAMMADIYAH
MACANAN**

Risky Dwi Cahya*, ProboSiwi

PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan Jl. Ki Ageng Pemanahan No. 19
Yogyakarta

**Corresponding author, tel: 081901837620, email; riskydwicahya@gmail.com*

Abstrak: Analisis Pemahaman Mitigasi Bencana Pada Siswa Kelas atas di SD Muhammadiyah Macanan. Tujuan dari penelitian ini adalah ; 1. Untuk mengetahui tingkat pemahaman masyarakat sekolah di SD Muhammadiyah Macanan mengenai bencana yang terjadi di daerah mereka. 2. Mengetahui model penyuluhan yang sesuai pendidikan bencana untuk masyarakat sekolah di SD Muhammadiyah Macanan. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan jenis penelitian deskriptif yang mendeskripsikan fenomena-fenomena yang terjadi. Subjek kajian ini adalah siswa kelas atas yang terdiri dari kelas 4, 5, dan 6. Objek penelitian adalah hasil penyuluhan dan pembelajaran terkait mitigasi bencana kepada para siswa. Teknik pengambilan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan studi literatur. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mendeskripsikan hasil dari pengambilan data-data tersebut. Hasil kajian menunjukkan bahwa pengetahuan siswa di SD Muhammadiyah Macanan sangat kurang, berdasarkan data 20 siswa, hasil angket menunjukkan indikator “kurang mengetahui” mengenai bencana hidrologis dan geologis. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi sekolah-sekolah di daerah Sleman Yogyakarta dalam membangun pengasuhan dan pemahaman sekolah siap siaga bencana.

Kata Kunci: Mitigasi bencana, Siswa kelas atas, Sekolah tanggap bencana

PENGGUNAAN METODE BISIK BERANTAI DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK

Rr. Dwi Astuti*

STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Indonesia

**Corresponding author, email: dwiastuti747@gmail.com*

Abstrak: Penggunaan Metode Bisik Berantai dalam Pembelajaran Menyimak. Kemampuan menyimak harus diperhatikan dari sejak dini. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan menyimak, salah satunya adalah metode yang digunakan guru, maka dari itu perlu diadakan usaha untuk melatih keterampilan menyimak atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk mendeskripsikan penggunaan metode bisik berantai dalam pembelajaran Menyimak. Penelitian ini, berjudul Penggunaan Metode Bisik Berantai dalam Pembelajaran Menyimak. Masalah dalam penelitian ini bagaimana penggunaan metode bisik berantai pada pembelajaran Menyimak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menjelaskan penggunaan pelaksanaan metode bisik berantai pada siswa SD N. 2 Pringsewu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini adalah hasil pengamatan secara langsung. Data yang dikumpulkan dideskripsikan sesuai pengamatan peneliti. Hasil pengamatan ternyata dengan menggunakan metode simak berantai siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran, siswa selalu berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran, dengan demikian melalui metode ini siswa bisa melatih kemampuan menyimak mereka.

Kata Kunci: Metode Bisik Berantai, Pembelajaran Menyimak

**PENDIDIKAN NILAI DAN KEARIFAN LOKAL DALAM ANTOLOGI
CERPEN KACAPIRING KARYA DANARTO KAJIAN
STRUKTURALISME GENETIK**

Sarjinah Zamzanah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia

**Corresponding author, email: zamzanah@gmail.com*

Abstrak: Pendidikan Nilai Dan Kearifan Lokal Dalam Antologi Cerpen Kacapiring Karya Danarto Kajian Strukturalisme Genetik. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pendidikan nilai dan kearifan lokal dalam antologi cerpen *Kacapiring* karya Danarto. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengungkap pendidikan nilai dan kearifan lokal yang terdapat pada antologi cerpen *Kacapiring* karya Danarto. Untuk mencapai tujuan itu, peneliti menggunakan teori strukturalisme genetik yang dikemukakan oleh Guldman. Penelitian ini menggunakan metode dialektik. Cara kerja dalam aplikasi metode ini adalah pemahaman dan penjelasan. Cerpen-cerpen dalam antologi *Kacapiring* dipahami dengan cara dianalisis dan dijelaskan dengan dibantu rujukan dari luar teks. Untuk mengungkap pendidikan nilai dan kearifan lokal, cerpen dipahami melalui hubungan antarokoh dan hubungan tokoh dengan lingkungannya. Kemudian, pikiran, gagasan, dan ide dari relasi tokoh tersebut dipertentangkan dengan kelompok lainnya sehingga ditemukan pandangan dunia pengarang. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa antologi cerpen *Kacapiring* terdapat pendidikan nilai dan kearifan lokal. Pendidikan nilai berupa perilaku tokoh yang menunjukkan kepedulian sosial: sedekah bahan pangan dan sandang. Adapun kearifan lokal (Jawa) ditunjukkan oleh perilaku tokoh yang melakukan ritual menghanyutkan diri di sungai (*ngeli*). Hal ini bermakna bahwa manusia dalam menjalani hidup dengan mengalir saja, berpasrah diri kepada Tuhan Yang Maha Esa yang melalui usaha. Melalui antologi cerpen *Kacapiring*, Danarto menyampaikan pesan bahwa manusia harus peduli dengan sesama dan lingkungan hidupnya. Hal ini dapat berupa kejujuran, kepedulian terhadap tanah kuburan, tempat-tempat ibadah, dan pepohonan. Hidup manusia masih berproses, maka dijalani dengan mengalir saja dan berusaha berbuat baik. Itulah pesan Danarto melalui karyanya.

Kata Kunci: Cerpen, Kearifan lokal, Pendidikan nilai, Strukturalisme genetik

PENGARUH *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SAINS PADA MATERI INTERAKSI MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA

Selvy Salviola^{*}, Rini Rita T. Marpaung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeritas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No. 1, Indonesia

**Corresponding author*, tel: +6285841000712, e-mail: salviola50@gmail.com

Abstrak: Pengaruh *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Literasi Sains dalam Materi Interaksi Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung dalam materi "Interaksi mahluk hidup dengan lingkungannya". Sampel penelitian adalah 60 siswa kelas VII yang dipilih dengan teknik *cluster random sampling*. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent pretest-posttest control group design*. Instrumen penelitian menggunakan pertanyaan *pretest-posttest* dan kuesioner untuk tanggapan siswa. Aktifitas data dianalisis secara deskriptif, sedangkan nilai *pretest-posttest* dan *n-Gain* dianalisis dengan *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase rata-rata respons siswa adalah 92,2 dengan kriteria "sangat baik". Dengan demikian penerapan model pembelajaran penemuan memiliki efek yang signifikan pada kemampuan literasi sains siswa dalam materi "Interaksi mahluk hidup dengan lingkungannya".

Kata Kunci: *Discovery learning*, Lingkungan, Literasi sains

**PENGARUH *PRE LECTURE QUIZ* DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA DAN PENGUASAAN
KONSEP**

Siti Hardiyanti*, Bayu Saputra

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr.
Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

**Corresponding author*, e-mail: hardiyantisiti764@gmail.com

Abstrak: Pengaruh *Pre Lecture Quiz* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dan Penguasaan Konsep. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh *pre lecture quiz* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*. Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, dan diperoleh kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen serta kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol. Materi kimia yang diajarkan pada penelitian ini adalah asam basa Arrhenius. Pengaruh *pre lecture quiz* diukur berdasarkan uji regresi sederhana. Hasil uji regresi sederhana pada taraf signifikansi sebesar 0,05 menunjukkan adanya pengaruh linier positif dari *pre lecture quiz* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep, dengan kontribusi sebesar 16,9% dipengaruhi oleh *pre lecture quiz*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *pre lecture quiz* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep.

Kata Kunci: Asam basa Arrhenius, Berpikir kreatif, *Pre lecture*

**MEDIA PUZZLE GAMES DALAM KETERAMPILAN MENULIS
KARANGAN DESKRIPSI BAHASA PRANCIS SISWA
KELAS XI SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG**

Siti Nurjanah¹

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

Abstrak: Media Puzzle Games dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Bandarlampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *puzzle games* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 9 Bandarlampung. Penelitian ini menggunakan metode *pre experimental* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Subjek dalam penelitian ini ialah 31 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 54,03 dan *posttest* sebesar 75,80. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa meningkat sebesar 21,77 . Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata N-gain 0,45 dan thitung sebesar 17,080 yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai ttabel sebesar 2,042 dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga nilai thitung > ttabel. Hasil peneleitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada data *pretest* dan *posttest*.

