



SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG 2019

*"Transformasi Pendidikan Abad 21
Menuju Society 5.0"*

PROSIDING

Bandarlampung, 28 September 2019



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

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



PROSIDING

**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**SABTU, 28 SEPTEMBER 2019
BANDAR LAMPUNG, INDONESIA**

“TRANSFORMASI PENDIDIKAN ABAD 21 MENUJU SOCIETY 5.0”

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019**

**TIM PENYUSUN PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Penanggung Jawab:

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

Reviewer:

Dr. Sunyono, M.Si.

Dr. Nurhanurawati, M.Pd.

Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd.

Editor:

Dr. Viyanti, M.Pd.

Ismi Rakhmawati, S.Pd., M.Pd.

Reni Anggreini, S.Pd., M.Pd.

Amelia Hani Saputri, S.Pd., M.Pd.

Tim Lay Out:

Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd.

Amrulloh, S.Pd., M.Pd.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
821 Halaman
ISSN 2716-053X

Diterbitkan oleh:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Gedung A FKIP, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1, Bandar Lampung,
Telepon (0721) 704624, Fax (0721) 704624,
email: semnaspnd@fkip.unila.ac.id



KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT sehingga kegiatan Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Tahun 2019 ini dapat terlaksana dengan baik. Seminar ini merupakan kegiatan rutin tahunan yang dilaksanakan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 28 September 2019, bertempat di Hotel Bukit Randu Bandar Lampung yang diikuti oleh Mahasiswa S1/S2/S3, Dosen/Guru/Umum dan Pemerhati dari beberapa Universitas dan Instansi baik di Bandar Lampung maupun di luar Bandar Lampung.

Narasumber yang dihadirkan adalah Prof. Dr. H. Bujang Rahman, M.Si. (Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Lampung), Prof. Sulistiyo Saputro, M.Si., Ph.D. (Ketua Program Doktor Pendidikan IPA Universitas Negeri Surakarta), dan Dr. Totok Bintoro, M.Pd. (Ketua LP3M Universitas Negeri Jakarta dan Tim Pengembang PPG Nasional).

Panitia mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung kegiatan ini sehingga berjalan lancar, dan mohon maaf atas kekurangan dan kesalahan.

Bandar Lampung, 28 September 2019

Ketua Panitia

Eka Sofia Agustina, M.Pd

NIP. 197808092008012014

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
TIM PENYUSUN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
MAKALAH UTAMA	1
TRANSFORMASI PENDIDIKAN ABAD 21 MENUJU SOCIETY 5.0 Prof. Dr. Bujang Rahman, M.Si	1
TRANSFORMASI PEMBELAJARAN IPA MENUJU <i>SOCIETY</i> 5.0 Sulistyo Saputro	5
MENYIAPKAN GURU ABAD 21 Dr. Totok Bintoro, M.Pd	16
MAKALAH PARALEL	36
KESALAHAN PELAFALAN BUNYI VOKAL DAN SEMI-VOKAL BAHASA PRANCIS DI KELAS XI SMAN 9 BANDAR LAMPUNG Abed Abdullah Mohammed Saleh Rageh, Nurlaksana Eko Rusmito	36
STUDI ANALISIS PERAN KOMITE SEKOLAH DASAR NEGERI Ade Ayu Hani Pratiwi, Riswanti Rini, Maman Surahman	49
ESENSI PENDIDIKAN SENI PADA BAHAN AJAR TEMATIK DI SEKOLAH DASAR Afrizal Yudha Setiawan	56
PENERAPAN MODEL PBL PADA MK IPA SD DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS Amrina Izzatika, Ika Wulandari Utami Ningtyas, Ujang Efendi	65
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	71
PERAN SASTRA ANAK DALAM PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN ANAK Ani Diana	83
SASTRA ANAK SEBAGAI LITERASI AWAL PENGANTAR TAHAP PERKEMBANGAN ANAK Annisa Yulistia, Muhamad Fajar Dismawan	95

ANALISIS DUKUNGAN SOSIAL KELUARGA DI DAERAH RAWAN BENCANA PULAU PASARAN LAMPUNG Ari Sofia, Vivi Irzalinda	105
KEGIATAN BERMAIN STIK ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA DINI Arini Sapayona Z, Ari Sofia, Devi Nawangsasi	112
PENGARUH <i>PRE LECTURE QUIZ</i> DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA DAN PENGUASAAN KONSEP Ayu Azzahara Al Balqis, Bayu Saputra, Tasviri Efkar	122
ANALISIS KEBUTUHAN MATERI AJAR MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS KATOLIK MUSI CHARITAS Bernadine Ajeng Indriasari	134
PEMANFAATAN ANDROID BERBANTU APLIKASI <i>SCHOOLGY</i> SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) Bobi Hidayat	143
PENGARUH PEMBELAJARAN STEM (<i>SCIENCE, TECHNOLOGY,</i> <i>ENGINEERING, DAN MATHEMATICS</i>) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR Christina Astrianti, Probosiwi	151
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	155
BERBAGAI PERILAKU ANAK BERKESULITAN BELAJAR MEMBACA LISAN SISWA SEKOLAH DASAR (SD) KELAS PERMULAAN Dessy Saputry	169
PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI: MEMBENTUK KARAKTER ANAK MENJADI PRIBADI YANG BERKARAKTER DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Devi Nawangsasi, Rizky Drupadi, Sugiana	176
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 DALAM PEMBENTUKAN SIKAP PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR Deviyanti Pangestu, Maman Surahman	184
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PREZI PRESENTATION PADA MATA KULIAH KAJIAN PUISI Dewi Ratnaningsih	189
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE <i>SCRAMBLE</i> TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA Diah Ayu Nur Rosidah, Sugiyanto, Loliyana, Erni	199

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V Diah Irmalinda, Darsono, Sugiyanto	211
IMPLEMENTASI REGROUPING DITINJAU DARI PERAN STAKEHOLDER UNTUK PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SD MUHAMMADIYAH PURWODININGRATAN KOTA YOGYAKARTA Dian Fixri Andini, Probosiwi	222
HUBUNGAN BUDAYA SEKOLAH DAN LINGKUNGAN SEKOLAH DENGAN PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR Dini Rovika, Erni Mustakim, Amrina Izzatika	228
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERPADU TIPE <i>NESTED</i> TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PEMBELAJARAN TEMATIK Dwi Laila Sari, Rochmiyati, Sugiyanto	235
PEMBELAJARAN PRAKTIKUM KONVENSIONAL BERLANDASKAN PENDEKATAN KONSTRUKTIF Dwi Yulianti, Fitria Akhyar	243
TANTANGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0 TERHADAP KARAKTER NASIONALISME BANGSA Edi Siswanto	251
MEMBANGUN KURIKULUM <i>INTERDISIPLINER</i> BERBASIS <i>CORE CONTENT</i> DI PGSD Een Y. Haenilah, Maman Surahman, Ujang Efendi, Devianti Pangestu	259
PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU MELALUI METODE MONITORING DAN EVALUASI DI SEKOLAH DASAR NEGERI SEMEMI II KOTA SURABAYA Eko Julistiono	270
ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) SISWA SMA DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI ABAD 21 DI LAMPUNG Erlina Rufaidah	279
PENGGUNAAN PENDEKATAN RME TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA Frida Destini	288
TANTANGAN GURU PAUD DALAM MENGHADAPI PEMBELAJARAN LITERASI DI ERA MILENNIAL Gian Fitria Anggraini, Vivi Irzalinda	298
PENGEMBANGAN LKS MENULIS CERPEN DENGAN STRATEGI 3M Hastuti, Tri Riya Anggraini	308
KAWITAN WARGA SARI: STUDI STILISTIKA I Wayan Ardi Sumarta, Titis Sagiyantiningtyas	319

PENGARUH MODEL <i>DISCOVERY LEARNING</i> PADA MATERI EKOSISTEM TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SAINS PESERTA DIDIK Indah Kustya Winahyu, Rini Rita T. Marpaung	327
REFRESENTASI MASKULINITAS HEGEMONIK PADA GERAK TARI KUTAWAK KUTTAU Indra Bulan, Bendi Juantara, Dwiyana Habsary, Bian Pamungkas	341
DEVELOPING LANGUAGE ATTITUDES THROUGH DRAMA PERFORMANCE Ingatan Gulö, Dina Amelia	350
PENGARUH MODEL CYBERPRENEURSHIP DALAM RANGKA STUDI PENILAIAN KARAKTER <i>ENTREPRENEUR</i> BERBASIS <i>REALISTIC</i> DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA Ira Vahlia, Satrio Wicaksono Sudarman	355
PERSEPSI MAHASISWA AMIK GARUT SEMESTER V TENTANG PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA ICT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR Irwanto, Endi Permata, Didik Aribowo, Mohammad Fatkhurrokhman, Mustofa Abi Hamid, Desmira, Ratna Ekawati, Ilham Akbar Darmawan, Nizar Hamdani Alam, Supriatna	364
ANALISIS IMPLEMENTASI UJIAN ONLINE TEORI EVOLUSI PADAMAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI Ismi Rakhmawati, Rini Rita T. Marpaung	376
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING USED MIND MAPPING TO INCREASE ACTIVITY AND OUTPUT LEARNING Kamiati	383
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>COOPERATIVE LEARNING</i> TIPE <i>EXAMPLE NON EXAMPLE</i> TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK Lathoful Mubarakah Budiarni, Darsono, Nelly Astuti	389
PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMK KRIDAWISATA MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN KOSAKATA <i>SCATERGORRIES</i> DAN <i>WORD JUMBLE</i> Lilik Devi Laviana, Diana Rosita, Nani Kusri	402
MEDIA PEMBELAJARAN MAKROMEDIA FLASH DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK Marchamah Ulfa, Very Hendra Saputra	415
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA <i>PUZZLE</i> TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR Merlin Tiara Putri, Riswanti Rini, Fitria Akhyar	423
PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS SINEKTIK ANALOGI LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR Mia Zultrianti Sari, Myrna Apriyani Lestari	431

PEMANFAATAN KAJIAN EKOKRITIK DALAM PEMBELAJARAN SASTRA SEBAGAI WAHANA MENANAMKAN CINTA LINGKUNGAN Munaris, Rian Andri Prasetya	437
SASTRA BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI PENDUKUNG PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL Muntazir, Sholikhin	445
PENERAPAN <i>STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)</i> DIPADU <i>MIND MAPPING</i> UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH BIOLOGI UMUM Nasrul Hakim, Tri Andri Setiawan, Hifni Septina Carolina, Asih Fitriana Dewi, Tika Mayang Sari, Dwi Kurnia Hayati	451
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE PERMAINAN TRADISIONAL SAYA ORANG KAYA SAYA ORANG MISKIN Ninuk Endah Susanti, Titi Suparti	457
PENERAPAN METODE <i>PICTURE AND PICTURE</i> PADA PEMBELAJARAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KOGNITIF SISWA Nova Nur indria, Probosiwi	467
SUPPORTING THE STUDENTS' LEARNING MEDIA BY LUVLINGUA APPLICATION Novita EkaTristiana, Rahmatika Kayyis, Fitri Wulandari	475
HUBUNGAN PERHATIAN ORANGTUA DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD Nur Ayu Fadilla, Rapani, Sarengat	482
PENGEMBANGAN MODEL <i>NHT</i> MELALUI TUTOR SEBAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN Nur Indah Rahmawati, Rizka Tri Andini, Zayana Nuri Sholikhati	495
REPRESENTASI MATEMATIS MAHASISWA DALAM PEMECAHAN MASALAH Nurhanurawati	505
DESAIN PEMBELAJARAN TEKS EKSPOSISI BERORIENTASI PADA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK) DAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI (<i>HOTS</i>) UNTUK SISWA SMP KELAS VIII Nurlaksana Eko Rusminto, Ali Mustofa, Bambang Riadi	511
<i>CRITICAL THINKING SKILLS</i> : ASPEK ESENSIAL BANGSA BERKARAKTER DI ERA GLOBALISASI Pujiati	520
HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI Putri Emilia Yuriza	528

<i>MATHEMATICS EDUTAINMENT</i> DALAM BENTUK APLIKASI ANDROID YANG EFEKTIF Putri Sukma Dewi, Sanriomi Sintaro	536
PENGARUH PEMBELAJARAN REMEDIAL DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF <i>THE POWER OF TWO</i> TERHADAP HASIL BELAJAR Rahma Rosita, Herpratiwi, Loliyana	541
KAJIAN PEMBELAJARAN KOLABORATIF DAN BERKELANJUTAN BERLANDASKAN KOLEGIALITAS DAN <i>MUTUAL LEARNING</i> UNTUK MEMBANGUN <i>LEARNING COMMUNITY</i> Rahmat Prayogi	551
HUBUNGAN PELAKSANAAN PRAKTIKUM DAN KETERAMPILAN GENERIK SAINS DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK Regi Rahma Ramadani, Berti Yolida	558
INOVASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN SOSIAL DAN BUDAYA Ridwan Santoso, Muhammad Mona Adha	568
INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA TUNANETRA Rina Agustina, Nurul Farida	576
HUBUNGAN IMPLEMENTASI PRAKTIKUM SISTEM PERNAPASAN DAN KETERAMPILAN GENERIK SAINS DENGAN HASIL BELAJAR Rina Athiyah Fitriyanti, Berti Yolida	584
ANALISIS KESALAHAN PELAFALAN BUNYI VOKAL BAHASA PRANCIS PADA MAHASISWA BAHASA PRANCIS TINGKAT AWAL Riska Luvita Yanti, Muhammad Sukirlan, Nani Kusri	595
KELAS DARING: METODE PEMBELAJARAN GITAR TUNGGAL LAMPUNG Riyan Hidayatullah	606
PENGUNAAN METODE BISIK BERANTAI DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK Rr. Dwi Astuti	614
PENDIDIKAN NILAI DAN KEARIFAN LOKAL DALAM ANTOLOGI CERPEN <i>KACAPIRING</i> KARYA DANARTO KAJIAN STRUKTURALISME GENETIK Sarjina Zamzanah	618
PENGARUH <i>DISCOVERY LEARNING</i> TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SAINS PADA MATERI INTERAKSI MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA Selvy Salviola, Rini Rita T. Marpaung	628

MEDIA PERMAINAN <i>PUZZLE</i> DALAM KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 BANDARLAMPUNG Siti Nurjanah, Muhammad Sukirlan, Endang Ikhtiarti	639
PENGARUH METODE <i>BLENDED LEARNING</i> DENGAN <i>GOOGLE CLASSROOM</i> PADA MATA KULIAH STATISTIKA EKONOMI Sugama Maskar, Endah Wulantina	649
MENGEMBANGKAN POLA BERPIKIR MATEMATIS SISWA DI ERA <i>SOCIETY 5.0</i> Sugeng Sutiarto	654
ERA DIGITAL: PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI Sugiana, Tommy Rizki Prasetyo, Devi Nawangsasi, Rizky Drupadi	660
PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK CERDAS ISTIMEWA DI SEKOLAH DASAR Ulwan Syafrudin, Devi Nawangsasi	669
<i>SLIDESGO</i> : PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN Umi Salamah, Lulud Oktaviani	677
HUBUNGAN KUALITAS LINGKUNGAN KELUARGA DENGAN KARAKTER ANAK USIA DINI Vivi Irzalinda, Gian Fitria Anggraini, Ari Sofia	685
ANALISIS PENGGUNAAN ALAT PERAGA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI OPERASI HITUNG DI SEKOLAH DASAR Wahyu Andika, Probosiwi	691
PENERAPAN METODE <i>COOPERATIVE LEARNING</i> PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR Widi Handoko, Probosiwi	698
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MASALAH TIPE PISA KONTEKS DATA BPS PROVINSI LAMPUNG Widyastuti, Agung Putra Wijaya, Santy Setiawati	703
SISTEM KEKERABATAN MASYARAKAT LAMPUNG PEPADUN Windo Dicky Irawan, Dewi Sri Kuning	712
PENGARUH MODEL <i>GUIDED INQUIRY</i> TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK Yesi Susanti, Darlen Sikumbang, Tri Jalmo	722
HUBUNGAN PERSEPSI PESERTA DIDIK ATAS KEMAMPUANKOMUNIKASI PENDIDIK DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR Yessy Zulfa Yanti, Alben Ambarita, Muncarno	732

PENGARUH MODEL <i>DISCOVERY LEARNING</i> TERHADAP LITERASI SAINS PADA ASPEK KONTEN DAN PROSES Yulia Uji Taba, Rini Rita T. Marpaung, Berti Yolida	744
ANALISIS KESALAHAN SINTAKSIS DALAM KARANGAN ARGUMENTATIF PADA MAHASISWA BAHASA PRANCIS UNIVERSITAS LAMPUNG Nani Kusriani	753
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP TEKANAN ZAT CAIR DI KELAS Paulus G. D. Lasmono, Bonefasius Yanwar Boy, Hana Suryana	769
LAMBANG ADAT TUNGGU TUBANG: KEARIFAN LOKAL BERWAWASAN PENDIDIKAN NILAI Ranando Sofiyan Hadi, Sariyatun, Sri Yamtinah	777
CHARACTER BUILDING: EDUCATION TRANSFORMATION THROUGH DRAMA PERFORMANCE Dina Amelia, Ingatan Gulo	783
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS <i>LAMPUNGNESE ETNOMATEMATICS</i> PADA MATERI BANGUN DATAR Endah Wulantina, Sugama Maksar	793
TATA RIAS WAJAH TARI SIGEH PENGUTEN PADA EKSTRAKULIKULER DI SMK YADIKA NATAR TAHUN PELAJARAN 2019 Dessy Efriza Syarif, Eka Sofia Agustina, Susi Wendhaningsih	799
PENGARUH <i>PRE LECTURE QUIZ</i> DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA DAN PENGUASAAN KONSEP Siti Hardiyanti, Bayu Saputra	805
ANALISIS PEMAHAMAN MITIGASI BENCANA MELALUI MODEL PENYULUHAN PADA SISWA KELAS ATAS DI SD MUHAMMADIYAH MACANAN Risky Dwi Cahya, Probosiwi	818

TRANSFORMASI PENDIDIKAN ABAD 21 MENUJU SOCIETY 5.0

Prof. Dr. Bujang Rahman, M.Si

(Guru Besar FKIP Unila, Wakil Rektor Bidang Akademik Unila)

1. PENDAHULUAN

Ungkapan bijak dari Nelson Mandela *Education is the most powerful weapon which you can use to change the world* (Helsy, dkk, 2013). Pendidikan dan peradaban manusia (*human civilization*) bagaikan dua sisi mata uang yang dapat dibalik setiap saat. Pendidikan di satu sisi dapat berfungsi untuk mengarahkan peradaban kehidupan melalui produk ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Sebaliknya dinamika peradaban manusia yang pada saatnya akan melahirkan berbagai tuntutan manusia dan hal itu dapat dipenuhi melalui upaya pendidikan. John Dewey pernah mengatakan *“the schools should teach everything that anyone is interested in learning”*. (Gordon, Gordon, Aber, and Berliner, 2019).

Pendidikan harus diarahkan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam menghadapi tantangan hidupnya. Intensitas muatan pendidikan yang mampu memberikan solusi terhadap berbagai persoalan kehidupan menjadikan ukuran relevansi pendidikan pada setiap zaman.

2. TANTANGAN PENDIDIKAN ABAD 21

Komisi Pendidikan Hongkong tahun 2003 merumuskan sejumlah karakteristik pendidikan di abad 21 sebagai berikut:

The 21st century is characterized by the availability of abundant information, advanced technology, a rapidly changing society, greater convenience in daily lives, and keener international competition. In response to these changes, our Education Reform should aim at nurturing in the new generation characteristics and abilities capable of meeting the challenges of the new century (Helsy, dkk, 2013)

Hongkong telah mengantisipasi melalui identifikasi karakteristik abad ke 21 yang bercirikan kemudahan mengakses informasi, teknologi maju, perubahan sosial yang sangat cepat, kenyamanan kehidupan sehari-hari, dan semakin ketatnya persaingan internasional.

Selanjutnya, di dalam Education Week terbit tanggal 12 Oktober 2010 memuat sejumlah tulisan singkat dari beberapa pakar pendidikan yang membahas tentang pendidikan di abad 21. Di antaranya adalah Elizabeth Rich yang menyatakan: *The term "21st-century skills" is generally used to refer to certain core competencies such as collaboration, digital literacy, critical thinking, and problem-solving that advocates believe schools need to teach to help students thrive in today's world. In a broader sense, however, the idea of what learning in the 21st century should look like is open to interpretation—and controversy.*

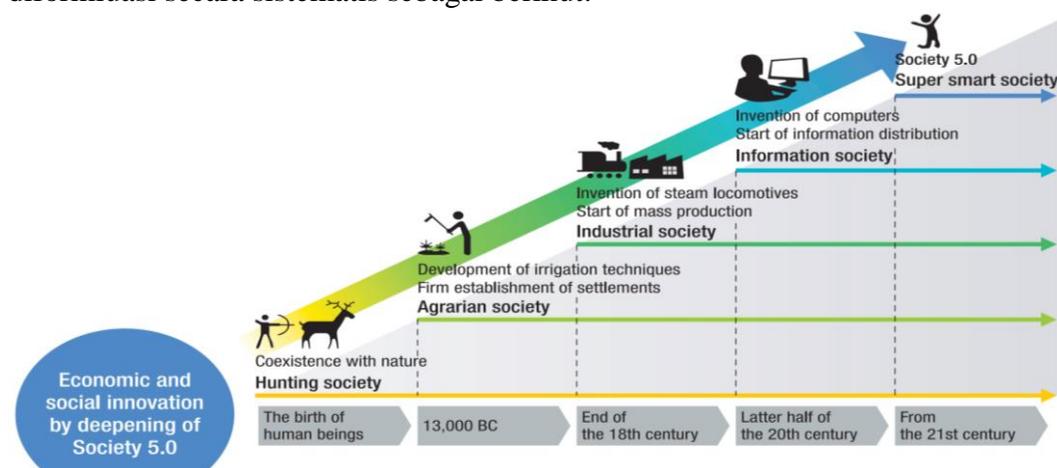
Sejalan dengan pendapat di atas, Richard Watson (2016) dalam papernya yang berjudul *On Education in the 21st Century*, menggambarkan kesiapan Australia dalam menghadapi abad ke 21 ia menyatakan bahwa: *Learning should be preparation for the whole of life, not just work. Schooling (and I include further education here) should be about understanding oneself rather than understanding where a set of somewhat subjective examination results might lead over the shorter-term. Again, it's about taking a whole of life perspective.*

Belajar dari berbagai pemikiran di atas, model pendidikan di Indonesia yang masih mengedepankan hasil ujian (sesaat) perlu ditinjau ulang. Pendidikan abad ke 21 berorientasi bagaimana mempersiapkan peserta didik untuk menyongsong masa depan, bukan sekedar unggul saat ini.

3. SOCIETY 5.0

Banyak versi yang kita temukan pada berbagai tulisan untuk menjelaskan lahirnya suatu era baru di Negeri Sakura (Jepang) yang dikenal dengan Society 5.0. Dari berbagai versi itu secara sederhana dapat disimpulkan bahwa society 5.0 merupakan konsep sosial yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dipadukan dengan basis teknologi (*technology based*). Jepang sangat meyakini melalui konsep society 5.0 ia akan selalu berada satu bahkan beberapa langkah di depan negara-negara lain sekaligus menjadi dengan negara-negara lain.

Konsep society 5.0 merupakan representasi dari sejarah kemanusiaan yang diformulasi secara sistematis sebagai berikut:



(Mayumi Fukuyama, 2018)

Jepang menyebut era 5.0 sebagai super smart society. Melalui the *New Economic Policy Package* yang melahirkan the *Investment for the Future Strategy 2017* yang mencakup suatu revolusi pembangunan sumber daya manusia dan suplay sistem inovasi. (Mayumi Fukuyama, 2018). Konsep dasar society 5.0 adalah perpaduan dunia maya dengan dunia nyata untuk kesejahteraan umat manusia. Melalui konsep ini manusia tidak menjadi budak teknologi melainkan inovasi teknologi memberikan manfaat penuh bagi kesejahteraan manusia.

Adapun sasaran society 5.0 tidak lain adalah mewujudkan suatu masyarakat di mana orang menikmati hidup sepenuhnya (*enjoy life to the fullest*). Tentu saja taraf hidup seperti ini dapat dicapai karena Jepang sesungguhnya sudah merajai inovasi teknologi.

4. TRANSFORMASI PENDIDIKAN

Abad ke 21 juga disebut sebagai abad modern, era globalisasi, peradaban teknologi. Kecuali Jepang tidak selalu melihat efek positif dari teknologi terhadap peradaban manusia, pandangan ini telah melahirkan konsep society 5.0 yang berbasis masyarakat pada manusia (*human-centered*). The coalition P21 (Partnership for 21st Century Learning) mengidentifikasi 3 dasar kompetensi (*Competency Basis*) yang harus dipersiapkan bagi generasi abad ke 21 yaitu:

- a. **Learning and Innovation Skills (the so-called 4Cs)** yaitu: Creative Thinking, Collaboration, Communication, and Critical Thinking and Problem Solving.
- b. **Information, Media, and Technology Skills** yaitu peralatan (*tools*) yang digunakan oleh siswa untuk mengakses berbagai informasi.
- c. **Life and Career Skills** yaitu berupa kebiasaan dan mindsets that students yang dibangun ketika seseorang belajar dari suatu *framework* tertentu. (The P21 Framework, 2016)

Lebih lanjut P21 Framework mengarahkan transformasi pendidikan khususnya terkait dengan pendekatan pembelajaran (*Instructional Approach*) mencakup elemen-elemen:

- a. **Standards and Assessments** yang mencakup tes yang terstandar, *project-based* dan pengembangan portofolio.
- b. **Curriculum and Instruction** yang berorientasi pada *individual competencies*.
- c. **Professional Development** yang ditandai oleh kemampuan guru untuk mengintegrasikan konten dan pembelajaran dengan teknologi.
- d. **Learning Environments** yang mendukung terciptanya kerjasama yang efektif antara guru dan peserta didik.

Dari perspektif sekolah transformasi pendidikan di abad ke 21 diorientasikan pada *redesigning* sistem persekolahan yang mampu membekali setiap individu untuk mengaktualisasikan dirinya. Beberapa faktor yang terkait dengan transformasi itu adalah:

- a. Sekolah harus menjadi pusat inovasi yang dapat menanamkan semangat kepada peserta didik untuk menghasilkan karya-karya inovatif guna mengantisipasi ancaman disrupsi (*disruption*).
- b. Sekolah harus mempersiapkan kemandirian pada peserta didik untuk menjadi wirausahawan (*entrepreneur*) yang mampu memanfaatkan setiap peluang yang ada.
- c. Model kepemimpinan sekolah harus ditandai oleh kapasitas untuk melahirkan kebijakan inovasi (*innovation policy*).

Tentu saja untuk mendukung proses transformasi di atas dibutuhkan perangkat pendukung (*supporting system*) berupa penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai, kapasitas kepemimpinan yang mumpuni serta dukungan dari perangkat penyelenggara pendidikan.

5. PENUTUP

Salah satu kunci keberhasilan proses transformasi pendidikan abad ke 21 adalah setiap insan pendidikan harus berani memulai dari diri sendiri dan lingkungan yang berada di bawah pengaruh (kendali) yang bersangkutan. Diperlukan perubahan mindset secara masif menuju pada pembaharuan pendidikan yang modern.

REFERENSI

- Elizabeth Rich, *Education Week*, October 12, 2010.
- Gordon, Gordon, Aber, and Berliner, 2019, *Changing Paradigms for Education: From Filling Buckets to Lighting Fires To Cultivation of Intellectual Competence*, The Gordon Commission on the Future of Assessment in Education — <http://www.gordoncommission.org>.

Helsy, dkk, 2013, *Redesigning Education Meeting The Chalengges of the 21st Century*, ST. Patrik's College Colaiste Phadraig.

Mayumi Fukuyama, 2018, *Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society*, Japan SPOTLIGHT • July / August 2018.

Richard Watson, 2016, *On Education in the 21st Century*, the NSW Department of Education exploring the implications of developments in AI and automation for education.

The coalition P21 (Partnership for 21st Century Learning): lsce-mena.org › [p21-partnership-for-21st-century-learning](#).

Society 5.0 m The Society 5.0 is a proposition for human and social advancement with deference for maintainability being a national structure in Japan (Keidanren, 2016). Despite the fact that we trust that this idea (or possibly the fundamental goals) will be reached out to different nations. For the usage of Society 5.0 not exclusively be a political-ideological idea, it is by all accounts important to coordinate a few measurements, for example, "1) Innovation Policy (from government side), 2) Entrepreneurial soul (from Society Side) and 3) Entrepreneurial Skills (from common society and organizations) “.

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN IPA MENUJU SOCIETY 5.0*)

Oleh: Sulistyo Saputro**)

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 komputersasi (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	1.0 Hunter-gathered society	Kegiatan masyarakat pada generasi ini menunjukkan kekhasan kegiatan dalam upaya berkelompok untuk

	menuntun industri ke arah mekanisasi peralatan.		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 Cyber Physical System, Internet of Things (IoT), Networks	Penemuan komputer membuat suatu perubahan besar, kemampuan komputer terus diteliti dan ditingkatkan, hingga bisa menjadi suatu	4.0 Information society	Masyarakat pada masa ini menunjukkan adanya peningkatan pada pertukaran informasi serta adanya dukungan dari sarana komunikasi seperti

sarana transportasi informasi, keuntungan ini menimbulkan munculnya AI dan IoT sebagai suatu solusi dari berbagai permasalahan dalam kehidupan manusia.	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.

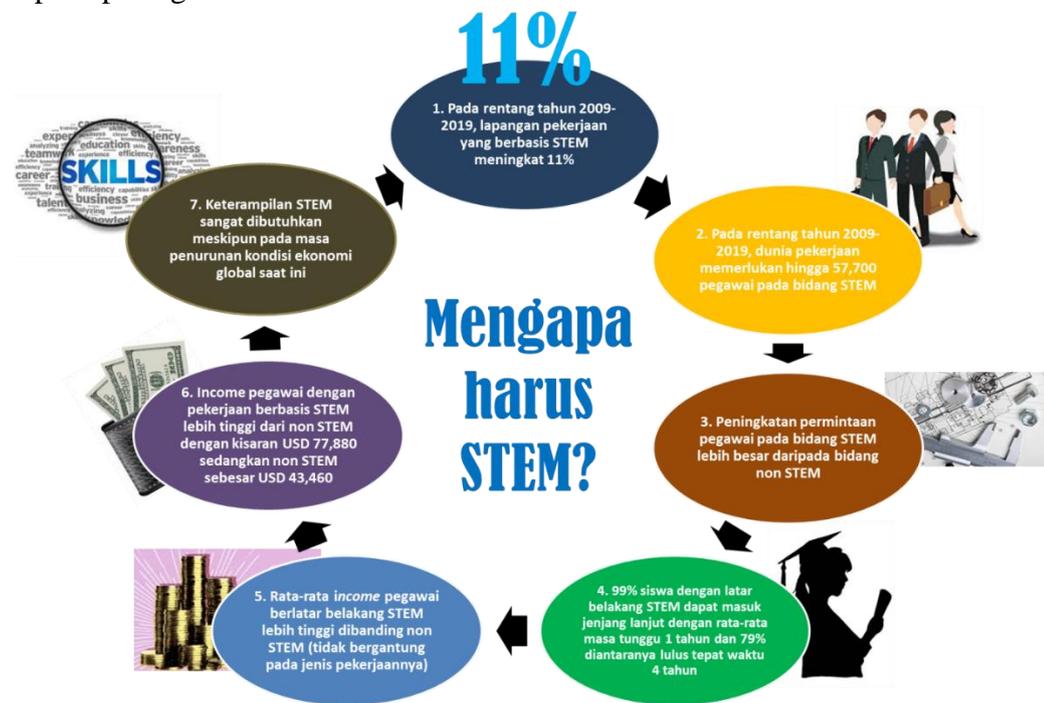
STEM sebagai Orientasi Pembelajaran IPA pada Society 5.0

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 :



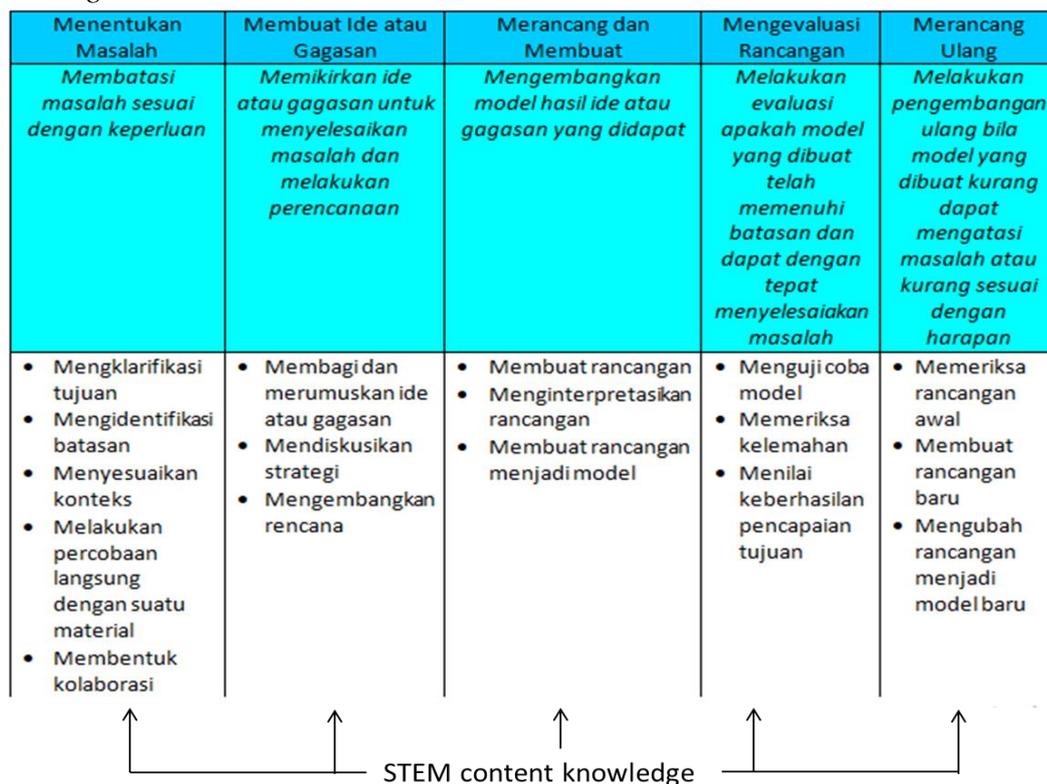
Berdasarkan data www.mhta.org

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.*



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 keterampilannya 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 professional 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, ed.). 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>

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 pantarei. 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 terobosan 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 digugu lan 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 survei, 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 Partneship 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 innocation*, (2) *information, media and technology skills* yang mencakup *information literacy, media literacy dan ICT literacy*, (3) *carrer 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) disahkan 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 disahkannya 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]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]

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

- a. seleksi kemampuan akademik; dan ^[1]
- 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*).

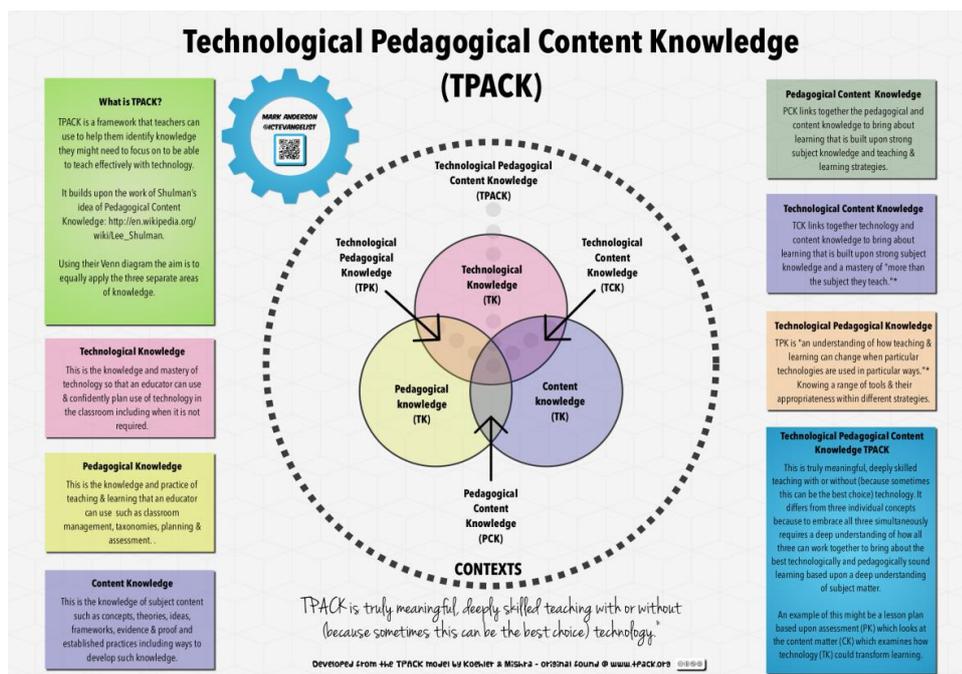
Program PPG yang dirancang secara sistematis dan menerapkan prinsip mutu mulai dari seleksi, proses pembelajaran dan penilaian, hingga uji kompetensi, diharapkan akan menghasilkan guru-guru masa depan yang profesional yang dapat menghasilkan lulusan yang unggul, kompetitif, dan berkarakter, serta cinta 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:

- a. 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)*
- b. *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.
- c. *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 Kurik	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 insituti 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.: Prantice-Hall.
- Menteri Pendidikan Nasional. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007. tentang Standar Pendidik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Meery C. Herring, Mattew J. Kohler, and, Punya Mishra, (2016), *Handbook of Technological Pegdagogical 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 Nomopr 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 Psychologi*, 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.