Kata Kunci: Bahasa Prancis, Keterampilan Menulis, Media *Puzzle*

PENGARUH METODE *BLENDED LEARNING* DENGAN *GOOGLE CLASSROOM* PADA MATA KULIAH STATISTIKA EKONOMI

Sugama Maskar^{1,*}, Endah Wulantina²

^{1,2}Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan Universitas Teknokrat Indonesia, Jl. ZA. Pagar Alam No.9 -11, Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung.

**Corresponding author*, tel/fax : 085659531796,
email: sugama_maskar@teknokrat.ac.id

Abstrak: Pengaruh Metode Blended Learning dengan Google Classroom pada Mata Kuliah Statistika Ekonomi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode *Blended Learning* dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* terhadap peningkatan pemahaman kognitif peserta didik pada materi Statistika Ekonomi II di Program Studi Manajemen Universitas Teknokrat Indonesia. Teknik penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan cara membandingkan nilai rerata awal dan rerata akhir setelah peserta didik melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode *Blended Learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rerata akhir lebih baik dari rerata awal dengan perbandingan 30.22 dan 7.66. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan Uji *Mann-Whitney U* yang menunjukkan bahwa nilai *p-value (asyimp. Sig.)*=0.00 < 5%, artinya bahwa terdapat perbedaan nilai rerata yang signifikan antara nilai awal dan nilai akhir. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *Google Classroom* dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik pada mata kuliah Statistika Ekonomi II di Program Studi Manajemen Universitas Teknokrat Indonesia.

Kata Kunci: *Blended Learning, Google Classroom, Statistika*

MENGEMBANGKAN POLA BERPIKIR MATEMATIS SISWA DI ERA *SOCIETY* 5.0

Sugeng Sutiarmo^{1,*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author*, e-mail: sugeng.sutiarmo@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Mengembangkan Pola Berpikir Matematis Siswa di Era Society 5.0.

Berpikir merupakan aktivitas mental yang pasti dilakukan manusia, karena hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Secara bahasa, berpikir adalah menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Proses berpikir yang terjadi itu bersifat non-fisik, karena terjadi di akal, dan akal itu tidak dapat dilihat. Meskipun akal itu tidak terlihat, tapi para ahli berpendapat bahwa proses berpikir itu terjadi pada organ otak. Berpikir matematis dimaknai dengan kemampuan untuk berpikir secara rasional, mengkaji fenomena yang ada dan menyusunnya secara prosedural matematika, serta membangun kerangka berpikir untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Era *society* 5.0 adalah suatu konsep kehidupan masyarakat yang memanfaatkan teknologi informasi dalam menyelesaikan masalah sosial. Artikel ini akan menjelaskan “bagaimanakah mengembangkan pola berpikir matematis siswa di era *society* 5.0?”

Kata Kunci: Berpikir, Matematis, *Society* 5.0

**KEMAMPUAN MENULIS CERITA FABEL MENGGUNAKAN MEDIA
GAMBAR BERANTAI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS VII SMPN 1 MELAYA: SEBUAH KAJIAN
STRUKTUR GRAMATIKAL**

Titis Sugiyantiningtyas^{1,*}, Muttafaqur Rohmah², I Wayan Ardi Sumarta³

^{1,2}Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi

³ FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author, e-mail: tyasning.gunawan@gmail.com*

Abstrak: Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Media Gambar Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Smpn 1 Melaya: Sebuah Kajian Struktur Gramatikal. Penelitian tentang kemampuan menulis cerita fabel menggunakan media gambar berantai dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMPN 1 Melaya: sebuah kajian struktur gramatikal bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMPN 1 Melaya dalam pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari struktur gramatikalnya (2) Mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi kendala siswa kelas VII SMPN 1 Melaya dalam menuliskann teks fabel dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam mewujudkan tujuan tersebut, peneliti menggunakan rancangan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas VII SMP N 1 Melaya. Data dikumpulkan dengan metode tes dan wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa penulisan cerita fabel ditinjau dari segi gramatika yakni morfologi dan sintaksis dalam kategori baik. Selain itu, dalam penulisan siswa menemui kendala yang beragam seperti sulit untuk menungkan ide, menyusun kata, menyusun kalimat yang sesuai, penggunaan tanda baca hingga penentuan alur.

Kata Kunci: Cerita Fabel, Gambar Berantai, Morfologi, Sintaksis

SLIDESGO: PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN

Umi Salamah^{1,*}, Lulud Oktaviani²

^{1,2} Universitas Teknokrat Indonesia

**Corresponding author, e-mail: umisalamah29@yahoo.com*

Abstrak: Slidesgo: Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Pada Materi Perkembangbiakan Hewan. Mengajar dikelas tidak hanya sebatas dengan menyampaikan materi, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kesulitan materi yang diajarkan, cara mengajar, usia siswa, motivasi siswa, hingga kepada kemajuan teknologi yang dewasa ini sudah sampai pada tahap revolusi industri 4.0. Secara garis besar, guru hendaknya selalu memperbaiki cara mengajar dan mengikuti perkembangan, khususnya teknologi, *slidesgo*. *Slidesgo* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai multimedia untuk mengajar dikelas terutama pada materi perkembangbiakan hewan dimana siswa membutuhkan gambaran atau visualisasi terkait dengan materi yang diajarkan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan penggunaan *slidesgo* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN 4 Mesuji Timur. Penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus dan pada akhirnya penerapan penggunaan *slidesgo* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SDN 4 Mesuji Tinur dan dapat digunakan. Berdasarkan penelitian ini, maka media pembelajaran *slidesgo* dapat dijadikan sebagai media alternative dalam mengajar IPA dikelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teknologi, Sekolah Dasar

HUBUNGAN KUALITAS LINGKUNGAN KELUARGA DENGAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Vivi Irzalinda^{1,*}, Gian Fitria Anggraini², Ari Sofia³

^{1,2,3}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author*, e-mail: vivirzalinda@gmail.com

Abstrak: Hubungan Kualitas Lingkungan Keluarga Dengan Karakter Anak Usia Dini. Keutamaan penelitian ini adalah upaya menyusun instrumen karakter anak usia dini dan kualitas lingkungan keluarga. Sehingga diharapkan dapat berkontribusi dalam mengatasi isu rendahnya kualitas SDM pada sebagian generasi muda. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan kualitas lingkungan keluarga terhadap karakter anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *cross sectional study*. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Kota Bandar Lampung. Metode pengambilan sampel sekolah menggunakan metode *cluster random sampling*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Total sampel sebanyak 30 keluarga. Metode analisis data menggunakan uji korelasi spearman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan signifikan positif antara kualitas lingkungan keluarga dengan karakter anak usia dini ($r=0,275$, $p=0,003$).

Kata Kunci: Kualitas Lingkungan Keluarga, Karakter, Anak Usia Dini

MEMPERKAYA WARRANT SISWA MENGGUNAKAN INSTRUMEN PILIHAN JAMAK BERALASAN MATERI FLUIDA STATIS

Viyanti^{1,*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

*Corresponding author, e-mail: viyanti.1980@fkip.unila.ac.id.

Abstrak: Memperkaya Warrant Siswa Menggunakan Instrumen Pilihan Jamak Beralasan Materi Fluida Statis. Keterampilan berargumentasi memiliki peran sentral dalam pembelajaran sains terutama fisika. Keterampilan berargumentasi berperan penting membangun eksplanasi, model dan teori karena melibatkan siswa dalam membangun dan membenarkan sains. Produksi keterampilan berargumentasi indikator *warrant* dapat dianalisis melalui instrumen pilihan ganda beralasan. Tujuan penelitian adalah memperkaya *warrant* siswa menggunakan instrumen pilihan jamak beralasan materi fluida statis. Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif dengan populasi siswa SMA Kelas XI di wilayah kota Bandar Lampung dan sampel berjumlah 65 siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan lebih dari 60% siswa terampil memproduksi keterampilan berargumentasi indikator *warrant* dengan level 2. Hasil ini menggambarkan bahwa kemampuan berargumentasi siswa memproduksi *warrant* dapat diperkaya menggunakan instrumen pilihan jamak beralasan. Instrumen ini juga sebagai strategi alternatif memproduksi *warrant* siswa terkait fenomena untuk mendorong siswa membangun argumen.

Kata Kunci: *Warrant*, Fluida Dinamis, Instrumen Penilaian, Pilihan Jamak Beralasan

ANALISIS PENGGUNAAN ALAT PERAGA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI OPERASI HITUNG DI SEKOLAH DASAR

Wahyu Andika^{1,*}, Probosiwi²

^{1,2}FKIP Universitas Ahmad Dahlan Jl. Ki Ageng Pemanahan No. 19 Yogyakarta

**Corresponding author, tel/fak : 085269902633,
e-mail: wahyuandika2802@gmail.com*

Abstrak: Analisis Penggunaan Alat Peraga Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Operasi Hitung Di Sekolah Dasar. Tujuan artikel ini adalah menganalisis bagaimana penggunaan alat peraga edukatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran pada materi operasi hitung untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Metode kajian yang digunakan adalah studi literature. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, alat peraga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dalam hal ini diharapkan guru mampu menggunakan alat peraga seoptimal mungkin. Alat peraga edukatif yang digunakan yaitu congklak sebagai inovasi pengembangan alat peraga edukatif berbasis permainan anak tradisional. Alat peraga menjadi fokus yang menarik untuk dibahas dan diterapkan karena dengan adanya alat peraga tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih inovatif, efektif, menyenangkan, serta dapat merangsang keaktifan dan kreativitas siswa. Congklak sebagai bentuk inovasi alat peraga berbentuk koper yang memiliki sepuluh lubang kecil dan satu lubang besar di ujung kiri dan kanan. Alat peraga ini dilengkapi dengan manik-manik yang berwarna sebagai alat untuk menjalankan permainan tersebut.

Kata Kunci: Alat Peraga Edukatif, Kognitif, Operasi Hitung

PENERAPAN METODE *COOPERATIVE LEARNING* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Widi Handoko^{1,*}, Probosiwi²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jl. Ki Ageng Pemanahan No. 19
Sorosutan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

**Corresponding author, e-mail: hwidi141@gmail.com*

Abstrak: Penerapan Metode *Cooperative Learning* pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Tujuan penelitian adalah meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III sekolah dasar pada pembelajaran tematik melalui metode *cooperative learning*. Media pembelajaran yang digunakan adalah monopoli pada sub tema IV pembelajaran I di SD Purwodiningratan 1 Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sumber data diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap guru serta siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif kuantitatif melalui tes. Hasil penelitian adalah peserta didik mendapatkan keterampilan dari proses belajar mengajar dengan Media Monopoli. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas melalui beberapa beberapa siklus. Teknik pengumpulan data di lakukan dengan cara observasi dengan wawancara, Siklus 1 eksplorasi, Siklus 2 Penerapan media Monopoli dengan metode *Cooprative Learning*. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan model *cooprative learning* dengan Media Monopoli untuk meningkatkan mutu belajar Peserta didik. dan uji coba kelompok kecil sehingga produk dinyatakan valid dan layak digunakan apabila pembelelajaran berjalan sesuai apa yang di harapkan. Hasil percobaan media monopoli 83,75%., dan uji coba kelompok kecil (6 -7 siswa) diperoleh persentase 83,11%, dan pada uji coba kelompok besar (19 siswa) diperoleh persentase 89,88%. sehingga media monopoli dinyatakan valid dan layak digunakan pada pembelajaran, Tematik.

Kata Kunci: *Cooperative Learning*, Pembelajaran Tematik, Sekolah Dasar

KEBUTUHAN PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MASALAH TIPE PISA KONTEKS DATA BPS PROVINSI LAMPUNG

Widyastuti^{1,*}, Agung Putra Wijaya², Santy Setiawati³

^{1, 2, 3} FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author, e-mail: widyastuti.1986@fkip.unila.ac.id*

Abstrak: Kebutuhan Pengembangan LKPD Berbasis Masalah Tipe PISA Konteks Data BPS Provinsi Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA konteks data BPS Provinsi Lampung. Pengukuran dilakukan di SMPN 21 Bandarlampung dan SMPN 9 Bandarlampung. Data dikumpulkan dengan angket kebutuhan siswa dan kuisisioner kebutuhan guru yang diberikan kepada 5 orang guru matematika dan 236 siswa yang terpilih secara acak. Hasil analisis kuisisioner kebutuhan guru menunjukkan bahwa (i) 60% guru kadang-kadang menggunakan LKPD buatan sendiri sedangkan LKPD buatan penerbit sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran; (ii) 40% guru menyatakan kadang-kadang menggunakan LKPD berbasis masalah matematis; (iii) 100% guru menyatakan sudah memperhatikan literasi matematis siswa dalam kegiatan pembelajaran; dan (iv) 100% guru menyatakan perlu dilakukan pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA konteks data BPS Provinsi Lampung. Hasil angket kebutuhan siswa memberikan informasi bahwa (i) 50,4% siswa mengalami masalah dalam mempelajari statistika; (ii) 72,5% siswa lebih memahami materi dengan LKPD yang memuat kegiatan pemecahan masalah; (iii) 30,9% siswa menyukai soal matematika yang menarik dan menantang seperti soal PISA; serta (iv) 47,5% siswa setuju menggunakan LKPD matematika berbasis masalah tipe PISA dengan disertai gambar-gambar yang menarik dan data real sesuai dunia nyata. Sehingga, disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA konteks data BPS Provinsi Lampung perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis.

Kata Kunci: LKPD, Berbasis Masalah, PISA, BPS

SISTEM KEKERABATAN MASYARAKAT LAMPUNG PEPADUN

Windo Dicky Irawan^{1,*}, Dewi Sri Kuning²

^{1,2}FKIP Universitas Muhammadiyah Kotabumi

*Corresponding author, e-mail: abubilqis90@gmail.com

Abstrak: Sistem Keekerabatan Masyarakat Lampung Pepadun. Artikel ini ditulis untuk mendeskripsikan bentuk sistem keekerabatan masyarakat Lampung Pepadun Kotabumi Lampung Utara. Data dalam penelitian ini terdiri atas sistem keekerabatan masyarakat Lampung berdasarkan garis kelompok keekerabatan yang bertalian darah, kelompok keekerabatan yang bertalian perkawinan, dan kelompok keekerabatan yang bertalian adat mawarei dalam masyarakat Lampung Pepadun Kotabumi Lampung Utara. Data telah dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, dan perekaman. Temuan penelitian ini adalah 1) bentuk sistem keekerabatan berdasarkan garis kelompok keekerabatan yang bertalian darah dalam masyarakat Lampung Pepadun, yaitu *warei, apak kemaman, adek warei, dan anak*, 2) kelompok keekerabatan yang bertalian perkawinan dalam masyarakat Lampung Pepadun, yaitu *lebu, benulung, kenubi, pesabaian, dan mirul mengiyan*, dan 3) kelompok keekerabatan yang bertalian adat mawarei dalam masyarakat Lampung Pepadun, yaitu *anak angkat, dan mawarei adat atau bersaudara orang luar*.

Kata Kunci : Sistem Keekerabatan, Lampung Pepadun, Kotabumi

PENGARUH MODEL *GUIDED INQUIRY* TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK

Yesi Susanti^{1,*}, Darlen Sikumbang², Tri Jalmo³

^{1,2,3}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author*, tel/fax : 081368910541, e-mail: yesisan69@gmail.com

Abstrak: Pengaruh Model Guided Inquiry Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh model *guided inquiry* dalam meningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif peserta didik. Penelitian ini merupakan eksperimental semu dengan desain pretes-postes kelompok tak ekuivalen. Sampel dalam penelitian adalah peserta didik SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan kelas X MIA 1 (kelompok eksperimen) dan X MIA 3 (kelompok kontrol) yang diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*. Data penelitian diperoleh dari pretes-postes dengan keterampilan proses sains dinilai dari soal uraian dan hasil belajar kognitif peserta didik dinilai dari soal pilihan jamak, kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *guided inquiry* terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif peserta didik. Signifikansi pengaruh dari model *guided inquiry* terhadap keterampilan proses sains peserta didik yaitu 0,000 ($p < 0,05$). Signifikansi pengaruh dari model *guided inquiry* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik yaitu 0,000 ($p < 0,05$).