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
Bandarlampung

*Corresponding author: E-mail: abedr951@gmail.com, Telp: +6281285148636

Abstract: Des Erreurs De Prononciation Sont Les Voyelles Ou Les Semi Voyelles De La Langue Française De La Classe Xième De SMAN 9 A Bandarlampung. Cette recherche a pour but de décrire les formes des erreurs et les facteurs des erreurs de Prononciation des voyelles et semi-voyelles du françaises dans la classe xième sma n 9 bandarlampung. Cette recherche est la recherche descriptive qualitative. Les sujets de cette recherche sont les élèves de la classe XIième de SMA N 9 bandarlampung qui comptent 66 élèves qui sont répartis dans 2 classes. Le spécimen vient de 10 de chaque classe. L'objet de cette recherche est les erreurs de prononciation des voyelles et semi-voyelles du françaises qui sont fait par les élèves. L'instrument utilisé dans cette recherche est le test qui sonne vocabulaire voyelles et semi-voyelles. La donnée est collectée en employant la technique d'enregistrement et entretien avec un enseignant à l'école. Les résultats d'analyse des erreurs sur la prononciation (les voyelles et les semi-voyelles) du français qui sont fait par les élèves sont. Les erreurs les plus courantes commises par les élèves dans les voyelles orales sont le son de [y], [ø] et [œ]. Dans les voyelles nasales, il s'agit d'un son [ɛ̃], [œ̃] et d'un son [ɑ̃]. Tandis que dans les erreurs semi-vocales contenues dans les sons [j]. Cause des erreurs de prononciation dues à interlingual, intralingua et système d'apprentissage.
Mots – clés: Erreur de prononciation sont les voyelles, semi-voyelles, françaises

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 [ɑ̃]. 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

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi manusia. Bahasa adalah suatu lambang yang menandai sesuatu bunyi yang diwujudkan menjadi satuan bahasa seperti kata atau gabungan kata. Setiap negara di dunia memiliki alat komunikasi yaitu berupa bahasa. Pada saat ini, peran bahasa sangatlah penting untuk melancarkan kegiatan antarmanusia baik secara lokal mau-pun global, seperti dalam kegiatan ekonomi, pendidikan, dan lain se-bagainya. Maka dari itu, untuk me-nunjang kegiatan-kegiatan tersebut, dibutuhkan suatu bahasa yang dapat dimengerti oleh masyarakat di seluruh dunia yaitu bahasa internasional.

Bahasa Prancis merupakan bahasa internasional kedua di dunia, karena banyak negara yang menggunakan bahasa Prancis sebagai bahasa utama di negara mereka. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Prancis, terdapat empat keterampilan utama yang perlu dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan menulis (*production écrite*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*production orale*), dan juga beberapa keterampilan pendukung seperti pelafalan (*prononciation*), kosakata (*vocabulaire*), serta tata bahasa (*grammaire*). Terdapat perbedaan yang signifikan dari beberapa keterampilan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang telah dilakukan di SMA N 9 Bandarlampung kelas XI, salah satu hasil dari wawancara peserta didik di SMA kelas XI adalah sebagian besar peserta didik merasa kesulitan untuk melafalkan bentuk bunyi vokal dan

semi vokal bahasa Prancis, karena antara bentuk tulisan dan cara membacanya berbeda. Contoh pada kata *nuit* yang berarti malam, siswa melafalkannya [nuit], yang seharusnya adalah [nɥi], kata *matin* dibaca [ma-tin], yang seharusnya adalah [matɛ̃], kata *beau* dibaca [bu], yang seharusnya adalah [bo], dan sebagainya. Demi tercapainya proses belajar yang sempurna, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih jauh mengenai kesalahan pelafalan bunyi bahasa Prancis yang dilakukan oleh siswa SMA Negeri 9 Bandarlampung, khususnya pada kelas XI.

Fonologi merupakan salah satu cabang ilmu dari linguistik. Linguistik merupakan ilmu yang sangatlah penting karena linguistik memberikan pemahaman kepada kita mengenai hakikat dan seluk beluk bahasa sebagai satu-satunya alat komunikasi terbaik yang hanya dimiliki oleh manusia, serta memberikan peranannya dalam kehidupan manusia bermasyarakat. Menurut Chaer (2009:1), secara etimologi, kata fonologi berasal dari gabungan kata fon yang berarti bunyi, dan logi yang berarti ilmu. Sebagai sebuah ilmu, fonologi lazim diartikan sebagai bagian dari kajian linguistik yang mempelajari, membahas, membicarakan, dan menganalisis bunyi-bunyi bahasa yang diproduksi oleh alat-alat ucap manusia. Durand yang dikutip dalam Yusuf (1998:3), menyatakan bahwa fonologi adalah “piranti penafsir” yang menjembatani struktur luar (*surface structure*) dengan bentuk fonetisnya.

Secara umum, bunyi bahasa dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu vokal, konsonan, dan semi-vokal (semi-konsonan). Perbedaan ini didasarkan pada ada tidaknya hambatan

(proses artikulasi) pada alat bicara. Berikut ini dijelaskan klasifikasi bunyi vokal dan semi-vokal bahasa Prancis.

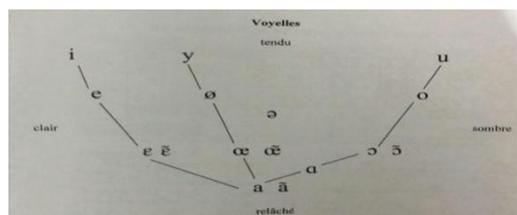
Vokal

Menurut Crystal seperti yang dikutip oleh Yuliati (2015:28), vokal merupakan bunyi bahasa manusia yang dihasilkan tanpa adanya hambatan dari organ bicara manusia. Dalam bahasa Prancis, dikenal adanya vokal oral dan vokal nasal. Vokal oral dihasilkan apabila dalam pengucapan vokal, velum (langit-langit lunak) naik dan menutup saluran ke hidung sehingga udara akan dialirkan melalui mulut, misal vokal /a/ atau /o/. Sedangkan dalam pengucapan vokal nasal, velum (langit-langit lunak) turun dan menutup saluran ke mulut sehingga udara mengalir melalui lubang hidung, misal vokal /ã/ atau /õ/.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh Crystal, diperoleh 16 fonem vokal bahasa Prancis yang terbagi atas 12 fonem vokal oral dan 4 fonem vokal nasal. Fonem vokal oral bahasa Prancis meliputi fonem /i/, /y/, /e/, /ø/, /ə/, /ɛ/, /œ/, /a/, /u/, /o/, /ɔ/, /ɑ/. Fonem vokal nasal dalam bahasa Prancis meliputi fonem /ɛ̃/, /œ̃/, /õ/, /ã/. Tiap vokal bahasa Prancis ini mempunyai sifat dan karakternya masing-masing. Karakter-karakter ini ditinjau dari ketinggian lidah (vokal tinggi, sedang, rendah), posisi lidah (vokal depan, tengah, belakang), kebulatan bibir (vokal bundar dan tak bundar), serta ketegangan alat ucap (vokal tegang dan vokal kendur). Untuk mengucapkan vokal tinggi, lidah harus diposisikan tinggi di mulut, misal fonem vokal /i/, /y/, /e/, /ø/ atau /u/. Untuk mengucapkan vokal tengah, lidah harus diposisikan menengah di

mulut, misal fonem vokal /ə/, /ɛ/, /ɔ/, /œ/, /ɛ̃/, /œ̃/ atau /õ/. Untuk mengucapkan vokal rendah, lidah harus diposisikan rendah di mulut, misal vokal /a/, /ɑ/ atau /ã/.

Karakter vokal juga dapat diamati berdasarkan posisi lidah. Jika posisi lidah mengarah ke depan di dalam mulut, maka vokal ini merupakan vokal depan, misal fonem vokal /i/, /y/, /e/, /ø/, /ɛ/, /œ/, /ɛ̃/, /œ̃/ atau /a/. Jika posisi lidah mengarah ke tengah di dalam mulut, maka vokal ini merupakan vokal tengah, misal fonem vokal /ə/. Jika posisi lidah mengarah ke belakang mulut, maka vokal ini merupakan vokal belakang, misal vokal /u/, /o/, /ɔ/, /õ/, /ɑ/ atau /ã/. Berdasarkan ketinggian dan posisi lidah tersebut, karakter vokal-vokal bahasa Prancis ini dapat dipetakan dan direalisasikan sebagaimana tertera pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Trapesium Vokal Bahasa Prancis

Karakter vokal bahasa Prancis juga dapat ditinjau dari kebulatan bibir. Apabila dalam pengucapan vokal tersebut mengharuskan posisi bibir membulat, maka vokal ini termasuk vokal bundar. Vokal-vokal bahasa Prancis yang termasuk vokal bundar, yaitu vokal /y/, /u/, /ø/, /o/, /ɔ/, /œ/, /œ̃/, serta vokal /õ/. Apabila dalam pengucapan vokal tersebut mengharuskan posisi bibir yang tidak bundar, maka vokal ini termasuk vokal tak bundar. Vokal-vokal bahasa Prancis yang termasuk

dalam jenis vokal tak bundar adalah bunyi [ã].

Karakter vokal bahasa Prancis juga dapat ditinjau dari ketegangan alat ucap. Apabila dalam pengucapan vokal tersebut bibir terbentuk tegang, maka vokal ini merupakan vokal tegang. Vokal-vokal bahasa Prancis yang termasuk dalam vokal tegang, yaitu vokal /y/, /e/, /ə/, /ø/, /œ/, /œ̃/, /u/, serta vokal /o/. Apabila dalam pengucapan vokal tersebut bibir terbentuk tidak tegang, maka vokal ini merupakan vokal tak tegang. Vokal-vokal bahasa Prancis yang termasuk dalam vokal tak tegang, yaitu vokal /i/, /ɛ/, /ɔ/, /ɔ̃ / /ẽ/, /a/, /ɑ/ dan vokal [ã]. Sebagian besar fonem vokal bahasa Prancis tersebut apabila didistribusikan dapat menempati semua posisi, yaitu posisi di awal, tengah, maupun akhir suku kata atau kata.

Bahasa Perancis memiliki empat vokal nasal yaitu bunyi [ẽ] dan [œ̃]. Vokal belakang terletak pada bukaan ketiga dan keempat, yaitu bunyi [ɔ̃] dan [ã]. Pelafalan bunyi nasal diproduksi ketika udara melewati hidung dan juga mulut dan memiliki cara penulisan yang berbeda.

Semi-Vokal

Dalam bahasa Prancis dikenal tiga macam semi-vokal, yakni [j] seperti dalam *travail* [tʁavaj], ‘pekerjaan’ atau *pied* [pje] ‘kaki’ atau seperti kata Indonesia yakni [ɥ] seperti dalam *lui* [lɥi], ‘dia’ (laki-laki) atau dalam Indonesia waktu, dan [w] seperti dalam *oui* [wi] ‘ya’ (Léon dalam Baskoro, 2003:157).

Dalam bahasa Prancis dikenal tiga macam semi-vokal, yakni [j] seperti dalam *travail* [tʁavaj], ‘pekerjaan’

atau *pied* [pje] ‘kaki’ atau seperti kata Indonesia yakni [ɥ] seperti dalam *lui* [lɥi], ‘dia’ (laki-laki) atau dalam Indonesia waktu, dan [w] seperti dalam *oui* [wi] ‘ya’ (Léon dikutip dalam Baskoro (2003:157). Menurut Matthews dalam Yuliati (2015:27), bahasa Prancis mengenal pula jenis semi-vokal. Semi-vokal mempunyai sifat konsonan sekaligus vokal. Semi-vokal diucapkan seperti vokal, tetapi kemudian cepat beralih ke bunyi lain, misal /j/, /ɥ/ atau /w/. Dalam bahasa Indonesia, tidak ada bunyi /ɥ/. Bunyi /ɥ/ merupakan kombinasi bunyi /y/ dan /i/ secara cepat. Bunyi /ɥ/ dilakukan dengan cara membundarkan bunyi /y/ kemudian diikuti dengan melebarkan bibir dan diakhiri dengan bunyi /i/ secara cepat.

Pengertian Kesalahan Berbahasa

Istilah kesalahan berbahasa memiliki pengertian yang beragam. Untuk pengertian kesalahan berbahasa perlu diketahui lebih awal sebelum kita membahas tentang kesalahan berbahasa. Tarigan (1988:164), menyatakan dengan istilah “kesalahan berbahasa” *Lapses*, *error* dan *mistake* adalah istilah-istilah dalam wilayah kesalahan berbahasa, ketiga istilah itu memiliki domain yang berbeda-beda dalam memandang kesalahan berbahasa. Menurut Peteda (1989: 67), kesalahan berbahasa disebabkan oleh faktor-faktor *performance* dan ada juga kesalahan yang disebabkan oleh faktor-faktor *competence*. Istilah kesalahan (*error*) dan kekeliruan (*mistake*) dibedakan dalam penyimpangan pema-kaian bahasa.

Pengertian kesalahan juga dilontarkan oleh Harmer (2007:137), yang membagi kesalahan menjadi tiga kategori, yaitu ‘*slips*’ (merupakan ke-

salahan yang dilakukan oleh siswa, namun dapat memperbaiki kesalahannya sendiri), ‘*error*’ (kesalahan yang dilakukan oleh murid dan ia dapat membenarkan sendiri dengan bantuan orang lain), ‘*attempts*’ (murid mencoba mengucap-kan sesuatu tetapi ia tidak me-ngetahui pengucapannya itu benar atau salah). Corder yang dikutip dalam Sa’adah (2010:3) membedakan kedua-nya secara jelas, yaitu bahwa kesa-lahan (*error*) adalah penyimpangan bahasa secara sistematis atau konsis-ten, sedangkan kekeliruan (*mistake*) adalah penyimpangan bahasa yang dilakukan secara tidak sengaja. Dalam pengucapan, kekeliruan lazim disebut dengan salah ucap (*lapse*).

Dari definisi beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *error* dan *mistake* keduanya merupakan kesa-lahan berbahasa. Kesalahan berbahasa disebabkan oleh faktor *kompetensi*, yaitu karena pembelajar belum me-mahami atau menguasai sistem bahasa target yang digunakannya. Sedangkan kekeliruan atau salah ucap terjadi karena faktor *performansi*, seperti: kurangnya konsentrasi, kelelahan, kantung, keterburu-buruan, kerja acak-acakan, dan semacamnya.

Pengertian Analisis Kesalahan Berbahasa

Munurut Hastuti (1989: 73), analisis kesalahan adalah sebuah proses yang didasarkan pada analisis kesalahan orang yang sedang belajar dengan objek yang jelas. Jelas dimaksudkan sesuatu yang telah ditargetkan yaitu bahasa.

Sebab dan Sumber Kesalahan Berbahasa

Sebagai bahasa asing, bahasa Prancis memiliki beberapa faktor umum yang

menyebabkan terjadinya suatu kesa-lahan dalam mempelajari bahasa. Ada banyak hal yang bisa menimbulkan kesalahan berbahasa. Corder yang dikutip dalam Sa’adah (2010: 3), menyebutkan sebab-sebab kesalahan berbahasa ini bersumber pada tiga hal, yaitu 1) pengaruh bahasa pertama, 2) kesulitan internal bahasa target, dan 3) sistem pengajaran bahasa target.

Pengaruh Bahasa Pertama

Proses pembelajaran bahasa ke-dua/asing tidak bisa terlepas dari pengaruh bahasa pertama yang telah lebih dahulu dikuasai pebelajar atau yang lebih dikenal dengan istilah transfer. Transfer bisa bersifat positif sehingga menjadi faktor pendukung dalam proses penguasaan bahasa target, dan bisa pula bersifat negatif atau yang lebih dikenal dengan istilah inter-ferensi sehingga menjadi faktor peng-hambat dalam proses ini. bahasa pertama pebelajar akan selalu muncul sebagai faktor penyebab interferensi atau pendukung dalam proses penga-jaran (bahasa asing). Semakin banyak persamaan antara bahasa target dan bahasa pertama akan semakin mudah proses penguasaan bahasa target. Sebaliknya, semakin banyak perbe-daan antara keduanya, akan semakin sulit proses penguasaan bahasa target.

Faktor Internal Bahasa Target

Selain karena faktor *interferensi*, kesa-lahan-kesalahan yang terjadi dalam proses penguasaan bahasa kedua/asing banyak bersumber pada kesulitan atau kompleksitas sistem bahasa target itu sendiri. Hasil penelitian bahkan me-nunjukkan bahwa faktor internal ba-hasa target merupakan sumber kesa-lahan terbesar. Bahasa pertama (yang sering dituduh sebagai sumber kesa-lahan terbesar berbahasa kedua),

berdasarkan rata-rata hasil beberapa penelitian kesalahan dalam berbagai bahasa, ternyata hanya menjadi faktor penyebab yang tidak terlalu besar. Selebihnya banyak berasal dari bahasa kedua itu sendiri.

Sistem Pengajaran

Kesalahan para pembelajar bahasa tidak jarang juga disebabkan oleh sistem pembelajaran yang digunakan, di antaranya adalah:

1. Model

Belajar berbahasa dengan baik dan benar membutuhkan model berbahasa yang baik dan benar pula. Hal ini karena berbahasa adalah suatu kebiasaan yang diperoleh dan dipelajari lewat proses mendengar, merekam, mengingat, dan menirukannya kembali. Kesalahan berbahasa mungkin disebabkan oleh model yang kurang baik, yang kemudian ditiru tanpa ada perbaikan atau model bandingan. Model bahasa bisa berupa guru, buku atau kamus, yang semuanya menjadi rujukan bagi pembelajar dalam menghadapi masalah-masalah berbahasa.

2. Metode

Di antara beberapa penyebab kesalahan berbahasa adalah kurang efisiennya teknik dan metodologi pengajaran yang digunakan. Demikian juga penggunaan metode pengajaran yang hanya memfokuskan pada salah satu keterampilan berbahasa akan membuat keterampilan bahasa lain kurang berkembang sehingga menimbulkan banyak kesalahan.

3. Materi

Materi pengajaran bisa menimbulkan kesalahan bila contoh yang diberikan tidak tepat atau tidak benar. Aspek ketiga ini sangat berkaitan dengan aspek pertama di atas, yaitu model. Materi pada dasarnya adalah apa yang disampaikan oleh model, baik yang berupa guru, buku ajar, maupun kamus.

Analisis kesalahan para pembelajar bahasa mempunyai dua tujuan, yaitu tujuan praktis dan teoretis. Sa'adah (2010:22) menyatakan bahwa secara praktis. Anakes bertujuan untuk mengetahui peta kesalahan pembelajar bahasa. Sedangkan tujuan teoritisnya adalah mengetahui kedudukan kesalahan dalam proses pembelajaran bahasa kedua/asing pada mental pembelajar bahasa (bagaimana kesalahan terjadi, apa sumber dan penyebabnya, apa pengaruhnya terhadap proses pembelajaran yang sedang berjalan).

Adapun secara teoretis Corder dan Dulay dalam Sa'adah, (2010:23) sependapat bahwa Anakes bermanfaat untuk memberikan data, kesimpulan-kesimpulan, dan landasan yang kuat bagi para peneliti tentang bagaimana seseorang memperoleh dan mempelajari bahasa, baik dalam proses penguasaan bahasa pertama oleh seorang anak, terlebih dalam proses.

Menyimpulkan dari semua hal di atas yaitu kesalahan mempelajari bahasa Prancis sebagai bahasa kedua merupakan hal yang tidak dapat terhindarkan. Interferensi merupakan salah satu faktor penyebab kesalahan berbahasa, karena siswa menerapkan bahasa ibunya dalam mempelajari bahasa Prancis. Interferensi merupakan dampak negatif dari

praktek peng-gunaan dua bahasa secara bergantian atau memperserupakan hal-hal tertentu antara bahasa pertama dengan bahasa kedua. Kesalahan juga terjadi karena bahasa itu sendiri (*intralingual*). Selain itu, kesalahan terjadi karena penyebab lain seperti kelalaian atau kesem-bronoan, serta dampak pengajaran yang salah.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian mengenai diagnostik kesalahan pelafalan bunyi vokal dan semi-vokal bahasa Prancis ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini disebut penelitian deskriptif karena menggambarkan suatu keadaan atau fenomena yang akan diteliti. Dalam penelitian ini akan dideskripsikan bentuk bentuk kesalahan pelafalan bunyi bahasa Prancis yang dilakukan oleh peserta didik dan mendeskripsikan faktor yang menjadi penyebab kesalahan pelafalan bunyi bahasa Prancis tersebut. Dikatakan menggunakan pendekatan kualitatif karena, data yang dihasilkan berupa kata-kata lisan dari responden yang dijadikan subjek penelitiannya. Hasil dari penelitian berlaku untuk subjek penelitiannya dengan waktu dan kondisi saat itu, sehingga tidak ada kemungkinan untuk dapat diulang.

Sumber Data dan Data Penelitian

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yakni pelafalan 95 kosakata bahasa Prancis yang mengandung 16 vokal dan 3 semi-vokal bahasa Prancis. Dengan tujuan bahwa individu atau kasus yang dipilih dapat mewakili kasus yang dapat menjawab permasalahan penelitian. Penentuan tersebut berdsarkan

pengetahuan teoritis yang dimiliki oleh peneliti. Dalam penentuan sampel diambil 10 orang siswa secara acak yang diyakini dapat mewakili populasi.

Data pada penelitian ini adalah kesalahan pelafalan bunyi vokal dan semi-vokal yang salah diujakan oleh siswa kelas XI SMA N 9 Bandar lampung, yang terdiri dari tiga kelas dengan jumlah siswa sebanyak 66 siswa.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 di SMA Negeri 9 Bandarlampung yang terletak di jalan Panglima Polim No.18 Segala Mider Tanjungkarang, Bandar-lampung.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen tes, yaitu tes kemampuan siswa dalam melafalkan bunyi bahasa Prancis. Tes dilakukan secara personal karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, serta untuk memudahkan dalam menganalisis data. Instrumen tes penelitian berbentuk kosakata bahasa Prancis yang mengandung 16 vokal dan 3 semi-vokal. Aspek yang akan di kaji pada penelitian ini adalah kesalahan pelafalan bunyi vokal dan semi-vokal yang di ujkarkan siswa ketika membaca kosakata bahasa Prancis. Berikut ini mrupakan bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian;

Tabel 2. Kosakata yang mengandung unsur vokal dan semi-vokal

Mots en [i]	Mots en [y]	Mots en [u]	Mots en [e]
1. lit	6. fume	11. oubli	16. état
2. ile	7. rue	12. goût	17. année
3. Stylo	8. jupe	13.nous	18.marcher
4.mille	9. sūr		19. parler

5. Taïwan	10.mur	14. oũ 15. route	20. nez
Mots en [ɛ] 21. lait 22. merci 23. appelle 24. noël 25. français	Mots en [ə] 26. petit 27.monsier 28.lever 29. je 30. semer	Mots en [o] 31. beau 32. drôle 33.chaud 34. seau 35. pot	Mots en [ɔ] 36. votre 37. robe 38.pomme 39. alcool 40. bol
Mots en [ø] 41.heureux 42. peu 43.deux 44.feu 45. jeûne	Mots en [œ] 46.. leur 47. bœuf 48.oeil 49. fleur 50.club	Mots en [a] 51 . par 52. lac 53. chat 54.femme 55.bal	Mots en [ɑ] 56. trois 57. pas 58.bas 59.gaz 60.âge
Mots en [ɛ̃] 61. matin 62. vin 63.rein 64.examen 65.simple	Mots en [œ̃] 66. brun 67.parfum 68.un 69.lundi 70. lapin	Mots en [ɔ̃] 71. mon 72. ton 73.bonbon 74.long 75.ombre	Mots en [ɑ̃] 76. sang 77.champ 78. enfant 79.blanc 80. temps
Mots en [j] 81.travail 82. lier 83.oeil 84.crayon 85..soleil	Mots en [ɥ] 86. lui 87. nuit 88.huit 89.puit 90.muet	Mots en [w] 91.moi 92. oui 93.froid 94.ouset 95.toit	

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi lengkap yang objektif serta sesuai dengan tujuan penelitian ini. Teknik pengumpulan data diambil saat siswa melaksanakan pelajaran bahasa Prancis. Dari 2 kelas, diambil 5 siswa dari kelas XI IPA 1, 5 siswa dari kelas XI IPS 2 untuk dijadikan sampel penelitian. Langkah pertama dalam pengambilan data adalah responden diminta untuk melafalkan kata lepas bahasa Prancis. Sebelum langkah pertama dimulai, peneliti menyiapkan *recorder* untuk merekam suara responden yang akan dikaji dan dianalisis tingkat kesalahan pelafalannya dalam membaca instrumen tes. Teknik rekam merupakan teknik penjaringan data dengan merekam penggunaan bahasa dalam bentuk lisan (Mastoyo, 2007:45). Dengan teknik ini, data sudah terkumpulkan, tetapi untuk memudahkan dalam mengklasifikasi bentuk ke-salahan pelafalan bunyi

yang di-lakukan siswa, diperlukan teknik catat. Teknik catat adalah teknik menjaring data dengan mencatat hasil penyima-kan data pada kartu data (Mastoyo, 2007:45). Kegiatan ini sebagai lanjutan dari kegiatan merekam data. Peneliti memper-dengarkan hasil rekaman berulang kali sesuai kebutuhan dan ditulis dalam bentuk transkripsi fonetis, untuk diketahui bentuk-bentuk kesalahan pelafalan yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan aspek yang dikaji.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses untuk pengorganisasian data dalam rangka mendapatkan pola-pola atau bentuk-bentuk keteraturan lainnya dalam sebuah penelitian, sedangkan interpretasi data adalah proses pemberian makna terhadap pola-pola atau keteraturan-keteraturan yang ditemukan dalam sebuah penelitian (1) mengidentifikasi kesalahan, (2) mengklasifikasi kesalahan, (3) menjelaskan frekuensi kesalahan, (4) mengidentifikasi daerah kesalahan, (5) mengoreksi kesalahan.

Peneliti merekam pelafalan siswa sebanyak 10 responden. Tahap kedua, yaitu mengidentifikasi kesalahan, yang dikaji dalam penelitian ini adalah kesalahan siswa dalam melafalkan bunyi vokal, dan semi-vokal. Tahap kedua , yaitu mengklasifikasikan kesalahan pelafalan bunyi vokal, dan semi-vokal bahasa Prancis. Misalnya, *mon*, terdapat grafem *om* sehingga termasuk vokal nasal [õ]. Kata *oui* terdapat grafem *ou+vokal*, sehingga termasuk semi-vokal [w]. Tahap keempat, yaitu menjelaskan frekuensi

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang terletak di jalan Panglima Polim No.18 Segala Mider, Tanjung Karang, Bandar Lampung. Peneliti mengambil subjek penelitian di kelas XI yang berjumlah 10 siswa dari dua kelas, 5 siswa dari kelas XI IPA 1 dan 5 siswa dari kelas XI IPS 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesalahan pelafalan bunyi vokal dan semi-vokal bahasa Prancis, pada siswa di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan recorder untuk merekam suara responden yang akan dikaji dan dianalisis, bentuk dan persentase kesalahan pelafalannya dalam membaca instrumen tes yang berbentuk 95 kosakata bahasa Prancis yang mengandung 16 vokal dan 3 semi-vokal bahasa Prancis. Kosakata yang disajikan dalam instrumen tes merupakan kosakata yang umum dijumpai dalam pembelajaran bahasa Prancis. Instrumen tes disesuaikan dengan tingkat kompetensi bahasa Prancis, responden dan menyesuikannya dengan kurikulum. Untuk mengetahui jumlah persentase (%) kesalahan pelafalan siswa pada bunyi vokal dan semi-vokal bahasa Prancis, dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Keterangan :

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100$$

$\sum x$: jumlah kesalahan pelafalan tiap bunyi vokal dan semi-vokal bahasa Prancis
$\sum y$: siswa untuk setiap bunyi vokal dan semi-vokal
P : hasil persentase

Tabel berikut menunjukkan jumlah kesalahan pelafalan bunyi vokal oleh masing-masing responden :

Tabel 3. Jumlah Kesalahan Pelafalan Siswa Pada Bunyi Vokal dan semi-vokal

Vokal	Jumlah kesalahan	Persentase (%)
Vokal oral		
[i]	13	26%
[y]	50	50%
[u]	16	32%
[e]	29	58%
[ɛ]	15	30%
[ə]	38	76%
[o]	30	30%
[ɔ]	25	44%
[ø]	49	98%
[œ]	47	94%
[a]	25	50%
[ɑ]	29	58%
Vokal nasal		
[ɛ̃]	43	86%
[œ̃]	44	88%
[ɔ̃]	20	40%
[ɑ̃]	40	80%
Semi-vokal		
[j]	49	98%
[ɥ]	38	76%
[w]	16	32%

Berdasarkan tabel yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa kesalahan yang paling dominan dilakukan oleh siswa pada vokal oral yaitu pada bunyi [y] dengan jumlah persentase 100%, dan pada bunyi [ø] dengan jumlah persentase 98%, dan pada bunyi [œ] dengan jumlah persentase 94%. Pada vokal nasal yaitu bunyi [ɛ̃] dengan jumlah persentase 86%, hal yang sama pada bunyi [œ̃] dengan jumlah persentase 88% , dan bunyi [ɑ̃] dengan jumlah persentase 80% sedangkan pada semi-vokal kesalahan yang terdapat pada bunyi [j] dengan jumlah persentase 98% .

B. Pembahasan

Bentuk-Bentuk Kesalahan Pelafalan Bunyi Bahasa Prancis

Hasil analisis data pada bentuk-bentuk kesalahan pelafalan bunyi bahasa Prancis dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Bunyi [i]. Pada kata *lit* pelafalan yang benar adalah [li]. Pada kata *stylo*, siswa melafalkan [stailo]. Kesalahan siswa selain menggantikan grafem y menjadi [ai], siswa juga menggantikan grafem y yang seharusnya dilafalkan [i]. Pelafalan yang benar adalah [sti.lo]. Kata *mille* dilafalkan [mel] siswa menggantikan bunyi [i] menjadi [e]. Sedangkan pada kata *île*, kata *île* menjadi [ile] dan Pelafalan yang benar adalah [il. [y], siswa menggantikan bunyi [y] menjadi [u] bahasa Indonesia contoh pada kata *sûr* pelafalan siswa [sur] pelafalan yang benar [syʁ].
- 2) Bunyi [u] pada kata *nous* siswa menggantikan bunyi [u] menjadi [o], dan [ɔ]. Ada siswa juga yang salah melafalkan bunyi [u] pada kata *route*, siswa menggantikan bunyi [u] menjadi [ɔ]. siswa juga menampakan bunyi lain seperti pada kata *où* menjadi [ow].
- 3) Bunyi [y] siswa melakukan salah pada kata *fume* [fum], [fom], Pada kata *rue* siswa menggantikan bunyi [y] menjadi [u], [o] jadi pelafalan siswa pada kata *rue* menjadi [ru], [ro]. Hal yang sama pada kata *sûr* dan *mur* yang dilafalkan [sur], [sjur], [su] [mur], [mu], semua siswa menggantikan bunyi [y] menjadi [u] bahasa Indonesia. Pelafalan kosakata yang benar adalah [fym], [by], [ʒyp], [syʁ], [myʁ].
- 4) Bunyi [e] pada kata *année*, *nez* dan *parler*, pada pelafalan bunyi [e] menjadi [i], bahkan ada siswa yang tidak melafalkan bunyi [e] seperti kata *année* dilafalkan [ani] oleh siswa, dan pada kata *nez* ada siswa yang melafalkan bunyi kosonan z menjadi [s] yang harusnya tidak dibaca, siswa melafalkan [nis].
- 5) Bunyi [ɛ] pada kata *lait*. Siswa menggantikan kata *lait* yang seharusnya dilafalkan [le] menjadi [let], [let] dan [le]. Sedangkan pada kata *noël*, siswa melafalkan [nowal], [nul],[noil] dan [nol], siswa menggantikan bunyi [ɛ] menjadi [e] pada kata *appelle*. Selain itu, siswa juga menggantikan bunyi [ɛ] menjadi [ɔn] pada kata *français*.
- 6) Bunyi [ə] menjadi [e] dan [ɛ]. siswa melakukan kesalahan pada kata *petit*, kesalahan siswa pada konsonan t yang harus tidak dibaca, pelafalan yang benar [pə.ti].
- 7) Bunyi [o] menjadi [u], pada kata *pot* kesalahan siswa pada konsonan t yang harusnya tidak dibaca, siswa melafalkan [pot], yang benar [po]. Kemudian pada kata *beau*, siswa melafalkan [bu] seharusnya siswa melafalkan [po]. Kemudian kesalahan pelafalan konsonan [v] menjadi [f] terletak pada kata *votre* yang dilafalkan [fotre] dan [fotere].
- 8) Bunyi [ɔ], siswa melakukan kesalahan pada kata *robe* yang dilafalkan [robe], [rob], [rup] dan [ro]. Pada kata *pomme* dilafalkan [pom] dan [pome]. Dan pada kata *alcool* siswa salah melafalkan bunyi [ɔ] menjadi [u].
- 9) Bunyi [ø] siswa menggantikan bunyi [ø] menjadi [e] seperti pada kata *feu* yang harus dilafalkan [fø] tetapi siswa melafalkan [fe]. Dan kata *heureux* siswa menambahkan bunyi lain dan membaca konsonan yang harus tidak dibaca oleh siswa [beurak], [əʁə],

- [ɛʁə], [hruks], [aha] dan [hərək], yang seharusnya dilafalkan [œrø].
- 10) Bunyi [œ] siswa menggantikan bunyi [œ] menjadi [e], dan [o] contoh pada kata *oeil* yang siswa dilafalkan [o] atau [e] pelafalan yang benar adalah [œj]. Siswa menggantikan bunyi [œ] menjadi [e], dan [o]. Siswa salah pelafalan pada kata *fleur* menjadi [flər], [fleuf], [fluɤ], [fə], [flu] dan [fleɤ] yang benar adalah [flœɤ].
 - 11) Bunyi [a], pada kata *chat*, *femme* dan *lac* siswa melakukan kesalahan yang sama pada tiga kata tersebut dalam pelafalan bunyi [a] menjadi [e] dan [o]. kemudian pada kata *âge*, siswa salah melafalkan bunyi [ɑ] menjadi [e] dan [ɛ]. Pada kata *pas* dan *bas*, siswa salah melafalkan bunyi konsonan [s] yang seharusnya tidak dicaca oleh siswa.
 - 12) Bunyi [ɑ] dapat diketahui bahwa kesalahan yang paling banyak dilakukan oleh siswa adalah pada kata *âge* siswa yang salah melafalkan bunyi [ɑ] menjadi [e] dan [ɛ]. Pada kata *pas* dan *bas*.
 - 13) Bunyi [ɛ̃], pada kata *vin* siswa melafalkan [fin], [fɛ̃], dan [in]. Hal yang sama pada kata *Examen* dan *simple* siswa salah melafalkan kata tersebut, dan pada kata *matin*, siswa melafalkan [matin] yang seharusnya dilafalkan [matɛ̃]. Sedangkan pada kata *rein*, siswa melafalkan [reŋ] yang seharusnya dilafalkan [ʁɛ̃].
 - 14) Bunyi [œ̃], pada kata *parfum* siswa salah melafalkan kata *parfum* menjadi [parfom], [parfum], [pɑfɑm] dan [pɑrfom] harusnya dilafalkan [pɑʁ.fœ̃] siswa menggantikan bunyi [œ̃] menjadi [an], [uŋ], [ɛ̃] dan [ɑ̃].
 - 15) Bunyi [õ], pada kata *ombre*. Sedangkan pada kata *bonbon*, siswa melafalkan [bonbon] bahasa Indonesia. Seharusnya dilafalkan [bõbõ], siswa salah melafalkan kata *long*. siswa salah melafalkan bunyi [õ] menjadi [on] dan [oŋ].
 - 16) Bunyi [ã] terletak pada kata *Temps*. Sedangkan pada kata *champ* dan *enfan* siswa salah melafalkan bunyi [ã], sebagian besar kesalahan yang dilakukan siswa, menggantikan pelafalan bunyi [ã] menjadi [an] dan [en]. Dan pada kata *blanc* siswa yang menggantikan bunyi [ã] menjadi [an] dan [an]. karena siswa kurang mentahui cara grafim/ tulisan dan bahasa indonisiai tidak memliki bunyi-bunyi tersebut.
 - 17) Bunyi [j] siswa lebih melafalkan bunyi [el] atau [li] dari pada [j] contoh pada kata *travail* siswa melafalkan [travel], [travail], [trafail], [trɤvail], [trafel] dan [trafa] yang harusnya dilafalkan [trɑ,vaj].
 - 18) Bunyi [ɥ] siswa salah pelafalan bunyi tersebut pada kata *huit* siswa melafalkan [nuti], [nut], [nuit], [nu] dan [nue] yang harusnya dilafalkan [nɥi]. Dan pada kata *lui* siswa melafalkan kata *lui* menjadi [lu] dan [la].
 - 19) Bunyi [w] siswa salah melafalkan bunyi [w] pada kata *toit* siswa melafalkan [twat], [towt], [toit] dan [toek] yang harusnya dilafalkan [twa].

Faktor-faktor Penyebab Kesalahan Pelafalan Bunyi Bahasa Prancis

Dari hasil analisis secara umum, sebagian besar siswa melakukan kesalahan pada bunyi-bunyi bahasa Prancis, vokal, semi-vokal. Kesalahan

dalam melafalkan bunyi bahasa Prancis, selain disebabkan karena faktor interferensi, perbedaan bentuk grafem/tulisan juga menjadi penyebab kesalahan dalam pelafalannya dan termasuk kesalahan intralingual dan sistem Pengajaran. Hasil analisis berdasarkan penyebabnya dapat dilihat di bawah ini.

1. Interlingual

Kesalahan interlingual disebabkan karena adanya interferensi bahasa ibu ke dalam bahasa Prancis yang sedang dipelajari. Berdasarkan data yang telah didapatkan peneliti, sebagian besar siswa masih menerapkan bahasa ibu mereka dalam mempelajari bahasa Prancis.

Kesalahan pelafalan pada bunyi semi-vokal juga dilakukan oleh siswa. Kesalahan terbanyak pada bunyi semi-vokal yaitu bunyi [j], dikarenakan siswa kurang memahami bentuk tulisan /grafem yang dilafalkan [j], seperti *i* pada kata *travail* [travaj] dan [y] pada kata *crayon* [krejɔ̃] sehingga siswa cenderung melafalkan dengan bunyi yang mendekatinya yaitu [e].

2. Intralingual

Intralingual adalah ketidakcermatan atau keteledoran. Siswa yang gugup dan ingin cepat menyelesaikan tugasnya dalam melafalkan instrumen tes, akan menimbulkan kesalahan dalam melafalkan bunyi-bunyi bahasa Prancis, sehingga bunyi yang dihasilkan tidak mencerminkan pelafalan bahasa Prancis yang sesungguhnya. Kelalaian siswa akan menjadi penyebab kesalahan, seperti data berikut ini :

Tabel 4. Penyebab kesalahan pelafalan

No.Data	Kata	Pelafalan Siswa	Pelafalan Yang Benar
(34)	Seau	[sous]	[so]
(47)	Bœuf	[beurr]	[bœf]
(77)	Champ	[Jump]	[ʃɑ̃]
(89)	Puit	[Wit]	[pɥi]

(41)	heureux	[beurak]	[œ.ʁø]
------	---------	----------	--------

Kelalaian siswa di atas, dapat menyebabkan bunyi yang dihasilkan salah, kesalahan tersebut muncul karena beberapa siswa menghilangkan atau menambahkan bunyi lain. Hal ini tentunya tidak dapat diterima bagi pendengar bahasa Prancis.