Kata Kunci: *Guided Inquiry*, Keterampilan Proses Sains, Hasil Belajar Kognitif

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP LITERASI SAINS PADA ASPEK KONTEN DAN PROSES

Yulia Uji Taba^{1,*}, Rini Rita T. Marpaung², Berti Yolida³

^{1,2,3}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author*, tel/fax : 085269290420, e-mail: tabayulia@gmail.com

Abstrak: Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Literasi Sains pada Aspek Konten dan Proses. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh *discovery learning* terhadap kemampuan literasi sains aspek konten dan proses peserta didik. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah ekosistem. Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent pretes-posttes control group design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yaitu VII G sebagai kelas eksperimen dan VII H sebagai kelas kontrol yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Pengaruh model *discovery learning* diukur berdasarkan uji *independent sample t-test*. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.00 yang berarti bahwa model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi sains peserta didik. Dengan demikian penerapan model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi sains aspek konten dan proses peserta didik.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Ekosistem, Kemampuan Literasi Sains

PENGEMBANGAN LKS MENULIS CERPEN DENGAN STRATEGI 3M

Hastuti^{1,*}, Tri Riya Anggraini²
^{1,2}STKIP PGRI BANDAR LAMPUNG

**Corresponding author, e-mail: Hastuti@gmail.com*

Abstrak: Pengembangan LKS Menulis Cerpen dengan Strategi 3M. *Based on observations and interviews, it is said that students have low interest in writing, inappropriate strategies, and student worksheets that are not in line with learning objectives. In this case, the development of teaching materials "LKS" combines the two theories for better. This means that the two theories of Jolly and Bolitho with Dick and Carey's theory are combined to complement each other. When the two theories are combined, the steps passed are as follows. (1) Identification of needs. (2) Exploration of material needs. (3) Contextual realization. (4) Pedagogical realization through assignments and exercises in teaching materials. (5) Production of teaching materials, namely teaching materials in the form of student worksheets writing short stories based on 3M. (6) Expert validation. In this research, validation needed is material expert, learning expert, and linguist. (7) Revision of teaching materials based on information and input from expert validation. (8) The use of teaching materials by students. (9) Evaluation of teaching materials.*

Keywords: *LKS Development, Short Story Writing, 3M Strategy*

PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK CERDAS ISTIMEWA DI SEKOLAH DASAR

Ulwan Syafrudin^{1,*}, Devi Nawangsasi²

^{1,2}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author, e-mail: ulwan.syafrudin@fkip.unila.ac.id*

Abstrak: Perkembangan Sosio-Emosional Anak Cerdas Istimewa Di Sekolah Dasar. Penelitian ini mengkaji mengenai perkembangan anak cerdas istimewa khususnya tentang perkembangan sosio-emosionalnya yang memiliki sedikit hambatan. Metodologi yang dipakai dalam penelitian ini adalah studi kasus di mana data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini merupakan salah satu anak berjenis kelamin laki-laki usia 12 tahun yang duduk di bangku kelas VI SD. Hasil penelitian menunjukkan adanya tanda-tanda bahwa anak tersebut mengalami permasalahan dalam perkembangan sosio-emosionalnya yaitu merasa rendah diri dan tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan pergaulannya, sehingga dibutuhkan bimbingan dan motivasi dari orang dewasa agar dia merasa percaya diri dan dapat menyesuaikan diri dalam pergaulan dengan teman-temannya.

Kata Kunci: Anak Cerdas Istimewa, Perkembangan Sosio-Emosional

STUDI LITERASI ; MERAWAT KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS CALON PENDIDIK

Moch Johan Pratama^{1,*}, Een Haenillah², Hasan Hariri³,
Rizky Drupadi⁴, Ridwan Rosidi Muawi⁵

^{1,2,3,4,5}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author, e-mail: mochjohanp@gmail.com*

Abstrak: Studi Literasi ; Merawat Kesejahteraan Psikologis Calon Pendidik.

Profesionalitas seorang guru sebagai pendidik ditandai dengan penguasaan empat kompetensi yaitu pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial (Mulyasa, 2011: 75). Aspek yang seringkali luput dari perhatian dan upaya pengembangan adalah aspek kepribadian seorang pendidik, sehingga belakangan ini marak diberitakan berbagai kasus yang melibatkan pendidik sebagai cerminan dari kualitas pribadi yang kurang sehat. Pribadi yang sehat merupakan pribadi yang sejahtera kondisi psikologisnya. Ryff (2014) menjelaskan bahwa kesejahteraan psikologis ditandai dengan penguasaan berbagai kemampuan psikologis seperti : 1) Kemampuan untuk menerima diri, 2) Kemampuan untuk bersikap mandiri, 3) Kemampuan untuk mengelola lingkungan, 4) Kemampuan untuk bertumbuh secara pribadi, 5) Kemampuan untuk merancang tujuan hidup yang bermakna dan 6) kemampuan untuk menjalin hubungan positif dengan orang lain. Pembentukan Pribadi yang sehat membutuhkan proses panjang yang terstruktur dan sistematis, dalam konteks ini idealnya kepribadian seorang guru dibentuk sejak masa pendidikan (pre-service). Menyikapi hal ini, maka sudah selayaknya Perguruan Tinggi sebagai unit pelaksana pendidikan tinggi melakukan upaya nyata untuk membentuk dan merawat kesejahteraan psikologis para calon guru. Upaya tersebut haruslah dirancang secara terstruktur dan sistematis sesuai dengan tahapan perkembangan psikologis mahasiswa, sehingga diharapkan dapat menghasilkan pendidik dengan kualitas kepribadian yang sehat.

Kata Kunci: Kesejahteraan Psikologis, Kepribadian, Guru

ERA DIGITAL: PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Sugiana^{1,*}, Tommy Rizki Prasetyo², Devi Nawangsasi³, Rizky Drupadi⁴,

^{1,3,4}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

²STKIP Pelita Pratama Jln. Raya Trip Jamak Sari, Sumurpecung, Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten

**Corresponding author, e-mail: ana.sugiana@fkip.unila.ac.id*

Abstrak: Era Digital: Perkembangan Fisik Motorik Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Anak-anak generasi masa kini merupakan generasi digital native, yaitu mereka yang sudah mengenal media elektronik dan digital sejak lahir (Ikatan Dokter Indonesia). Generasi Imigran Digital dapat dengan mudah mencari sumber belajar dan kegiatan lain melalui internet, dari mencari sumber belajar sampai dengan bermain game. Penggunaan internet ataupun gadget untuk anak usia dini sangat berpengaruh diberbagai aspek, yaitu aspek kesehatan dan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan digital yang berlebihan akan mempengaruhi perkembangan fisik motorik dan perkembangan sosial emosional, dimana pada aktivitas fisik motorik yang diperlukan tubuh anak untuk tumbuh kembang sangat berkurang; anak sering menahan lapar, haus, dan keinginan buang air sehingga mengganggu sistem pencernaan. Selanjutnya gangguan pada perkembangan sosial emosional akan menyebabkan anak tumbuh menjadi pribadi yang lebih mementingkan diri sendiri dan anak memiliki kesulitan mengenali berbagai nuansa perasaan. Sebagai orang tua diharapkan mampu melindungi anak-anak dari ancaman era digital, tetapi tidak menghalangi potensi manfaat yang bisa ditawarkan (Anonim). Apa yang perlu dilakukan orang tua untuk mengurangi dampak negative dari penggunaan digital/Internet untuk anak usia dini? orang tua perlu melakukan pendampingan dan memperhatikan penggunaan media digital sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak. Sehingga di era digital tidak menjadi penghambat semua aspek perkembangan yang dimiliki anak usia dini.

Kata Kunci: Perkembangan Fisik Motorik, Perkembangan Sosial Emosional, Era Digital

SASTRA ANAK SEBAGAI LITERASI AWAL ANAK MENGENAL BAHASA

Annisa Yulistia^{1,*}, Muhamad Fajar Dismawan²

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

²SDN 3 Pardasuka

**Corresponding author, e-mail: annisa.yulistia@fkip.unila.ac.id*

Abstrak: Sastra Anak Sebagai Literasi Awal Anak Mengenal Bahasa. Makalah ini membahas pentingnya pengenalan sastra anak untuk dapat mengenalkan bahasa kepada anak. Sastra anak merupakan gambaran tentang kehidupan anak dan memiliki manfaat untuk anak diantaranya dapat memberikan kesenangan, mengembangkan imajinasi, memberikan pengalaman baru, mengembangkan wawasan serta, mengembangkan budaya dan sastra. Namun, pada usia awal perkembangan, anak belum mampu memilih bacaan yang sesuai untuk dirinya. Agar anak dapat memperoleh bacaan yang sesuai dengan perkembangannya, kita harus peduli dengan bacaan yang diberikan kepada anak. Pemilihan bacaan harus dilakukan secara hati-hati dan tidak berdasarkan selera subjektif serta kacamata orang dewasa serta memperhatikan komponen-komponen bahasa yang harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan intelektualnya.