3. Sistem Pengajaran

Berdasarkan hasil wawancara pada guru pengajar di sekolah, dalam proses pembelajaran bahasa memiliki sistem pengajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar, termasuk sebab munculnya sebab kesalahan dalam berbahasa. Berikut ini merupakan factor mempengaruhi terjadinya kesalahan dalam berbahasa adalah: 1. Model 2. Metode 3. Materi

SIMPULAN & SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa mengetahui bentuk-bentuk kesalahan pelafalan bunyi vokal, dan semi-vokal bahasa Prancis mendeskripsikan faktor yang menjadi penyebab kesalahan dalam pelafalan pada siswa yang belajar bahasa Perancis sebagai bahasa asing kedua di kelas XI SMA N 9 Bandarlampung

Saran

Beberapa saran dapat menjadi perhatian pokok, baik secara langsung maupun tidak langsung mengenai penelitian ini. Beberapa saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Peneliti hanya membahas bentuk-bentuk kesalahan pelafalan bunyi vokal dan faktor-faktor penyebab kesalahan pelafalan bunyi vokal dan semi-vokal. Peneliti berharap agar peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut, tidak terbatas pada bentuk-bentuk dan faktor penyebab kesalahan.

2. Peneliti berharap dapat memberi informasi kepada guru tentang ke-salahan pelafalan secara bentuk, jenis, efek komunikatif yang dilakukan siswa.
3. Peneliti berharap dapat mengurangi kesalahan siswa kelas XI SMA N 9 Bandarlampung khususnya dalam kesalahan pelafalan bunyi vokal, dan semi-vokal bahasa Prancis.

DAFTAR PUSTAKA

- Baskoro, S. 2003. *Koreksi Fonetik Dalam Pembelajaran Bahasa Prancis*. Jurnal. Humaniora. Volume 15, 2 juni 2003.
- Chaer, A. 2009. *Fonologi Bahasa Indonesia*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Harmer, J. 2007. *The Practice of English Language Teaching*. Harlow: Longman
- Hastuti, Sri. 1989. *Sekitar Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Mastoyo. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Pateda, M. 1989. *Analisis Kesalahan*. NTT: Nusa Indah
- Sa'adah, F. 2010. *Anlisis Kesalahan Berbahasa*. Diunduh pada 25 Maret 2019
- Tarigan, H, guntur, Dr.prof. dan tarigan, Djago.1988. *Pengajaran analisis kesalahan berbahasa*.Bandung:Angkasa.
- Yusuf, S. 1998. *Fonetik dan fonologi*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Yuliati, R. 2015. *Fonologi bahasa Prancis*. Jurnal. Jurnal Puitika. Volume 11 no. 1, April 2015.

STUDI ANALISIS PERAN KOMITE SEKOLAH DASAR NEGERI

Ade Ayu Hani Pratiwi^{1,*}, Riswanti Rini¹, Maman Surahman¹¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

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

Abstract: *Study of the Role Analysis of School Committees Public Elementary School.* This study aims to determine the role of the committee as advisory agency, supporting agency, controlling agency, and mediator agency. The method used is descriptive qualitative. Data collection through observation, interview and documentation. Data analysis is using data reduction, data display, and verification. Data sources: school principals, school committee leaders, educators, and parents of students. The focus of this study is a descriptive study of the role of school committees, with a subfocus on research: (1) the role of the school committee as a advisory agency in schools, (2) the role of committees as supporting agency in schools, (3) the committee's role as a controlling agency in school, and (4) the role of the committee as a mediator agency at school. The results of the study found that the role of the school committee was well implemented.

Keywords: *Advisory Agency, Controlling Agency, Mediator Agency, Supporting Agency, The Role of The School Committee*

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

PENDAHULUAN

Kegiatan-kegiatan pendidikan pada umumnya tidak pernah bisa dilepaskan dari masyarakat, terutama masyarakat di sekitar sekolah. Sebab ada hubungan saling memberi, saling

mendukung dan saling menguntungkan antara lembaga pendidikan dengan masyarakat. Semenjak diluncurkannya konsep Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) dalam sistem manajemen sekolah,

komite sekolah sebagai organisasi mitra sekolah memiliki peran yang sangat strategis dalam upaya turut serta mengembangkan pendidikan di sekolah.

Kiprono (2015: 244) menyatakan bahwa:

“School management committees (SMC) are the most recent governance initiative to hit developing countries education systems in the last two decades or so. In most African countries, the responsibility for overseeing the management of primary schools is often entrusted to a management committee to ensure that governing bodies operate on some common principles; every board has a constitution which provides basic guidelines and the legal framework for its operation..”

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa kehadiran komite sekolah tidak hanya sekedar sebagai stempel sekolah semata, khususnya dalam upaya memungut biaya dari orang tua peserta didik, namun lebih jauh komite sekolah harus dapat menjadi sebuah organisasi yang benar-benar dapat mewadahi dan menyalurkan aspirasi serta prakarsa dari masyarakat dalam melahirkan kebijakan operasional dan program pendidikan di sekolah serta dapat menciptakan suasana dan kondisi transparan, akuntabel, dan demokratis dalam penyelenggaraan dan pelayanan pendidikan yang bermutu di sekolah.

Menurut Lena (2016: 20) komite sekolah berperan dalam mempromosikan kegiatan-kegiatan di sekolah, meningkatkan kinerja akademik, serta menjadi penghubung kemitraan antara sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Peran komite termanifestasi

dalam suatu keinginan untuk mengembangkan kualitas pendidikan suatu sekolah yang berlandaskan kebutuhan bersama, komite sekolah dapat berdaya, maka dalam pembentukan komite harus dapat memenuhi beberapa prinsip atau kaidah dan mekanisme yang benar, serta dapat dikelola secara benar pula.

Harapannya kehadiran komite sekolah dapat membantu pihak sekolah dan orang tua dalam menjembatani hubungan sekolah. Realitanya komite sekolah belum mampu menjadi penghubung antara sekolah dengan pihak masyarakat. Fenomena-fenomena yang muncul antara lain komite yang terbentuk tidak berfungsi (hanya papan nama) atau kehadiran komite sekolah hanya bersifat formalitas semata, komite sekolah seolah-olah berfungsi sebagai stempel kebijakan-kebijakan kepala sekolah, terjadinya persekongkolan antara kepala sekolah dan komite sekolah, ada anggapan komite sekolah memiliki peran seperti mengumpulkan dana bantuan untuk pendidikan atau badan justifikasi belaka, ada anggapan lain bahwa komite sekolah dianggap sebagai masalah baru oleh orang tua murid karena menjadi aktor utama dibalik mahalnyanya biaya sekolah. Setelah melihat fenomena-fenomena ini muncul pertanyaan “mengapa komite sekolah tidak atau belum berfungsi secara optimal.

Hasbullah (2007: 105) mengemukakan bahwa pembentukan komite sekolah di sekolah masih banyak hanya untuk formalitas saja. Hal Ini disebabkan masih kurangnya pemahaman akan tugas pokok dan fungsi dibentuknya komite sekolah sehingga kurang mendapat perhatian dari sekolah dan hanya dilibatkan

pada beberapa kegiatan sekolah yang berhubungan dengan komite sekolah.

Padahal komite sekolah merupakan warga sekolah yang telah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Walaupun komite sekolah dan sekolah mempunyai kemandirian sendiri-sendiri tetapi harus menjadi mitra dan saling bekerjasama dalam penyelenggaraan pendidikan. Masalah lain adalah susunan komite sekolah akan senantiasa berubah setiap beberapa tahun secara periodik dan ini berdimensi jangka pendek.

Keberadaan komite sekolah sangat mendukung dalam penyelenggaraan pendidikan berupa materi maupun non materi. Dukungan yang dilakukan meliputi pemberian peningkatan sumber daya manusia, sarana dan prasarana yang berhubungan dengan pengadaan dan pemeliharaan beberapa fasilitas sekolah yang berkaitan dengan akademik maupun non akademik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri Gugus 2 Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan yaitu peran komite di SDN 1 Way Huwi Lampung Selatan dan SDN 2 Way Huwi Lampung Selatan kurang berperan secara aktif dan optimal, lain hal dengan SD Negeri 3 Jatimulyo Lampung Selatan yang menunjukkan bahwa peran komite sekolah sudah cukup berperan aktif dan optimal dalam mediator, pengontrol, pendukung, dan pemberi pertimbangan di sekolah, dilihat dari prestasi akademik maupun non akademik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian penulis yang akan dilakukan berjudul “Studi Analisis Peran Komite Sekolah Dasar Negeri.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan kepada masalah dan tujuan dalam penelitian maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan analisis pendekatan kualitatif.

Moleong (2013: 6) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena-fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian contohnya seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll dilakukan secara holistik dan dengan menggunakan cara deskripsi yang disajikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan menggunakan berbagai metode ilmiah.

Sumber data primer penelitian ini meliputi kepala sekolah, ketua komite sekolah, pendidik, dan orang tua peserta didik di SD Negeri 3 Jatimulyo. Sedangkan sumber data sekunder meliputi dokumen yang berupa profile sekolah, visi dan misi sekolah, tata tertib yang berlaku, bangunan-bangunan sekolah dan foto-foto yang berkaitan dengan komite sekolah di SD Negeri 3 Jatimulyo Lampung Selatan.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Langkah yang digunakan menurut model Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*verification*).

Untuk menguji kredibilitas data hasil penelitian, peneliti akan memeriksadata hasil penelitian menggunakan teknik triangulasi.

Teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan data penelitian ini merupakan temuan dari hasil paparan data yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

1. Peran Komite Sekolah sebagai Badan Pertimbangan di SD Negeri 3 Jatimulyo

Peran komite sebagai badan pertimbangan sudah berjalan dengan baik. Peran komite sekolah sebagai badan pertimbangan dapat dilihat dari memberikan masukan untuk penyusunan RAPBS, memberikan pertimbangan RAPBS, memberikan masukan terhadap proses pembelajaran kepada pendidik, dan memberikan pertimbangan tentang sarana prasarana yang sekolah butuhkan.

Menurut Sudrajat (2003: 8) fungsi perencanaan memiliki peran mengidentifikasi sumber daya pendidikan di sekolah serta memberikan masukan dan pertimbangan dalam menetapkan RAPBS, termasuk dalam penyelenggaraan rapat RAPBS.

Peran komite sebagai badan pertimbangan di SD Negeri 3 Jatimulyo diperoleh temuan pada Diagram 1. Diagram konteks sebagai berikut:

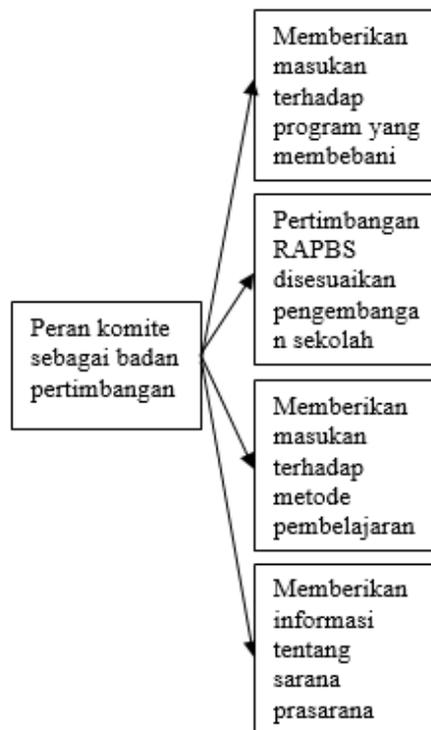


Diagram 1. Peran Komite sebagai Badan Pertimbangan

2. Peran Komite Sekolah sebagai Badan Pendukung di SD Negeri 3 Jatimulyo

Peran komite sebagai badan pendukung sudah berjalan dengan baik. Peran komite sekolah sebagai badan pendukung dapat dilihat dari memantau kondisi ketenagaan pendidikan di sekolah, memobilisasi bantuan sarana prasarana, memberikan dukungan kepala sekolah dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dan memobilisasi terhadap dukungan anggaran pendidikan di sekolah.

Menurut Sukirno (2006: 3) “komite sekolah juga dapat mengidentifikasi tenaga ahli yang ada dalam masyarakat, yang dapat dimanfaatkan bagi sekolah”.

Peran komite sebagai badan pendukung di SD Negeri 3 Jatimulyo diperoleh temuan pada Diagram 2. Diagram konteks sebagai berikut:

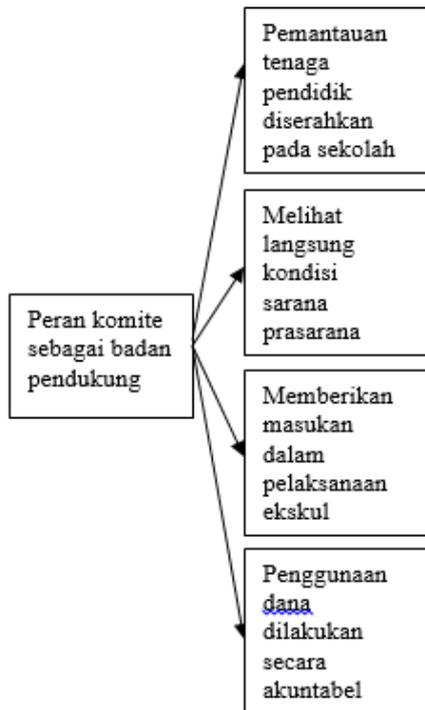


Diagram 2. Peran Komite sebagai Badan Pendukung

3. Peran Komite Sekolah sebagai Badan Pengontrol di SD Negeri 3 Jatimulyo

Peran komite sebagai badan pengontrol sudah berjalan dengan baik. Peran komite sekolah sebagai badan pengontrol dapat dilihat dari mengontrol proses pengambilan keputusan di sekolah, memantau organisasi sekolah, memantau hasil ujian akhir sekolah, dan memantau alokasi anggaran untuk pelaksanaan program sekolah.

Peran komite sebagai badan pengontrol di SD Negeri 3 Jatimulyo diperoleh temuan pada Diagram 3. Diagram konteks sebagai berikut:

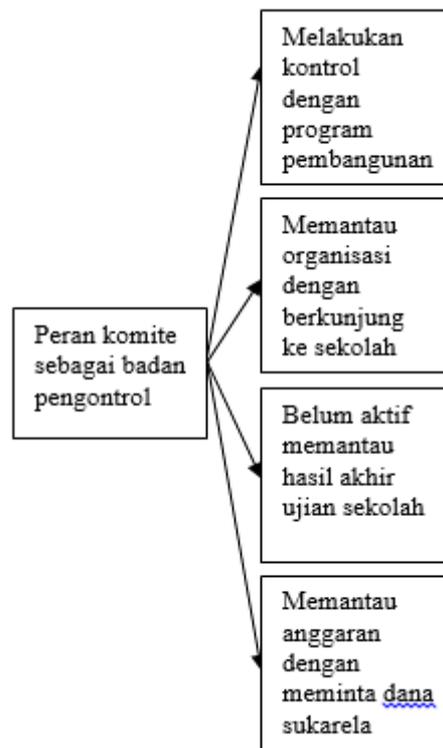


Diagram 3. Peran Komite sebagai badan Pengontrol

4. Peran Komite Sekolah sebagai Badan Penghubung di SD Negeri 3 Jatimulyo

Peran komite sebagai badan penghubung sudah berjalan dengan baik. Peran komite sekolah sebagai badan penghubung dapat dilihat dari menjadi penghubung antara komite sekolah dengan masyarakat, membuat usulan kebijakan dan program pendidikan kepala sekolah, mensosialisasikan kebijakan dan program sekolah kepada masyarakat, dan memfasilitasi berbagai masukan kebijakan program terhadap sekolah.

Misbah (2004: 115) mengungkapkan bahwa peran sebagai mediator yang dilakukan komite sekolah dalam pelaksanaan program pendidikan lebih kepada upaya memfasilitasi berbagai masukan dari masyarakat terhadap kebijakan dan program pendidikan yang ditetapkan sekolah peran ini antara lain dengan mengkomunikasikan berbagai

pengaduan dan keluhan masyarakat terhadap sekolah terkait dalam bidang pendidikan.

Peran komite sebagai badan penghubung di SD Negeri 3 Jatimulyo diperoleh temuan pada Diagram 4. Diagram konteks sebagai berikut:

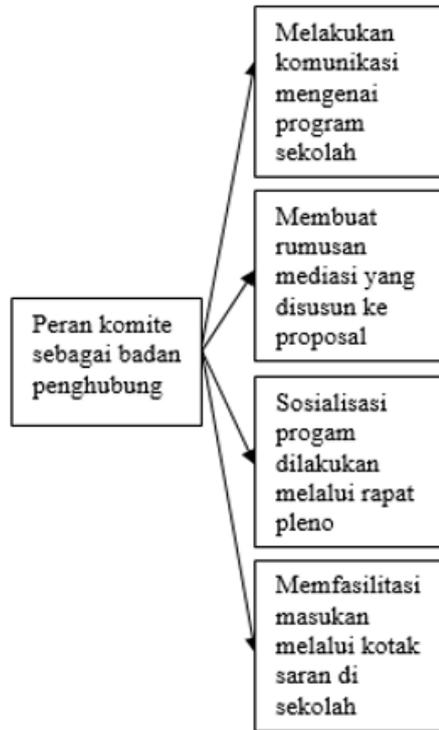


Diagram 4. Peran Komite sebagai Badan Penghubung

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang studi analisis peran komite di SD Negeri 3 Jatimulyo, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peran Komite Sebagai Badan Pertimbangan di SD Negeri 3 Jatimulyo

Peran komite sekolah dalam perencanaan sekolah telah memberikan masukan untuk penyusunan RAPBS, menyelenggarakan rapat RAPBS, memberikan pertimbangan perubahan RAPBS, ikut mengesahkan RAPBS, memberikan masukan terhadap proses pembelajaran pada pendidik, dan

memberikan pertimbangan mengenai sarana prasarana yang dapat diperbantukan di sekolah.

2. Peran Komite Sekolah Sebagai Badan Pendukung di SD Negeri 3 Jatimulyo

Peran komite sekolah pada saat sekolah mengalami kekurangan pendidik adalah memberikan rekomendasi dan pertimbangan setelah proses seleksi yang dilakukan oleh sekolah selesai, memobilisasi bantuan sarana prasarana dengan observasi ke sekolah dan melihat kondisi di lapangan, memberikan masukan dan saran terhadap kebijakan kepala sekolah mengenai program ekrtakurikuler, serta memobilisasi dukungan anggaran dengan melakukan pembukuan secara akuntabel dan transparan.

3. Peran Komite Sekolah Sebagai Badan Pengontrol di SD Negeri 3 Jatimulyo

Komite sekolah melakukan perannya dalam mengontrol pengambilan keputusan di sekolah hanya berkaitan pada proses pembangunan di sekolah, memantau penjadwalan program sekolah, memantau angka bertahan di sekolah namun belum berinisiatif memantau hasil ujian akhir sekolah, serta memantau alokasi anggaran melalui komunikasi dengan berbagai pihak yang terkait.

4. Peran Komite Sekolah Sebagai Badan Penghubung di SD Negeri 3 Jatimulyo

Komite sekolah telah melakukan komunikasi dengan masyarakat mengenai program sekolah, membuat rumusan mediasi untuk disusun ke dalam proposal, melaporkan hasil pengamatannya terhadap perkembangan pendidikan kepada masyarakat, dan mengkomunikasikan

segala pengaduan dan keluhan masyarakat terhadap sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Hasbullah. 2007. Otonomi Pendidikan: *Kebijakan otonomi daerah dan implikasinya terhadap penyelenggara pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Kiprono, Faith J. 2015. An Assessment of School Management Committees' Capacity in The Implementation of FPE Funds in Public Primary Schools: A Survey of Eldoret East District, Kenya. *Jurnal Educationist*. 3:3:1-14.
- Lena, Melkianus. 2016. *Mutu Pendidikan dan Komite Sekolah*. Surabaya: Kresna Bina Insan Prima.
- Misbah, M. 2004. *Manajemen Berbasis Sekolah*. PT Remaja Bandung: Rosdakarya.
- Sudrajat, Akhmad. 2003. *Peran Strategis Komite Sekolah*. Jakarta: Rajawali.
- Sukirno. 2006. *Manajemen Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

ESENSI PENDIDIKAN SENI PADA BAHAN AJAR TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

Afrizal Yudha Setiawan¹

Program Studi Pendidikan Tari, FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr.
Soemantri Brojonegoro No. 1, Bandar Lampung

*Corresponding author, tel/fax : 085293303917 email: afrizalpiano@gmail.com,

Abstract: *Art education aims to form student characters through art activities that are incorporated in the learning process. In the learning process, the output of students is highly influenced by the education system, including the curriculum. Art learning activities in the 2013 curriculum in elementary schools are integrated in thematic subjects which are divided into several themes. This article will study and discuss the review of art learning materials in thematic learning, with reference to the objectives of art education in avocational schools. The objects used in this study were thematic teaching materials for grade 1 elementary schools consisting of 8 themes. The results of the study show that art learning thematic teaching materials in the 2013 curriculum are oriented towards practical activities to build aesthetic sensitivity in students, but there is degradation in terms of the content of traditional arts in the learning process.*

Keywords : *art education, teaching material, elementary school.*

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. Artikel ini akan mengkaji dan membahas tinjauan materi pembelajaran seni dalam pembelajaran tematik, dengan mengacu pada tujuan pendidikan seni di sekolah avokasional. 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 berorientasi pada kegiatan praktik untuk membangun kepekaan estetis pada peserta didik, namun terdapat degradasi dalam hal muatan seni tradisi pada proses pembelajaran.

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

PENDAHULUAN

Peran seni dalam kehidupan masyarakat diwujudkan dalam kegiatan pendidikan, yaitu pendidikan seni. Pada dasarnya, pendidikan seni bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik melalui aktivitas berkesenian yang dikemas dalam proses pembelajaran. Pamadhi (2012) mengatakan bahwa tujuan utama pendidikan seni di sekolah berbasis avokasional (sekolah umum) adalah untuk pembinaan fungsi jiwa seperti fungsi pikir (*cipta*), fungsi rasa (perasaan) serta keterampilan (*karsa*) untuk mendorong semangat belajar seni serta pelajaran yang lain. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pendidikan seni di sekolah-sekolah idealnya mengacu pada tujuan yang diharapkan sesuai dengan ketiga fungsi tersebut.

Sekolah Dasar (SD) sebagai bentuk pendidikan formal, merupakan pondasi yang sangat berpengaruh dalam menentukan *output* peserta didik di masa yang akan datang. *Output* peserta didik yang baik tentunya sangat dipengaruhi oleh sistem pendidikan yang baik, salah satunya dalam hal kurikulum. Kurikulum idealnya disusun dengan mengacu pada kebutuhan dan kompetensi peserta didik yang diharapkan, serta sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, kurikulum pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dan penyempurnaan dari waktu ke waktu. Adapun kurikulum 2013 saat ini merupakan pedoman yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan di Indonesia pada lembaga pendidikan formal.

Berdasarkan kurikulum 2013, bidang kajian pendidikan seni khususnya di sekolah dasar terintegrasi dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik (Effendi, 2009, dalam Wahyuni, Setyosari, Kuswandi, 2016). Pendapat serupa dikemukakan oleh Meanwhile (Astuti, dkk., 2017) bahwa "*thematic teaching could be defined as the teaching learning process designed based on certain themes. Further, it was stated that thematic teaching was a model of integrated teaching*".

Dengan demikian, mata pelajaran seni melebur menjadi satu dengan mata pelajaran lain sesuai dengan tema-tema yang telah ditetapkan. Peleburan mata pelajaran tersebut selayaknya diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, sebab tema-tema yang disusun dalam pembelajaran tematik dikorelasikan dengan kehidupan sehari-hari. Namun demikian, peleburan beberapa mata pelajaran yang terintegrasi dalam pembelajaran tematik tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk dalam bidang kajian pendidikan seni. Esensi pendidikan seni sebagai pendidikan untuk mengolah *cipta*, *rasa*, dan *karsa* dari peserta didik mulai dapat dipertanyakan.

Sesuai dengan penjelasan atas peraturan pemerintah RI no. 32 tahun 2013 tentang perubahan atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 77 J huruf g tujuan dari pendidikan seni adalah membentuk karakter peserta didik

menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya. Bahan kajian seni mencakup menulis, menggambar/melukis, menyanyi, dan menari yang difokuskan pada seni budaya.” Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dimaknai bahwa orientasi pendidikan seni adalah pembentukan karakter peserta didik melalui beragam aktivitas berkesenian, yang dapat menumbuhkan nilai estetis dalam diri peserta didik.

Esensi pendidikan seni sebagai pendidikan estetika merupakan satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa estetika merupakan *ruh* dari pendidikan seni. Pamadhi (2012) menjelaskan “*pendidikan estetika masuk dalam pembelajaran pendidikan kesenian dengan tugas melatih kepekaan rasa estetik (keindahan) melalui pembelajaran praktik.*” Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dimaknai bahwa pembelajaran seni di sekolah idealnya merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan praktik berkesenian guna membangun kepekaan esestetik dalam diri peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, diperlukan sebuah tinjauan esensi pendidikan seni dalam kurikulum 2013, melalui bahan ajar tematik di Sekolah Dasar. Artikel ini akan mengkaji dan membahas tinjauan materi pembelajaran seni dalam pembelajaran tematik, dengan mengacu pada tujuan pendidikan di sekolah avokasional. Hasil dari kajian ini diharapkan mampu memberikan tatanan baru terhadap pengembangan materi pembelajaran seni dalam kurikulum 2013, sehingga esensi pendidikan seni sebagai pendidikan estetika dapat terus menjadi patokan

dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seni. Dengan adanya kegiatan pembelajaran seni yang optimal, maka tujuan pendidikan seni sebagai pengembangan pribadi setiap individu peserta didik dapat tercapai dengan baik.

METODE

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah kajian pustaka dengan menggunakan bahan ajar mata pelajaran tematik kurikulum 2013 sebagai sumber data. Hasil kajian dan analisis terhadap materi pembelajaran dideskripsikan dalam bagian hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tinjauan materi pembelajaran seni pada kurikulum 2013, difokuskan pada buku tematik kelas 1 Sekolah Dasar, adapun hasil tinjauan dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Tema

Tema merupakan ciri khas pada pembelajaran tematik yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami konsep dari materi yang diajarkan (Wahyuni, Setyosari, Kuswandi, 2016). Hal tersebut berimplikasi pada pengintegrasian sejumlah mata pelajaran yang saling berkaitan sesuai dengan tema-tema tersebut. Adapun tema-tema pada pembelajaran tematik di kelas 1 sekolah dasar meliputi tema diriku; kegemaranku; kegiatanku; keluargaku; pengalamanku; lingkungan bersih, sehat, dan asri; benda, hewan, dan tanaman di sekitarku; dan peristiwa alam.

2. Tinjauan Materi

Pembelajaran Seni dalam Bahan Ajar Tematik (sumber : Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk Kelas 1 SD/MI revisi 2017, Kemendikbud). Berdasarkan hasil tinjauan terhadap bahan ajar tematik, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran seni di sekolah dasar memiliki kesamaan tipe antara materi satu dengan yang lainnya. Aktivitas pembelajaran dirancang dengan jenis dan bentuk kegiatan yang sama, dan didominasi dengan kegiatan bernyanyi. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Bernyanyi sambil bergerak amat menyenangkan
Nyanyikanlah lagu berikut ini bersama temanmu
Lakukan gerak sesuai dengan lirik lagu!

Tari Tepuk Tangan

Ciptaan Pak Kasur

Bertepuk tangan dahulu
Bunyi derapkan kakimu
Berputar di lingkaran
Mari bersama
Kembali di tempat semula



Gambar 1. Materi Pembelajaran Seni pada Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Tema Kegemaranku, Halaman 13

Ayo nyanyikan lagu berikut bersama-sama!

Ayo Makan Bersama

Ciptaan Pak Kasur

Sebelum kita makan, dik
cuci tanganmu dulu
Menjaga kebersihan, dik
untuk kesehatanmu
Banyak-banyak makan jangan ada sisa
makan jangan bersuara
Banyak-banyak makan
jangan ada sisa
ayo makan bersama



Gambar 2. Materi Pembelajaran Seni pada Buku Tematik Terpadu

Kurikulum 2013, Tema Kegemaranku, Halaman 71

Berdasarkan gambar tersebut, materi pembelajaran seni pada bahan ajar tematik tertuang dalam bentuk lirik lagu, tanpa notasi dan siswa dengan bimbingan guru diminta untuk menyanyikan lagu sesuai dengan instruksi yang tertulis. Gambar 1 dan gambar 2 merupakan materi yang dapat dikatakan atau sejenis, dan hal tersebut juga banyak pula dijumpai pada buku pelajaran tematik di tema yang lainnya. Selain itu, keterkaitan antara materi dengan tema juga ditemui dalam materi pembelajaran seni, yang dapat dilihat pada gambar berikut.

Ayo Bernyanyi

Pagi hari kita harus semangat.
Salah satu caranya adalah bernyanyi.
Mari nyanyikan lagu berikut.



Bangun Tidur
Cipt. Pak Kasur

Bangun tidur kuterus mandi
Tidak lupa menggosok gigi
Habís mandi kutolong ibu
Membersihkan tempat tidurku

Gambar 3. Materi Pembelajaran Seni pada Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Tema Kegiatanku, Halaman 10.

Perhatikan panjang pendek bunyi pada lagu itu.
Tanda titik (•) untuk bunyi pendek.
Tanda (—) untuk bunyi panjang

ba ngun ti dur ku te rus man di
ti dak lu pa meng go sok gi gi
ha bis man di ku to long i bu
mem ber sih kan tem pat ti dur ku

Gunakan alat untuk membedakan panjang pendeknya.
Contohnya bunyi peluit, marakas, atau tamborin.

Gambar 4. Materi Pembelajaran Seni pada Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Tema Kegiatanku, Halaman 11.

Gambar 3 dan 4 merupakan materi pembelajaran seni yang terintegrasi sesuai dengan tema pembelajaran, yakni tema “Kegiatanku”. Materi tersebut terkait dengan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik pada pagi hari, adapun materi juga dikaitkan dengan panjang pendeknya nada pada lagu (lihat gambar 4). Dengan demikian, secara tidak langsung peserta didik belajar tentang durasi nada yang merupakan bagian dari teori musik, melalui bahan ajar tersebut. Secara umum, materi pembelajaran seni pada bahan ajar tematik memiliki kesamaan materi antara tema yang satu dengan yang lainnya, adapun bahan ajar tematik pada tema 1 dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kegiatan pembelajaran seni dalam bahan ajar tematik.

No.	Tema	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
1	Diriku	Menyanyikan lagu “Nama-nama Jari”	Siswa mengenal bilangan dengan metode bernyanyi.
		Menyanyikan lagu “Berkenalan sambil Bernyanyi”	Mengenal warna suara.
		Menyanyikan lagu “ABC”	Siswa belajar mengenal alfabet melalui lagu.
		Menyanyikan lagu “Dua mata saya”	Siswa mempelajari anggota tubuh melalui lagu.
		Menyanyikan lagu “Gigi”	Siswa mempelajari materi “cara merawat gigi”
		Menggerakkan anggota tubuh / menari secara bebas.	Siswa diminta untuk bergerak mengikuti irama dari musik yang dimainkan.

Tabel tersebut merupakan penjabaran materi dan kegiatan pembelajaran seni pada bahan ajar tematik di kelas 1 sekolah dasar. Berdasarkan kajian terhadap bahan ajar yang dilakukan, secara umum bentuk kegiatan pembelajaran tematik memiliki persamaan antara tema satu dengan yang lainnya. Persamaan tersebut terletak pada fungsi pembelajaran seni sebagai media untuk memahami materi pembelajaran sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Adapun bidang seni yang paling dominan yakni seni musik, dengan aktivitas pembelajaran berupa kegiatan bernyanyi.

PEMBAHASAN

Peran Pendidikan Seni sebagai Pendidikan Estetika dalam Kurikulum 2013.

Pendidikan seni merupakan media untuk menanamkan nilai-nilai estetis dalam diri peserta didik. Pengalaman estetis merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam menentukan *output* peserta didik sesuai dengan yang diharapkan dalam tujuan pendidikan seni. Malarsih & Widiyo (2018) mengatakan bahwa pendidikan estetika melalui seni hanya bisa tercapai jika pelaksanaan pendidikannya dilaksanakan melalui apresiasi dan kreasi / ekspresi. Dengan demikian, aktivitas berkesenian menjadi menjadi suatu kegiatan yang digunakan dalam pembelajaran seni untuk mencapai kepekaan estetis dalam diri peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni di sekolah dasar idealnya berorientasi pada kegiatan pembelajaran praktik berupa aktivitas berkesenian, guna merangsang dan membangun kepekaan estetis dalam

diri peserta didik. Namun demikian, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di beberapa sekolah, kegiatan pembelajaran seni di sekolah dasar kurang mengoptimalkan aktivitas pembelajaran secara praktik. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah: a) guru sekolah dasar kurang memahami fungsi pendidikan seni; b) materi pembelajaran seni pada buku tematik dirasa terlalu kompleks dan tidak disertai dengan petunjuk yang jelas; dan c) terbatasnya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara praktik.

Terlepas dari berbagai permasalahan tersebut, secara substansial pendidikan seni di Indonesia masih dianggap sebagai pelengkap dalam kurikulum pendidikan dan berorientasi pada sebuah pertunjukkan. Pembelajaran seni di sekolah avokasional dianggap sebagai wadah untuk berlatih dan mempersiapkan sebuah sajian untuk dinikmati oleh penonton. Peserta didik diajak untuk berlatih dengan giat, bukan berkesenian dengan pengalaman estetis.

Kurikulum 2013 menghendaki setiap peserta didik dapat mengoptimalkan potensi individunya dengan baik, dimana peserta didik berperan lebih aktif, dan guru bertindak sebagai fasilitator. Paradigma tersebut sejalan dengan peran pendidikan seni sebagai pendidikan estetika. Melalui pengalaman estetis dalam pembelajaran, peserta didik dapat mengoptimalkan potensi diri dalam berkesenian dan melatih kepekaan rasa melalui aktivitas pembelajaran praktik. Berdasarkan tinjauan materi pembelajaran pada bahan ajar tematik kurikulum 2013, desain pembelajaran

telah dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, hanya saja tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik jika didukung oleh guru yang memiliki kompetensi dalam menciptakan aktivitas berkesenian dengan baik.

Hasil temuan lain dalam bahan ajar kurikulum 2013 bahwa materi pembelajaran seni hanya terpaku pada tema pembelajaran, sehingga menyebabkan kurangnya bahan ajar berbasis seni tradisi. Mengutip penjelasan atas peraturan pemerintah RI no. 32 tahun 2013 tentang perubahan atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 77 J huruf g tujuan dari pendidikan seni adalah membentuk karakter peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya. Dengan demikian, unsur seni tradisi idealnya menjadi bahan ajar dalam pembelajaran seni, sehingga tujuan pendidikan seni tersebut dapat tercapai dengan baik.

Pendidikan Seni berbasis Seni Tradisi.

Perubahan kurikulum di Indonesia salah satunya berimplikasi pada perubahan materi-materi pembelajaran yang kemudian mempengaruhi fungsi dari mata pelajaran tersebut. Hal tersebut juga terjadi pada bidang pendidikan seni di sekolah. Perubahan kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013 dengan perubahan bentuk pembelajaran yang signifikan, memberikan pengaruh yang cukup besar dalam hal muatan materi atau bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik.

Pendidikan seni dalam kurikulum KTSP sangat erat

kaitannya dengan bahan ajar berbasis budaya daerah setempat. Hal tersebut tentunya bertujuan untuk mempertahankan nilai-nilai kebudayaan daerah setempat melalui aktivitas berkesenian di sekolah. Selain berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai pada peserta didik, pendidikan seni juga berfungsi sebagai media untuk melestarikan produk-produk kebudayaan, salah satunya yaitu kesenian daerah setempat berupa nyanyian, tarian, maupun alat musik. Berbeda halnya dalam kurikulum 2013. Berdasarkan tinjauan materi yang dilakukan, bahan ajar berupa kesenian daerah atau seni tradisi sangat sulit dijumpai pada bagian materi pembelajaran seni. Hal tersebut disebabkan karena materi pembelajaran seni diwajibkan harus sesuai dengan tema yang sedang dipelajari, sehingga kurang memaksimalkan seni tradisi sebagai materi atau bahan ajar.

Pembelajaran seni berbasis materi seni tradisi telah dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara sebagai pola pengajaran seni yang tidak hanya mengedepankan seni sebagai teks saja, namun juga bersamaan dengan konteksnya (Hadliansah & Julia, 2016). Hal tersebut dapat dimaknai bahwa pengolahan *cipta*, *rasa*, dan *karsa* dari peserta didik diperoleh melalui aktivitas berkesenian dengan menggunakan materi seni tradisi secara dominan. Sebagai contoh, lagu “Lir – ilir”, dengan menyanyikan lagu tersebut maka peserta didik akan berupaya dan berlaltih menyanyikan lagu sesuai dengan nada yang dinyanyikan oleh guru. Melalui aktivitas tersebut maka kepekaan rasa peserta didik akan terbentuk. Anak dapat merasakan nada yang selaras atau yang tidak. Tidak hanya itu, melalui lagu tersebut, pemahaman

makna juga dijadikan media untuk menanamkan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan peserta didik.

Paradigma Pembelajaran Seni dalam Kurikulum 2013

Tinjauan terhadap materi pembelajaran seni dalam kurikulum 2013 secara umum dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran sangat erat kaitannya dengan tema pembelajaran. Sebagai contoh, jika tema pembelajarannya adalah “Keluarga” maka lagu-lagu yang dinyanyikan adalah lagu-lagu tentang keluarga, dan sebagainya. Hal tersebut tentunya tidak dapat disimpulkan sebagai materi pembelajaran yang “tidak baik”. Pemilihan materi pembelajaran seni yang berkaitan dengan tema dimaksudkan agar materi pembelajaran memiliki keterkaitan satu sama lain dan dapat memiliki kesesuaian dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan paradigma pembelajaran seni yang dikemukakan oleh Goldberg (1997). Terdapat 3 (tiga) paradigma pembelajaran seni yang dikemukakan oleh Goldberg (1997), yaitu: a) *learning with the arts*; b) *learning through the arts*; dan 3) *learning about the arts*.

Berdasarkan hasil analisis tinjauan bahan ajar tematik, materi pembelajaran seni pada bahan ajar tematik mengarah kepada penerapan paradigma *learning through the arts* (belajar melalui seni). Penggunaan lagu-lagu yang sesuai dengan tema materi pembelajaran, merupakan media bagi peserta didik untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Namun demikian, hal tersebut menyebabkan materi bermuatan seni tradisi tidak dapat

masuk ke dalam susunan bahan ajar, sehingga materi seni tradisi sulit untuk dijumpai dalam bahan ajar tematik di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendidikan seni sebagai pendidikan estetika berfungsi sebagai media untuk mengolah rasa peserta didik, melalui kegiatan berkesenian dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran seni pada pelajaran tematik kurikulum 2013 berorientasi pada kegiatan praktik guna membangun kepekaan estetis pada peserta didik, namun dalam hal ini dibutuhkan tenaga pengajar yang berkompeten.
2. Muatan seni tradisi pada pembelajaran tematik sangat sulit untuk dijumpai, sebab materi pembelajaran harus sesuai dengan tema yang sedang dipelajari.
3. Pembelajaran seni pada kurikulum 2013 mengacu pada paradigma *learning through the arts* (Goldberg, 1997), sebab materi pembelajaran seni menjadi media dalam mentransfer pengetahuan pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, dkk. 2017. Developing An Integrated Music Teaching Model.

In Indonesia Based On The Dutch Music Teaching Model As The Implementation Of The 2013 Curriculum. *International Refereed Research Journal Vol.– VIII, Issue – 2, April 2017.*

Goldberg, Merryl. 1997. *Arts and Learning*. New York: Longman.

Julia J., Hadliansah, D.H. 2016. *Menggali Ideologi Ki Hajar dalam Pendidikan Seni*. (Online). <https://osf.io>, diakses 23 September 2019.

Malarsih., Widy. 2018. Pendidikan Estetika Melalui Seni Budaya di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. (Online). <https://journal.unnes.ac.id>, diakses 23 September 2019.

Pamadhi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: UNY Press.

Wahyuni, Hermin Tri., Setyosari, Punaji., Kuswandi, Dedi. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Jurnal Edcomtech Vol. 1, No.2*

PENERAPAN MODEL PBL PADA MK IPA SD DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS

Amrina Izzatika, Ika Wulandari Utami Ningtyas, Ujang Efendi
Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung, Lampung 35141,
Indonesia

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

Abstract Application PBL Models In Elementary Science Subject In Developing Critical Thinking Skills. The problem in this research is to develop students' critical thinking skills. The purpose of this study was to determine the application of problem based learning models in elementary science courses in developing critical thinking skills of PGSD FKIP Unila students. This research is included in a qualitative descriptive study. This study uses total sampling with research subjects for the fourth semester PGSD students taking IPA science courses. Data collection techniques using non-test instruments are observation, experimental methods, and interviews. Data analysis using qualitative descriptive techniques with percentages. The results showed that the application of the problem based learning model in elementary science subjects could help develop critical thinking skills of PGSD FKIP UNILA students.

Keywords: *application, learning outcomes, science worksheet based on project based learning.*

Abstrak. Penerapan Model PBL Pada MK 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 berpikir 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, model problem based learning, penerapan.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas dan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia secara berkelanjutan sangatlah penting, terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini. Perguruan tinggi mempunyai peran nyata dalam mewujudkan peningkatan kualitas sumber daya manusia yang terlihat dalam melalui pelaksanaan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi tantangan bagi perguruan tinggi. Idealnya pembelajaran di perguruan tinggi mengembangkan *hard skills* dan *soft skills* yang dimiliki oleh setiap mahasiswa. Namun kenyataan selama ini, perkuliahan yang terjadi terkadang masih hanya menguatkan *hard skills* saja. *Hard skills* yang dimaksud disini berkaitan dengan penguasaan materi perkuliahan (teori), sedangkan *soft skills* lebih kearah penguat *hard skills*.

Menurut Wagner (2008) yang termasuk *soft skills* salah satunya berupa kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kritis tidak dapat berkembang seiring dengan perkembangan jasmani tiap individu. Kemampuan berpikir kritis setiap individu berbeda-beda, tergantung pada latihan yang sering dilakukan untuk mengembangkan berpikir kritis. Kenyataan yang ditemui pada mahasiswa PGSD FKIP UNILA, menunjukkan bahwa dalam mempelajari IPA mereka masih teoritis dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Mata Kuliah Pendidikan IPA SD merupakan mata kuliah wajib di program studi PGSD yang nantinya akan

menjadi bekal dasar mahasiswa untuk dapat mengajarkan IPA nantinya di SD. Maka kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk ditanamkan kepada mahasiswa agar mereka dapat melihat, mencermati dan menyelesaikan berbagai persoalan yang nantinya mereka temui dalam lingkungan sekolah dengan tepat.

Selama ini, mahasiswa terbiasa belajar hanya mendengarkan informasi ataupun materi yang dijelaskan dan dibawakan oleh dosen tanpa mereka tahu kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan. Padahal seharusnya pembelajaran di perguruan tinggi lebih menitikberatkan pada pemahaman materi yang diwujudkan dengan mengaplikasikan materi sesuai dengan lingkungan kerja yang akan ditemuinya.

Salah satu alternative solusi yang dapat dilakukan yaitu mengunakan model pembelajaran. Model pembelajaran *problem based learning* atau dikenal dengan model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata yang ditemui di lingkungan sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Penerapan model pembelajaran PBL ini diharapkan mahasiswa dapat memecahkan masalah dengan beragam alternatif solusi, serta dapat mengidentifikasi penyebab permasalahan yang ada. Menurut Hmelo Silver & Barrows (2006) menyatakan bahwa masalah yang dimunculkan dalam pembelajaran PBL tidak memiliki jawaban yang tunggal, artinya para mahasiswa harus terlibat

dalam eksplorasi dengan beberapa jalur solusi.

Keterlibatan mahasiswa saat memecahkan masalah mereka dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Trianto (2010) berpendapat bahwa, “Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasar pada inferensi atau pertimbangan yang seksama pada saat yang tepat”.

Melalui berpikir kritis mahasiswa akan memiliki kesadaran kognitif sosial dan berpartisipasi aktif dalam bermasyarakat. Indikator kemampuan berpikir kritis terdapat 3 aspek yakni :

1. Definisi dan Klarifikasi Masalah, sub indikator antara lain :
 - a. mengidentifikasi isu-isu sentral atau pokok-pokok masalah,
 - b. membandingkan kesamaan dan perbedaan.
 - c. membuat dan merumuskan pertanyaan secara tepat (*critical question*).
2. Menilai Informasi yang Berhubungan dengan Masalah, sub indikator antara lain :
 - a. menemukan sebab-sebab kejadian permasalahan,
 - b. mampu menilai dampak atau konsekuensi,
 - c. mampu memprediksi konsekuensi lanjut dari dampak kejadian.
3. Solusi Masalah/ Membuat Kesimpulan dan memecahkan, sub indikator antara lain:
 - a. mampu menjelaskan permasalahan dan membuat kesimpulan sederhana,
 - b. merancang sebuah solusi sederhana,

- c. mampu merefleksikan nilai atausikap dari peristiwa.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif, karena data yang diperoleh lebih mementingkan proses daripada hasil. Jenis penelitian ini mampu menangkap berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi teliti, data yang dikumpulkan berwujud kata-kata dalam kalimat atau gambar yang mempunyai arti lebih dari sekedar pernyataan jumlah ataupun frekuensi dalam bentuk angka (Sutopo, 2002). Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa proses pembelajaran yang terjadi pada penerapan PBL dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir berpikir kritis.

Penelitian dilaksanakan pada bulan April – Juni 2016. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester VI program studi PGSD FKIP UNILA yang terdaftar dalam mata kuliah Pendidikan IPA di SD. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa: a) metode observasi atau pengamatan. b) metode wawancara. c) metode dokumentasi.

Penelitian kualitatif mengandalkan analisis data yang bersifat deskriptif, mementingkan proses daripada hasil, membatasi studi dengan fokus dan memiliki seperangkat kriteria untuk memeriksa keabsahan data, dan hasil disepakati kedua pihak yaitu peneliti dan subjek penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan proses mencari informasi dan menyusun secara sistematis informasi dan data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kemudian peneliti melakukan pereduksian data (kegiatan yang mengacu pada proses pemilihan,

pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstraksian dan mentransformasi data), memaparkan data (mengklasifikasikan data dan identifikasi data), menarik kesimpulan dan memverifikasi kesimpulan tersebut (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan PBL pada penelitian ini meliputi beberapa langkah yaitu 1) Persiapan yang dilakukan dosen dengan mempersiapkan Rencana Program Kegiatan Pembelajaran Semester (RPKPS) dan Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM); 2) Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan PBL dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis; 3) Evaluasi dan Refleksi dengan subyek penelitian tentang hambatan yang ditemui dalam penerapan PBL dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Rancangan pembelajaran PBL pada mata kuliah pembelajaran sains ini berfokus pada mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Dosen dalam hal ini lebih terlibat hanya sebagai fasilitator, yang merencanakan kegiatan dan mendukung proses pembelajaran berlangsung. Langkah pembelajaran yang dilaksanakan meliputi;

1. dosen memberikan materi perkuliahan mengenai dasar pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan di SD, ideal pembelajaran yang dilaksanakan sesuai teori. Hal ini diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. memberikan kesempatan mahasiswa secara berkelompok untuk observasi ke lapangan (SD yang terdekat dengan

kampus ataupun tempat tinggal mereka.

3. menyusun hasil observasi.
4. dari hasil observasi diperoleh permasalahan-permasalahan yang nyata tentang pelaksanaan pembelajaran IPA di SD yang dialami oleh guru.
5. memecahkan masalah yang ditemui secara berkelompok.
6. berdiskusi, bertukar pengetahuan, bertukar sumber belajar untuk menentukan solusi yang tepat dari permasalahan yang ada.
7. menarik kesimpulan;
8. evaluasi

Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi sangat relevan dengan materi perkuliahan. Mahasiswa tidak hanya belajar berdasarkan yang diperoleh secara teoritis, akan tetapi langsung terkait dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Hal ini mempersiapkan mahasiswa ketika akan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) maupun dalam dunia kerja nantinya.

Proses memecahkan masalah ini membantu mahasiswa mengintegrasikan pengetahuan yang mereka peroleh sebelumnya dengan permasalahan atau informasi yang diperoleh untuk dapat menawarkan berbagai alternatif solusi. Wulandariah (2011) berpendapat PBL didesain dengan mengkonfrontasikan pembelajaran dengan masalah kontekstual yang berhubungan dengan materi pembelajaran sehingga pembelajar mengetahui mengapa mereka belajar kemudian mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan informasi dari sumber belajar, kemudian mendiskusikannya bersama teman-teman dalam kelompoknya untuk mendapatkan solusi masalah sekaligus mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran PBL dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Pusdiklatkes (2001) menyatakan bahwa

melalui PBL siswa didukung untuk meningkatkan kinerja positif dalam proses pembelajaran antara lain; a) mengatur pembelajaran mereka sendiri; b) menjadi pembelajaran yang aktif, reaktif, dan kritis; c) berpikir mendalam dan menyeluruh; d) memungkinkan pembelajaran yang dengan situasi masalah yang terjadi.

Evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran PBL ini dilaksanakan secara terintegrasi. Penilaian tidak hanya menilai hasil akhir dari pengetahuan yang mereka pelajari, akan tetapi meliputi semua aktivitas yang mencakup pelaksanaan tiap langkah PBL yang melibatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Kemampuan berpikir kritis dinilai dengan lembar observasi kemampuan berpikir kritis.

Refleksi juga dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Refleksi ini digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan, hambatan yang dirasakan mahasiswa dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini dibuktikan dari mahasiswa dalam proses pembelajaran mampu mengatur pembelajaran mereka sendiri, menjadi lebih aktif, reaktif, dan kritis saat proses pembelajaran, berpikir

mendalam dan menyeluruh.. Kemampuan berpikir kritis dinilai dengan lembar observasi kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR RUJUKAN

- Hmelo Silver, C. E., & Barrows, H. S. 2006. Goals and strategies of a problem-based learning facilitator. *The interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 1 (1), 21-39.
- Wagner, T. 2008. *The Global Achievement Gap*. New York: Basic Books.
- Tinio, V. L. 2003. *ICT in Education*. Diakses melalui <http://www.apdip.net/publications/iespprimers/ICTinEducation.pdf> pada 5 januari 2016.
- Sudarman. 2007. *Problem Based Learning: Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. 2 (2): 68-73.
- Amir, M. Taufiq. 2009. *Inovasi pendidikan melalui problem based learning. Bagaimana pendidik memberdayakan pemelajar di era pengetahuan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pusdiklatkes, 2004. *Bahan pembelajaran problem based learning (belajar berdasar masalah)*. Diambil pada tanggal 24 Desember 2012, dari http://www.lrckesehatan.net/cdroms_htm/pbl/pbl.htm
- Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesional guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan*

- Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tlhapane, S. M. 2003. Technology-Enhanced Problem Methodology In Geographically Dispersed Learners of Tshwane University of Technology. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 2 (1).
- Awang dan Ramly. 2008. Creative Thinking Skill Approach Through Problem Based Learning: Pedagogy and Practice in the Engineering Classroom. *International Journal of Human and Social Sciences*.
- Lin, Y. M. dan Lee, P. C. 2013. The Practice of Business's Teacher Teaching: Perspective from Critical Thinking. *International Journal of Business and Commerce*, 2 (6), 52-58.
- Masek & Yamin. 2011. The Effect of Problem Based Learning on Critical Thinking Ability: A Theoretical and Empirical Review. *International Review of Social Sciences and Humanities*, 2 (1), 215-221.
- Tukan, Daniel, Dike. 2009. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Model TASC (*Thinking Actively in a Social Context*) Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan*, 1 (1), 15-29.
- Tiruneh, D.T., An Verburgh, & Elen, J. 2014. Effectiveness of Critical Thinking Instruction in Higher Education: A Systematic Review of Intervention Studies. *Higher Education Studies*, 4 (1), 1-17.

**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

*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

PENDAHULUAN

Sastra di dalam kehidupan tidak dapat dipisahkan. Dalam perkembangan sastra yang selalu menghadirkan hidup dan kehidupan dalam masyarakat. Sastra merupakan karangan indah baik dalam bahasa maupun isinya. hal ini menunjukkan bahwa sebuah karya sastra itu menggunakan suatu bentuk bahasa yang baik dan indah. Lukens dalam Nurgiantoro (2010:4) menyatakan bahwa “sastra sebagai sebuah kebenaran yang signifikan yang

diekspresikan ke dalam unsur-unsur yang layak dan bahasa yang mengesankan.

Macam-macam karya sastra meliputi puisi, roman, novel, drama, dan cerpen. Puisi merupakan ungkapan emosi atau perasaan seseorang. Abercrombie dalam (Tarigan, 2009: 8) menyebut bahwa puisi adalah ekspresi dari pengalaman. Setiap orang bisa menulis puisi dan menikmatinya. Bahkan anak-anakpun dapat menulis puisi. Anak-anak biasanya

menggunakan bahasa yang ringan agar pembaca dapat memahami tulisan mereka. Dalam penciptaan puisi, anak-anak belum banyak menggunakan kosakata dan kalimat yang kompleks. Selain itu, kematangan dan pengalaman anak-anak juga masih terbatas karena dalam pembuatan puisi belum terlibat dalam pengalaman hidup yang sebenarnya. Struktur dalam puisi anak juga sama halnya dengan struktur fisik dan batin puisi, yaitu struktur fisik yaitu diksi, imaji, kata konkret, bahasa figuratif, verifikasi. Struktur batin puisi meliputi tema, rasa, nada, dan amanat (Waluyo, 1987: 66)

Puisi anak adalah hal yang sangat istimewa, selain dari proses penciptaannya yang natural dengan menggunakan kosakata, kalimat, dan ungkapan yang sederhana maka akan menghasilkan sebuah karya yang apa adanya atau natural. Biasanya anak-anak menggunakan gaya bahasa yang cenderung menjadi ciri khas sang penyair. Melalui gaya bahasa yang khas tersebut pembaca dapat mengenal dan mengetahui bahwa seorang penyair menganut suatu model atau aliran sastra yaitu aliran romantik, realisme, realisme sosial, naturalisme, ekspresionisme, impresionisme, dan imajisme. Aliran sastra berkembang sesuai dengan penyair dan pengarangnya, bahkan aliran sastra dapat menjadi karakteristik dari pengarang itu sendiri. Begitu juga dengan pengarang anak-anak, dapat mengidentifikasi aliran-aliran sastra dari puisi hasil karyanya, sehingga dikemudian hari akan muncul

pengarang atau sastrawan yang berkarakter.

Ach. K. Hadimajaya mengatakan bahwa “Aliran itu tidak lain daripada keyakinan yang dianut golongan-golongan pengarang yang sepaham, ditimbulkan karena menentang paham-paham lama. Adakalanya para penganut aliran yang sama tidak sepaham benar-benar, akan tetapi pada dasarnya mereka tidak bertentangan, dan ciri-cirinya pengarang membawa pembawaan dan kepribadian yang khas atau ada seorang karena ciri-ciri yang umum itu, mereka dapat digolongkan ke dalam aliran tertentu. Sementara H. B. Jassin menyatakan bahwa aliran dalam sastra dapat “mengenai cara pengucapan daripada isi yang diucapkan, tetapi ada pula aliran-aliran yang menyatakan isi”.

(Danniris, <http://danririsbastind.wordpress.com/tag/aliransastra/06/03/2015>)

Aliran sastra yang diikuti oleh penyair menurut Waluyo (1987:32) sebagai berikut:

a. Aliran Romantik

Dasar pemikiran aliran ini adalah ingin menggambarkan kenyataan hidup dengan penuh keindahan tanpa cela. Jika yang dilukiskan itu kebahagiaan, maka kebahagiaan itu perlu sempurna tiada tara. Sebaliknya, jika yang dilukiskan kesedihan maka pengarang ingin air mata terkuras. Sebab itu aliran romantic sering dikaitkan dengan sifat sentimental atau cengeng.

Contoh:

Surat Cinta

Kutulis surat ini

*Kala hujan gerimis
 Bagai bunyi tambur mainan
 Anak-anak peri dunia yang gaib
 Dan angina mendesah
 Mengeluh dan mendesah
 Wahai, Dik Narti
 Aku cinta padamu!

 Engkaulah putri duyung
 tawananku
 Putri duyung dengan
 Suara merdu lembut bagai angina
 laut
 Mendesahlah bagiku!

 (Empat Kumpulan Sajak, 1961)*

b. Aliran Realisme

Aliran realisme menggambarkan sesuatu secara realistis, apa adanya (Waluyo, 1987: 36). Dalam aliran realisme segala sesuatu digambarkan secara wajar, tidak dilebih-lebihkan atau dikurangi-kurangi. Jika yang digambarkan adalah seorang manusia, maka tidak diumpamakan menjadi “putri duyung” atau “burung merpati”.

Contoh:

Isa Kepada Nasrani Sejati

*Itu Tubuh
 Mengucur darah
 Mengucur darah
 Rubuh
 Patah
 Mendampar Tanya : aku salah?
 Kulihat Tubuh mengucur darah
 Aku berkaca dalam darah*

*Terbayang terang di mata masa
 Bertukar rupa ini segera*

Mengatup luka

*Aku bersuka
 Itu tubuh
 Mengucur darah
 Mengucur darah
 12 November 1945*

c. Aliran Realisme Sosial

Kenyataan yang digambarkan oleh aliran realisme sosial adalah kenyataan yang dialami oleh golongan masyarakat menderita, yakni kaum buruh dan tani (Waluyo, 1987: 38). Aliran realisme sosial dimaksudkan untuk menggambarkan kenyataan hidup sekelompok masyarakat yang berada di kalangan menengah ke bawah melawan apa yang dilakukan oleh kaum yang mempunyai kelas yang lebih tinggi.

Puisi karya Hr. Bandaharo merupakan salah satu puisi yang mengungkapkan kritik sosial (realisme sosial)

Kawan Separtai Bekerja

*Kau massa pekerja Indonesia
 Kau mati di laut menangkap ikan
 Kau mati menebang kayu di
 tengah hutan
 Kau mati di tambang-tambang
 Kau mati di pabrik digilas mesin
 Kau mati menyadap karet
 Kau mati mengangkut beban
 Kau mati di lading-ladang
 Kau mati di kolong jembatan
 Kau mati lapar di tepi pasir
 Di mana saja kau mati sebagai kuli
 Di mana saja kau mati tekapar
 menambah lapar
 Di setiap tapak tanah peluh dan
 darah
 Kau curahkan sebagai pahlawan*

(Hr. Bandaharo, 1964)

d. Aliran Naturalisme

Aliran sastra ini melukiskan sesuatu secara apa adanya yang dijiwai adalah hal-hal yang kurang baik. Pengarang naturalis dengan tenangnya menulis tentang skandal para penguasa atau siapapun dengan Bahasa yang tajam. Pornografi, karya mereka jatuh menjadi picisan, bukan tabu bagi mereka. Biasanya, hal ini benar-benar mereka sadari, bahkan mereka pun sempat membanggakan naturalism sebagai gaya mereka. Puisi beraliran naturalisme adalah puisi karya Agus R Sarjono yang berjudul Sajak Palsu.

Sajak Palsu

*Selamat pagi pak, selamat pagi bu,
ucap anak sekolah
dengan sapaan palsu. Lalu
merekapun belajar
sejarah palsu dari buku-buku
palsu. Di akhir sekolah
mereka terperangah melihat
hamparan nilai mereka
yang palsu. Karena tak cukup
nilai, maka berdatanganlah
mereka ke rumah-rumah bapak
dan ibu guru
untuk menyerahkan amplop berisi
perhatian*

*dan rasa hormat palsu. Sambil
tersipu palsu
dan membuat tolakan-tolakan
palsu, akhirnya pak guru
dan bu guru terima juga amplop
itu sambil berjanji palsu
untuk mengubah nilai-nilai palsu
dengan*

*nilai-nilai palsu yang baru. Masa
sekolah*

*demi masa sekolah berlalu,
merekapun lahir
sebagai ekonom-ekonom palsu,
ahli hukum palsu,
ahli pertanian palsu, insinyur
palsu.*

*Sebagian menjadi guru, ilmuwan
atau seniman palsu. Dengan
gairah tinggi
mereka menghambur ke tengah
pembangunan palsu
dengan ekonomi palsu sebagai
panglima
palsu. Mereka saksikan
ramainya perniagaan palsu
dengan ekspor
dan impor palsu yang mengirim
dan mendatangkan
berbagai barang kelontong
kualitas palsu.*

*Dan bank-bank palsu dengan giat
menawarkan bonus
dan hadiah-hadiah palsu tapi
diam-diam meminjam juga
pinjaman dengan ijin dan surat
palsu kepada bank negeri
yang dijaga pejabat-pejabat palsu.
Masyarakatpun berniaga
dengan uang palsu yang dijamin
devisa palsu. Maka
uang-uang asing menggertak
dengan kurs palsu
sehingga semua blingsatan dan
terperosok krisis
yang meruntuhkan pemerintahan
palsu ke dalam
nasib buruk palsu. Lalu orang-
orang palsu
meneriakkan kegembiraan palsu
dan mendebatkan
gagasan-gagasan palsu di tengah
seminar*

*dan dialog-dialog palsu
menyambut tibanya
demokrasi palsu yang berkibar-
kibar begitu nyaring
dan palsu.*

1998

e. Aliran Ekspresionisme

Waluyo (1987: 40) menyatakan bahwa penyair ekspresionisme tidak mengungkapkan perasaan secara objektif, namun secara subjektif, yang diekspresikan adalah gelora kalbunya, kehendak batinnya. Puisinya benar-benar ekspresi jiwa, bukan mimesis. Sebuah puisi ekspresionisme tidak menggambarkan alam atau kenyataan, juga bukan penggambaran kesan terhadap alam atau kenyataan, melainkan cetusan langsung dari jiwa. Seperti sajak "Aku" karya Chairil Anwar

Aku

*Kalau sampai waktuku
Ku mau tak seorang kan merayu
Tidak juga kau*

*Tak perlu sedu sedan itu
Aku ini binatang jalang
Dari kumpulannya terbuang*

*Biar peluru menembus kulitku
Aku tetap meradang menerjang*

*Luka bisa kubawa lari
Berlari
Hingga hilang pedih perih
Dan aku akan lebih tidak peduli
Aku akan hidup seribu tahun lagi*

f. Aliran Impresionisme

Aliran impresionisme merupakan perkembangan dari realisme. Kenyataan dalam impresionisme menimbulkan kesan-kesan dari dalam diri penyair. Apa yang diungkapkan dalam sajak adalah kesan penyair setelah menghayati kenyataan hidup itu. Adapun kenyataan itu dapat manusia, benda, dan sebagainya (Waluyo, 1987: 43)

Teratai

*Kepada Ki Hajar Dewantara
Dalam kebun di tanah airku
Tumbuh sekuntum bunga teratai
Tersembunyi kembang indah
permai
Tiada terlihat orang yang lalu*

*Akarnya tumbuh di hati dunia
Daun berseri, laksmi mengarang
Biarpun dia diabaikan orang
Seroja kembang gemilang mulia.*

*Teruslah, o, teratai bahagia
Berseri di kebun Indonesia
Biarkan sedikit penjaga taman
Biarpun engkau tidak dilihat
Biarpun engkau tidak diminat
Engkau turut menjaga jaman*

Sanusi Pane, 1957.

g. Aliran Imajisme

Menurut kaum imajis, kenyataan harus dinyatakan dalam imaji visual yang jernih dan jelas. Kata-kata dipilih secara cermat dan efisien. Kenyataan apapun dikemukakan. Bahasa yang dipilih adalah bahasa sehari-hari dengan ritme yang tidak mengikat (Waluyo, 1987: 46).

Puisi beraliran imajis sering mempunyai kemiripan dengan prosa. Hal ini disebabkan penyair ingin menggunakan bahasa sehari-hari.

Contoh:

Peristiwa Pagi Tadi

Pagi tadi seorang sopir oplet bercerita kepada tukang warung tentang lelaki yang terlanggar motor waktu menyeberang.

Siang tadi pesuruh kantor bercerita kepada tukang warung tentang

sahabatmu yang terlanggar motor waktu menyeberang, membentur aspal, lalu beramai-ramai diangkat ke tepi jalan.

Sore tadi tukang warung bercerita kepadamu tentang aku yang terlanggar motor waktu menyeberang, membentur aspal, lalu

diangkat beramai-ramai ke tepi jalan dan menunggu setengah jam sebelum dijemput ambulans dan meninggal sesampai di rumah sakit.

Malam ini kau ingin sekali bercerita padaku tentang peristiwa itu

Sapardi Djoko Damono, 1983

Berdasarkan pemaparan tersebut, serta menyadari pentingnya aliran sastra dalam karya sastra untuk menafsir dengan tepat makna puisi seperti yang dikehendaki oleh penyair (Waluyo, 1987:32) maka penulis tertarik meneliti dan menganalisis pemakaian aliran sastra pada buku kumpulan puisi anak “Balon

Keinginan” oleh Korie Layun Rampan. Aplikasi dalam pembelajaran mata kuliah Kajian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, mata kuliah kajian pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan mata kuliah yang diajarkan di program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan kode 36389 / 2 Sks pada semester genap (semester IV) dan sebagai prasyarat tersebut adalah mata kuliah teori sastra dan sejarah sastra Indonesia.

Mata kuliah kajian pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia sebagai upaya untuk menerapkan pengetahuan (teori) kebahasaan dan pengetahuan sastra ke dalam wacana teks sastra yang dapat memberikan pemahaman dan pengalaman berbahasa dan bersastra dengan baik dan benar. Kajian sastra memiliki berbagai cabang atau pun bidang kajian. Bidang kajian memberikan bantuan studi kesusastraan. Kajian sastra meliputi berbagai bidang ataupun fokus penelitian. Berbagai teori dan pemikiran ikut menyambungkan bahkan membentuk sesuatu yang disebut sebagai kajian sastra ataupun kesusastraan (Susanto, 2016: 19). Bidang-bidang ilmu lain yang mendukung untuk membentuk kajian sastra antara lain sejarah, sosiologi, estetika, ekonomi, dan bahasa.

Pada materi perkuliahan ini memuat pembelajaran kebahasaan meliputi : linguistik, fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, yang diaplikasikan dalam wacana teks sastra berupa wacana teks novel,

kemudian dianalisis atau dikaji berdasarkan teori kebahasaan tersebut, sedangkan materi pembelajaran kesusastraan meliputi:

1. Hakikat sastra (fungsi sastra, manfaat sastra, unsur-unsur pembentuk sastra, dan genre sastra (puisi, prosa dan drama).
2. Cabang-cabang ilmu sastra (semantik, kritik sastra, sosiologi sastra, psikosastra).
3. Aliran-aliran sastra dalam karya sastra (realisme, romantik, realisme sosial, naturalisme, ekspresionisme, impresionisme, imajisme, idealisme, didaktisme, dll).
4. Sejarah sastra (pengertian sejarah sastra, tugas sejarah sastra, peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah sastra).
5. Periodisasi sastra Indonesia yang meliputi: angkatan Balai Pustaka, pujangga baru, 45-an, 50-an, 66-an, 70-an, 90-an dan 2000-an.
6. Penerapan membaca sastra dengan ancangan literasi kritis, meliputi karya sastra puisi, prosa fiksi dan drama.

Materi pembelajaran sastra khususnya pada butir ketiga yakni pada materi aliran-aliran dalam karya sastra yang diciptakan oleh pengarang sesuai dengan periodisasi sastra Indonesia. Aliran-aliran sastra sebagaimana dikatakan oleh (Esten, 2013: 39-40) meliputi ekspresionisme, realisme, idealism, naturalisme, romantisme, surealisme, ekstensialisme, dll.

Berdasarkan uraian tentang materi perkuliahan kajian pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia tersebut, maka analisis aliran sastra pada buku kumpulan puisi anak “Balon Keinginan” karya Korrie Layun Rampan yang merupakan contoh karya sastra berbentuk puisi dapat dijadikan sarana atau sumber belajar bagi mahasiswa untuk menerapkan dalam pembelajaran pada mata kuliah kajian pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, yaitu pada materi pembelajaran sastra khususnya pada butir ketiga yakni materi aliran-aliran dalam karya sastra yang dibuat oleh pengarang berdasarkan periodisasi sastra Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif kualitatif*, yang bersifat menggambarkan, memaparkan, dan menguraikan objek yang diteliti (Arikunto, 2006:11). Penelitian kualitatif antara lain bersifat deskriptif, data yang dikumpulkan lebih banyak berupa kata-kata atau gambar daripada angka-angka. Dengan demikian, penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk membuat deskripsi atau gambaran untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain (Moleong, 2010: 6).

Metode yang digunakan adalah metode analisis isi yaitu menelaah isi dari suatu dokumen yang dimaksud adalah tulisan berupa kumpulan puisi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan,

dokumentasi, dan mengumpulkan sumber data baik berupa puisi, buku, media massa termasuk internet.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang penulis temui terdapat beberapa puisi yang mengandung aliran sastra, yaitu:

1. Aliran Sastra Romantik

Judul : Perpisahan Terindah

Karya: Gabriella HP

UASBN telah kulalui

UAS telah kulalui

Ujian praktik pun telah kulalui

Namun masih ada Saturday yang belum kujalani...

Perpisahan!

Mendengarnya kumerasa sedih

Kuharus berpisah dengan teman-teman

Kini, kuharus merelakan mereka

Tinggal kenangan yang tersisa

Terima kasih teman

Atas semua yang telah engkau berikan

Salam berpisah

(BK, 2014: 195)

Puisi tersebut termasuk puisi yang menganut aliran sastra romantik. Pengarang menceritakan kesedihan menjelang perpisahan dengan teman-teman sekolahnya setelah ujian selesai. Perasaan hati seorang anak diungkapkan dengan menggunakan pilihan kata yang menyentuh. Kata-kata yang mendukung terdapat pada bait ke-2.

Mendengarnya kumerasa sedih

Kuharus berpisah dengan teman-teman

Kini, kuharus merelakan mereka

Tinggal kenangan yang tersisa

2. Aliran Sastra Realisme

Judul: Gempa Bumi

Karya: Fransiscus Julio

Bumi bergoyang

Tanah bergetar

Rumah-rumah roboh

Gempa bumi

Bila dating harus waspada

Bila ada harus siaga

Larilah keluar rumah

Gempa bumi

Tak dapat dihindari

Berdoalah kepada Tuhan

Agar engkau dilindungi

(BK, 2014: 194)

Dalam puisi tersebut pengarang menggambarkan peristiwa gempa bumi dengan nyata, apa adanya, tidak dilebih-lebihkan. Hal ini menunjukkan bahwa peristiwa gempa bumi adalah peristiwa yang sangat dahsyat karena seorang pun tidak bisa menghindarinya. Kalimat yang mendukung terdapat pada bait ke 1.

Bumi bergoyang

Tanah bergetar

Rumah-rumah roboh

3. Aliran Sastra Realisme Sosial

Judul: Penghijauan

Karya: Angel Jaya Gunawan

*Nun jauh di sana
Terdapat tangan –tangan jahil
Merusak dan mencemari alam
kita
Tak kenal rasa iba
Kin terlihat sudah
Bencana datang melanda bumi
kita
Menimpa makhluk ciptaan Tuhan
Tuhan, sadarkanlah mereka
Janganlah engkau begitu
Menebang pohon secara liar
Ayo, kita melakukan penghijauan
Demi melestarikan alam
(BK, 2014: 185)*

Puisi ini merupakan salah satu puisi yang menganut aliran realisme sosial. Puisi ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara nyata bahwa aktivitas penebangan pohon adalah aktivitas yang sangat merugikan kita semua. Pengarang melukiskan si penebang pohon pada baris ke -2 dengan menggunakan kata “tangan-tangan jahil”. Terlihat bahwa oengarang sangat iba dan sedih memperhatikan alam sekitarnya. Kalimat yang mendukung adalah:

*Tuhan, sadarkanlah mereka
Janganlah engkau begitu
Menebang pohon secara liar*

4. Aliran Sastra Naturalisme

Judul: Waktu yang Terbuang

Karya: Annisa Taqiyya Nurhaqiqy

*Celakalah kita
Banyak waktu yang terbuang
dengan sia-sia
Semua dibiarkan begitu saja*

*Rugilah kita
Kecuali orang-orang yang
beriman
Mereka selalu melakukan ibadah*

*Itulah ciri-ciri orang yang
beriman
Mereka selalu menggunakan
waktu
Dan tidak pernah membuang
waktu
(BK, 2014: 188)*

Makna puisi ini adalah pengarang berusaha memberitahukan kepada pembaca agar tidak menyia-nyiakan waktu yang ada. Pengarang mengatakan bahwa kita akan celaka dan rugi jika menyia-nyiakan waktu. Selain itu orang yang tidak menyia-nyiakan waktu adalah ciri-ciri orang yang beriman.

Puisi tersebut menganut aliran sastra naturalisme. Aliran sastra ini melukiskan sesuatu secara apa adanya yang dijiwai adalah hal-hal yang kurang baik. Pengarang melukiskan bagaimana celaknya manusi jika tidak beriman dengan apa adanya. Diksi yang digunakan adalah kata yang tidak biasa atau dibuat-buat. Contoh pada bait ke 1 dan bait ke 2 baris ke 2.

“Celakalah kita”

“Rugilah kita”

5. Aliran Sastra Ekspresionisme

Judul: Ulangan

Karya: Asyifa Ruli Amalia

Ulangan

Dua puluh satu per empat

Diubah menjadi pecahan

campuran

Dua koma lima

Ubah desimal menjadi pecahan

Nol koma dua

Pecahan decimal

Jadi pecahan biasa

Hasilnya

*Ahhh, ...kepalaku berdenyut-
denyut*

(BK, 2014: 189)

Pada puisi tersebut merupakan ekspresi jiwa penyair yang merasa kesulitan saat menghadapi ulangan matematika. Di sana pengarang tidak meniru atau menyatakan alam, tetapi mengungkapkan sikap jiwa yang sedang kesal karena kesulitan ulangan matematika,. Pengarang merasa kepalanya sakit disaat mengerjakan soal-soal ulangan, seperti kata-kata berikut:

*“Ahhh, ...kepalaku berdenyut-
denyut”*

6. Aliran Sastra Impresionisme

Judul: Kagungan-Mu

Karya: Adena Rizkivia Trinanda

Langit yang tinggi

Lautan yang dalam

Dan bumi yang terhampar

Kaulah yang menciptakannya

Kerlip-kelip bintang

Cahaya mentari

Dan sinar rembulan

Adalah bukti keagungan-Mu

Bias pelangi senja

Langit mendung tamaram

Dan rintik hujan yang berjatuhan

Adalah bukti kekuasaan-Mu

Kaulah yang maha Pencipta

Kaulah yang Maha Agung

Kaulah yang Maha Kuasa

Kaulah Tuhan kami

(BK, 2014: 182)

Puisi tersebut mengandung aliran impresionisme yang menggambarkan sesuatu yang pernah dilihatnya. Kita bisa melihat pada kata:

Langit yang tinggi

Lautan yang dalam

Dan bumi yang terhampar

Kemurahan hari Tuhan yang telah menciptakan dunia digambarkan dengan nyata. Kemudian di akhir puisi ia mengungkapkan rasa kagum yang teramat dalam kepada Tuhan sang pencipta segalanya dengan menggunakan diksi : *“Kaulah yang maha Pencipta”*

Inti makna puisi ini adalah pengungkapan rasa syukur kepada sang pencipta karena telah menciptakan semua yang ada di bumi ini dengan indah dan bermanfaat.