Kata Kunci: Sastra Anak, Literasi Awal

HUBUNGAN PERHATIAN ORANGTUA DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD

Nur Ayu Fadilla^{1,*}, Rapani², Sarengat³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

²FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudi No. 229 Bandung

³FKIP Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang

**Corresponding author, e-mail: fadilladilla34@gmail.com*

Abstrak: Hubungan Perhatian Orangtua dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta didik tema 6 dan 7. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Gugus Pattimura. Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 81 peserta didik kelas V SD Gugus Pattimura. Teknik analisis data menggunakan rumus korelasi *product moment* dan diperoleh r_{hitung} sebesar 0,690 yang berarti korelasi berada pada taraf “cukup”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta didik kelas V tema 6 dan 7 SD Gugus Pattimura.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Perhatian Orangtua, Tema 6 dan 7

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *EXAMPLE NON EXAMPLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK**

Lathoful Mubarakah Budiarni^{1,*}, Darsono², Nelly Astuti³

^{1,3}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

²FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudhi No. 229, Isola, Sukasari,
Kota Bandung, Jawa Barat

**Corresponding author, e-mail: lathofulm@gmail.com*

Abstrak: Pengaruh Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Tematik. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Tematik Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil penelitian yang signifikan dan model pembelajaran cooperative learning type example non example hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Way Serdang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah desain kelompok yang tidak setara, alat pengumpulan data menggunakan instrumen tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran cooperative learning type example non example terhadap hasil belajar tematik peserta didik di kelas V sekolah dasar 2 Way Serdang

Kata Kunci: Example Non Example, Hasil, Tematik

**ANALISIS KEBUTUHAN MATERI AJAR MATA KULIAH EVALUASI
PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
DASAR UNIVERSITAS KATOLIK MUSI CHARITAS**

Bernadine Ajeng Indriasari^{1,*}

¹Universitas Katolik Musi Charitas

**Corresponding author, e-mail: indriasari@ukmc.ac.id*

Abstrak: Analisis Kebutuhan Materi Ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Khatolik Musi Charitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan materi ajar mata kuliah evaluasi pembelajaran yang mendukung kemampuan mahasiswa melaksanakan penilaian hasil belajar sesuai dengan perkembangan penilaian masa kini di Program studi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas (UKMC). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan beberapa dokumen berupa RPS, buku pedoman akademik dan modul panduan HOTS serta artikel dari situs resmi BNSP yang berkaitan dengan topik penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi ajar yang disarankan untuk mata kuliah evaluasi pembelajaran adalah (1) konsep pengukuran, evaluasi tes, dan penilaian; (2) jenis dan fungsi penilaian; (3) konsep dasar tes dan non tes; (4) analisis butir soal; (5) pengembangan alat ukur tes dan non tes; (6) kualitas alat ukur yang meliputi validitas dan reliabilitas, dan: (7) pemberian skor dan tindak lanjut.

Kata Kunci: Analisis, Evaluasi Pembelajaran, Materi Ajar, PGSD1

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA

Diah Ayu Nur Rosidah^{1,*}, Sugiyanto², Loliyana³, Erni⁴
^{1,2,3,4}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

*Corresponding author, tel/fax : 085788957790, e-mail: dnurrosidah@gmail.com

Abstrak: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Masalah pada penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam tema keluarga ku. Penelitian ini dilakukan untuk meneliti pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment* dan desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group desain*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling. Instrumen penelitian yang digunakan berupa non tes dan tes. Data hasil belajar dianalisis menggunakan penghitungan regresi linier sederhana. Dari hasil analisis data didapatkan kesimpulan ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 1 SD Negeri 1 Jati Indah.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Scramble*, Bahasa Indonesia

PEMANFAATAN KAJIAN EKOKRITIK DALAM PEMBELAJARAN SASTRA SEBAGAI WAHANA MENANAMKAN CINTA LINGKUNGAN

Munaris^{1*}, Rian Andri Prasetya²

^{1,2}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author, tel/fax : 082376063789*

e-mail: munaris.1970@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Pemanfaatan Kajian Ekokritik Dalam Pembelajaran Sastra Sebagai Wahana Menanamkan Cinta Lingkungan. Lingkungan dan manusia memiliki hubungan yang sangat erat. Kualitas hidup manusia di masa yang akan datang sangat terpengaruh pada kualitas lingkungan di masa sekarang. Faktanya, saat ini permasalahan tentang pencemaran dan kerusakan lingkungan di Indonesia sangat kompleks, mulai dari permasalahan sampah sampai pada kerusakan hutan. Cara paling efektif untuk menangani permasalahan tersebut adalah menanamkan rasa cinta lingkungan sejak usia dini. Penanaman rasa cinta lingkungan pada usia dini dapat dimulai melalui pembelajaran sastra di sekolah. Salah satu konsep pembelajaran sastra yang dapat mengakomodasi penanaman rasa cinta lingkungan adalah melalui pola pembelajaran sastra berbasis ekokritik sastra. Konsep ekokritik sastra memandang sastra sebagai gambaran realitas manusia sebagai makhluk biologis dan ekologis. Model kajian ekokritik sastra dipilah menjadi kajian sastra lingkungan dan sastra etis. Kajian sastra lingkungan terdiri atas kajian narasi sastra pastoral dan narasi sastra apokaliptik. Kajian sastra etis meliputi dimensi budaya dan dimensi ekologis berusaha mengembalikan sastra ke tempat hidupnya semula. Artikel berikut membuktikan bahwa konsep ekokritik sastra sangat berpengaruh dalam proses menanamkan rasa cinta lingkungan pada peserta didik mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA/SMK.

Kata Kunci: Ekokritik, Pembelajaran, Sastra, Lingkungan

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERPADU TIPE *NESTED*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PEMBELAJARAN TEMATIK**

Dwi Laila Sari^{1,*}, Rochmiyati², Sugiyanto³

^{1,2,3}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

*Corresponding author, tel/fax : 081278226276
e-mail: Dwilailasari77@gmail.com

Abstrak: Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Nested Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pembelajaran Tematik. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik di SD Negeri 1 Pardasuka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran terpadu tipe *nested* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-experimental* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes dan tes. Data dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran terpadu tipe *nested* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 1 Pardasuka.

Kata Kunci: Pengaruh, Hasil Belajar, *Nested*, Tematik

STUDI ANALISIS PERAN KOMITE SEKOLAH DASAR NEGERI

Ade Ayu Hani Pratiwi¹, Riswanti Rini², Maman Surahman³
^{1,2,3}FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**Corresponding author, tel/fax : 081533463577*
e-mail: adeayuhanipratiwi@yahoo.com

Abstrak: Studi Analisis Peran Komite Sekolah Dasar Negeri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran komite sekolah sebagai badan pertimbangan, badan pendukung, badan pengontrol, dan badan penghubung. Metode penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Sumber data: kepala sekolah, ketua komite sekolah, pendidik, dan orang tua peserta didik. Fokus penelitian ini studi deskriptif peran komite sekolah di SD Negeri 3 Jatimulyo Lampung Selatan, dengan subfokus penelitian: (1) peran komite sekolah sebagai pemberi pertimbangan di sekolah, (2) peran komite sebagai pendukung di sekolah, (3) peran komite sebagai pengontrol di sekolah, dan (4) peran komite sebagai penghubung di sekolah. Hasil penelitian didapatkan bahwa peran komite sekolah sudah diterapkan dengan baik.