7. Aliran Sastra Imajisme

Judul: Bunga

Karya: Aji Vidiyaiswara

Bunga di halaman rumah
 Bunga di pinggir jalan
 Bunga di kebun raya
 Semua tetap bunga yang
 Memiliki sesuatu yang langka
 Wangi dan keindahan yang alami
 Dan tak semua makhluk
 memilikinya
 Makanya dia dicari
 Dipandang sebagai simbol
 keindahan
 Makanya dia dipetik
 Disajikan sebagai pelengkap
 wewangian
 Di ruang pajangan
 Biar dilihat banyak orang
 (BK, 2014: 183)

Makna puisi tersebut adalah menggambarkan sebuah bunga yang sangat indah. Dimanapun bunga berada ia tetap terlihat indah. Walaupun berada di pinggir jalan, bunga tetap menjadi sesuatu yang indah. Bahkan karena keindahannya bunga dijadikan sebagai lambang dan simbol keindahan sehingga bunga banyak disajikan sebagai pelengkap wewangian dan dibuat pajangan di rumah-rumah. Kata “bunga” disajikan menggunakan bahasa yang dipilih secara cermat dan menimbulkan imaji visual yang kuat. Terlihat pada baris ke 1, 2, 9, dan 11. “*Bunga di halaman rumah, bunga di pinggir jalan, di ruang pajangan, dipandang sebagai simbol keindahan...*”

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data terhadap buku kumpulan puisi anak “Balon Keinginan” karya Korrie Layun Rampan, maka dapat disimpulkan terdapat tujuh aliran sastra yaitu romantik, realisme, realisme sosial, naturalisme, ekspresionisme, impresionisme dan imajisme. Dari ketujuh aliran sastra, aliran imajisme adalah aliran yang paling banyak digunakan. Aliran imajisme menggunakan kata-kata dipilih secara cermat dan efisien sesuai kenyataan, karena bahasa yang dipilih juga adalah bahasa sehari-hari. Anak-anak belum memiliki kematangan dan pengalaman sehingga penggunaan bahasa juga masih sangat sederhana. Aliran-aliran sastra ini juga terdapat pada pembelajaran kajian pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang dapat dijadikan sumber belajar bagi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Esten, Mursal. (2013). *Kesusastraan Pengantar Teori dan Sejarah Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Moleong, Lexy. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiantoro, Burhan. (2010). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rampan, Korrie Layun. (1999). *Aliran dan Jenis Cerita Pendek*. Jakarta: Balai Pustaka
- Susanto, Dwi. (2016). *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: CAPS (Center For Academic Publishing Service)

- Tarigan, Hendri Guntur. (2009).
Prinsip-prinsip Dasar Sastra.
Bandung:
- Angkasa. Waluyo, Herman J. (1987).
Teori dan Apresiasi Puisi.
Surakarta: -----
- (Dannriris, <http://danririsbastind.wordpress.com/tag/aliransastra/06/03/2015>)

PERAN SASTRA ANAK DALAM PERKEMBANGAN KEPRIBADIAN 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

PENDAHULUAN

Kepribadian dan atau jati diri seorang anak dibentuk dan terbentuk lewat lingkungan yang baik diusahakan secara sadar maupun tidak sadar (Nurgiyantoro, 2010: 35).

Jati diri seorang anak dibentuk melalui kebiasaan, tingkah laku, contoh, yang diberikan orang tua atau orang-orang yang ada di sekelilingnya, dan juga sekolah, termasuk di dalamnya adat-istiadat,

konvensi, dan nilai-nilai yang berlaku di dalam masyarakat. Di antara hal-hal tersebut yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian anak adalah sastra, terutama sastra anak. Sastra diyakini memiliki kontribusi yang besar terhadap perkembangan kepribadian anak. Hal ini karena sastra diyakini mampu dipergunakan sebagai salah satu sarana untuk menanam, memupuk, mengembangkan, dan bahkan melestarikan nilai-nilai yang baik dan berharga oleh keluarga, masyarakat, dan bangsa (Nurgiyantoro, 2010: 35). Namun, saat ini lagu anak-anak terutama lagu ninabobo dan lagu dolanan anak semakin pudar dan kurang dikenal dalam masyarakat masa kini karena telah tergantikan oleh lagu-lagu pop atau dangdut yang sedang populer saat ini semestara lagu-lagu tersebut sebagiannya bukan lagu untuk anak-anak, seperti lagu 'Syantik', 'Goyang 2 Jari', 'Baby Shark'. Lagu ninabobo dan lagu dolanan (permainan) anak perlu diestarkan karena di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai penting yang sangat dibutuhkan bagi perkembangan kepribadian anak. Tentunya penanaman nilai-nilai yang baik perlu ditanamkan sejak anak masih belum dapat berbicara dan belum dapat membaca. Nyanyian-nyanyian yang biasa didendangkan seorang ibu untuk membujuk agar si buah hati segera tertidur atau sekedar untuk menyenangkan, pada hakikatnya juga bernilai kesastraan dan sekaligus mengandung nilai yang penting bagi perkembangan kejiwaan anak, seperti nilai kasih-sayang, keindahan, pendidikan moral, dan agama. Anak tidak dapat tumbuh secara wajar tanpa dukungan kasih-sayang itu, yang antara lain dapat diekspresikan melalui lagu-lagu atau

nyanyian-nyanyian (tembang) yang memiliki nilai keindahan. Anak memiliki potensi tentang keindahan, yang berupa nilai seni dalam dirinya untuk menikmati ataupun berekspresi. Dalam hal ini si ibulah yang mula-mula berjasa menggali potensi itu, menanamkannya dalam jiwa si anak, menikmati dalam rasa dan indra, serta mengekspresikannya dalam bentuk tingkah-laku.

Menurut Huck dkk. dalam Nurgiyantoro (2010: 36) nilai sastra anak secara garis besar dapat dibedakan ke dalam dua kelompok, yaitu nilai personal (*personal values*) dan nilai pendidikan (*educational values*) dengan masing-masing masih dapat dirinci menjadi sejumlah subkategori nilai. Adapun nilai personal dan pendidikan tersebut menurut Nurgiyantoro (2010: 37-47) dapat dirinci sebagai berikut: (a) Nilai personal meliputi: perkembangan emosional, intelektual, imajinasi, rasa sosial, rasa etis, dan relegius; dan (b) Nilai pendidikan meliputi: eksplorasi dan penemuan, bahasa, nilai keindahan, wawasan multikultural, kebiasaan membaca.

Kepribadian merupakan pembawaan yang mencakup dalam pikiran, perasaan, dan tingkah laku yang menampilkan cara ia beradaptasi dan berkompromi dalam kehidupan (Santrock dalam Minderop, 2013: 4). Selanjutnya menurut Sukmono (2013: 8) kepribadian meliputi segala corak perilaku sifat yang khas dan dapat diperkirakan pada diri seseorang yang digunakan untuk bereaksi dan menyesuaikan diri terhadap rangsangan sehingga corak tingkah-lakunya itu merupakan satu kesatuan fungsional yang khas bagi individu itu. Kepribadian dibentuk oleh potensi sejak lahir yang dimodifikasi oleh

pengalaman budaya dan pengalaman unik yang mempengaruhi seseorang sebagai individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan kepribadian seseorang menurut Minderop (2013: 20) adalah faktor historis masa lampau dan faktor kontemporer; analoginya faktor bawaan dan faktor lingkungan. Faktor lingkungan salah satunya adalah faktor budaya yang di dalamnya tercakup nilai-nilai, adat dan tradisi, pengetahuan dan keterampilan, bahasa, dan milik kebendaan (alat yang dipergunakan dalam kehidupan).

Perasaan emosi anak akan terangsang ketika ia ikut gembira tertawa-tawa mendengar lagu-lagu yang bersajak ritmis yang sedang dinyanyikan, baik secara langsung oleh ibu atau orang-orang yang ada di sekelilingnya maupun melalui media elektronik seperti televisi, radio tape recorder ataupun permainan audio lainnya. Emosi gembira yang diperoleh anak tersebut penting karena hal itu juga akan merangsang kesadaran bahwa ia dicintai dan diperhatikan. Di dalam lagu-lagu yang dinyanyikan tersebut terkandung cerita yang berkaitan antara peristiwa satu dan lainnya atau berhubungan secara sebab akibat. Hal itu berarti secara langsung atau tidak langsung anak mempelajari hubungan yang terbangun itu, dan bahkan juga ikut mengkritisinya. Misalnya, timbul pertanyaan dari si anak ketika ia mendengar lagu 'Pelangi', "Siapa yang menciptakan pelangi?" Keingintahuan si anak muncul sebagai suatu pertanda berkembangnya intelektual si anak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan peristiwa atau benda-benda yang terdapat dalam lagu-lagu yang

diperdengarkan kepadanya. Di samping itu, peristiwa dan benda-benda yang ia dengar melalui lagu tersebut juga dapat merangsang imajinasinya. Si anak akan membayangkan bagaimana ia dapat mencapai bulan seperti 'Lagu Ambilkan Bulan', atau membayangkan dapat terbang menuju bintang setelah mendengar 'Lagu Bintang Kecil'. Imajinasi anak ikut berkembang sejalan dengan larutnya seluruh kedirian pada lagu yang sedang ia nikmati. Perkembangan imajinasi pada anak ini sangat penting karena dengan imajinasi tersebut akan berkembang pula daya kreativitasnya. Daya imajinasi berkorelasi secara signifikan dengan daya cipta. Berkat campur tangan imajinasi pula karya-karya besar, bahkan teori besar bermunculan di hadapan kita (Nurgiyantoro, 2010:39).

Dalam kehidupan, anak akan menyadari bahwa ada orang lain di luar dirinya, dan bahwa orang akan saling membutuhkan. Kesadaran bahwa orang hidup mesti dalam kebersamaan, rasa tertarik masuk dalam kelompok atau berbaur dengan orang lain sudah mulai terbentuk ketika ana-anak berusia 3-5 tahun, dan kesadaran bahwa ada orang lain di luar dirinya bahkan sudah ada sebelumnya (Nurgiyantoro, 2010:40). Rasa sosial ini tentunya juga dapat terbentuk melalui sastra anak, seperti lagu-lagu anak yang berisikan tentang nilai sosial dalam 'Lagu Main Tali'. Dalam lagu ini terdapat nilai-nilai yang menumbuhkan rasa sosial anak bahwa ia membutuhkan bantuan teman untuk melakukan permainan tali karena bermain tali tidak bisa dilakukan sendiri. Selanjutnya tidak kalah pentingnya yang perlu dipupuk perkembangan keperibadian pada

anak-anak adalah mengembangkan rasa etis dan religiusnya. Hal ini dapat juga melalui pengenalan lagu-lagu tentang menghargai sesama manusia terutama hormat kepada yang lebih tua (orang tua) seperti guru seperti yang terdapat dalam lagu 'Selamat Pagi Guru', 'Bunda Piara', 'Satu-satu'). Di dalam lagu-lagu ini anak diajarkan untuk menghormati orang tua (ayah-ibu, guru), dan orang-orang yang lebih tua umurnya atau orang-orang yang dituakan.

Adapun untuk perkembangan nilai pendidikan si anak dapat melalui petualangan (eksplorasi dan penemuan) seperti dalam lagu 'Paman Datang'. Dalam lagu ini anak dikenalkan tentang kehidupan di desa yang subur makmur, banyak terdapat ternak, sayur, dan buah-buahan. Selanjutnya dalam lagu 'Bangun Tidur' terdapat nilai pendidikan kepada anak untuk giat bekerja membantu orang tua dengan cara membersihkan dan merapikan tempat tidurnya sendiri. Hal ini juga akan mendidik anak memiliki rasa tanggung jawab dan tidak mengandalkan orang lain (orang tuanya). Selanjutnya di dalam lagu-lagu anak tersebut terdapat permainan bahasa melalui lirik lagunya yang mengandung rima dan irama seperti banyak perulangan vokal dan konsonan sehingga anak dapat belajar bunyi-bunyi bahasa. Di samping itu irama di dalam lagu itu juga mengandung keindahan sehingga menimbulkan rasa senang pada si anak ketika mendengarnya.

Melalui sastra, anak-anak dapat mengenal budaya bangsanya karena di dalam sastra tercermin adat-istiadat, sikap, dan pandangan hidup suatu masyarakat yang membedakannya dengan masyarakat lainnya. Dalam diri anak akan

tertanam kesadaran tentang budaya masyarakat di mana ia hidup dan dibesarkan sehingga dengan sendirinya akan tertanam sikap menghargai terhadap nilai-nilai budaya bangsanya. Menurut Nurgiyantoro (2010: 45) tingkah laku dan sikap seorang anak dapat dibentuk dan diajarkan lewat pendidikan, lewat budaya saling memahami dan menghargai atau secara umum lewat pembelajaran pemahaman antarbudaya (*cross cultural understanding*). Hal ini juga sebagaimana yang dikatakan oleh Edwards dalam Nurgiyantoro (2010: 102) bahwa anak dibesarkan dan belajar tidak dalam kevakuman budaya. Pembelajaran di lingkungan keluarga sejak anak usia dini merupakan suatu bentuk enkulturasi yang amat kuat tertanam pada diri anak, yang dalam kaitan ini yang dimaksud terutama adalah penanaman budaya apresiasi terhadap nilai-nilai keindahan.

Sastra selain ikut membentuk kepribadian anak, juga berkontribusi menumbuhkan dan mengembangkan rasa ingin tahu dan mau membaca pada si anak, yang akhirnya anak mau membaca bukan hanya terbatas pada bacaan yang berjenis sastra saja tetapi juga membaca buku-buku lainnya di luar sastra. Dengan demikian sastra dapat memotivasi dan menumbuhkembangkan kebiasaan membaca pada anak. Sastra memiliki rima dan irama yang sangat menarik perhatian anak sehingga anak-anak akan tertarik dan berusaha untuk dapat menghafal dan memahaminya lebih lanjut. Oleh karena itu, banyak anak-anak yang belum mendapat pendidikan formal tapi telah menguasai berbagai hal melalui sastra anak.

Sastra anak terdiri atas berbagai genre dan dapat berwujud lisan dan tulisan. Ia membentang dari lagu-lagu ninabobo, puisi lagu, tembang-tembang dolanan, huruf-huruf, buku-buku bergambar. Syair lagu atau tembang tidak lain adalah puisi. Jadi, lagu dan tembang dapat disebut pula puisi yang dilagukan (Nurgiyantoro, 2010: 103). Keindahan bahasa puisi lagu dicapai terutama lewat permainan bahasa yang antara lain berupa berbagai bentuk paralelisme struktur dan perulangan, baik perulangan bunyi maupun kata. Lewat syair-syairnya yang jenaka dan lirik lagunya yang menarik, puisi-puisi lagu dolanan itu mampu memberikan fungsi rekreatif, hiburan yang segar untuk mengajak pendengar bersenang-senang, namun sekaligus di dalamnya terkandung nilai-nilai yang bermanfaat (Nurgiyantoro, 2010: 110). Anak pada usia dini yang dininabobokan dan atau ditimang-timang dengan disertai nyanyian tersebut si anak dapat memperoleh hiburan yang menyenangkan dan sekaligus membangkitkan perasaan keindahan. Menurut Mitchell dalam Nurgiyantoro (2010: 111) bahwa *nursery rhymes* (lagu dolanan) merupakan puisi-puisi kesayangan yang telah mentradisi dan karenanya merupakan bagian dari puisi lama yang bertradisi oral. Lagu atau nyanyian permainan mempunyai irama gembira serta kata-kata lucu dan selalu dikaitkan dengan permainan bermain (*play*) atau permainan bertanding (*game*) (Danandjadja, 1984: 147). Dominasi lagu dolanan memang mewarnai kehidupan anak-anak, karena lagu tersebut amat fleksibel, tanpa harus menggunakan iringan, dan dapat dilagukan dalam suasana apapun

(Endaswara, 2010: 153). Lagu anak-anak khususnya lagu dolanan anak sangat baik diajarkan kepada anak-anak karena banyak mengandung nilai pendidikan. Di samping itu lagu anak-anak juga sesuai dengan usia anak-anak sehingga dapat menimbulkan rasa senang kepada anak-anak dan menumbuhkan rasa cinta kepada budaya bangsanya. Untuk itu pengkajian terhadap sastra lisan terutama lagu anak-anak seperti lagu ninabobo dan lagu dolanan perlu dilakukan dengan alasan: (1) ia ada dan hidup di tengah-tengah masyarakat; (2) sastra lisan menyimpan kearifan lokal (*local wisdom*), kecendekiaan tradisonal (*traditional scholarly*), pesan-pesan moral, nilai sosial dan budaya; (3) genre yang memperlihatkan hubungan antara satu kebudayaan dengan kebudayaan yang lain; (4) untuk beberapa kepentingan sastra lisan dapat mewakili bangsa kita bersanding dengan sastra lain lisan dari negara lain (Amir, 2013: 19-21).

METODE PENELITIAN

Karya sastra merupakan karya seni dalam bentuk ungkapan lisan dan tulisan yang mengandung keindahan dan juga bermanfaat (*dulce et utile*). Sebagai ungkapan artistik, karya sastra bernilai keindahan yang jika diungkapkan melalui suara disebut dengan nyanyian (Rohman, 2012:29). Bahasa yang dipergunakan secara istimewa dalam ciptaan sastra, pada hakikatnya, dalam rangka fungsi sastra berperan sebagai sarana komunikasi, yaitu untuk menyampaikan informasi. (Soeratno dalam Jabrohim (ed), 2001: 11). Penelitian ini mengkaji tentang peran sastra anak dalam perkembangan kepribadian anak melalui lagu atau tembang anak-anak, baik lagu-lagu

untuk meninabobokan anak maupun lagu-lagu dolanan (permainan). Lagu ninabobo dan lagu dolanan anak termasuk dalam sastra lisan yang hidup di tengah masyarakat, baik Indonesia maupun di negeri-negeri lain. Masyarakat pemiliknya, khalayaknya, tetap menghargai, menghidupkan, dan menghidupinya. Oleh karena itu, pengenalan terhadap sastra lisan harus diberikan dan pengetahuan tentangnya harus disebarluaskan (Amir, 2013:17). Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif kualitatif*, yaitu menggambarkan, memaparkan, dan menguraikan objek yang diteliti yang dalam hal ini berupa nilai personal (perkembangan emosional, intelektual, imajinasi, rasa sosial, rasa etis dan religius dan nilai pendidikan (eksplorasi dan penemuan, perkembangan bahasa, nilai keindahan, wawasan multikultural, kebiasaan membaca). Penelitian kualitatif antara lain bersifat deskriptif, data yang dikumpulkan lebih banyak berupa kata-kata atau gambar daripada angka-angka. Untuk data yang digunakan dalam penelitian ini lebih banyak berasal dari internet dan buku-buku acuan atau referensi. Dengan demikian, penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk membuat deskripsi atau gambaran untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain (Moleong, 2010: 6).

Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup dua hal, yaitu pengumpulan data dan analisis data. Pada tahap pengumpulan data digunakan metode dokumentasi. Metode dokumentasi adalah pengumpulan data-data dan

bahan-bahan berupa dokumen. Bahan-bahan di sini berupa lirik lagu atau tembang anak-anak, baik lagu ninabobo maupun lagu-lagu dolanan (permainan anak), serta lagu anak-anak lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang penulis gunakan dalam penelitian ini berupa lirik lagu ninabobo dan lagu dolanan, serta lagu anak-anak lainnya yang diambil dari internet dan buku-buku referensi. Lagu ninabobo dan lagu dolanan anak merupakan bagian dari sastra lisan yang memiliki kontribusi bagi perkembangan kepribadian anak, dan tidak semata-mata sebagai hiburan tetapi yang lebih penting adalah sebagai sarana pendidikan, sebagai pusat komunikasi, dan pada beberapa hal juga untuk ajang kompetisi status sosial khalayaknya (Amir, 2013: 17). Ketika kita berbicara tentang pembangunan karakter bangsa, mestinya sastra lisan menjadi salah satu sumber karakter bangsa karena karakter yang disimpan di dalam sastra lisan itu sesuai dengan konteks sosial, agama, dan lingkungan kita. Di samping itu, sastra lisan juga berfungsi sebagai pengikat identitas dan solidaritas khalayaknya.

Adapun lagu anak-anak yang peneliti analisis dalam penelitian ini adalah:

Nina Bobo

Nina bobo oh nina bobo
 Kalau tidak bobo digigit nyamuk
 Nina bobo oh nina bobo
 Kalau tidak bobo digigit nyamuk
 (<http://liriklaguanak.blogspotcom>)

Lagu ‘Ninabobo’ bercerita tentang seorang anak yang dituntun tidur. Lagu ninabobo biasanya digunakan orang tua yang ingin

menidurkan anaknya Lagi ini ditujukan kepada anak-anak, terutama saat menjelang mereka tidur dan juga untuk menenangkannya saat mereka menangis. Nyanyian ‘Ninabobo’ ini mempunyai lagu dan irama yang halus tenang, berulang-ulang, ditambah dengan kata-kata kasih sayang, sehingga dapat membangkitkan rasa santai, sejahtera, dan akhirnya rasa kantuk bagi anak yang mendengarnya (Danandjadja, 1984: 146). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 783) kata ‘ninabobo’ merupakan kata benda yang berarti nyanyian untuk menidurkan anak. Adapun dalam bentuk kata kerjanya ‘meninabobokan’, yaitu menyanyikan lagu (untuk anak) supaya tidur; menidurkan (anak) dengan nyanyian. Kata ‘nina’ diserap dari bahasa Portugis ‘menina’ yang artinya ‘gadis kecil’. Dalam lagu ini juga terdapat kata-kata ‘kalau tidak bobo digigit nyamuk’ merupakan kata-kata bertujuan untuk mempengaruhi si anak agar cepat tidur. Kata ‘bobok’ atau ‘bobo’ berasal dari bahasa Indonesia, kata yang bakunya adalah ‘tidur’, sementara kata ‘bobo (k)’ lebih jarang digunakan dan umumnya hanya diterapkan pada anak-anak.

Plok Ame-Ame

Keplok ame-ame belalang kupu-kupu
Siang makan nasi kalau malam
minum susu
(Nurgiyantoro, 2010: 103)

Kata keplok dalam nyanyian di atas sebenarnya konteks Jawa (Endaswara, 2010: 153). Keplok ame-ame merupakan ajakan untuk bertepuk secara ramai-ramai, dan ada kemungkinan saat melakukan

permainan di sekitar permainan ada belalang dan kupu-kupu. Di dalam lagu ini ada pendidikan kepada anak-anak untuk menjaga kesehatan dengan cara makan dan minum (makan nasi dan minum susu) secara teratur agar tubuh memiliki energi yang cukup untuk melakukan aktivitas.

Satu-satu

Satu-satu aku sayang ibu
Dua-dua juga sayang ayah
Tiga-tiga sayang adik-kakak
Satu dua tiga sayang semuanya
(Nurgiyantoro, 2010: 105)

Di dalam lagu ‘Satu-satu’ terdapat kata ‘satu-satu, dua-dua, dan tiga-tiga hal ini dapat memberikan pelajaran kepada si anak untuk berhitung, dan kata sayang ibu, sayang ayah, sayang adik-kakak, serta sayang semua sekaligus mengajarkan si anak untuk memiliki rasa sayang kepada orang-orang yang ada di sekelilingnya, terutama, ibu, ayah, adik, kakak, dan semua orang. Hal ini kalau kita kaitkan dengan ajaran dalam agama Islam sangat relevan di mana bakti seorang anak yang pertama adalah kepada ibu, baru, ayah, lalu kepada yang lainnya.

Ular Naga Panjangnya

Ular naga panjangnya bukan
kepalang
Menjalar-jalar selalu kian kemari
Umpan yang lezat itulah yang dicari
Ini dianya yang terbelakang
<http://liriklaguanak.blogspot.com>

Lagu dolanan ini biasa dinyanyikan saat anak-anak bermain ular naga yang merupakan permainan tradisional anak-anak Indonesia. Di dalam lagu ini terdapat nilai-nilai tentang budaya Indonesia (kearifan

lokal), yaitu menanamkan nilai-nilai kepada anak tentang kekayaan budaya bangsa, serta menanamkan rasa sosial dan keberanian untuk memilih serta mengambil keputusan. Di samping itu dalam lirik lagu ini juga anak-anak diajak untuk berimajinasi tentang bentuk ular naga yang panjang. Selanjutnya melalui lagu 'Ular Naga Panjangnya' menanamkan rasa keindahan dan kegembiraan, di samping juga melatih gerak motorik kaki dan tangan.

Pelangi-pelangi

Pelangi pelangi
Alangkah indahmu
Merah, kuning, hijau
Di langit yang biru
Pelukismu Agung, siapa gerangan
Pelangi, pelangi, ciptaan Tuhan.
https://id.wikibooks.org/wiki/Lirik_Lagu-lagu_Anak_Indonesia/

Di dalam lagu 'Pelangi-pelangi' ini terdapat pengulangan kata 'pelangi' sebagai penekanan terhadap suatu benda angkasa yang memiliki warna indah yang diciptakan oleh Tuhan yang Maha Agung. Tentunya hal ini dapat menambah pengetahuan anak tentang alam semesta dan penciptanya. Lagu 'Pelangi-pelangi' memiliki rima dan irama yang indah apalagi dikaitkan dengan benda angkasa yang berwujud warna-warni menambah rasa senang saat mendendangkannya karena anak-anak akan berimajinasi tentang bidadari-bidari yang cantik sebagaimana yang sering diceritakan nenek-moyang kita sebagai sebuah mitos yang turun-temurun. Pelangi bisa dilihat atau disaksikan oleh anak-anak pada saat tertentu, terutama saat hari terang dan terdapat gerimis hujan

sehingga matahari dibiaskan oleh titik-titik hujan. Pengenalan anak-anak terhadap pelangi tentunya dapat mengembangkan kemampuan intelektual dan imajinasi mereka tentang terciptanya pelangi. sebab terjadinya pelangi. Selanjutnya pengenalan tentang Tuhan sebagai pencipta sebagai pencipta alam semesta dapat mengembangkan religius si anak untuk lebih mengenal dan dekat kepada Sang Maha Pencipta. Hal ini tentunya sangat baik sejak dini dikenalkan agar dalam jiwa anak-anak tertanam perasaan cinta dan kagum, serta tunduk-patuh kepada Sang Khalik, Tuhan Yang Mahaesa.

Bangun Tidur

Bangun tidur kuterus mandi
Tidak lupa menggosok gigi
Habis Mandi kutolong ibu
Membersihkan tempat tidurku
https://id.wikibooks.org/wiki/Lirik_Lagu-lagu_Anak_Indonesia/

Lagu Bangun Tidur ciptaan Pak Kasur ini mengingatkan anak-anak tentang aktivitas yang dilakukan setelah bangun tidur. Melalui lagu ini anak-anak diajarkan untuk biasa hidup bersih dan disiplin sehingga kelak dia besar hal itu sudah menjadi kebiasaan dalam dirinya untuk menjaga kesehatan diri dengan cara menggosok gigi dan mandi. Selanjutnya juga anak diajarkan untuk memiliki rasa tanggung jawab membersihkan tempat tidurnya sehingga tidak hanya membebaskan kepada orang tua (orang lain) untuk mengerjakannya. Hal ini tentunya sangat positif bila ditanamkan sejak si anak masih kecil agar kelak besar tidak menjadi orang yang pemalas

yang hanya mengandalkan orang lain untuk kepentingan dirinya.

Pembahasan

Dari hasil penelitian di atas tentang peran atau kontribusi sastra anak teruma melalui nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak yang dalam hal ini oleh Nurgiyanto diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu (a) nilai personal yang meliputi perkembangan emosional, intelektual, imajinasi, rasa sosial, rasa etis dan religius; (b) nilai pendidikan meliputi: eksplorasi dan penemuan, bahasa, nilai keindahan, wawasan multikultural, kebiasaan membaca. Selanjutnya nilai personal dan pendidikan tersebut akan peneliti bahas kaitannya dengan enam lagu anak-anak yang telah di uraikan pada hasil penelitian.

Emosi merupakan keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis (seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan (KBBI, 2001: 298). Kegembiraan, kemarahan, ketakutan, dan kesedihan sering dianggap sebagai emosi yang mendasar. Situasi yang membangkitkan perasaan-perasaan tersebut sangat terkait dengan tindakan yang ditimbulkannya dan mengakibatkan meningkatnya ketegangan (Krech dalam Minderop, 2013: 39-40). Perkembangan emosi anak yang di antaranya rasa cinta dan gembira dapat dikembangkan melalui pengenalan lagu-lagu yang dapat menanamkan rasa cinta dan gembira kepada seorang anak melalui lagu-lagu yang dapat menanamkan rasa cinta dan juga keindahan seperti lagu ‘Ninabobo’, ‘Keplok Ame-ame’, ‘Satu-satu’ ‘Ular naga’, dan ‘Pelangi-pelangi’. Di dalam lagu ‘Ninabobo’

anak ditanamkan rasa cinta dan kasih-sayang yang tunjukkan orang tuanya (ibu) dengan menimang atau membelai si anak ketika akan tidur, serta memberikan pelajaran agar patuh kepada orang tua karena bila tidak patuh maka akan mendapat balasan berupa digigit nyamuk. Artinya si anak dari kecil sudah diajarkan pendidikan pentingnya mematuhi perintah orang tua untuk tidur demi menjaga kesehatan agar tidak sakit karena anak yang kurang tidur akan rewel dan bisa jatuh sakit. Sebaliknya, jika tidak patuh si anak akan mendapat balasan berupa hal yang kurang mengenakkan berupa gigitan nyamuk. Kewajiban untuk patuh kepada orang tua perlu ditanamkan sejak dini agar kelak si anak menjadi anak yang berbakti kepada kedua orang tua. Adapun dalam lagu ‘Keplok Ame-ame’ juga ditanamkan kebiasaan pada si anak untuk menjaga kesehatan dengan makan dan minum yang teratur. Di samping itu juga memberi pelajaran pada si anak tentang rasa indah dan gembira yaitu bernyanyi sambil bertepuk tangan (mengenalkan wawasan tradisi/budaya), serta mengembangkan rasa sosial (berhubungan dengan orang lain) karena tepuk tangan biasanya dilakukan bersama-sama dengan teman-teman. Selanjutnya lagu ‘Ular Naga Panjangnya’ memberikan pelajaran rasa sosial (bersosialisasi) karena lagu ini dinyanyikan sambil anak-anak melakukan permainan ular naga bersama teman-teman. Lagu ‘Ular Naga Panjangnya’ ini juga dapat melatih motorik kaki dan tangan si anak dan juga melatih daya imajinasi anaktentang bentuk ular naga yang panjang dan melingkar (membelit). Berikutnya lagu ‘Pelangi-pelangi’, anak-anak di

samping mendapat kegembiraan karena keindahan lirik dan iramanya, mereka juga dapat mengembangkan daya imajinasi dan intelektual serta religiusnya si anak karena di dalam lirik lagi ‘Pelangi-pelangi’, anak akan mendapat pendidikan tentang rasa keindahan terhadap alam (benda) yang diciptakan Tuhan. Lebih lanjut tentunya anak akan bertanya tentang “Siapa Tuhan Agung yang telah menciptakan pelangi tersebut? Pertanyaan-pertanyaan tersebut selanjutnya akan semakin berkembang lebih luas dan kompleks. Anak akan lebih kritis dan kreatif ketika melihat atau menemukan peristiwa atau benda yang baru atau asing. Selanjutnya lagu yang cukup populer di kalangan anak-anak adalah lagu ‘Bangun Tidur’. Lagu ini mudah dihafal oleh anak-anak karena liriknya berkaitan dengan aktivitas awal yang dilakukan seorang anak setiap harinya. Dalam lirik lagu ini terdapat nilai pendidikan tentang pentingnya menjaga kebersihan tubuh dan lingkungan tempat tinggal (kamar tidur) karena dalam tubuh yang sehat tentunya akan terdapat jiwa yang sehat pula. Menjaga kesehatan merupakan bagian dari ibadah sehingga dalam ajaran Islam sangat ditekankan tentang kebersihan, baik kebersihan fisik maupun batin. Dengan membantu orang tua membersihkan tempat tidur berarti si anak telah membantu (berbakti) kepada kedua orang tuanya. Nilai religius seperti berbakti kepada kedua orang tua perlu pembiasaan sejak kecil, terutama pemberian teladan dari kedua orang tuanya agar setelah anak dewasa hal tersebut sudah membudaya dalam dirinya. Berikutnya yang juga memiliki nilai pendidikan adalah lagu ‘Satu-satu’. Lagu ini memiliki irama yang indah

karena terdapat perulangan bunyi pada kata satu (satu-satu), dua (dua-dua), dan tiga (tiga-tiga) sehingga mudah dilafalkan dan diingat oleh si anak. Anak akan terhibur bila mendengar atau menyanyikan lagu ini. Di samping itu anak akan mendapat pelajaran tentang rasa nilai religius tentang rasa sayang kepada ibu, ayah, adik, kakak, dan orang-orang sekitarnya. Perasaan sayang dan cinta pada anak-anak sebaiknya ditanamkan sejak dini agar pribadinya tumbuh menjadi anak yang penyayang. Anak yang penyayang akan memiliki rasa empati yang tinggi dan peka terhadap penderitaan orang lain. Di samping itu pengulangan bunyi ‘satu-satu, dua-dua, tiga-tiga’ pada lagu tersebut dapat pula mengajarkan anak-anak untuk berhitung (mengembangkan kemampuan berpikir dan mengeksplorasi), serta mengenal bunyi-bunyi bahasa. Sambil menyanyikan atau mendengarkan lagu ‘Satu-satu’ anak akan merespon dengan cara mengangguk-anggukkan kepalanya atau bertepuk tangan dan tersenyum gembira.

Bunyi-bunyi bahasa yang diperkenalkan kepada si anak melalui lagu-lagu sejak ia kecil akan sangat membantu perkembangan bahasanya pada tahap selanjutnya, terutama saat ia memasuki masa sekolah. Di samping itu nilai-nilai (personal dan pendidikan) yang telah ditanamkan dan diajarkan sejak ia masih kecil akan membuatnya lebih mudah beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan baru atau lingkungan yang lebih luas. Perkembangan penalarannya pun akan berkembang dengan baik karena sudah terbiasa sejak kecil dikenalkan dengan berbagai hal atau benda yang ada di sekelilingnya sehingga ia akan

tumbuh menjadi anak yang cerdas, kreatif, dan inovatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Peran sastra anak sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak sehingga perlu diperkenalkan sastra anak sejak dini agar anak-anak terbiasa mengenal bunyi-bunyi bahasa, nilai-nilai luhur (pendidikan, moral, sosial, budaya) melalui lagu anak-anak yang diperkenalkan kepadanya oleh orang tua atau orang-orang di sekelilingnya. Untuk itu penanaman nilai-nilai melalui lagu anak-anak perlu dilestarikan dan dikembangkan dalam dunia pendidikan agar perkembangan kepribadian anak dapat tumbuh wajar dan sempurna. Lagu atau tembang-tembang ninabobo, dolanan anak, dan lagu-lagu anak lainnya sangat baik untuk dikenalkan kepada anak sejak dini karena akan mengembangkan nilai personalnya (perkembangan emosional, intelektual, imajinasi, rasa sosial, rasa etis dan relegius), dan nilai pendidikan (nilai eksplorasi dan penemuan, perkembangan bahasa, nilai keindahan, wawasan multikultural, kebiasaan membaca).

Saran

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan melalui tulisan ini kepada orang tua, orang-orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, pemerhati pendidikan, dan para pembuat kebijakan di bidang pendidikan agar melestarikan pengenalan lagu anak-anak (ninabobo, dolanan anak) dengan cara mengenalkannya melalui dunia pendidikan, baik melalui pendidikan

dalam keluarga, masyarakat, maupun sekolah. Lagu anak-anak, terutama lagu ninabobo dan dolanan anak saat ini sudah semakin memudar dan tidak dikenal lagi, bahkan hampir hilang dari masyarakat kita dan telah digantikan dengan lagu-lagu populer yang sedang *hits* meskipun kadang bukan lagu untuk konsumsi anak-anak. Sementara itu di dalam lagu anak-anak yang berupa tembang ninabobo dan dolanan anak banyak mengandung nilai-nilai luhur (pendidikan dan kearifan lokal) sehingga perlu dilestarikan dan diwariskan kepada generasi penerus bangsa, terutama anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Adriyetti. 2013. *Sastra Lisan Indonesia*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia*. Jakarta: P.T. Grafiti Pers.
- Endaswara, Suwardi. 2010. *Folklor Jawa*. Jakarta: Penaku.
- Jabrohim (ed). 2001. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: P.T. Hanindita Graha Widia.
- Minderop, Albertine. 2013. *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moleong, Lexy. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pusat Bahasa. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rohman, Saifur. 2012. *Pengantar Metodologi Pengajaran Sastra*. Jogyakarta: AR-Ruzz Media..
- Sukmono, Cahyadi Joko. 2013. *93 Kepribadian yang Paling Dicari dan Disukai Semua*

Orang. Klaten: Gamas
Publisher.

https://id.wikibooks.org/wiki/Lirik_Lagu_lagu_Anak_Indonesia/
<http://liriklaguanak.blogspot.com>

SASTRA ANAK SEBAGAI LITERASI AWAL PENGANTAR TAHAP PERKEMBANGAN ANAK

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

Abstract: Children Literature as Early Literacy to Guide Children Reach the Development Stage. Children Literature describes the lives of children and has benefits including being able to provide fun, develop imagination, provide new experiences, develop insights as well as, develop culture and literature. However, at an early age of development, children have not been able to choose the appropriate reading for themselves. So that children can get readings in accordance with their development, we must care about the reading given to children. The selection of readings must be done carefully and not based on subjective tastes and adult glasses and pay attention to the components of language that must be adapted to the stages of intellectual development.

Keywords: Children Literature, Early Literacy, Development Stage

Abstrak: Sastra Anak Sebagai Literasi Awal Pengantar Tahap Perkembangan Anak. Sastra anak merupakan gambaran tentang kehidupan anak dan memiliki manfaat 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, tahap perkembangan

PENDAHULUAN

Sastra membahas tentang kehidupan manusia. Biasanya sastra diungkapkan dalam bentuk sebuah gagasan yang mempunyai unsur dan tujuan keindahan bagi pembacanya. Bahasa yang digunakan dalam sastra lebih mengedepankan keindahan dari pada kepraktisan. Karakteristik ini juga berlaku pada sastra anak. Sastra

anak adalah sastra yang mencerminkan perasaan dan pengalaman anak-anak masa kini, yang dapat dilihat dan dipahami melalui mata anak-anak. Huck (1987: 4) mengatakan bahwa sastra anak merupakan buku bacaan yang dibaca oleh anak-anak. Anak-anak sebagai sudut pandang dalam cerita.

Sebagian orang menganggap bahwa sastra anak adalah buku yang cocok dibaca untuk anak-anak. Padahal belum tentu semua buku yang dibaca oleh anak-anak bisa dikatakan sebagai sastra anak. Huck (1987:4) mengemukakan bahwa perlu adanya perhatian terhadap isi dari perbedaan buku antara buku anak-anak dengan buku dewasa. Isi dan makna yang terkandung dalam cerita bisa mewakili apakah itu sastra anak atau bukan.

Pengertian anak bukan hanya mengenai belum dewasanya anak, tetapi mengenai usia. Karakteristik antara keduanya berbeda, tetapi bacaan yang ada belum tentu berbeda. Cerita anak juga boleh dibaca oleh orang dewasa. Nurgiyantoro (2013: 12) berpendapat bahwa orang yang dikatakan sebagai anak adalah orang yang berusia 0 tahun sampai dengan sekitar 12 atau 13 tahun, atau anak yang sudah masuk dalam masa remaja awal.

Lukens (2003:4) menegaskan bahwa tujuan dari sastra memberikan hiburan dan memuaskan pembaca, entah itu pembaca anak-anak ataupun dewasa. Semua aspek yang ada dalam sastra tujuannya adalah memberikan hiburan dan menyenangkan pembaca. Tujuan inilah yang tidak boleh dikesampingkan pada sastra. Lukens (2003:9) mengatakan bahwa sastra mengandung kesenangan dan pemahaman. Sastra bukan hanya sepotong cerita, namun memberikan hiburan kepada anak. Isi cerita yang menghibur, serta mampu membawa anak dalam imajinasi alur cerita yang ada.

Sifat sastra anak hanya imajinasi semata, bukan berdasarkan fakta. Unsur imajinasi sangat ditonjolkan dalam sastra anak. Sastra anak harus sesuai dengan dunia anak dan alam

kehidupan anak-anak yang khas milik mereka bukan orang dewasa. Sastra anak menyajikan nilai moral yang bisa dijadikan pedoman tingkah laku dalam kehidupan. Sastra anak ditandai dengan adanya penulisan dan cerita yang menarik. Biasanya sastra anak bercerita mengenai tokoh hewan maupun karakter orang asing yang belum dikenalnya. Setting tempat dalam sastra anak biasanya dinegeri dongeng atau tempat tempat yang menarik yang mampu membawa anak menuju dunia imajinasi.

Cerita dalam sastra mengandung citra dan metafora kehidupan. Nurgiyantoro (2013:5) menekankan bahwa teks sastra sebagai produk penulisan dapat dipandang sebagai sebuah citraan kehidupan dan secara potensial juga sebagai sebuah metafora kehidupan. Dalam sastra tergambar peristiwa kehidupan yang dibawakan oleh karakter tokoh dalam menjalani kehidupan yang dikisahkan dalam alur cerita. Metafora memiliki makna kiasan kehidupan. Cerita yang terkandung dalam sastra merupakan kiasan, simbolisasi, perbandingan, atau perumpamaan dengan kehidupan yang sesungguhnya. Bisa juga kehidupan yang sesungguhnya dapat ditemukan perumpamaan, kiasan, atau perbandingannya dalam sastra. Karakter ini juga terdapat pada sastra anak.

Nurgiyantoro (2013:6) menjelaskan bahwa sebuah buku dapat dipandang sebagai sastra anak jika citraan dan metafora kehidupan dapat dikisahkan baik dalam isi (emosi, perasaan, pikiran, saraf sensori, dan pengalaman moral) maupun bentuk (kebahasaan dan cara-cara pengekspresian) dapat dijangkau dan dipahami oleh anak sesuai dengan tingkat perkembangan jiwanya. Untuk itu, sastra anak

mengandung citra dan metafora kehidupan.

Dalam dunia sastra dikenal sastra lisan dan sastra tulis. Sastra lisan adalah sastra yang diceritakan dan diwariskan secara turun menurun secara lisan. Sastra jenis ini biasanya dikenal sebagai *folklore*. Cerita ini masih bertahan dan dijaga oleh masyarakat pemilikinya. Saat ini cerita *folklore* sudah dituangkan dalam buku, agar tetap terjaga kelestariaanya. Anak-anak yang belum mampu membaca pun juga mampu menikmati sastra lisan dari orang tuanya atau orang lain yang setia membacakan cerita, atau menyanyikan lagu.

Keterbatasan isi dan bentuk bahwa sastra anak berbeda dengan sastra dewasa. Dipengaruhi oleh tingkat kematangan dan pengalaman. Pengalaman anak masih terbatas, maka anak dapat dilibatkan ke dalam cerita yang kompleks. Anak lebih bias berfantasi ketimbang pengalaman yang abstrak yang belum mampu ditangkap oleh anak-anak. Seperti cerita binatang yang mampu berbicara, manusia super, yang dianggap orang dewasa tidak wajar, namun bagi anak-anak adalah hal yang wajar. Anak mampu mengambil pesan yang terdapat pada inti cerita. Bahasa yang digunakan dalam sastra anak sangat sederhana. Karena anak belum mampu menguasai kata-kata yang kompleks, atau yang baru dia dengar. Bahasa sastra anak apa adanya, lugas dan tidak berbelit-belit. Alur cerita yang dibawakan juga mudah dipahami dan mampu membawa imajinasi anak.

PEMBAHASAN

Literasi Awal untuk Anak

Sastra merupakan bentuk dari gambaran sebuah kehidupan dan

gagasan/ide yang dimasukkan kedalam bentuk dan struktur bahasa (Huck, 1987:4). Sastra anak hendaknya dapat memberikan kesenangan dan kenyamanan, serta memperluas wawasan anak dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru. Anak seringkali belum dapat memilih bacaan sastra yang sesuai dengan dirinya. Oleh karena itu, pembuatan karya sastra anak harus bermanfaat bagi anak, berpusat pada anak dan lingkungannya pun sesuai dengan anak.

Dalam pengertian luas literasi meliputi kemampuan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) dan berpikir menjadi elemen didalamnya (Resmini, 2012:4). Menurut *Oxford Dictionary* sendiri literasi yaitu kemampuan membaca dan menulis. Literasi awal berkembang seiring dengan proses perkembangan yang dimulai pada satu tahun pertama. Jadi, literasi awal adalah kemampuan anak yang dimulai dari tahun pertama kelahirannya dan sangat erat kaitannya pengalamannya dengan buku dan cerita-cerita. Kemampuan literasi atau kemampuan baca-tulis ini merupakan kemampuan yang penting dalam perkembangan anak sekolah. Kemampuan baca-tulis berpengaruh pada pencapaian prestasi anak di sekolah. Oleh karena itu, literasi awal untuk anak hendaknya dikenalkan sejak dini.

Macam – macam Literasi

Menurut Resmini (2012: 4) terdapat tiga jenis literasi, yaitu:

1. Literasi visual

Literasi visual merupakan kemampuan dimana individu memiliki kemampuan mengenali penggunaan garis, bentuk, dan warna sehingga dapat menginterpretasikan tindakan, mengenali objek, dan

memahami pesan lambang. Literasi visual awal pada anak dapat dilakukan dengan pemberian warna, gambar dan bentuk tulisan yang menarik bagi anak.

2. Literasi lisan

Literasi lisan merupakan kemampuan berbahasa yang menekankan pada aspek berbicara dan mendengarkan. Literasi lisan awal pada anak dapat dilakukan dengan cara memberikan lagu-lagu anak yang sederhana baik dari segi lirik lagu maupun nada-nadanya.

3. Literasi terhadap teks tertulis (cetakan)

Literasi terhadap teks tertulis atau tercetak digambarkan sebagai aktivitas dan keterampilan yang berhubungan secara langsung dengan teks yang tercetak baik melalui bentuk pembacaan maupun penulisan. Literasi cetakan awal pada anak dapat dilakukan dengan cara memberi buku bacaan dongeng bergambar yang mampu menarik minat baca anak.

Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Untuk Anak

Perkembangan kejiwaan anak sesuai dengan usia secara universal melewati tahap-tahap tertentu. Nurgiyantoro (2013:48-66) mengidentifikasi tahapan perkembangan anak serta pemilihan bacaan untuk anak yaitu :

1. Perkembangan Intelektual

Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan intelektual merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan dan kematangan anak. Semua anak melewati tahapan intelektual dalam proses yang sama walau tidak harus dalam umur yang sama. Tiap tahapan awal akan tergabung dalam tahapan selanjutnya sebagai struktur berfikir baru dalam proses perkembangan. Piaget membagi perkembangan

intelektual anak dalam empat tahapan. Masing-masing tahapan memiliki karakteristik yang berbeda berkaitan dengan respon anak terhadap bacaan.

Tahap perkembangan intelektual tersebut meliputi :

a. Tahap Sensori Motor (*The Sensory-motor period, 0-2*)

Tahap yang pertama merupakan tahap sensori motor, karena perkembangan terjadi berdasarkan informasi dari indera(senses) dan tubuh (motor). Karakteristik utamanya adalah bahwa anak belajar lewat koordinasi persepsi indera dan aktivitas motor serta mengembangkan pemahaman sebab-akibat atau hubungan-hubungan berdasarkan sesuatu yang dapat di raih atau dapat berkontak langsung. Pada usia 1,5-2 tahun, anak akan lebih menyukai permainan bunyi yang mengandung perulangan ritmis. Hal ini dapat berupa nyanyian, kata-kata yang di bunyikan atau di lagukan. Contoh pengenalan bahasa pada tahapan ini adalah Ibu yang menyanyikan lagu ninabobo, permainan cilukba, dan pok ame ame.

b. Tahap Praoperasional (*The Preoperational period, 2-7*)

Dalam tahap ini, anak mulai dapat mengoperasikan sesuatu yang sudah mencerminkan aktivitas mental dan tidak lagi semata-mata bersifat fisik. Karakteristik dalam tahap ini diantaranya :

- a) anak mulai belajar mengaktualisasikan dirinya lewat bahasa, bermain, dan menggambar.
- b) Jalan pikiran anak, masih bersifat egosentris yang menempatkan dirinya sebagai pusat dunia.
- c) anak mempergunakan simbol lewat gerakan-gerakan tertentu

dan kemudian lewat bahasa dalam pembicaraan.

- d) Anak mengalami proses asimilasi, dimana ia menyatukan sesuatu yang ia dengar, lihat dan dirasakan dengan cara menerima ide-ide tersebut kedalam suatu bentuk skema dalam kognisinya.

Implikasi buku bacaan sastra yang sesuai dengan karakteristik tersebut yaitu : (i) buku yang menampilkan gambar-gambar sederhana sebagai ilustrasi yang menarik, (ii) buku bergambar yang memberi kesempatan anak untuk memanipulasikannya, (iii) buku yang memberikan kesempatan anak untuk mengenali objek dan situasi tertentu yang bermakna baginya, (iv) buku cerita yang menampilkan tokoh dan alur yang mencerminkan tingkah laku dan perasaan anak.



Gambar 1. Buku tentang Pengalaman Anak

- c. Tahap Operasional Konkret (*The Concrete Operational, 7-11*)

Pada tahap ini anak mulai dapat memahami logika secara stabil. Karakteristik anak pada tahap ini antara lain:

- Mengklasifikasi objek berdasarkan sifat-sifat umum yang sederhana, misal klasifikasi warna dan klasifikasi karakter.
- Membuat urutan secara semestinya, misal mengurutkan abjad, angka dan kecil ke besar.
- Anak mulai dapat berimajinasi serta adanya perkembangan pola

pikir egosentris sehingga menjadi lebih mudah untuk mengidentifikasi sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda.

- d) Anak mulai berpikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana.

Buku bacaan yang sesuai dengan karakteristik tahapan perkembangan anak tersebut adalah (i) buku bacaan narasi yang memuat urutan logis dari sederhana ke yang lebih kompleks, (ii) buku yang menyangkut masalah yang sederhana dari mulai cara pengisahan, jumlah tokoh dan masalah yang dikisahkan, (iii) buku bacaan menampilkan objek gambar yang bervariasi, dan (iv) buku bacaan narasi yang menampilkan narator yang mampu membawa anak untuk memproyeksikan dirinya ke waktu dan tempat lain.



Gambar 2. Buku tentang Bentuk dan Warna

- d. Tahap Operasi Formal (*The Formal Operational, 11 atau 12 tahun ke atas*)

Pada tahap ini anak telah mampu berpikir abstrak. Karakteristik anak pada tahap ini yaitu:

- Anak telah mampu berpikir secara teoritis, berargumentasi dan menguji hipotesis
- Anak mampu menyelesaikan masalah secara logis dan mengaitkannya dengan masalah lain.

Dengan demikian implikasi terhadap pemilihan buku bacaan sastra anak adalah (i) buku bacaan mampu membawa anak untuk menemukan sebab-akibat dari masalah yang dikisahkan dan (ii) buku bacaan menampilkan alur cerita ganda serta menampilkan persoalan dan karakter yang kompleks.



Gambar 3. Buku tentang Burung yang Sombong

2. Perkembangan Bahasa

Seorang bayi mulai belajar bahasa melalui bunyi dan ucapan yang didengar dari sekelilingnya yang kemudian mampu membedakan bunyi suara manusia dengan bunyi-bunyian lain. Dalam waktu beberapa tahun, seiring perkembangannya anak mampu menguasai bahasanya sendiri. Sejak anak dilahirkan, ia sudah memiliki pembawaan, bakat rupa Language Acquisition Devices yang untuk memperoleh bahasa secara alami (Nurgiyantoro, 2005:60). Terdapat empat komponen bahasa, yaitu : (i) Morfologi: Berkenaan dengan organisasi “kata” secara internal. Kata terdiri atas satu unit ataulebih. Unit paling kecil: morfem. Morfem ada bebas dan terikat. (ii) Sintaksis: Aturan untuk urutan kata, organisasi kalimat dan hubungan antar kata, kelompok kata, dan elemen kalimat (S-P-O-K). Tiap elemen bisa berupa frasa. (iii) Fonologi: Aspek Bahasa berkenaan dengan struktur distribusi dan urutan bunyi ucapan dan bentuk ucapan.

Menurut Verhaar (2001:10), fonetik adalah cabang linguistik yang ruang lingkupnya membahas tentang bunyi bahasa yang lebih berfokus pada sifat-sifat akustiknya atau pelafalannya. (iv) Semantik: Sistem aturan tentang makna atau isi kata.

Pada anak usia 18-24 bulan, dia baru dapat mengucapkan dua suku kata, diantaranya sebagai pelaku-tindakan (adik makan), tindakan obyek (bola ditendang), tindakan-alat (tarik-tali), pertanyaan (dimana Ibu) dll, serta pembicaraan telegrafik yaitu berbicara dengan penghilangan kata tertentu, biasanya kata penting dihilangkan, contohnya seorang anak yang ingin mengucapkan “ayah ada truk” menjadi “ayah ada ada”.

Tahapan perkembangan Bahasa dinilai dari penggunaan jumlah kata dalam kalimat. Semakin banyak jumlah kata dalam satu kalimat, kemampuan berbahasa bagus dan sebaliknya.

- a. Tahapan-tahapan perkembangan bahasa anak usia dini sebagai berikut:
 - a) Berkenaan Fonologi: masih susah mengucapkan-R, misalnya pengucapan “bubur” menjadi “bubung”
 - b) Berkenaan Morfologi: mengembangkan ungkapan lebih dari 2 kalimat, misalnya “ada kucing meong”.
 - c) Berkenaan Sintaksis: masih sering terbalik-balik, misalnya “makan nasi” menjadi “nasi makan”.
 - d) Berkenaan Semantik: mulai menggunakan kalimat lebih dari 2 kata, pengetahuannya pun bertambah, misalnya “ayah pulang”.
- b. Tahapan-tahapan perkembangan bahasa usia sekolah sebagai berikut:

- a) Perkembangan Pragmatik Kemampuan non *egocentrisme* (pahami pandangan orang lain) dan *decentration* (peningkatan dimensi dan perspektif) meningkat. Deskripsi personal tidak mempertimbangkan pengetahuan pendengar.
- b) Perkembangan Semantik Pada masa sekolah terdapat dorongan rasa ingin tahu untuk mendapatkan pengetahuan bermakna. Kosakata lebih banyak dan memiliki pemahaman kata beserta hubungannya. Pada usia 7-11 tahun sudah peningkatan pemahaman hubungan keruangan, temporal, *logic* dan pemahaman kata bermakna ganda.
- c) Perkembangan Morfologi dan Sintaksis Ditandai penggunaan awalan atau imbuhan dan beberapa kesalahan penggunaan imbuhan yang tepat.

3. Perkembangan Moral

Selain mempelajari perkembangan kognitif anak, Piaget juga mendalami hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan moral. Piaget dan Kohl Berg (Nurgiyantoro:2015) mengemukakan bagaimana anak mungkin saja mengubah interpretasinya terhadap konflik dan moral dalam cerita. Perubahan penilaian moral antara lain :

- a) Penilaian anak kecil terhadap masalah atau tindakan baik dan buruk berdasarkan hukuman dan hadiah.
- b) Penilaian tingkah laku dari anak kecil hanya dapat dibedakan ke

dalam baik dan buruk tidak ada alternatif lain.

- c) Penilaian anak kecil terhadap suatu tindakan cenderung berdasarkan pada konsekuensi yang terjadi kemudian tanpa memperhatikan pelakunya.
- d) Pandangan anak kecil terhadap tingkah laku buruk dengan hukuman berjalan sama, yang artinya semakin besar kesalahan akan semakin berat hukumannya.

Menurut Nurgiyantoro dalam Jurnal Cakrawala Pendidikan (2005:205) implikasinya bagi seleksi bacaan sastra anak antara lain dapat dikemukakan sebagai berikut. (i) Pahami dengan baik karakteristik perkembangan moral anak tiap tahap kemudian pilih bacaan yang sesuai. Misalnya, anak usia tiga tahun baik untuk dipikirkan bacaan yang melukiskan persetujuan orang tua yang berupa tingkah laku, tindakan, dan kata-kata yang baik. Anak usia empat tahun baik untuk dipikirkan bacaan yang dapat melatih anak untuk bertanggung jawab dan melakukan sesuatu yang sesuai dengan aturan sosial. (ii) Pilih buku bacaan yang mengandung dan menawarkan unsur moral, alasan pemilihan moral tertentu oleh tokoh anak, atau yang mengandung nasihat-nasihat tentang moral sebagai “model” bertingkah laku.



Gambar 4. Buku tentang Kerukunan dan Tolong Menolong

4. Perkembangan Emosional dan Personal

Di dalam diri anak, terdapat berbagai aspek yang sama-sama mengalami pertumbuhan dan saling berkaitan satu dengan yang lain. Aspek-aspek tersebut adalah kognitif, afektif/respon emosional, hubungan sosial dan orientasi nilai-nilai. Agar dapat berproses secara penuh berfungsi sebagai seorang manusia maka kebutuhan dasar anak harus dipenuhi. Kebutuhan-kebutuhan dasar itu antara lain, kesadaran bahwa dirinya dapat dicintai dan mencintai, dimengerti, aman, dan selamat, diakui sebagai kelompok dan merasa memiliki kebebasan untuk tumbuh dan berkembang.

Maslow dalam jurnal cakrawala pendidikan (Nurgiyantoro, 2005:206) melalui penelitiannya menunjukkan bahwa perkembangan personalitas melewati sebuah hierarki kebutuhan, yaitu dari kebutuhan dasar untuk *survival* kekebutuhan kemanusiaan yang lebih tinggi dan unik. Urutan kebutuhan-kebutuhan tersebut adalah kebutuhan psikologis (*psychological needs*), keselamatan (*safety needs*), cinta dan kasih sayang, kepemilikan terhadap seseorang, (*love and affection, belongingness needs*), penghargaan (*esteem needs*), aktualisasi diri (*self-actualization needs*), kebutuhan untuk tahu dan paham (*needs to know and understand*), dan estetis (*aesthetic needs*).

Berkaitan dengan perkembangan personalitas dan emosional, Erickson dalam jurnal cakrawala pendidikan (Nurgiyantoro, 2005:207) mengemukakan bahwa proses “*becoming*” terkait dengan periode kritis dalam perkembangan kemanusiaan. Ia mengidentifikasi adanya delapan tahap dalam

perkembangan personalitas dan emosional dan sekaligus dengan perkiraan usia. Kedelapan tahapan yang dimaksud adalah: (i) kepercayaan versus ketidakpercayaan (*trust vs mistrust*, tahunpertama), (ii) kemandirian versus rasa maludanragu (*autonomy vs shame & doubt*, tahunketiga), (iii) prakarsa versus kesalahan (*initiative vs guilt*, usia prasekolah, 3-6 tahun), (iv) kerajinan dan kepandaian versus perasaan rendah diri (*industry vs inferiority*, 6-12 tahun), (v) identitas versus kebingungan (*identity vs confusion*, adolesen), (vi) keintiman versus isolasi (*intimacy vs isolation*, awal dewasa), (vii) generativitas versus stagnasi (*generativity vs stagnation*, dewasa), (viii) integritas versus keputusasaan (*integrity vs despair*, dewasa, tua).

Implikasi untuk buku bacaan sastra yang sesuai, yaitu pemilihan bacaan harus mempertimbangkan masalah-masalah yang ada didalamnya serta mampu memberikan kepuasan kepada anak sesuai tahapan perkembangan anaknya. Implikasi untuk lima tahap yang pertama adalah sebagai berikut : 1) Tahap kepercayaan (*trust*) anak membutuhkan makanan dan perawatan. Anak mulai mengenali dirinya terpisah dari orang lain, pemahaman terhadap realitas ini membuat aspek *trust* menjadi penting. 2) Tahap kemandirian (*autonomy*), anak belajar kemandirian dengan melakukan sesuatu secara bebas. 3) Tahap prakarsa versus kesalahan, anak belajar berinisiatif mengeksplorasi dunianya. 4) Tahap kepandaian versus perasaan rendah diri, anak berusaha mengembangkan rasa gembira dan bangga jika dapat melakukan sesuatu untuk menghasilkan sesuatu dari

aktivitasnya, atau justru sebaliknya anak akan merasa rendah hati. 5) Tahap identitas personal, berusaha mencari dan menemukan identitas dirinya, atau justru merasa bertentangan terhadap identitasnya.

Kemungkinan implikasi tahapan di atas dalam hal seleksi buku-buku bacaan sastra adalah bahwa pemilihan bacaan haruslah mempertimbangkan masalah-masalah yang terkandung di dalamnya mampu memberikan kepuasan kepada anak yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Sebagai contoh, anak usia prasekolah akan lebih suka menanggapi bacaan yang menggambarkan kemampuan versus ketidakmampuan seorang anak untuk melakukan sesuatu secara sukses dan menggembirakan. Anak pada usia adolesen (lebih dari 13 tahun) lebih menyukai bacaan yang berisi kesuksesan seorang anak atau sekelompok anak dalam petualangan pencarian dan penemuan sesuatu, atau cerita tentang penemuan identitas seseorang dalam kehidupan sosial yang pluralistik.

Implikasi pemahaman terhadap proses pemerolehan bahasa anak tersebut bagi pemilihan buku bacaan sastra adalah didasarkan pada materi yang dapat dipahami anak, ditulis dengan bahasan yang sederhana, mempertimbangkan kesederhanaan kosa kata dan struktur, namun juga berfungsi meningkatkan kekayaan bahasa dan kemampuan berbahasa anak.

Pertumbuhan Konsep Cerita

Pertumbuhan konsep cerita merupakan hal yang penting bagi kita untuk membawa anak kepada bacaan sastra. Applebee (Huck dkk. 1987: 62-63) melakukan penelitian untuk mengetahui perkembangan pemahaman anak terhadap pola

struktur cerita pada anak usia 2-5 tahun. Anak berusia 2 tahun pada umumnya berada pada tingkat *heap* dimana belum mampu mengorganisasikan berbagai peristiwa atau objek ke dalam struktur yang semestinya. Pada usia 5 tahun, anak telah mampu mengorganisasikan berbagai peristiwa dan objek ke dalam tema, hubungan yang bermakna, untuk menghasilkan cerita yang sebenarnya. Struktur yang berhasil diidentifikasi oleh Applebee tersebut dalam urutan yang semakin meningkat adalah sebagai berikut:

- a Kumpulan (*heap*): kumpulan item yang tak terhubung.
- b Urutan (*sequence*): penghubungan secara arbitrer terhadap peristiwa yang mirip.
- c Cerita sederhana (*primitive narrative*): penghubungan peristiwa berdasarkan sebab, efek, atau sifat komplementer lain.
- d Penghubungan tak terfokus (*unfocus chain*): penghubungan lewat atribut umum yang berupa pemindahan peristiwa-peristiwa.
- e Penghubungan memfokus (*focused chain*): penghubungan berbagai peristiwa yang berkaitan kedalam hubungan yang bermakna.
- f Narasi (*narrative*): penghubungan telah terfokus, menghubungkan tiap peristiwa, item, kedalam tema atau pola karakter tertentu.

Nurgiyantoro dalam jurnal cakrawala pendidikan (2005: 214) mengungkapkan bahwa perbedaan pemahaman antara yang nyata (*real*) dan buatan (*made-up*) adalah dimensi yang penting ketika siswa berpikir tentang cerita. Realisme merupakan salah satu dari tiga “konstruk superordinat” yang diidentifikasi oleh

Applebee terhadap tanggapan anak usia 6-17 tahun. Pada usia awal anak lebih perhatian terhadap perbedaan “true” dengan “made-up”, sedangkan anak yang lebih tua lebih berpikir bagaimana mengaitkan realitas dalam cerita dengan realitas kehidupannya sendiri. Hal itu merupakan salah satu bentuk penyederhanaan cerita. Masalah penyederhanaan (*simplicity*) dan evaluasi (*evaluation*) merupakan konstruk lain yang penting buat anak.

SIMPULAN

Literasi awal berkembang seiring dengan proses perkembangan yang dimulai pada satu tahun pertama. Jadi, literasi awal adalah kemampuan anak yang dimulai dari tahun pertama kelahirannya dan sangat erat kaitannya pengalamannya dengan buku dan cerita-cerita. Terdapat macam-macam literasi awal yaitu, literasi visual, literasi lisan, literasi cetakan. Literasi awal dapat digunakan oleh orang tua sebagai pengantar untuk mencapai tahap perkembangan anak, diantaranya; tahap perkembangan intelektual; tahap perkembangan moral, tahap perkembangan emosional dan personal; tahapan perkembangan bahasa dan tahap perkembangan cerita. Pada tahapan perkembangan bahasa, terdapat komponen-

komponen bahasa didalamnya yaitu, morfologi, semantik, fonologi dan sintaksis. Tahapan perkembangan tersebut dapat di gunakan sebagai acuan dalam pemilihan dan pembuatan bacaan yang tepat untuk anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Huck, Charlotte S, Susan Hepler, dan Janet Hickman. 1987. *Children's Literature in The elementary School*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Lukens, Rebecca J. 2003. *A Critical Handbook of Children's Literature*. New York: Longman
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak. *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 2, 197-222. Retrieved from: <http://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/369>
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada. University press.
- Resmini, Novi. 2012. *Sastra Anak dan Pengajarannya Di Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Verhaar. 2001. *Asas-asas Linguistik Umum*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

ANALISIS DUKUNGAN SOSIAL KELUARGA DI DAERAH RAWAN BENCANA PULAU PASARAN LAMPUNG

Ari Sofia¹, Vivi Irzalinda¹

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

*Corresponding author, tel/fax : 085658905599, email: arisofia76@gmail.com

Abstract: *Analysis of Family Social Support at Disaster Prone Area, Pasaran Island Lampung. The impact of disasters affects various aspects of the family system. So efforts to improve family preparedness to face disasters are important to be improved. Increasing social support for families in disaster-prone areas will increase public understanding and awareness of the importance of disaster preparedness. The purpose of this study is to describe the social support of families in disaster-prone areas. This research approach uses quantitative methods with cross sectional study design. The study was conducted in Pasaran Island, Bandar Lampung. The method of taking research locations using purposive sampling method. The sampling technique uses simple random sampling on the condition that families have early childhood 0-8 years. The total sample is 55 parents. Data analysis using descriptive test. The results showed that the average family social support for disaster prone areas was still relatively middle (61.8%).*

Keywords: *social support, disaster prone area families, disaster preparedness*

Abstrak: **Analisis Dukungan Sosial Keluarga di Daerah Rawan Bencana 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 sedang (61.8%).

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

PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir Indonesia sering dilanda bencana. Posisi Indonesia yang berada di antara tiga lempeng besar dunia telah mengakibatkan Indonesia menjadi sangat rentan terhadap bencana. Selain itu terdapat beberapa faktor lain yang menimbulkan bencana. Faktor lainnya adalah akibat kerusakan ekologi, yang akar permasalahannya adalah manusia. Badan Nasional dan Penanggulangan Bencana-BNPPB (2018) menyatakan hingga 14 Desember 2018, telah terjadi 2.426 kejadian bencana. Data BNPPB (2018) menunjukkan bencana paling banyak terjadi di Indonesia selama 2018 adalah puting beliung yang mencapai 750. Disusul Banjir 627 kejadian, tanah longsor 440 kejadian, gempa bumi 20 kejadian, tsunami satu kejadian. Serta disusul bencana tsunami yang melanda Banten dan Lampung akhir tahun 2018. Semua bencana ini telah merenggut banyak korban jiwa dan mengakibatkan berbagai kerugian fisik dan kerugian materil bagi korbannya. Psikologis masyarakat yang menjadi korban maupun tidak menjadi korban pun ikut terganggu.

Dampak bencana memengaruhi berbagai aspek dalam sistem keluarga. Resiko bencana dari aspek ekonomi mengakibatkan keluarga kehilangan sumber mata pencaharian, kerusakan harta benda maupun kehilangan materi yang menjadi aset keluarga (Walsh 2002). Korban bencana yang memiliki keterbatasan ekonomi jika tidak mendapatkan dukungan sosial, maka akan beresiko mengalami stres yang lebih tinggi dibanding keluarga yang mendapatkannya.

Stres yang dialami keluarga akibat bencana mendorong mereka

untuk mencari dukungan sosial keluarga baik dari keluarga besar maupun kepada pemerintah sebagai bentuk pertahanan terhadap masalah. Hal yang berpengaruh terhadap strategi koping keluarga pasca bencana menurut Cutrona (1996) diantaranya masalah stres dan keberadaan dukungan sosial. Selain itu, Friedman (1998) menyatakan keberadaan pendukung sosial merupakan strategi koping eksternal utama bagi keluarga. Masyarakat yang memiliki dukungan kuat baik dari segi ekonomi maupun sosial, akan lebih mampu mengatasi masalah yang menimpa dirinya. Menurut Cutrona dkk. (1986) dukungan sosial yang diterima keluarga mendukung upaya keluarga dalam menyelesaikan masalah pasca bencana. Selain itu, dukungan sosial ialah bentuk bantuan perhatian, bantuan motivasi, informasi, interaksi positif, dan materi dari anggota keluarga atau orang lain yang dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang (Sherbourne dan Stewart 1991).

Kejadian bencana alam menyebabkan masyarakat yang menjadi korban menjadi terpuruk dan miskin. Dampak bencana alam menyebabkan masyarakat mengalami perubahan, dimana kelompok-kelompok tertentu berada di bawah garis kemiskinan dan juga turut melanggengkan kemiskinan yang kronis. *International Strategy for Disaster Reduction-ISDR* (2009) menyatakan bahwa bencana menyebabkan gangguan serius terhadap keberfungsian suatu masyarakat yang menyebabkan kerugian bagi kehidupan individu dan keluarga dari segi materi, ekonomi maupun lingkungan yang melampaui kemampuan masyarakat yang bersangkutan untuk mengatasi

dengan menggunakan sumberdaya mereka sendiri.

Berdasarkan beberapa penelitian, dukungan sosial keluarga sangat diperlukan oleh setiap keluarga agar dapat bertahan dalam menghadapi setiap kondisi. Merujuk pada kerapnya terjadi bencana di Indonesia oleh karena itu, penting dilakukan penelitian tentang bagaimana sumber dukungan sosial keluarga di Pulau Pasaran. Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini adalah menganalisis dukungan sosial keluarga daerah rawan bencana di Pulau Pasaran Lampung.

METODE

Design penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional study*. Penelitian ini dilaksanakan di Pulau pasaran, Teluk Betung Timur, Kota bandar Lampung, Lampung. Waktu penelitian adalah bulan Juni hingga September 2019.

Teknik pengumpulan sampel menggunakan purposive sampling. Sampel dipilih memiliki syarat adalah orang tua yang memiliki anak usia dini 4 – 8 tahun. Sampel yang diambil sebagian besar berasal dari PAUD Maasir dan masyarakat sekitar di Pulau Pasaran dan masyarakat. Sampel sebanyak 55 orang tua.

Teknik pengumpulan data menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data karakteristik sosial ekonomi keluarga dan dukungan sosial keluarga. Data sekunder berupa profil desa dan profil PAUD Maasir.

Dukungan sosial diukur menggunakan instrumen yang dibuat oleh peneliti terdiri atas 25 butir pertanyaan menggunakan Skala Guttman (0=tidak dan 1=ya) dengan nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0.877.

Penyusunan instrumen mengacu pada *Social Support Questionnaire-Number* (SSQ-N) yang digagas Sarason dkk. (1983) dan dimensi dukungan sosial menurut Sherbourne dan Stewart (1991). Instrumen dukungan sosial dikembangkan dan adaptasi SSQ-N. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa kuesioner dukungan sosial memiliki nilai *Cronbach alpha* sebesar 0.890.

Skor masing-masing dimensi setiap variabel dijumlahkan dan diperoleh skor total dan kemudian masing-masing skor ditransformasikan ke dalam bentuk indeks, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Indeks a} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

Secara keseluruhan variabel, dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu:

- Rendah : $\leq 60.0\%$
- Sedang : $60.1\% - 80.0\%$
- Tinggi : $> 80.1\%$

Data yang diperoleh melalui wawancara, pengukuran dan observasi diolah dengan proses pengolahan mencakup langkah-langkah *transfer, coding, editing, entry data, cleaning data*, dan analisis data. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan *inferensial*. Data primer yang dianalisis secara deskriptif mencakup karakteristik keluarga, dan dukungan sosial keluarga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa persentase terbesar umur ayah (40.7%) dan umur ibu (52.7%) berada pada kategori 31-40 tahun atau dewasa madya. Sisa sebaran lainnya pada responden menyatakan memiliki umur ayah yaitu umur 41-50 tahun (33.3%), umur 20-30 tahun (20.4%), dan > 50 tahun (5.6%). Selain itu, sisa sebaran lainnya pada responden ibu menyatakan memiliki umur yaitu 20-30 tahun (32.7%), 41-50 tahun (12.7%) dan >50 tahun (1.8%). Secara rinci dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Sebaran responden berdasarkan umur orang tua

No	Kategori	Ayah		Ibu	
		n	%	n	%
1	20-30	1	20.4	1	32.7
		1		8	
2	31-40	2	40.7	2	52.7
		2		9	
3	41-50	1	33.3	7	12.7
		8			
4	> 50	3	5.6	1	1.8
		5	100.	5	100.
Total		4	0	5	0

Hasil analisis menyatakan persentase terbesar baik pendidikan ayah (55.6%) maupun pendidikan ibu (43.6%) menyatakan memiliki pendidikan lulus SD. Selanjutnya, sebaran lainnya responden menyatakan memiliki pendidikan ayah yaitu SMP (25.9%), SMA (14.8%), S1 (1.9%). Selain itu, responden menyatakan memiliki pendidikan ibu yaitu SMP (38.2%), dan SMA (16.4%). Sementara itu, responden juga menyatakan masih memiliki pendidikan ayah (1.9%) dan pendidikan ibu (1.8%) yaitu tidak

lulus SD. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Sebaran responden berdasarkan pendidikan orang tua

No	Kategori	Ayah		Ibu	
		n	%	n	%
1	Tidak lulus SD	1	1.9	1	1.8
		3	55.6	2	43.6
2	SD	0		4	
		1	25.9	2	38.2
3	SMP	4		1	
		8	14.8	9	16.4
4	SMA	1	1.9	0	0.0
		5	100.	5	100.
Total		4	0	5	0

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata responden memiliki dukungan sosial keluarga sebesar 61.8 persen berada pada kategori sedang. Jika dipilah berdasarkan kategori, sebaran responden yang memiliki dukungan sosial keluarga pada kategori rendah sebanyak 47.3 persen. Selain itu, sebanyak 36.4 persen responden memiliki dukungan sosial keluarga pada kategori sedang. Sementara itu, hanya sebesar 16.4 persen responden menyatakan memiliki dukungan sosial pada kategori tinggi.

Tabel 3. Sebaran responden berdasarkan kategori dukungan sosial keluarga

No	Kategori	n	%
1	Rendah	26	47.3
2	Sedang	20	36.4
3	Tinggi	9	16.4
Total		55	100.0
Rata-rata±Std		61.8 ± 16.0	
Min – Max		24.7 – 90.6	

Hasil analisis menyatakan bahwa rata-rata pendidikan baik ayah dan ibu yaitu SD. Pendidikan orang tua sangat mempengaruhi cara berfikir dan dukungan sosial keluarga besar. Hal ini seperti diungkapkan oleh Gunarsa dan Gunarsa (2000) bahwa pendidikan membentuk cara, pola, kemampuan berfikir, pemahaman, dan kepribadian seseorang. Hal tersebut yang nantinya akan mempengaruhi kemampuan seseorang dalam menganalisis masalah, menentukan strategi coping, dukungan sosial keluarga, pencapaian kesejahteraan dan kemampuan individu dalam membuat keputusan yang tepat saat dihadapkan dengan situasi yang tidak diinginkan.

Hasil penelitian menyatakan bahwa sebagian besar keluarga responden memiliki rata-rata dukungan sosial pada kategori sedang. Hal ini dapat dilihat bahwa responden menyatakan banyak didukung oleh keluarga besar jika Pulau Pasaran terjadi bencana. Dukungan keluarga besar seperti dukungan informasi, bantuan moral dan bantuan dana. Dukungan sosial merupakan simbol interaksi dan pertalian sosial yang akan membantu individu dalam menghadapi stres. Mengacu pendapat yang disampaikan oleh Armstrong, Lefcovith, dan Ungar (2005) merujuk pada Gottlieb (1985) mendefinisikan dukungan sosial sebagai informasi atau saran, bantuan nyata, atau tindakan berbentuk verbal dan nonverbal yang ditawarkan oleh komunitas sosial, atau disimpulkan sebagai kehadiran komunitas sosial yang mempunyai manfaat emosional atau efek perilaku pada penerima. Selain itu, Gove dkk. (1990) mengatakan bahwa dukungan sosial dapat memberikan kekuatan dan dapat mengurangi kesulitan

seseorang dalam menjalani kehidupannya, termasuk kesulitan finansial.