Kata Kunci: Badan Pendukung, Badan Penghubung, Badan Pengontrol, Badan Pertimbangan, Peran Komite Sekolah

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V

Diah Irmalinda¹, Darsono², Sugiyanto³

¹FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

**Corresponding author, tel/fax +6282232830002
mail:DiahIrmalinda@gmail.com*

Abstrak: Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan rata – rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia. Metode penelitian ini adalah eksperimen bentuk *Nonequivalent Control Group Design* dengan jenis *pretest-posstest design*. Populasi penelitian ini adalah sebanyak 90 Peserta didik, dengan sampel 60 peserta didik. Data penelitian dikumpulkan melalui tes. Sedangkan analisis data digunakan N-gain, Uji regresi linier sederhana dan Uji-t. Hal ini dibuktikan dengan ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia. Hasil analisis uji-t dua pihak menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dan uji-t satu pihak menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui media realia lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik tanpa media realia.

Kata kunci : hasil belajar, media realia, kelas V

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERPADU TIPE *IMMERSED*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK**

Nadya Arum Pangesti¹, Darsono², Sugiyanto³
FKIP Universitas Lampung

**Corresponding author, tel/fax +6282280168265 e-mail:
nadyaarum00@gmail.com*

Abstrak: Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe *Immersed* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik di SD Negeri 1 Jati Agung. Tujuan penelitian mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terpadu tipe *immersed*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi* eksperimen dengan menggunakan design *nonequivalent control group design*. Instrumen utama yang digunakan oleh peneliti adalah tes pilihan ganda. Data di analisis dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penerapan model pembelajaran terpadu tipe *immersed* terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 1 Jati Agung.

Kata kunci: hasil belajar, *immersed*, tematik

**PENGARUH PEMBELAJARAN REMEDIAL DENGAN STRATEGI
PEMBELAJARAN AKTIF *THE POWER OF TWO* TERHADAP HASIL
BELAJAR**

Rahma Rosita¹, Herpratiwi², Loliyana³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

*Corresponding author, tel/fax +628978947746 e-mail: rahmarst@gmail.com,

Abstrak: Pengaruh Pembelajaran Remedial Dengan Strategi Pembelajaran Aktif *The Power Of Two* Terhadap Hasil Belajar. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu, dengan desain *post-test design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung dan sampel penelitian ini adalah kelas V A dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling* berdasarkan nilai ulangan harian matematika terendah. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data menggunakan uji t. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Kata kunci: hasil belajar, matematika, *the power of two*

CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING USED MIND MAPPING TO INCREASE ACTIVITY AND OUTPUT LEARNING

Kamiati

SDN Banjarsugihan v/617 Kota Surabaya. Jalan Manukan Lor 4b Surabaya
**Corresponding author, tel/fax +6231-7407379 *email: sdnbasuma@gmail.com*

Abstrak: Contextual Teaching And Learning Used Mind Mapping To Increase Activity And Output Learning. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi jenis-jenis pekerjaan di SDN Banjarsugihan V/617, kota Surabaya dengan menggunakan pembelajaran CTL yang dipadukan dengan mind Mapping. penelitian dilaksanakan selama dua siklus pada bulan oktober tahun 2017 dengan mengambil sample 26 siswa kelas IV SDN Banjarsugihan V/617. Siklus I menunjukkan ketuntasan aktivitas belajar siswa mencapai 70.51% dan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 67.31. Siklus II aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan menjadi 84.61% sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80.00.

Keywords: CTL Learning Tools, Mind Mapping, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar

KEGIATAN BERMAIN STIK ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA DINI

Arini Sapayona Z¹⁾, Ari Sofia¹⁾, Devi Nawangsasi¹⁾

¹FKIP Universitas Lampung

*Corresponding author, *email: sapayonazarini@gmail.com

Abstrak: Kegiatan Bermain Stik Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 Tahun di TK Insan Cendikia Kec. Langkapura Bandar Lampung. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain stik angka. Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh kegiatan bermain stik angka sebagai variabel bebas (X) terhadap kemampuan berhitung permulaan sebagai variabel terikat (Y). Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi menggunakan lembar observasi dengan bentuk check list. Kemudian data hasil observasi dianalisis menggunakan analisis tabel dan analisis uji hipotesis menggunakan teknik analisis *Regresi Linear Sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh kegiatan bermain stik angka terhadap kemampuan berhitung permulaan.

Kata kunci: anak usia dini, bermain stik angka, berhitung permulaan

ESENSI PENDIDIKAN SENI PADA BAHAN AJAR TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

Afrizal Yudha Setiawan

Program Studi Pendidikan Seni Tari, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung

**Corresponding author*, tel/fax +685293303917 Email: afrizalpiano@gmail.com

Abstrak: Esensi Pendidikan Seni Pada Bahan Ajar Tematik Di Sekolah Dasar. Pendidikan seni bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik melalui aktivitas berkesenian yang dikemas dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, *output* peserta didik tentunya sangat dipengaruhi oleh sistem pendidikan, salah satunya dalam hal kurikulum. Pembelajaran seni pada kurikulum 2013 di sekolah dasar terintegrasi dalam mata pelajaran tematik yang dibagi menjadi beberapa tema. Namun demikian, kompleksitas materi dalam pembelajaran tematik mengakibatkan hilangnya esensi pendidikan seni di sekolah sebagai pendidikan untuk mengolah *cipta, rasa, dan karsa* dari peserta didik. Artikel ini akan mengkaji dan membahas tinjauan materi pembelajaran seni dalam pembelajaran tematik, dengan menggunakan sudut pandang pendidikan seni sebagai pendidikan estetika. Objek yang digunakan dalam kajian ini adalah bahan ajar tematik kelas 1 sekolah dasar yang terdiri dari 8 tema. Hasil kajian menjelaskan bahwa pembelajaran seni pada bahan ajar tematik kurikulum 2013 mengalami degradasi esensi pendidikan seni sebagai pendidikan estetika.

Kata kunci : *pendidikan seni, bahan ajar, sekolah dasar.*

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PREZI PRESENTATION PADA MATA KULIAH KAJIAN PUISI

Dewi Ratnaningsih
Universitas Muhammadiyah Kotabumi

**Corresponding author, Email: ratnadewydj@gmail.com*

Abstrak: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Prezi Presentation Ada Mata Kuliah Kajian Puisi. Penelitian ini berjudul pengembangan bahan ajar berbasis Prezi Presentation pada mata kuliah kajian puisi. Tujuan penelitian adalah melihat kelayakan bahan ajar berbasis prezi presentation pada mata kuliah kajian puisi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan. Hasil yang diperoleh Berdasarkan hasil validasi ahli media, memperoleh nilai rata-rata 4,41 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa diketahui bahwa nilai rata-rata bahan ajar dari segi bahasa adalah 4,4 dengan kategori sangat baik. Presentase angket respon mahasiswa adalah 79,1 % dengan nilai rata-rata 3,9. Presentase dan nilai rata-rata tersebut merupakan nilai dengan kategori baik. Berdasarkan hasil perhitungan tes, dapat diketahui nilai rata-rata mahasiswa adalah 77, 9. Sesuai dengan tabel kalsifikasi kecakapan akademik, nilai tersebut berkategori baik. Berdasarkan hal-hal tersebut dapat ditarik simpulan bahwa bahan ajar pada mata kuliah Kajian Puisi berbasis Prezi Presentation dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata kunci: Bahan Ajar, Prezi Presentation, Kajian Puisi

**HUBUNGAN PERSEPSI PESERTA DIDIK ATAS KEMAMPUAN
KOMUNIKASI PENDIDIK DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA
PESERTA DIDIK KELAS IV SD SWASTA ISLAMI KECAMATAN
PRINGSEWU**

Yessy Zulfa Yanti

Abstrak: Hubungan Persepsi Peserta Didik Atas Kemampuan Komunikasi Pendidik Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika peserta didik. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik yang kurang baik dan menyebabkan motivasi belajar peserta didik berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan hasil belajar matematika, motivasi belajar dengan hasil belajar matematika, persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan motivasi belajar, serta persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika. Jenis penelitian yaitu *ex-postfacto* korelasi dengan populasi berjumlah 306 peserta didik, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* dan diperoleh sebanyak 76 peserta didik sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Kecamatan Pringsewu sebesar 0,657 bertanda positif dengan kriteria “Tinggi”.

Kata kunci: hasil belajar matematika, motivasi belajar, persepsi peserta didik.

REFRESENTASI MASKULINITAS HEGEMONIK PADA GERAK TARI KUTAWAK KUTTAU

Indra Bulan¹, Bendi Juantara²,
Dwiyana Habsary³, Bian Pamungkas⁴

^{1,3,4}Pendidikan Seni Tari FKIP Universitas Lampung, ² Ilmu Pemerintahan
FISIP Universitas Lampung

*Corresponding author, tel/fax +6285377803300
email:indra.bulan@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Refrepresentasi Maskulinitas Hegemonik Pada Gerak Tari Kutawak Kuttau. Sejauh ini banyak kajian tentang gender yang ditemukan adalah kajian mengenai perempuan yang menjadi subordinat. Hal ini merupakan anggapan umum yang memandang bahwa maskulin(itas) lebih dominan dari femininitas. Di Indonesia bahkan di dunia banyak masyarakat yang menganut sistem budaya patriarki. Dalam sistem budaya patriarki, kaum laki-laki secara sosio-kultural mendapat banyak hak istimewa (*privileges*) daripada kaum perempuan. Pandangan semacam ini yang terus mendominasi dan mengeneralisir bahwa kaum laki-laki lebih superior yang selalu menjadi subjeknya. Ketika kita memasuki dunia laki-laki lebih dalam lagi, kita akan menemukan masalah yang jauh lebih kompleks. Dalam masalah tersebut kita akan menemukan, bahwa maskulinitas ternyata tidak hanya mendominasi kaum perempuan saja, tetapi juga kaum laki-laki itu sendiri. Salah satu permasalahan itu terletak pada konstruksi tentang maskulinitas, karena pada dasarnya maskulinitas bukanlah sesuatu hal yang alamiah (*given* dan *taken for granted*), maskulinitas merupakan sebuah proyek individual dan juga proyek sosial. Sebuah tari yang dikembangkan dari pencak silat Lampung yakni *Kutawak Kuttau* sebagai media untuk melihat maskulinitas hegemonik pada laki-laki Lampung akan dikaji dalam tulisan ini. Untuk melihat bentuk laki-laki ideal yang berkembang dalam masyarakat Lampung dengan menganalisis bentuk gerak tari *Kutawak Kuttau*.

Kata Kunci: Maskulinitas hegemonik, Gerak Tari, Kutawak Kuttau

MAKNA SIMBOLIK PERTUNJUKAN TARI KUADAI DALAM MASYARAKAT SEMENDE LAMPUNG

Amelia Hani Saputri

Pendidikan Seni Tari FKIP Universitas Lampung

*Corresponding author, tel/fax +6285267778100, email:
amelia.hanisaputri@gmail.com

Abstrak: Makna Simbolik Pertunjukan Tari Kuadai Dalam Masyarakat Semende Lampung. Tari Kuadai sebagai wahana ekspresi kolektif masyarakat Semende diidentikkan dengan kekuatan perempuan sebagai sumber kehidupan. Pada aspek pertunjukannya mengandung interaksi sosial melalui simbol-simbol yang diekspresikan melalui estetika tubuh perempuan. Tulisan ini bertujuan untuk menjelaskan makna simbolik pertunjukan tari Kuadai yang diekspresikan oleh masyarakat Semende Lampung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interdisiplin. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data didasarkan atas kriteria kredibilitas dengan teknik triangulasi. Analisis data menggunakan prosedur penelitian tari oleh Gertrude Prokosch Kurath yang memfokuskan pada analisis tari khususnya pada simbol dan makna yang terdapat dalam tari Kuadai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tari Kuadai merupakan bentuk pengimitasian realitas tradisi yang hidup dikalangan masyarakat Semende sebagai masyarakat petani yang mengedepankan tradisi adat *tunggu tubang* (anak perempuan pertama sebagai pengayom dan pengelola harta keluarga). Kepribadian *tunggu tubang* yang penuh kesabaran, konsistensi dan tanggung jawab termanifestasikan dalam gerak tari Kuadai. Properti piring merupakan simbol penghormatan sekaligus representasi perempuan yang harus diperlakukan dengan lembut, hati-hati, penuh kasih sayang dan sakral. Pola lantai yang dominan mensimbolkan masyarakat Semende yang selalu menjunjung tinggi ketentuan adat. Iringan tari dengan tempo lambat mensimbolkan masyarakat Semende yang penuh ketenangan dan mengutamakan kebersamaan.

Kata Kunci: Tari Kuadai, Tunggu Tubang, Makna Simbolik

**ANALISIS KESALAHAN MORFOSINTAKSIS DALAM KARANGAN
ARGUMENTATIF PADA MAHASISWA BAHASA PRANCIS
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nani Kusri

FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1
Bandarlampung

Abstrak: Analisis Kesalahan Morfosintaksis Dalam Karangan Argumentatif Pada Mahasiswa Bahasa Prancis Universitas Lampung. Bahasa Indonesia dan bahasa Prancis adalah dua bahasa yang memiliki struktur internal linguistik yang berbeda khususnya pada tataran morfologi dan sintaksis, atau yang sering disingkat morfosintaksis. Bahasa Prancis merupakan berbahasa berfleksi yang mengenal sistem kala, modus, dan aturan lainnya yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Perbedaan ini menimbulkan kesulitan pada mahasiswa dalam menyusun karangan argumentatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan morfosintaksis pada ragam tulis karangan argumentatif pada mahasiswa bahasa Prancis. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan beberapa karangan argumentatif dari 27 orang mahasiswa semester VI Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Unila sebagai sumber data. Hasil analisis menunjukkan bahwa kesalahan paling banyak ditemukan pada kategori berturut-turut verba, preposisi, nomina dan pronomina. Mahasiswa masih kesulitan dalam mengkonjugasi yaitu mengubah atau menyesuaikan bentuk verba berdasarkan kala dan pronomina subjek. Selain itu mahasiswa masih menerapkan penyusunan kata per kata sesuai pola bahasa Indonesia dan kadang bahasa Inggris dalam menyusun kalimat untuk mengatasi kurangnya penguasaan struktur sintaksis bahasa Prancis.

Kata kunci : kesalahan berbahasa, morfosintaksis, karangan argumentatif

**DESAIN PEMBELAJARAN TEKS EKSPOSISI BERORIENTASI PADA
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK) DAN KETERAMPILAN
BERPIKIR
TINGKAT TINGGI (HOTS) UNTUK SISWA SMP KELAS VIII**

Nurlaksana Eko Rusminto, Ali Mustofa, Bambang Riadi
FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1
Bandarlampung

Abstrak: Desain Pembelajaran Teks Eksposisi Berorientasi Pada Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Untuk Siswa SMP Kelas VIII. Pembelajaran bahasa Indonesia seyogyanya membentuk sikap positif dan melatih keterampilan berpikir kritis analitis. Oleh karena itu diperlukan perangkat pembelajaran berorientasi penguatan pendidikan karakter (PPK) dan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan rancangan pembelajaran bahasa Indonesia yang berorientasi PPK dan HOTS serta menguji kelayakan rancangan pembelajaran tersebut di sekolah. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data dianalisis dengan kerangka *descriptive adequacy* yang telah dimodifikasi berdasarkan sifat data. Hasil penelitian ini adalah (1) perangkat pembelajaran bahasa Indonesia yang berorientasi PPK dan HOTS dan (2) perangkat pembelajaran yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Kata Kunci: pembelajaran teks eksposisi, penguatan pendidikan karakter (PPK), berpikir tingkat tinggi (HOTS),

KEBIASAAN MEMBACAKAN CERITA ANAK UNTUK MEMBENTUK KARAKTER ANAK

Rohmah Tussolekha

Dwi Fitriyani

STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung

**Corresponding author, e-mail: rohmah@stkipmpringsewu-lpg.ac.id,
dwifitri@stkipmpringsewu-lpg.ac.id*

Abstrak: Kebiasaan Membacakan Cerita Anak Untuk Membentuk Karakter Anak. Karakter merupakan keadaan asli yang ada dalam diri individu yang membedakan antara dirinya dengan orang lain. Pendidikan karakter pada anak sebaiknya diberikan sejak dini. Tujuan pendidikan karakter ini adalah untuk membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Pendidikan karakter mempunyai makna yang lebih tinggi dibanding dengan pendidikan moral, karena pendidikan karakter tidak hanya mengajarkan mana yang benar dan salah, tetapi lebih dari itu. Bahwa pendidikan karakter mengajarkan dan menanamkan kebiasaan hal-hal yang baik sehingga anak-anak akan memahami, bahkan bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media yang digunakan bermacam-macam untuk membentuk karakter anak-anak, salah satunya dengan cerita anak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bahwa karakter anak dapat dibentuk melalui kebiasaan membacakan cerita anak sebelum tidur. Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi pada masyarakat bahwa harus sering membacakan cerita anak pada anak-anak mereka agar menjadikan anak-anak memiliki karakter yang baik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain kasus, yaitu penelitian dengan kajian mendalam tentang peristiwa, lingkungan, dan situasi tertentu yang memungkinkan, mengungkapkan, atau memahami sesuatu hal. Teknik pengumpulan data dengan triangulasi yaitu wawancara, kuesioner, dan observasi. Wawancara peneliti lakukan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden. Kuesioner peneliti lakukan untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian, sedangkan observasi, peneliti mengamati objek penelitian dari segi lingkungan dan secara langsung pada objek penelitian. Dalam penelitian ini akan digambarkan mengenai fenomena dampak sebuah kebiasaan membacakan cerita terhadap pembentukan karakter anak.

Kata kunci: kebiasaan, membaca, cerita anak, karakter

PENGAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM RUANG PEMBELAJARAN ABAD 21

Eka Sofia Agustina

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
**Corresponding author, e-mail: eka.sofiaagustina@fkip.unila.ac.id*

Abstrak : Pengajaran Bahasa Indonesia Dalam Ruang Pembelajaran Abad 21. Pengajaran bahasa Indonesia pada multijenjang saat ini telah diwajibkan untuk berorientasi pada pembelajaran abad 21 selaras dengan penyempurnaan Kurikulum Revisi 2017. Paradigma ini memusatkan pada kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi komunikasi, dan berkolaborasi. Kemampuan menghubungkan ilmu dengan dunia nyata dilakukan dengan mengajak siswa melihat kehidupan dalam dunia nyata. Memaknai setiap materi ajar terhadap penerapan dalam kehidupan penting untuk mendorong motivasi belajar siswa. Kategori keterampilan yang diperlukan pada abad 21 diantaranya sebagai berikut : Ways of thinking (Cara berpikir); Kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan belajar. (1) Ways of working (Cara kerja dan Komunikasi); Kolaborasi dan Komunikasi (communication). (2) Tools for working (Alat untuk bekerja); Teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dan informasi literasi. (3) Skills for living in the world (Keterampilan untuk hidup di dunia); Kewarganegaraan - lokal dan global (citizenship – local and global), Kehidupan dan karier (life and career), Personal dan tanggung jawab sosial-budaya, termasuk kesadaran dan kompetensi (personal and social responsibility, including cultural awareness and competence).

Hakikat pengajaran bahasa Indonesia dalam ruang pembelajaran abad 21 berawal dari tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum yaitu peserta didik mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, lisan maupun tulisan untuk multijenjang. Arah pengajaran bahasa Indonesia tersebut dirumuskan dalam dokumen perancangan yaitu pengembangan silabus yang sudah berorientasi pada pembelajaran abad 21. Selanjutnya terkonkretkan pada RPP. Artinya silabus dan RPP merupakan pedoman bagi guru untuk membelajarkan bahasa Indonesia berorientasi pada pembelajaran abad 21 dengan komponen pembangun terdiri atas literasi, PPK, HOTS, dan 4C.

Kata Kunci: pengajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran abad 21

**PELUANG DAN TANTANGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0 TERHADAP
KARAKTER BANGSA (SEBUAH KAJIAN TENTANG PENGUATAN
NATION CHARACTER BUILDING DI INDONESIA)**

Edi Siswanto, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Lampung

*Corresponding author, Email: edi.siswanto@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Peluang Dan Tantangan Revolusi Industri 4.0 Terhadap Karakter Bangsa (Sebuah Kajian Tentang Penguatan Nation Character Building Di Indonesia). Revolusi industri 4.0 adalah sebuah “resep” yang menawarkan perubahan pola atau arah baru bagi semua aspek kehidupan di abad milenial ini. Bisa jadi alasannya adalah demi efisiensi dan kebebasan, dikarenakan tabiat revolusi industri 4.0 salah satunya adalah era dimana manusia begitu bergantung dengan alat teknologi yang canggih dan masif, dampaknya adalah informasi begitu luas dan terbuka atau kebebasan. Abad industri 4.0 ini bisa juga dibidang keterbukaan informasi. Bangsa Indonesia sebagai negara yang terbuka, bukan tidak mungkin akan banyak menerima transformasi budaya dari luar yang masuk mempengaruhi gaya hidup, cara pandang, tata pergaulan, singkatnya merubah karakter bangsa Indonesia, alih-alih dapat memperikis jiwa nasionalisme Indonesia. Hal inilah yang menjadi tantangan bergesernya karakter bangsa dampak lain secara negatif. Tetapi disisi lain, keterbukaan informasi melalui teknologi digital memberikan banyak juga manfaat tentang peluang kesempatan akses bagi setiap orang dengan bebas dan seluas-luasnya secara kompetitif untuk mengembangkan Ilmu pengetahuan, wawasan, serta informasi untuk mengembangkan potensi bagi dirinya secara adil dan berakadaban.

Kata Kunci: Revolusi Industri 4.0; Peluang dan Tantangan; Karakter Bangsa, nasionalisme.

INOVASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN SOSIAL DAN BUDAYA

Ridwan Santoso^{1,*}, Muhammad Mona Adha²

¹Universitas Negeri Yogyakarta

²FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

*Corresponding author, e-mail: ridwansantoso.2018@student.uny.ac.id

Abstrak: Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sosial dan Budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari pembelajaran berbasis lingkungan sosial dan budaya terhadap keberhasilan pendidikan karakter peserta didik di sekolah berdasarkan hasil kajian literatur. Penelitian berbentuk *literature review* berdasarkan kajian dari hasil-hasil penelitian-penelitian yang relevan terhadap topik pendidikan karakter di sekolah melalui pembelajaran berbasis lingkungan sosial dan budaya. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan sosial dan budaya di sekolah dapat berjalan secara efektif dan berhasil dengan didukung oleh kemampuan guru yang profesional dalam menginovasi pembelajaran di dalam kelas. Pendidikan karakter di sekolah berdasarkan kurikulum 2013 dapat diperkuat dengan pembelajaran berbasis lingkungan sosial dan budaya seiring perkembangan era globalisasi.

Kata Kunci: Budaya, Inovasi, Lingkungan Sosial, Pendidikan Karakter

UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN LULUSAN SMK

Rahmah Dianti Putri, M. Ahadi Nouvan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

**Corresponding author, e-mail:*

Rahmah.dianti@fkip.unila.ac.id/m.ahadinouvan@gmail.com

Abstrak : Upaya Peningkatan Kompetensi Kewirausahaan Lulusan SMK.

Tahun 2017 data pusat BPS mencatat ada 7,04 juta penduduk Indonesia yang menjadi pengangguran dan jumlah tertinggi ada pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yakni mencapai sebesar 11,41%. Hal tersebut dapat berdampak pada turunnya tingkat kesejahteraan masyarakat Indonesia, sehingga perlu segera ditanggulangi. Penurunan jumlah pengangguran dari tingkat pendidikan SMK dapat ditanggulangi dengan meningkatkan kompetensi kewirausahaan pada mereka, sehingga saat lulus dapat membuka lapangan pekerjaan sendiri. Tujuan artikel ini untuk mengkaji alternatif tindakan yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa. Penelitian menggunakan model kajian literatur dengan mengumpulkan informasi terkait kegiatan pembelajaran kewirausahaan di SMK untuk kemudian dianalisis alternatif-alternatif tindakan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan lulusan SMK. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan pada SMK di Bandar Lampung sudah berjalan dengan baik, namun ada beberapa yang harus lebih dikembangkan, yaitu praktik pemasaran yang belum optimal. Dalam kegiatannya, pembelajaran kewirausahaan pada SMK di Kota Bandar Lampung terlalu berfokus dalam menciptakan produk-produk layak jual, namun masih lemah dalam pengetahuan teknik pemasaran dan literasi keuangan, sehingga hal tersebut perlu menjadi fokus guru kewirausahaan SMK kedepannya.

Kata kunci: Kewirausahaan, Sekolah Menengah Kejuruan