Penelitian ini hanya mengukur jumlah dukungan sosial dan tidak mengukur kepuasan dukungan sosial sehingga penelitian ini tidak bisa menjelaskan lebih jauh sesuai dengan penelitian Hooshyar dkk. (1986) di Texas yang mengemukakan bahwa tingkat kepuasan dukungan sosial keluarga di perdesaan menunjukkan tingkat yang lebih baik dibandingkan dengan tingkat kepuasan keluarga perkotaan.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa dukungan sosial keluarga nelayan daerah rawan bencana memiliki dukungan sosial keluarga pada kategori rendah. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Sunarti dan Fitriani (2010) yang menyatakan bahwa dukungan sosial berupa dukungan sosial emosi, ekonomi dan informasi yang diterima keluarga nelayan (Juragan dan Janggol) dari keluarga besar, tetangga dan pemerintah relatif tinggi. Selain itu, penelitian ini tidak sejalan dengan Sunarti dkk (2011) yang menyatakan bahwa dukungan sosial pemerintah keluarga nelayan juragan lebih tinggi dibandingkan dengan nelayan buruh. Hal ini dikarenakan pada daerah penelitian ini, responden menyatakan bahwa minimnya perhatian, pelatihan kesiapsiagaan bencana dan bantuan pemerintah terhadap situasi bencana di Pulau Pasaran belum pernah dirasakan oleh masyarakat sekitar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa rata-rata pendidikan ayah dan ibu adalah SD. Rata-rata usia ayah dan ibu berada pada rentang usia 31-40 tahun, yaitu berada pada kategori dewasa madya.

Persentase terbesar responden memiliki dukungan sosial keluarga pada kategori rendah (47.3%).

Berdasarkan kesimpulan, penelitian ini dapat memberikan saran sebagai berikut, perlu adanya sosialisasi dari pemerintah terkait pentingnya dukungan sosial dari pemerintah dan masyarakat sekitar. Dukungan sosial dari pemerintah, dapat berupa sosialisasi kegiatan tindakan preventif di daerah rawan bencana, pemetaan masalah, tanda-tanda alam ketika bencana akan datang, dan management stres dan coping strategi keluarga daerah rawan bencana. Selain itu, melaksanakan pelatihan dan pendampingan keluarga di daerah rawan bencana.

DAFTAR RUJUKAN

- Amstrong MI., Bernie S, dan Ungar M. 2005. Pathways Between Social support, Family well being, Quality of parenting, and Child Resilience: What we know. *Journal of child and family studies*, 14, 261-281.
- Cutrona EC. 1996. *Social Support In Couples: Marriage As A Resource In Times of Stress*. USA: Sage publications, Inc.
- Cutrona, C., Rusell, D., Rose, J. 1986. Social Support and Adaptation to Stress by Ederly. *Psychology & Aging*, 1, 47-54.
- Friedman. 1998. *Family Nursing, Theory and Practice (3rd ed)*. California: Applenton & Lange.
- Gove, W.R., Style, C.B., Hughes, M. 1990. The Effect of Marriage on the Well-being of Adults: A Theoretical Analysis. *Journal of Family Issues*. 11(1), 4-35
- Gotlib BH. 1985. Social Support and the Study of Personal Relationship. *Journal of Social and Personal Relationship*, 2, 351-375.
- Gunarsa dan Gunarsa. 2000. *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hooshyar, Nahid T. & Cain, Alicia. (1986). Parent perceptions of the support system in the rural area [internet]. [diacu 2019 September 19]. Tersedia dari: <http://www.eric.ed.gov/content/delivery/servlet/ERICServlet?accno=ED282672>
- NISDR. (2009). *Terminology on Disaster Risk Reduction*. United Nation International: Switzerland
- Sarason IG, Sarason BR, Shearin EN, Plerce GR. 1987. A brief measure of social support: practical and theoretical implication. *Journal of Social and Personal Relationships*, 4, 497-510.
- Sherbourne CD, Stewart AL. 1991. The MOS social support survei. *Journal Social Science Medical*. Vol. 32 (6).
- Sunarti, E., Pratiwi RN., Muflikhati, I. 2011. Kelentigan Keluarga, Dukungan Sosial, dan Kesejahteraan Keluarga Nelayan Juragan dan Buruh di Daerah Rawan Bencana. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 4(1),1-10.

- Sunarti, E., Fitriani. 2010 Kajian Modal Sosial, Dukungan Sosial dan Ketahanan Keluarga Nelayan di Daerah Rawan Bencana. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*. 3(2), 93-100.
- Walsh, F. 2002. A Family Resilience Framework: Innovative Practice Application, *Family Relation*, 51(2), 130-138.

KEGIATAN BERMAIN STIK ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA DINI

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

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

**correspondence author, Tel/Fax: 08982404487, email:
sapayonazarini@gmail.com*

Abstract: *Playing Stick Numbers Increase Children Early Counting Ability. The problem in this study was the low ability to calculate the beginning of children aged 5-6 years in kindergarten Insan Cendikia Langkapura Bandar Lampung. The purpose of this study was to determine the effect of the number stick playing activity. This study was a study that used a descriptive method with a quantitative approach, the data analysis technique used simple linear regression to see the effect of the number stick playing activity as an independent variable (X) on the ability to count beginning as a variable bound (Y). The sample used in this study were 30 children. The technique of collecting data through observation uses an observation sheet in the form of a check list. Then the observational data were analyzed using table analysis and hypothesis test analysis using Simple Linear Regression analysis techniques. The results showed that there was an effect of the number stick playing activity toward children counting ability.*

Keywords: *early childhood, playing numeric sticks, beginning counting*

Abstrak: **Kegiatan Bermain Stik Angka Meningkatkan 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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu program untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan dalam mempersiapkan kehidupan yang lebih lanjut, pendidikan berfungsi sebagai sarana manusia untuk mengembangkan potensi dirinya. Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*), oleh karena itu pendidikan pada masa ini merupakan pendidikan yang sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Menurut Sujiono (2013 : 6) Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Mengacu pada undang-undang, jelas bahwa pendidikan berfungsi membentuk manusia sehingga memiliki karakter yang kuat dan bekal ilmu pengetahuan yang memadai untuk menghadapi segala tantangan dan menjalankan tugasnya sebagai individu yang bermanfaat bagi agama, dan negaranya. Pembinaan yang

diberikan bagi anak usia dini berupa pengembangan potensi yang ada dalam diri setiap individu, karena usia dini berada dalam masa yang disebut dengan *Golden Age* (masa keemasan). Pada masa ini, seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain dapat memotivasi anak bagi kematangannya untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Permendiknas No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan kognitif sebagai berikut: menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Menurut Susanto (2011:98) salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dimasa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung.

Permasalahan yang umumnya terjadi pada anak usia dini bermacam-macam, salah satunya adalah permasalahan dalam hal kemampuan berhitung. Rendahnya kemampuan berhitung ditandai dengan kurangnya ketertarikan anak pada aktivitas permainan berhitung. Ciri-ciri yang ditunjukkan jika anak mengalami ketertarikan pada berhitung, maka biasanya anak menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman, menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan, membanding bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya, menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa

disengaja. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Dan apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Insan Cendikia Kec. Langkapura Bandar Lampung terdapat anak yang mengalami permasalahan kemampuan berhitung permulaan. Ada beberapa anak masih melakukan kesalahan dalam membilang atau mengurutkan angka, belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung. Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian tersebut dapat disimpulkan untuk kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 66,67% atau 20 dari 30 anak belum mampu menyebutkan angka 1-10, sebanyak 66,63% atau 19 dari 30 anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, sebanyak 56,67% atau 17 dari 30 anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat TK Insan Cendikia seringkali kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah bahasa tubuh guru yang masih kaku, penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga yang sangat minim.

Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) guru dan anak didik kurang begitu semangat dan anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya kurang memperhatikan pelajaran akibatnya proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) terhambat dan kurang maksimal. Karena minimnya alat peraga di TK Insan Cendikia kegiatan belajar berhitung hanya menggunakan media papan tulis dan buku majalah saja. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung, Ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak pada tiap tengah semester.

Selain itu, rendahnya kemampuan berhitung anak disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, media yang digunakan belum dapat menarik perhatian anak, sehingga anak menjadi pasif dan anak belum dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran, selain itu pembelajaran tidak dilakukan melalui bermain. Kegiatan yang dilakukan anak dalam proses belajar mengajar hanya sekedar melaksanakan perintah dari guru berupa tugas-tugas yang harus dilaksanakan sehingga pembelajaran hanya berorientasi pada akademis.

Menurut pandangan para ahli yang menekankan bahwa pembelajaran anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui benda konkret dan melalui kegiatan maka solusi untuk menambah alternatif kegiatan yang menstimulasi perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini di Tk Insan Cendikia melalui kegiatan bermain stik angka.

Menurut Sulastomo (2002:32) bermain stik angka adalah media pembelajaran yang sangat sederhana dan dapat dijadikan sarana bermain juga berhitung dengan menggunakan bahan dari kayu atau stik eskrim. Sedangkan menurut Fitriyana (2015:75) Media Stick angka merupakan media yang menggantikan “balok angka”. Media ini terbuat dari kayu ataupun bambu yang dibentuk persegi panjang terdiri dari 1-10 unit stick. Dalam mengembangkan berfikir simbolik yakni dalam menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10.

Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian Setiyowati (2016:36) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain stik angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggunakan kegiatan bermain stik angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan. Diharapkan dengan adanya media stik angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjukkan, dan mengurutkan angka yang sesuai dengan bentuknya, dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Berdasarkan pengamatan dan pencapaian kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini dengan mengobservasi kegiatan pembelajaran, peneliti merasa perlu melakukan upaya lain untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dalam

hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kegiatan bermain menggunakan stik angka yang diharapkan dapat memotivasi keingintahuan anak dalam berhitung sehingga pembelajaran berhitung pada anak usia dini dapat memberikan kebermaknaan dalam proses belajar yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengembangan, maka penulis menuangkan ke dalam judul penelitian sebagai berikut: Pengaruh Kegiatan Bermain Stik Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun Tk Insan Cendikia Kec.Langkapura Bandar Lampung.

Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh kegiatan bermain stik angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penggunaan metode deskriptif ini sangat tepat sebab dalam metode ini dilakukan karena berkaitan dengan pengumpulan data untuk memberikan gambaran atau penegasan tentang pengaruh kegiatan bermain stik angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada usia 5-6 tahun.

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 DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang akan dibahas dalam Bab ini mencakup deskripsi pelaksanaan penelitian, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

Deskripsi Proses Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 03 sampai dengan 06 Desember 2018. Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah tema lingkungan, transportasi dan kebutuhanku. Penelitian ini melibatkan dua orang guru kelas serta satu orang rekan mahasiswa yang membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan pedoman observasi berupa rubrik penilaian yang di dalamnya terdapat aspek-aspek yang harus dicapai oleh anak. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain stik angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

Pertemuan *pertama* dalam penelitian ini dilakukan pada hari senin tanggal 03 Desember 2018 dengan tema lingkungan dan sub tema tempat tinggalku. Kegiatan diawali dengan guru memperlihatkan contoh

bangunan rumah dari susunan stik angka, kemudian anak menyusun stik angka meniru bentuk rumah yang dibuat oleh guru lalu menempel stik sesuai urutan angka. Kegiatan selanjutnya anak menghias rumah yang sudah dibuat.

Pertemuan *kedua* dilaksanakan pada hari selasa tanggal 04 Desember 2018 dengan tema lingkungan dan sub tema sekolahku. Kegiatan diawali dengan guru memberikan penjelasan kepada anak tentang hal-hal yang berkaitan dengan tema kemudian guru memberikan contoh gambar-gambar alat-alat sekolah. Guru memberikan contoh bentuk kotak pensil dari susunan stik angka, kemudian anak menyusun dan menempel stik sesuai dengan angka yang berurutan dan meniru bentuk kotak pensil yang dibuat oleh guru. Kegiatan selanjutnya anak bermain peran.

Pertemuan *ketiga* dilaksanakan pada hari rabu tanggal 05 Desember 2018 dengan tema lingkungan dan sub tema rumahku. Kegiatan diawali dengan guru memberikan penjelasan kepada anak tentang hal-hal yang berkaitan dengan peralatan yang ada di rumah, kemudian guru memberikan contoh bentuk kotak tisu dari susunan stik angka, kemudian anak menyusun dan menempel stik sesuai dengan angka yang berurutan dan meniru bentuk kotak tisu yang dibuat oleh guru. Kegiatan selanjutnya anak bermain peran.

Pertemuan *keempat* dilaksanakan pada hari kamis tanggal 06 Desember 2018 dengan tema lingkungan dan sub tema rumahku. Kegiatan yang dilakukan anak pada penelitian hari ketiga adalah membuat kipas dari kertas origami dan stik es

krim. Kegiatan diawali dengan guru memberikan contoh bentuk kipas yang sudah dibuat dari susunan stik angka, kemudian anak menyusun dan menempel stik sesuai dengan angka yang berurutan. Kegiatan selanjutnya anak memainkan kipas yang sudah dibuat yaitu menari kipas dengan diiringi musik.

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data yang dikumpulkan adalah data hasil penilaian anak usia 5-6 tahun pada saat melakukan permainan stik angka dan kemampuannya dalam berhitung permulaan dengan menggunakan pedoman observasi berupa rubrik penilaian. Data hasil penelitian terdiri dari data variabel bebas yaitu permainan stik angka dan data variabel terikat yaitu kemampuan berhitung permulaan. Data tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan rumus regresi linear sederhana untuk mengetahui hubungan antar dua variabel yang diteliti.

Uji Hipotesis

Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen, dalam penelitian ini analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan stik angka terhadap kemampuan berhitung permulaan.

Menurut Sujarweni (2015: 148) dasar pengambilan keputusan dalam analisis ini dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikansi dengan probabilitas 0,05. Jika nilai sig < 0,05 maka H₀ ditolak artinya permainan stik angka berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berhitung

permulaan. Akan tetapi jika nilai sig > 0,05 maka H₀ diterima artinya permainan stik angka tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan.

Penghitungan dengan rumus regresi linear sederhana dalam penelitian ini, dilakukan penghitungan secara manual dengan hasil sebagai berikut:

$$\hat{Y} = \alpha +$$

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$= \frac{(965)(53.917) - (1.264)(40.696)}{30(53.917) - (1.264)^2}$$

$$= \frac{52.092.905 - 51.439.744}{1.617.510 - 1.597.696}$$

$$= \frac{590.161}{19.814}$$

$$= 29,785$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$= \frac{30(40.696) - (1.264)(965)}{30(53.917) - (1.264)^2}$$

$$= \frac{1.220.880 - 1.219.760}{1.617.510 - 1.597.696}$$

$$= \frac{1.120}{19.814}$$

$$= 0,056$$

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

$$\hat{Y} = 27,785 + 0,056X$$

Makna persamaan regresi sebagai berikut:

1. Ketika permainan stik angka (X) konstan, maka rata-rata kemampuan berhitung permulaan sebesar 27,785
2. Koefisien regresi permainan stik angka sebesar 0,056 menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu konstanta pada permainan stik angka akan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan sebesar 0,056.

Hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh kegiatan bermain stik angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Cendikia Kec.Langkapura Bandar Lampung

Ha : Ada pengaruh kegiatan bermain stik angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Cendikia Kec.Langkapura Bandar Lampung

$$r = \frac{n(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2)(n(\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2)}}$$

$$r = \frac{30(40.696) - (1.264)(965)}{\sqrt{(30(53.917) - (1.264)^2)(30(31.147) - (965)^2)}}$$

$$r = \frac{1.220.880 - 1.219.760}{\sqrt{(1.617.510 - 1.597.696)(934.410 - 931.225)}}$$

$$r = \frac{1.120}{\sqrt{63.107.590}} = \frac{1.120}{7.944} = 0,14$$

r = 0,14 bernilai positif
r² = 0,0196

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh yaitu koefisien korelasi bernilai positif. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kegiatan bermain stik angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Cendikia Kec.Langkapura Bandar Lampung.

PEMBAHASAN

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*), oleh karena itu pendidikan pada masa ini merupakan pendidikan yang sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Berdasarkan Peraturan

Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 ada enam aspek yang perlu dikembangkan pada Anak Usia Dini yaitu, moral agama, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan seni. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dari berbagai arti, dalam mendefinisikan kemampuan harus diawali dari sudut mana kita memandang kemampuan itu sendiri. Menurut Munandar dalam Susanto, (2011: 97), bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Sedangkan Menurut Robin (dalam Susanto, 2011:97) juga menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi kehidupan manusia maka perlu diajarkan sejak dini yaitu bisa dimulai melalui banyak hal bisa dengan lingkungannya agar anak dapat melatih kerja otaknya sehingga anak dapat menguasai salah satunya kemampuannya yaitu melalui berhitung.

Dengan demikian, adanya pendidikan anak usia dini memberikan pembinaan dasar anak yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan, salah satunya yaitu perkembangan kecerdasan daya pikir atau kognitif dalam hal kemampuan berhitung permulaan. Menurut Susanto (2011: 98) kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian

mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Pada masa usia dini, anak akan lebih mudah menyerap pembelajaran melalui kegiatan bermain. Menurut Sudono (2000: 1) Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Menurut Latif (2013:219) kegiatan bermain memiliki manfaat bagi anak usia dini, diantaranya Aspek Kognitif (Berhubungan dengan Berfikir/Kecerdasan) Anak belajar mengenal akan pengalaman mengenai objek-objek tertentu seperti: benda dengan permukaan kasar halus, rasa asam, manis, dan asin. Anak belajar bahasa dan berkomunikasi timbal balik. Ia pun memerhatikan sesuatu, memusatkan perhatian mengamati dan melakukan, sesering mungkin diperlihatkan buku-buku bergambar. Disini akan terbangun kecerdasan *linguistic, spatial visual, dan logic mathematic*.

Salah satu jenis kegiatan bermain yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berhitung permulaan adalah kegiatan bermain menggunakan stik angka. Bermain stik angka adalah permainan yang dapat menggunakan angka pada setiap permainan yang dilakukan. Dengan menggunakan bermain stik angka diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak. Menurut Sulastomo (2002:32) bermain stik angka adalah media pembelajaran yang sangat sederhana dan dapat dijadikan sarana bermain

juga berhitung dengan menggunakan bahan dari kayu atau stik eskrim. Sedangkan menurut Laksmi (2014) Media Stik angka merupakan media yang menggantikan “balok angka”. Media ini terbuat dari kayu ataupun bambu yang dibentuk persegi panjang terdiri dari 1-10 unit stick. Dalam mengembangkan berfikir simbolik yakni dalam menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10. Proses pembelajaran terutama di taman kanak-kanak dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, tentunya diperlukan metode yang tepat khususnya pembelajaran berhitung untuk anak usia dini. Cara yang tepat dalam menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu belajar sambil bermain. Maka untuk menyalurkan minat anak agar mengembangkan kemampuan berhitung permulaan diperlukannya media yang sesuai dan bervariasi agar mendorong anak untuk antusias dalam bermain sambil belajar.. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Wulan (2018) menunjukkan bahwa kegiatan bermain stik angka merupakan salah satu kegiatan bermain yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada pengaruh kegiatan bermain stik angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Cendikia Kec.Langkapura Bandar Lampung. Dalam hal ini untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lagi kegiatan bermain yang dapat mengembangkan

kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.

Hasil penelitian di atas, didukung dengan penelitian menurut Putri (2014:3) media stik angka yaitu salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak. Media stik angka dapat dilakukan melalui kegiatan permainan, menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan, menghubungkan angka dengan tulisannya. Salah satu upaya yang harus dilakukan guru adalah dengan menggunakan media (alat peraga) yang lebih kreatif dan inovatif. Pemanfaatan media yang lebih kreatif diharapkan dapat menarik perhatian anak didik, sehingga anak lebih termotivasi dan bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Disamping itu kegiatan belajar mengajar juga dapat dikembangkan. Kegiatan belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru saja, anak didik juga perlu dilibatkan dan diaktifkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kegiatan bermain stik angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Cendikia Kecamatan Langkapura Bandar Lampung. Pengaruh ini dilatarbelakangi oleh kegiatan bermain yang menggunakan angka-angka serta keterlibatan anak secara langsung dalam kegiatan bermain sehingga pembelajaran berhitung permulaan yang diberikan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh disarankan kepada Kepala Sekolah penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan bagi Kepala Sekolah untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui kegiatan bermain karena pada dasarnya anak usia dini belajar melalui bermain. Kepada Guru diharapkan dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan permainan yang bermakna bagi anak, memilih alat permainan yang menyenangkan, serta memberikan fasilitas yang lengkap agar anak tertarik pada pembelajaran khususnya dalam pengembangan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak yaitu melalui kegiatan bermain stik angka. Kepada peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan kegiatan bermain yang lebih menarik dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyana, N. 2015. "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Stick Angka Pada Anak Kelompok A PAUD PKK Kandat Kecamatan Kabupaten Kediri". Kediri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5:53-66.
- Latif, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Putri, L. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka Di Paud Belia. Veteran Semarang. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP*, 2 (2), hlm. 3.
- Setiyowati, dkk. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Bermain dengan Menggunakan Stik terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Ibu Teladan Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 1-13.
- Sudono, A. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sujarweni, Wiratna. 2015. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Sujiono, dkk. 2013. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Wulan, dkk. 2018. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui media Permainan Stick Angka. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8 (1).

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 e-mail: 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*

PENDAHULUAN

Kimia sangat berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Kimia dapat diartikan sebagai ilmu yang mencari jawaban atas dasar pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana, gejala-gejala alam yang berkaitan dengan komposisi, struktur dan sifat, perubahan, dinamika dan energetika zat yang melibatkan keterampilan dan penalaran. Oleh karena itu ilmu kimia bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Anonim, 2006). Kimia hakikatnya terdiri dari dua karakteristik, yaitu

kimia sebagai produk dan kimia sebagai proses.

Kimia sebagai proses terdiri dari cara berpikir, sikap, dan langkah-langkah kegiatan ilmiah untuk memperoleh produk-produk kimia. Menemukan masalah, mengumpulkan fakta-fakta terkait masalah, membuat asumsi, mengendalikan variabel, melakukan observasi, melakukan pengukuran, melakukan inferensi memprediksi, mengumpulkan dan mengolah data hasil observasi, menyimpulkan dan mengomunikasikan. Kimia sebagai produk dapat berupa hukum, konsep, dalil, dan teori. Sementara nilai-nilai kimia berhubungan dengan tanggung jawab moral, nilai-nilai sosial, sikap

dan tindakan seseorang dalam belajar atau mengembangkan kimia. Sikap dan tindakan ini misalnya keingintahuan, kejujuran, ketelitian, ketekunan, hati-hati, toleran, dan hemat (Anonim, 2013).

Kimia sebagai proses dan kimia sebagai produk merupakan karakteristik yang sangat penting dalam proses pembelajaran kimia. Kedua karakteristik tersebut adalah hal pokok dalam pembelajaran kimia dan penilaian hasil belajar kimia. Pembelajaran kimia hendaknya memperhatikan karakteristik tersebut, sehingga siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan kompetensi, agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan langkah-langkah ilmiah (Anonim, 2006).

Ilmu kimia termasuk pembelajaran yang dianggap sulit, karena beberapa materi yang dipelajari bersifat abstrak. Siswa susah untuk mengingat maupun memahami materinya. Salah satu pembelajaran kimia yakni pada materi asam basa Arrhenius. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mendeskripsikan teori asam basa dengan menentukan sifat larutan dan menghitung pH larutan. Pembelajaran kimia itu siswa perlu dilibatkan secara langsung didalam menemukan konsep. Pembelajaran kimia bukan hanya sekedar memahami konsep-konsep kimia semata, melainkan juga mengajarkan siswa untuk membangun konsep siswa tersebut (Manik, 2015). Akibatnya pada materi asam basa siswa kurang antusias dan aktif atau cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara pada salah satu SMA Negeri di Bandar Lampung, diperoleh beberapa gambaran terhadap proses pembelajaran kimia yang berlangsung di salah satu SMA Negeri Bandar Lampung telah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berfokus pada kegiatan aktif siswa melalui suatu proses ilmiah (anonim, 2014). Proses pembelajaran yang berlangsung juga menggunakan diskusi kelompok, siswa cenderung aktif berpartisipasi dalam kelas, serta telah melaksanakan praktikum yang dapat mendorong keaktifan siswa. Namun, proses pembelajaran tersebut terdapat kelemahan yakni pada tahap proses pembelajaran terakhir, pada tahap mengkomunikasikan yaitu mempresentasikan hasil belajar yang didapat selama pembelajaran kepada siswa lain. Siswa kurang mampu untuk menyimpulkan atau mengkomunikasikan hasil belajar, sehingga dalam mengkomunikasikan hasil belajar siswa masih didominasi atau dituntun oleh guru. Hal itu menandakan bahwa keterampilan siswa dalam berkomunikasi dan penguasaan konsep masih rendah, akibatnya siswa cenderung pasif, dan berdampak pada rendahnya nilai siswa.

Upaya mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut pada siswa dengan pemberian kuis. Terutama pada materi asam basa yang membutuhkan pemahaman konsep dan pemahaman terhadap pengetahuan matematika, sehingga keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep dapat terlatih. Metode yang dapat dilakukan untuk terpenuhinya hal tersebut adalah dengan pemberian kuis atau *Pre Lecture Quiz* (Idayu, 2017).

Pre Lecture Quiz ini didasarkan dari *Pre Lecture Resources*. *Pre Lecture Resources are any activity a student might do in preparation for your lecture. This could take the form of reading a textbook extract or Word document, listening to a podcast, performing an online activity or completing a quiz* (Michael K Seery, 2010). Pemberian tugas atau kuis tersebut mempunyai arti dan tujuan sendiri bagi siswa-siswanya. Pemberian kuis merupakan salah satu cara untuk melatih siswa melakukan refleksi terhadap materi yang baru diajarkan, sehingga membantu siswa membangun kemampuan melakukan asesmen diri atas tingkat pemahaman yang dicapai (Wardani, 2016).

Komunikasi berkaitan dengan proses pembelajaran. Keterampilan berkomunikasi baik melalui lisan maupun tulisan siswa dapat mempresentasikan apa yang telah dipelajari. Keterampilan komunikasi dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Keterampilan komunikasi pada siswa akan memberikan suasana yang mendukung pembelajaran aktif dimana siswa memiliki kepercayaan diri dalam mengemukakan argumentasinya dan menjadi sarana dalam mengembangkan sikap empati serta dalam menghargai perbedaan pendapat yang akan mereka temukan dalam lingkungan masyarakat (Marfuah, 2017).

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan penguasaan konsep adalah *discovery learning* (Purba, 2006). Model pembelajaran ini, memiliki langkah-langkah pembelajaran yaitu pemberian rangsangan (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data*

collection), pengolahan data (*data collection*), pembuktian (*verification*), serta menarik kesimpulan (*generalization*) (Anonim, 2013).

Beberapa hasil penelitian terdahulu antara lain, penelitian yang dilakukan oleh Side (2017) menyimpulkan bahwa pemberian kuis di awal pembelajaran pada model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Parepare. Penelitian selanjutnya oleh Idayu (2017) menyimpulkan bahwa *pre lecture quiz (plq)* pada pembelajaran kimia berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMA N 1 Kalasan kelas XI tahun ajaran 2015/2016. Lestari (2017) menyimpulkan bahwa *pre lecture quiz (plq)* pada pembelajaran kimia berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukanlah penelitian ini dengan judul: “Pengaruh *Pre Lecture Quiz* dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa dan Penguasaan Konsep”, yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh *pre lecture quiz* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain grup kontrol pretes-postes (Fraenkel, 2012).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMAN di Bandar Lampung. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 7

januari 2019 dan berakhir pada tanggal 31 januari 2019.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI IPA pada salah satu SMA Negeri di Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian diperoleh dua kelas yaitu XI IPA 2 dan XI IPA 4. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dari sampel penelitian dilakukan dengan cara undian. Hasil undian diperoleh kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol.

Prosedur

Prosedur pelaksanaan penelitian terdiri dari tahap persiapan yaitu melakukan observasi ke sekolah, menentukan populasi dan sampel penelitian, mempersiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, serta melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen tes yang dilakukan oleh ahli serta diuji pada siswa kelas XII IPA yang telah menerima materi asam basa Arrhenius. Tahap pelaksanaan yaitu melakukan pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui keterampilan komunikasi dan penguasaan konsep awal siswa, pelaksanaan penelitian di dua kelas, yaitu di kelas eksperimen menggunakan *pre lecture quiz* dan kelas kontrol tanpa menggunakan *pre lecture quiz*. Tahap akhir penelitian berupa analisis data, pembahasan dan kesimpulan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis berupa soal pretes postes yang terdiri dari 5 butir soal uraian dan soal *pre lecture quiz*. Lembar penilaian yang terdiri dari lembar observasi keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz*, lembar pengamatan aktivitas siswa, dan lembar observasi keterampilan komunikasi siswa.

Teknik Analisis Data

Instrumen tes yaitu soal pretes dan postes yang digunakan dalam penelitian dilakukan uji coba kepada kelas XII IPA 2 yang berjumlah 27 orang. Kemudian dilakukan uji oleh ahli/pakar yaitu 2 dosen pendidikan kimia. Instrumen tersebut dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap soal pretes postes.

Uji validitas dihitung dengan *SPSS versi 23 for Windows*. Taraf signifikan 5%, dengan kriteria soal dikatakan valid jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ dan nilai sig (p) dari *Shapiro-Wilk* $> 0,05$.

Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat *Cronbach's Alpha* yang dihitung dengan *SPSS versi 23 for Windows*. Kemudian diinterpretasikan dengan derajat reliabilitas (r11). Kriteria reliabilitas soal jika nilai *Alpha Cronbach* $\geq r \text{ tabel}$.

Kriteria derajat reliabilitas (r11) alat evaluasi menurut Guilford (1956):

- 1) $0,80 < r11 \leq 1,00$; derajat reliabilitas sangat tinggi
- 2) $0,60 < r11 \leq 0,80$; derajat reliabilitas tinggi
- 3) $0,40 < r11 \leq 0,60$; derajat reliabilitas sedang
- 4) $0,20 < r11 \leq 0,40$; derajat reliabilitas rendah

5) $0,00 < r_{11} \leq 0,20$; tidak reliabel

Nilai pretes dan postes pada penilaian keterampilan komunikasi dan penguasaan konsep secara operasional dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kemudian data yang diperoleh, dilakukan perhitungan *n-Gain*. Peningkatan keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep ditunjukkan melalui nilai *n-Gain*. Perhitungan dengan rumus *n-Gain* menurut Sudjana (2005) yaitu:

$$n - \text{Gain} = \frac{\% \text{nilai postes} - \% \text{nilai pretes}}{100 - \% \text{nilai pretes}}$$

Kemudian dilakukan uji hipotesis, yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hipotesis yang digunakan pada uji ini, nilai sig (p) dari *Shapiro-Wilk* $> 0,05$.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang dibandingkan memiliki nilai rata-rata dan varians identik. Hipotesis yang digunakan pada uji ini, nilai sig (p) dari *Levene Statistics* $> 0,05$.

Menurut Sudjana (2005), jika sampel berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian selanjutnya dengan uji statistik parametrik yaitu uji *independent sample t-test*. Kriteria pengujian pada uji ini yaitu terima H_0 jika nilai sig (2-

tailed) $< 0,05$ yang berarti ada perubahan yang signifikan terhadap nilai *n-Gain* antara kelas kontrol dan eksperimen dan tolak H_0 jika sebaliknya. Kemudian dilakukan pengujian dengan uji regresi linier. Data yang digunakan pada uji ini yaitu nilai *pre lecture quiz* terhadap nilai postes yang mengukur keterampilan komunikasi dan penguasaan konsep. Sebelum dilakukan uji regresi linear, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yaitu uji linieritas. Uji linieritas bertujuan untuk menguji apakah pola sebaran variabel X (*pre lecture quiz*) dan variabel Y (keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep) membentuk garis linier atau tidak. Kriteria uji untuk uji ini yaitu terima H_0 jika nilai sig. *linearity* pada tabel Anova $> 0,05$.

Uji regresi sederhana dilakukan untuk melihat seberapa jauh pengaruh X (*pre lecture quiz*) terhadap Y (kemampuan komunikasi siswa dan penguasaan konsep). Kriteria pengujian bila $t_{hitung} = t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan taraf signifikansi hasil perhitungan lebih kecil dari taraf signifikansi (α) atau sig. $< 0,05$ maka keputusan uji tolak H_0 dan terima H_1 .

Perhitungan keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz* menurut Sudjana (2005) dihitung dengan rumus:

$$\% Ji = (\Sigma Ji / N) \times 100\%$$

Keterangan

%Ji : Persentase dari skor ideal untuk setiap aspek pengamatan pada pertemuan ke-i

ΣJi : Jumlah skor setiap aspek pengamatan yang diberikan oleh observer pada pertemuan ke-i

N : Skor maksimal (skor ideal)

Selain analisis keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz* juga dilakukan analisis data aktivitas siswa serta analisis data komunikasi siswa. Analisis tersebut dilakukan dengan menghitung jumlah skor yang diberikan oleh observer untuk setiap aspek pengamatan. Kemudian menghitung persentase ketercapaian dengan rumus yang sama pada perhitungan keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan pada instrumen tes berupa soal pretes postes keterampilan komunikasi yang terdiri dari 5 butir soal uraian tentang materi asam basa Arrhenius. Adapun hasil dari uji validitas soal pretes postes keterampilan komunikasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Validitas Soal Pretes Postes

Butir Soal	Koefisien Korelasi	R tabel	Keterangan
1	0,700	0,3809	Valid
2	0,579	0,3809	Valid
3	0,433	0,3809	Valid
4	0,401	0,3809	Valid
5	0,737	0,3809	Valid

Berdasarkan Tabel 1. kelima butir soal dinyatakan valid karena pretes postes keterampilan komunikasi memiliki nilai koefisien

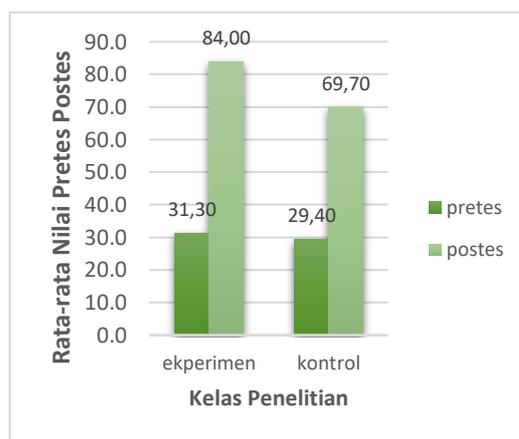
korelasi (r_{hitung}) yang lebih besar dari nilai r_{tabel} .

Uji reliabilitas pada soal pretes postes keterampilan komunikasi diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,713. Soal pretes postes tersebut dikatakan reliabel dengan kriteria tinggi.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut, maka instrumen tes tersebut layak digunakan sebagai alat untuk mengukur keterampilan komunikasi dan penguasaan konsep.

Setelah selesai tahap pelaksanaan penelitian. Kemudian diperoleh data-data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya diolah data dari data-data penelitian. Pengolahan atau analisis data dilakukan secara statistika. Data-data yang diperoleh yaitu nilai pretes dan postes.

Kemudian diperoleh nilai rata-rata pretes dan rata-rata postes untuk kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai pretes dan postes kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada Gambar 1.

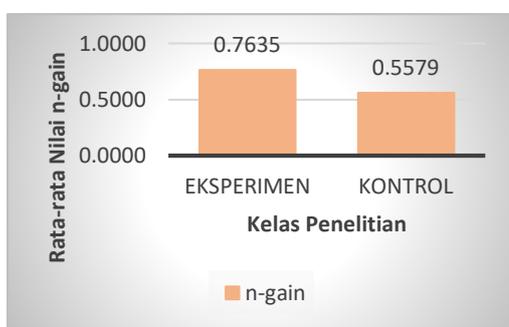


Gambar 1. Rata-rata Nilai Pretes dan Postes Keterampilan Komunikasi Dan Penguasaan Konsep

Berdasarkan Gambar 1. bahwa

rata-rata nilai pretes postes untuk kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan peningkatan pada akhir keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep.

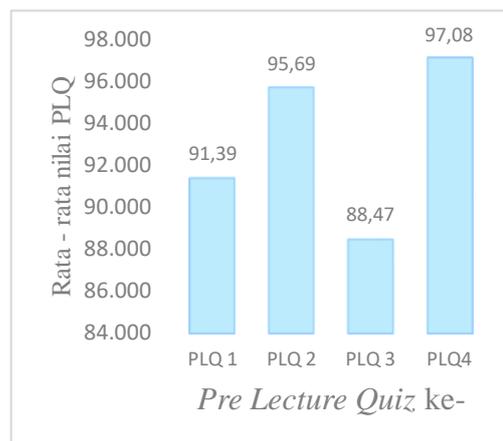
Setelah itu, diperoleh nilai *n-Gain* dari perhitungan nilai pretes dan nilai postes. Perbandingan rata-rata nilai *n-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Rata-Rata Nilai *n-Gain* Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 2. pada kelas eksperimen rata-rata nilai *n-Gain* lebih tinggi dengan kategori “tinggi” dibandingkan kelas kontrol dengan kategori “sedang”. Hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi untuk keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep dibandingkan pada kelas kontrol.

Kemudian diperoleh juga rata-rata nilai *pre lecture quiz* yang dilakukan setiap pertemuan. Rata-rata nilai *pre lecture quiz* pada kelas eksperimen disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Rata-Rata Nilai *Pre Lecture Quiz*

Berdasarkan Gambar 3. *pre lecture quiz* mengalami peningkatan, hanya saja pada *pre lecture quiz* ketiga rata-rata nilai siswa menurun. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesiapan belajar siswa tiap pertemuan meningkat, yang sejalan dengan pendapat Lestari (2016) bahwa penerapan *pre lecture quiz* (PLQ) dapat membuat siswa lebih siap untuk belajar kimia.

Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Setelah diperoleh data-data hasil penelitian. Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan bantuan software *SPSS versi 23 for Windows*. sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji tersebut dilakukan pada nilai pretes, postes, dan *n-Gain*. Pada uji normalitas untuk penelitian ini digunakan *Shapiro-Wilk test*. Kriteria uji pada uji normalitas yakni terima H_0 jika nilai sig (p) dari *Shapiro-Wilk* > 0,05. Hasil perhitungan uji normalitas nilai pretes, postes, dan *n-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Keterampilan Komunikasi Siswa

Kelas	Aspek yang diamati	Nilai Signifikansi
Eksperimen	Pretes	0,158
	Postes	0,34
	<i>n-Gain</i>	0,348
Kontrol	Pretes	0,056
	Postes	0,077
	<i>n-Gain</i>	0,256

Berdasarkan Tabel 2. pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, untuk nilai pretes, postes, serta *n-Gain* memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dengan kriteria terima H_0 . Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut memiliki sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas pada penelitian ini, digunakan *levene statistics*. Kriteria uji untuk uji homogenitas yakni terima H_0 jika nilai sig (p) dari *levene statistics* > 0,05 dan terima H_1 jika nilai sig (p) dari *levene statistics* < 0,05. Hasil homogenitas untuk kedua kelas disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data Keterampilan Komunikasi Siswa dan Penguasaan Konsep

Kelas	Levene Statistics Test	
	sig.	Kriteria uji
Eksperimen	0,719	sig > 0,05
Kontrol	0,345	0,05

Berdasarkan Tabel 3. hasil uji yang diperoleh baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai

sig. lebih besar dari 0,05, dengan kriteria uji terima H_0 . Berdasarkan hal tersebut pada kelas eksperimen dan kontrol mempunyai varian kedua kelas yang homogen.

Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan dua rata-rata, setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan uji prasyarat tersebut bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama berdistribusi normal dan mempunyai varian kedua kelas homogen, sehingga selanjutnya dapat dilakukan uji perbedaan dua rata-rata (uji-t). Pada uji ini digunakan nilai rata-rata pretes, postes, serta *n-Gain* kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata pretes dan postes disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Pretes dan Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Keterampilan Komunikasi		
	Df	Nilai t	Nilai sig. (2-tailed)
Eksperimen	70	-	0,000
Kontrol	70	-	0,000
		23,922	16,707

Berdasarkan Tabel 4. rata-rata nilai pretes dan postes memiliki nilai sig. sebesar 0,000, artinya nilai pretes postes pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki kriteria tolak H_0 dan terima H_1 .

Uji perbedaan dua rata-rata nilai *n-Gain* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil uji

perbedaan dua rata rata terhadap perbedaan rerata nilai *n-Gain* tersebut, memiliki kriteria tolak H_0 dan terima H_1 .

Berdasarkan hasil uji pada rerata nilai pretes, postes, serta *n-Gain* dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dikatakan memiliki perbedaan atau ada perubahan yang signifikan.

Uji Klasik Analisis Regresi

Uji ini menggunakan data *pre lecture quiz* dan data postes siswa. Sebelum dilakukan analisis data regresi linier dilakukan uji prasyarat yaitu uji linieritas. Pada uji linieritas *pre lecture quiz* dengan keterampilan komunikasi dan penguasaan konsep diperoleh nilai sig. *linierity* sebesar 0,000 dapat dinyatakan linier, karena kriteria uji nilai sig. *linierity* kurang dari 0,05.

Kemudian dilakukan uji regresi sederhana, hasil perhitungan uji regresi sederhana dengan *SPSS versi 23.0 for windows* disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linier

Variabel (X-Y)	
Konstanta	12,848
koefisien	0,764
Harga r	0,559
Harga r square	0,331
t hitung	3,935
Sig.	0,000

Berdasarkan Tabel 5. nilai konstanta sebesar 12,848 dan nilai koefisien sebesar 0,764. Sehingga dapat dimasukkan kedalam persamaan regresi sebagai berikut.

$$Y = 12,848 + 0,764 X$$

Berdasarkan persamaan tersebut, pengaruh *pre lecture quiz*

dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan penguasaan konsep bernilai positif. Nilai koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,313 atau 31,3%, dimana pengaruh *pre lecture quiz* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan penguasaan konsep yaitu sebesar 31,3%.

Kemudian diperoleh juga nilai t hitung sebesar 3,935 sedangkan nilai t tabel sebesar 2,032. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *pre lecture quiz* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan penguasaan konsep. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Riskawati (2017) yang menyatakan pemberian kuis pada proses pembelajaran fisika berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pada pelaksanaan penelitian dilakukan juga observasi terhadap keterlaksanaan *pre lecture quiz*, aktivitas siswa, dan komunikasi siswa selama pembelajaran, yang digunakan sebagai data pendukung. Observasi tersebut dinilai oleh dua orang observer, yaitu guru mitra dan rekan penelitian. Hasil penilaian keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz* ditunjukkan pada tabel 6.

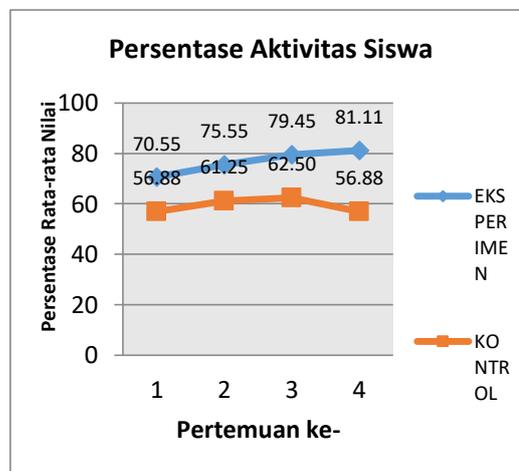
Tabel 6. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pengaruh *Pre Lecture Quiz*

Pertemuan	Aspek Pengamatan	Persentase Ketercapaian (%)
1	Sintak	79,69%
	Sistem Sosial	80,00%
	Prinsip Reaksi	77,50%
	Rata-rata	79,06%
2	Sintak	82,81%
	Sistem Sosial	87,50%
	Prinsip Reaksi	85%
	Rata-rata	85,10%
3	Sintak	85,94%
	Sistem Sosial	90%
	Prinsip Reaksi	92,50%
	Rata-rata	89,48%
4	Sintak	90,62%
	Sistem Sosial	90%
	Prinsip Reaksi	92,50%
	Rata-rata	91,04%
Rata-rata		86,17%
Kategori		Sangat tinggi

Berdasarkan Tabel 6. bahwa persentase rata-rata keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz* yang dilakukan pada kelas eksperimen dari pertemuan pertama hingga keempat mengalami peningkatan. Rata-rata persentase penilaian keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz* untuk pertemuan pertama sampai keempat diperoleh 86,17% dan memiliki kriteria “**sangat tinggi**”, sehingga menunjukkan bahwa guru telah menggunakan *pre lecture quiz* di kelas eksperimen.

Penilaian aktivitas siswa dilakukan pada kelas eksperimen dan

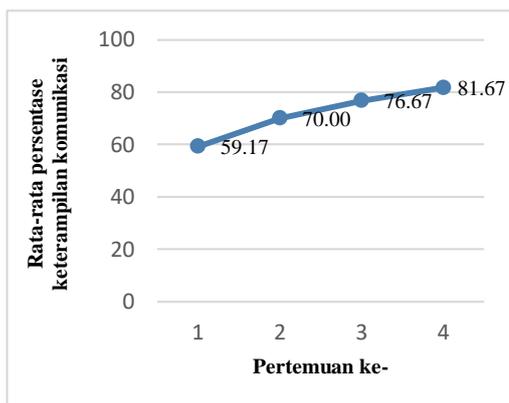
kelas kontrol selama pembelajaran. Hasil penilaian aktivitas siswa pada kedua kelas tersebut disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Rata-Rata Persentase Aktivitas Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 4. rata-rata persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata nilai aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, disebabkan adanya perbedaan pembelajaran pada kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen menggunakan *pre lecture quiz* sedangkan pada kelas kontrol tidak diterapkan, sehingga pada kelas eksperimen lebih terlatih keterampilan komunikasi dan penguasaan konsepnya.

Selanjutnya terdapat penilaian terhadap observasi keterampilan komunikasi siswa. Hasil penilaian terhadap observasi keterampilan komunikasi siswa ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Rata-Rata Persentase Keterampilan Komunikasi Siswa pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 5. hasil observasi keterampilan komunikasi siswa selama pembelajaran dengan diterapkan *pre lecture quiz* mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan *pre lecture quiz* dapat membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran, sehingga keterampilan komunikasi siswa meningkat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan diperoleh hasil analisis data *pre lecture quiz*, data pretes, postes, dan *n-Gain*, pengujian hipotesis dan didukung dengan hasil pengamatan keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz*, aktivitas siswa serta keterampilan komunikasi siswa selama pembelajaran yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan *pre lecture quiz* lebih baik dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menerapkan *pre lecture quiz*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sadirman (1992) bahwa “Para siswa akan lebih giat belajar kalau mengetahui akan ada kuis”.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian Idayu (2017) bahwa penerapan *pre lecture quiz* (plq) pada pembelajaran kimia terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa meningkat. Penelitian Side (2017) bahwa pemberian kuis di awal pembelajaran pada model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Parepare.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *pre lecture quiz* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep pada materi asam basa Arrhenius. Terdapat pengaruh yang positif yang linier dan signifikan pada taraf 0,05 antara *pre lecture quiz* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan konsep dengan koefisien determinasi sebesar 31,3%.

DAFTAR RUJUKAN

- Anonim. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Idayu, G. 2017. Pengaruh Penerapan *Pre-Lecture Quiz (Plq)* pada Pembelajaran Kimia terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMA N 1 Kalasan Kelas XI Tahun Ajaran 2015/2016. *Journal Student UNY*, 5(4):6-7.
- Lestari, F. 2017. Pengaruh Penerapan *Pre-Lecture Quiz (PLQ)* pada Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi

- Belajar Siswa. *Journal Student UNY*, 5(4): 6-7.
- Manik, D. P. 2015. Efektivitas Inkuiri Terbimbing pada Materi Kelarutan dan Ksp dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 4(2): 744- 755.
- Marfuah. 2017. Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik melalui Model Belajar Peserta Didik Kelas XI SMKN 4 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Fisika UMM*, 5(1): 91-98.
- Side, S. 2017. Pengaruh Pemberian Kuis di Awal Pembelajaran pada Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Parepare. *Jurnal Universitas Negeri Makassar*, 18(1): 31-34.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2):148-160.
- Michael, K. 2010. Using Pre-Lecture Resources in Your Teaching: A Short Guide. *Journal of Chemical and Pharmaceutical Sciences*, 1-3 hlm.
- Riskawati. 2017. Pengaruh Pemberian Kuis pada Proses Pembelajaran Fisika terhadap Hasil

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

Bernadine Ajeng Indriasari^{1,*}

¹PGSD Universitas Katolik Musi Charitas. Palembang. Jl. Bangau No 60. 9 Ilir.
Ilir Timus II.

*Corresponding author, email: indriasari@ukmc.ac.id

***Abstract:** Analysis of the Need for Teaching Material Subjects in Evaluation of Learning Study Programs in Education of Elementary School Teachers at Universitas Katolik Musi Charitas. This study aims to determine the need for instructional evaluation teaching materials that support the ability of students to carry out assessment of learning outcomes in accordance with the development of current assessments in the PGSD Universitas Katolik Musi Charitas (UKMC) Study Program. This research is a descriptive qualitative study using RPS documents, academic manuals and HOTS guide modules and articles from the official BNSP website related to the research topic. The analysis showed that the recommended teaching material for learning evaluation courses were (1) the concept of measurement, test evaluation, and assessment; (2) type and function of assessment; (3) basic concepts of test and non-test; (4) item analysis; (5) development of test and non-test measuring instruments; (6) the quality of measuring instruments which include validity and reliability, and: (7) scoring and following up.*

***Keywords:** Analysis, Learning Evaluation, Teaching Material, PGSD*

Abstrak: Analisis Kebutuhan Materi Ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Khatolik Musi Charitas. Penelitian ini bertujuan 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 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, PGSD

PENDAHULUAN

Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Dijelaskan lebih rinci pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan pasal 3 bahwa penilaian hasil belajar meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Penilaian biasanya dilaksanakan dengan memberikan satu set soal kepada peserta didik untuk dijawab. Mengikuti perkembangan penilaian dan soal penilaian, muncul istilah soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Soal-soal HOTS merupakan instrumen pengukuran yang digunakan untuk mengukur kemampuan berfikir tingkat tinggi, yaitu kemampuan berfikir yang tidak sekedar mengingat (*recall*), menyatakan kembali (*restate*), atau merujuk tanpa melakukan pengolahan (*recite*). Namun mengukur kemampuan: (1) transfer satu konsep ke konsep lain, (2) memproses dan menerapkan informasi, (3) mencari keterkaitan dari berbagai informasi berbeda, (4) menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, dan (5) menelaah ide dan informasi secara kritis.

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) merupakan program studi yang mempersiapkan calon pendidik sekolah dasar. Sebagai calon pendidik, mahasiswa perlu dibekali keterampilan melaksanakan penilaian hasil belajar. Bekal ini diberikan melalui materi mata kuliah yang diperoleh mahasiswa selama

proses pembelajaran. Mata kuliah yang menghantar mahasiswa untuk memiliki kemampuan melakukan penilaian adalah mata kuliah evaluasi pembelajaran. Kemudian muncul pertanyaan tentang materi apa yang harus disajikan pada mata kuliah evaluasi pembelajaran hingga mahasiswa mampu memiliki kemampuan melaksanakan penilaian HOTS pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik untuk melakukan analisis kebutuhan materi ajar mata kuliah evaluasi pembelajaran untuk mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Analisa dilakukan mengacu pada mata kuliah evaluasi pembelajaran di Universitas Katolik Musi Charitas (UKMC) karena peneliti merupakan tenaga pengajar di UKMC.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Syaodih (2010:72) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat ilmiah maupun rekayasa manusia. Penelitian ini dapat dilakukan dengan cara menghimpun atau menganalisis analisis dokumen-dokumen resmi, dokumen yang validitas dan keabsahannya terjamin baik dokumen perundangan dan kebijakan maupun hasil-hasil penelitian.

Dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian meliputi, (1) RPS matakuliah evaluasi pembelajaran semester genap tahun ajaran 2017/2018; (2) RPS matakuliah evaluasi pembelajaran semester genap tahun ajaran 2017/2018; (3) RPS matakuliah evaluasi pembelajaran semester genap tahun ajaran

2018/2019; (4) Tujuan mata kuliah Program Studi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas; (5) Modul HOTS; dan (6) Artikel BNSP.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah (1) Mengumpulkan dokumen yang telah dijabarkan pada paragraf sebelumnya. (2) Membaca keseluruhan data. (3) Menginventarisasi temuan-temuan. Teknik analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah (1) Menganalisa inventarisasi temuan pada pengumpulan data; (2) Menganalisa kembali dokumen-dokumen yang telah dikumpulkan; dan (3) Membuat simpulan.

Keabsahan data menggunakan triangulasi dokumen. Triangulasi dokumen adalah teknik keabsahan data yang menggali kebenaran informasi melalui berbagai macam metode dan sumber data. Seperti, penggunaan dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi,

catatan atau tulisan pribadi. Dalam penelitian ini, dokumen-dokumen berupa sembilan dokumen yang telah disebutkan pada sub bagian sebelumnya. Tiap-tiap dokumen dianalisis untuk memberikan informasi. Informasi-informasi berbeda yang terkumpul dari tiap dokumen dianalisis untuk menghasilkan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prodi PGSD UKMC merupakan prodi yang baru berjalan selama 3 tahun. Maka ada 3 RPS mata kuliah evaluasi pembelajaran yang akan dianalisis dalam penelitian ini. RPS ke-1 merupakan RPS semester genap tahun akademik 2016/2017. RPS ke-2 merupakan RPS semester genap tahun akademik 2017/2018. RPS ke-3 merupakan RPS semester genap tahun akademik 2018/2019. Rekapitulasi hasil analisis ada pada Table 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisis RPS Evaluasi Pembelajaran PGSD UKMC

Buku Pedoman	RPS 1	RPS 2	RPS 3
1. Aspek evaluasi pembelajaran 2. Konsep dasar tes dan non tes, pengukuran, asesmen dan penilaian 3. Jenis dan fungsi penilaian dan pembelajaran 4. Pengembangan alat ukur tes dan non tes 5. Pengelolaan dan interpretasi hasil pengukuran 6. Kualitas alat ukur 7. Pemberian nilai dan tindak lanjut hasil penilaian	1. Pengertian tes, pengukuran dan penilaian 2. Pengelompokkan alat ukur 3. Tes uraian 4. Menulis tes uraian 5. Pedoman penskoran tes 6. Membuat kisi-kisi tes 7. Tes obyektif 8. Pengembangan alat penilaian non-tes 9. Validitas dan reabilitas pengukuran 10. Analisis butir soal 11. Menyusun tes obyektif 12. Alat ukur non-tes 13. Memeriksa dan mengolah data hasil pengukuran 14. Statistika pengukuran 15. Proses validasi empiric dengan uji coba.	1. Konsep evaluasi, tes, pengukuran dan penilaian 2. Penilaian, fungsi, prosedur, tujuan, teknik penilaian 3. Teknik tes 4. Teknik non tes 5. Analisa butir soal tes dan non tes 6. Membuat kisi-kisi tes 7. Membuat soal tes hasil belajar 8. Validitas dan reabilitas soal 9. Menganalisis dan memperbaiki soal tes hasil belajar 10. Mengolah skor hasil belajar 11. Merancang soal remedial 12. Merancang penilaian satu proses pembelajaran	1. Konsep pengukuran, evaluasi, tes dan penilaian 2. Jenis dan fungsi penilaian dalam pembelajaran 3. Konsep dasar tes dan non tes 4. Pengembangan alat ukur tes dan non tes 5. Pengolahan dan interpretasi data 6. Kualitas alat ukur 7. Pemberian nilai serta tindak lanjut.

Hasil rekapitulasi materi di atas kemudian di analisis kesesuaiannya dengan buku pedoman akademik. Berdasarkan buku pedoman akademik tahun 2017 Prodi PGSD UKMC,

tujuan mata kuliah evaluasi pembelajaran PGSD UKMC adalah mahasiswa menguasai kemampuan melaksanakan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran sesuai

dengan tujuan. Materi ajar meliputi aspek evaluasi pembelajaran, konsep dasar tes dan non tes, pengukuran, asesmen, dan penilaian; jenis dan fungsi penilaian dan pembelajaran; pengembangan alat ukur tes dan non tes; pengolahan dan interpretasi data hasil pengukuran, kualitas alat ukur, pemberian nilai serta tidak lanjut hasil penilaian.

Pembahasan

Pada tabel 4.1 dapat dilihat materi ajar yang ditentukan dalam buku pedoman akademik dan perubahan materi ajar dari tiap tahun akademik. Penentuan materi ini mengacu pada tujuan mata kuliah PGSD UKMC sesuai dengan buku pedoman akademik tahun 2017. Materi pertama sesuai dengan buku pedoman akademik adalah aspek evaluasi pembelajaran. Sejak tahun akademik pertama materi tersebut tidak digunakan karena dinilai tidak diperlukan. Sebaiknya materi mengacu pada konsep penilaian, tes dan pengukuran serta evaluasi. Materi ini lebih relevan dengan kebutuhan pemahaman tentang penilaian dan perbedaannya dengan istilah tes, pengukuran dan evaluasi daripada sekedar aspek evaluasi pembelajaran. Aspek evaluasi pembelajaran dapat dijelaskan secara singkat setelah mahasiswa mengetahui konsep penilaian. Aspek evaluasi pembelajaran berisi materi yang menunjukkan seberapa luas dan dalam evaluasi dilakukan di sekolah dasar. Materi ini tersirat dalam konsep penilaian, tes, pengukuran dan evaluasi. Maka materi pertemuan pertama pada RPS 2 dan RPS 3 sudah tepat sesuai dengan tujuan mata kuliah PGSD UKMC meskipun tidak sesuai dengan buku pedoman akademik.

Materi kedua sesuai dengan buku pedoman akademik konsep dasar tes dan non tes, pengukuran, asesmen dan penilaian. Materi ini tercakup pada pertemuan pertama pada RPS 1, 2 dan 3. Materi ini relevan dengan tujuan mata kuliah evaluasi pembelajaran PGSD UKMC dan terus digunakan pada tiap tahun akademik. Namun dengan urutan yang berbeda-beda sesuai dengan rancangan dosen pengampu.

Materi ketiga sesuai dengan materi pada buku pedoman akademik tentang jenis dan fungsi penilaian pembelajaran. Materi ini sesuai dengan tujuan mata kuliah evaluasi pembelajaran PGSD UKMC dan digunakan pada tiap tahun akademik.

Materi keempat sesuai dengan materi pada buku pedoman akademik yaitu pengembangan alat ukur tes dan non tes. Mahasiswa dituntut mampu mengembangkan alat ukur sendiri baik untuk penilaian tes maupun non-tes. Materi ini digunakan pada tiap tahun akademik pada urutan pertemuan yang berbeda. Materi ini sesuai dengan tujuan mata kuliah evaluasi pembelajaran PGSD UKMC dan sesuai dengan buku pedoman akademik. Perlu ditekankan bahwa pada materi pengembangan alat ukur tes dan non tes, setiap mahasiswa tidak perlu mengembangkan semua jenis alat ukur tes dan non tes namun dapat dipilih secara acak dari sejumlah siswa untuk mengembangkan alat ukur yang berbeda-beda. Hingga semua jenis alat ukur dapat dibuat namun tidak dibebankan pada satu mahasiswa. Tapi saling melengkapi antar mahasiswa.

Materi kelima sesuai dengan materi pada buku pedoman akademik adalah pengelolaan dan interpretasi hasil pengukuran. Materi ini berkaitan dengan pedoman penskoran dan rubrik penilaian. Termasuk interpretasi hasil

pengukuran. Misalnya lulus atau tidak lulus. Materi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran mata kuliah evaluasi pembelajaran PGSD UKMC mengenai kemampuan melaksanakan penilaian meskipun dalam tujuan tidak dijelaskan secara rinci tentang pengelolaan dan intepretasi penilaian. Namun melakukan penilaian berarti memberikan hasil akhir dalam bentuk nilai beserta interpretasinya.

Materi keenam sesuai dengan buku pedoman akademik adalah kualitas alat ukur. Materi ini berkaitan dengan validitas dan reabilitas alat ukur. Seiring berjalannya waktu, materi ini dirubah menjadi validitas dan reabilitas sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Urutan materi berbeda-beda pada tiap RPS di tiap tahun akademik. Materi ini sesuai dengan tidak dijelaskan secara rinci dalam tujuan pembelajaran namun jelas diperlukan untuk memastikan alat ukur yang digunakan sesuai dengan standar dan dapat mengukur kemampuan peserta didik dengan baik.

Perlu ditekankan pada materi kualitas alat ukur yang meliputi validitas dan reabilitas, bahwa validitas yang dipelajari lebih mengarah pada validitas isi meliputi konstruk soal, panjang kalimat, keefektifan kalimat, kejelasan kata dan tanda baca, kesesuaian kompetensi yang diukur, dan visual yang jelas. Tidak menekankan pada pengujian validitas terhadap subyek karena merupakan jenis soal yang digunakan dalam penilaian hasil belajar skala kecil di kelas hingga tidak membutuhkan pengujian secara detail seperti soal yang digunakan untuk ujian skala nasional atau lebih besar.

Materi ketujuh sesuai dengan buku pedoman akademik PGSD UKMC adalah pemberian nilai dan

tindak lanjut hasil penilaian. Materi ini sebenarnya dapat dijelaskan pada materi kelima tentang pengolahan dan interpretasi data. Pengolahan dan interpretasi data pada akhirnya akan memberikan nilai akhir yang merupakan pengertian nilai pada materi ke-tujuh ini. Hanya perlu ditambahkan mengenai tindak lanjut penilaian. Materi ini relevan dengan tujuan pembelajaran. Materi ini juga sesuai dengan relevansi kebutuhan di lapangan mengenai tindak lanjut yang perlu dilakukan guru setelah memperoleh nilai akhir peserta didik. Tindak lanjut ini dapat berupa pengulangan (remedial) atau pengayaan.

Selain tujuh materi yang sesuai dengan buku pedoman di atas terdapat beberapa materi tambahan yang dapat dilihat pada tiap RPS seperti dalam table. Materi-materi tersebut merupakan penjabaran dari tujuh materi yang telah ditentukan dalam buku pedoman. Tiap dosen pengampu mengembangkan dan menyempitkan sesuai dengan kebutuhan dan rancangan yang telah disiapkan untuk pembelajaran selama satu semester.

Perlu diperhatikan pada materi analisis butir soal terbatas pada analisis butir soal kualitatif yang berfokus pada kaidah penulisan soal bukan pada analisis kuantitatif berdasarkan bukti empirik. Dengan alasan keterbatasan penggunaan soal pada lingkup kecil dan kerumitan validasi soal jika hanya digunakan untuk tes harian di kelas. Hal ini selaras pada materi validitas dan reabilitas yang terbatas pada kesesuaiannya terhadap topik pembelajaran.

Satu catatan untuk tujuan mata kuliah evaluasi pembelajaran kata “tujuan” yang menggantung pada

akhir kalimat. Sesuai dengan buku pedoman akademik tujuan mata kuliah evaluasi pembelajaran adalah mahasiswa menguasai kemampuan melaksanakan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan. Peneliti menyarankan untuk menambahkan kata “pembelajaran” hingga menjadi mahasiswa menguasai kemampuan melaksanakan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga kalimat menjadi jelas dan tidak menggantung.

Selain analisis yang telah dibahas pada paragraf sebelumnya, analisis dilakukan terhadap materi mengenai kesesuaiannya dengan keterampilan membuat soal HOTS. Materi mengenai soal HOTS dapat diberikan saat materi mengenai pengembangan alat ukur tes dan non tes. Disamping itu dapat diberikan pula pada materi mata kuliah kualitas alat ukur. Materi ini bersinergi karena pada materi kualitas alat ukur, seperti yang dijelaskan pada pembahasan paragraph sebelumnya bahwa validitas yang dipelajari lebih mengarah pada validitas isi meliputi konstruk soal, panjang kalimat, keefektifan kalimat, kejelasan kata dan tanda baca, kesesuaian kompetensi yang diukur, dan visual yang jelas. Materi ini berkaitan erat dengan penyusunan soal HOTS yang harus memperhatikan dengan baik level pengetahuan yang diukur oleh soal. Pemilihan kata yang tepat untuk memberikan makna yang jelas bagi peserta didik dan sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan pendidik. Maka susunan materi yang dirancang oleh dosen pengampu mata kuliah evaluasi pembelajaran tetap sesuai dengan buku pedoman akademik dengan

menambahkan materi mengenai soal HOTS.

Analisa terhadap RPS mata kuliah evaluasi pembelajaran Prodi PGSD UKMC terhadap artikel standar penilaian yang dikeluarkan oleh BSNP adalah sebagai berikut. Menurut artikel BSNP dinyatakan bahwa pedoman penilaian oleh pendidik meliputi 3 hal. (1) standar penilaian umum yang meliputi pemilihan teknik penilaian, kesesuaian dengan standar isi dan standar kompetensi lulusan, mencakup penilaian sikap, memeriksa dan memberikan balikan serta memiliki catatan kumulatif; (2) standar perencanaan penilaian yang meliputi kewajiban pendidikan membuat rencana penilaian secara terpadu, mengembangkan kriteria pencapaian, teknik penilaian sesuai KD, membuat kisi-kisi dan membuat instrumen; (3) standar pelaksanaan penilaian yang meliputi analisis kualitas instrument, memeriksa pekerjaan peserta didik dan umpan balik; (4) standar pengolahan dan pelaporan hasil yang meliputi pemberian skor, penentuan satu nilai, penentuan hasil penilaian dan penyampaian kepada pihak-pihak terkait; dan (5) standar pemanfaatan hasil yang meliputi klasifikasi ketuntasan pencapaian standar, pemberian tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan serta mengevaluasi efektivitas kegiatan pembelajaran berdasarkan penilaian.

Hasil analisa terhadap RPS mata kuliah evaluasi pembe dan lima (5) standar yang dijabarkan pada paragraf sebelumnya dapat disimpulkan bahwa materi mata kuliah evaluasi pembelajaran prodi PGSD UKMC telah sesuai dengan harapan standar penilaian BSNP. Materi-materi yang diharapkan berdasarkan standar penilaian umum BSNP meliputi teknik

penilaian, pengembangan soal berdasarkan SI dan SKL dan memberikan balikan telah muncul pada RPS meskipun dengan urutan yang berbeda-beda. Materi pada standar perencanaan penilaian secara singkat berfokus pada pembuatan kisi-kisi soal dan pengembangan instrument juga telah muncul pada materi di RPS yakni materi tentang pengembangan soal tes dan non tes. Standar pelaksanaan penilaian berkaitan dengan materi kualitas instrument dan umpan balik. Dalam RPS dijelaskan dalam topik validitas dan reliabilitas. Materi yang termasuk dalam standar pengeolahan dan pelaporan hasil diberikan dalam RPS pada topik pengolahan dan interpretasi. Kemudian standar pemanfaatan hasil meliputi tindak lanjut penilaian. Maka dapat disimpulkan bahwa materi pada RPS telah sesuai dengan ketentuan BNSP. Dengan demikian sesuai pula dengan landasan yuridis penilaian pembelajaran antara lain UU No. 20 tahun 2003 pasal 57 dan 58, PP No. 19 tahun 2005 pasal 63.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan ditemukan bahwa materi ajar yang dibutuhkan mahasiswa PGSD UKMC untuk dapat memiliki kemampuan melaksanakan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Konsep pengukuran, tes, evaluasi dan penilaian
- b. Jenis penilaian
- c. Fungsi penilaian
- d. Konsep dasar tes dan non tes
- e. Analisis butir soal
- f. Pengembangan alat ukur tes dan non tes
- g. Kualitas alat ukur (validitas dan reabilitas)
- h. Pemberian skor serta tindak lanjut

Saran peneliti untuk dosen pengampu berdasarkan hasil analisis adalah sebagai berikut.

- a. Sebaiknya diberikan penekanan pada materi pengembangan alat ukur tes dan non tes, bahwa setiap mahasiswa tidak perlu mengembangkan semua jenis alat ukur tes dan non tes namun dapat dipilih secara acak dari sejumlah siswa untuk mengembangkan alat ukur yang berbeda-beda.
- b. Sebaiknya materi kualitas alat ukur yang meliputi validitas dan reabilitas, bahwa validitas yang dipelajari lebih mengarah pada validitas isi (kualitatif) yang meliputi konstruk soal, panjang kalimat, keefektifan kalimat, kejelasan kata dan tanda baca, kesesuaian kompetensi yang diukur, dan visual yang jelas. Tidak menekankan pada pengujian validitas terhadap subyek (kuantitatif) karena merupakan jenis soal yang digunakan dalam penilaian hasil belajar skala kecil di kelas hingga tidak membutuhkan pengujian secara detail seperti soal yang digunakan untuk ujian skala nasional atau lebih besar.
- c. Sebaiknya materi analisis butir soal terbatas pada analisis butir soal kualitatif yang berfokus pada kaidah penulisan soal bukan pada analisis kuantitatif berdasarkan bukti empirik. Dengan alasan keterbatasan penggunaan soal pada lingkup kecil dan kerumitan validasi soal jika hanya digunakan untuk tes harian di kelas. Hal ini selaras pada materi validitas dan reabilitas yang terbatas pada kesesuaiannya terhadap topik pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- BSNP. . Standar Penilaian BSNP. Dapat diakses di: <http://staff.unila.ac.id/ngadimunhd/files/2012/03/2-Standar-Penilaian-Sesuai-BSNP.pdf>.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Jakarta; Kemendikbud.
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Poerwanti, Endang. . Asesmen Pembelajaran di SD. Dapat diakses di: <http://storage.kopertis6.or.id/kelembagaan/Applied%20Approach/MA TERI/Drs.%20Suwarno,%20M.Si/1-Konsep-Dasar-Asesmen-Pembelajaran.pdf> .
- Syaodih, Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Universitas Katolik Musi Charitas. 2015. *Pedoman Akademik Universitas Katolik Musi Charitas 2015*. Palembang: Universitas Katolik Musi Charitas.
- Universitas Katolik Musi Charitas. 2017. *Pedoman Akademik Universitas Katolik Musi Charitas 2017*. Palembang: Universitas Katolik Musi Charitas.
- Universitas Katolik Musi Charitas. 2018. *Pedoman Akademik Universitas Katolik Musi Charitas 2018*. Palembang: Universitas Katolik Musi Charitas.

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

**Bobi Hidayat
Dosen FKIP UM Metro**

**Corresponding author: E-mail: 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*

PENDAHULUAN

Salah satu yang menjadi perhatian utama masyarakat dunia akhir-akhir ini dibidang teknologi adalah adanya isu teknologi yang telah masuk di era revolusi industri 4.0. sebagai bentuk kemajuan dibidang teknologi. Disisi lain, masih banyak orang yang belum mengetahui tentang apa itu revolusi insdustri 4.0, sudah dikagetkan dengan munculnya isu Revolusi industri 5.0 yang telah digaungkan oleh masyarakat negara maju yang pada dasarnya negara maju telah mulai beralih dari teknologi berbasis revolusi indsutri 4.0 ke arah teknologi

yang lebih maju berbasis revolusi industri 5.0.

Kemajuan bidang teknologi akan berdampak pada penggunaan kelengkapan kehidupan manusia disegala bidang, tidak terlepas bidang komunikasi. Manusia beralih komunikasi dari yang tradisional dengan cara bertemu dan bertatap muka, kemudian berkembang dengan berkirim surat dan sejenisnya, dan terus berkembang hingga sampai saat ini dapat bertatap muka meski berada dalam keadaan berjauhan dengan memanfaatkan alat komunikasi yang canggih. Salah satu alat komunikasi

yang saat ini digunakan adalah android.

Android Menurut pendapat Alfa Satyaputra & Maulina Eva Aritonang (2016: 2), adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi (Joko Kuswanto,2018:16). Adroid pada dasarnya merupakan perangkat lunak yang ada pada *smartphone* dan *tablet* yang berisikan sistem operasi dan aplikasi. Android dengan kelengkapan perangkatnya dapat digunakan sebagai multimedia interaktif dalam dunia pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen). Pendidikan didalamnya terdapat proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun sosioemosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan (Karwono dan Heni, 2012:20). Sedangkan menurut Syaiful Sagala (2009:61) Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai

pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid sebagai siswa yang terdidik. Pembelajaran dalam pendidikan tidak terlepas dari bagaimana mengkomunikasikan pesan agar dapat diterima dengan baik. Oleh karenanya perlu adanya media dalam pembelajaran.

Menurut Azhar (2011: 4) dunia pembelajaran terdapat dua aspek yang sangat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar. Media pembelajaran berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Artinya, media yang digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran akan selalu berkembang dan terus mengalami keterbaruan.

Menurut Cecep Kustandi (2011), Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan . Manfaat media pembelajaran, adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
4. Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah (Nunuk dan Leo,2012:156)

Merujuk pada pendapat di atas, media diperlukan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat aktif belajar dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi juga merupakan keharusan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal itu sudah menjadi tugas guru yang utama

yaitu mengelola proses pembelajaran dari awal sampai akhir dengan memanfaatkan media pembelajaran, bahkan sampai sesudah proses pembelajaran yaitu mengevaluasinya untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian proses pembelajaran yang dilakukan (Bobi Hidayat, 2018: 154).

Penulisan ini terfokus pada pemanfaatan android berbantu aplikasi *schoolology* sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penulis memilih android sebagai media pembelajaran dengan alasan bahwa android dapat dijadikan media pembelajaran keterbaruan dan karena android disukai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan realita di lapangan bahwa siswa terlihat dapat berlama-lama berinteraksi dengan android karena didalamnya terdapat banyak aplikasi dan fitur-fitur yang menarik perhatian penggunanya. Oleh karenanya, penulis ingin menggunakan aplikasi *schoolology* untuk membantu proses pembelajaran IPS di kelas.

Aplikasi yang dipilih adalah *schoolology* karena dipandang mudah digunakan dan lebih lengkap untuk proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan android berbantu aplikasi *schoolology* dalam proses pembelajaran, diharapkan akan berdampak pada aktivitas dan hasil belajar yang baik pada mata pelajaran IPS.

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial atau di sekolah disebut sebagai IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan (Numan Somantri, 2001:92). Kajian IPS lainnya adalah

merunut pendapat Rudi Gunawan (2016:48) bahwa IPS merupakan kajian yang terpadu dari ilmu sosial yang disederhanakan dan modifikasi serta diorganisasikan. Merujuk pengertian tersebut, memberikan gambaran bahwa konten atau isi materi IPS cenderung bersifat abstrak yang menuntut kemampuan guru untuk dapat menyampaikan dengan baik kepada siswa.

Realita di lapangan sering ditemukan proses pembelajaran IPS yang masih kurang menarik. Siswa terlihat jenuh dengan proses pembelajaran. Hal lain yang juga menunjukkan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran adalah siswa cenderung diam dan jarang bertanya, bahkan ditemukan juga ada siswa yang ngobrol bahkan ngantuk saat proses pembelajaran IPS sedang berlangsung.

Merujuk permasalahan yang ada maka penulis memandang perlu memaparkan pemanfaatan android berbantu aplikasi *schoolology* dalam pembelajaran IPS. Hal ini perlu dikaji secara teoritik bagaimana pemanfaatan android berbantu aplikasi *schoolology* sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS yang sifatnya keterbaruan dan melibatkan teknologi kekinian dengan harapan dapat membantu pendidik dalam mengelola pembelajaran IPS di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini merupakan hasil gagasan dari penulis yang kemudian dikembangkan berdasarkan teori-teori sesuai dengan variabel penelitian. Tujuannya adalah agar dapat membantu memberikan referensi calon pendidik dan atau komponen yang berkepentingan dibidang pembelajaran IPS untuk dapat memilih dan memanfaatkan

media pembelajaran khususnya dalam memanfaatkan android berbantu aplikasi *schoolology* sebagai media pembelajaran IPS.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran IPS menuntut kreativitas guru sehingga berdampak pada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pemanfaatan kemajuan teknologi menjadi hal yang penting yang perlu dikuasai oleh guru sebagai penopang pelaksanaan proses pembelajaran IPS yang menarik bagi siswa. Untuk itu, maka seorang guru IPS harus terbuka dan mengikuti perkembangan teknologi yang kemudian dapat dijadikan multimedia pembelajaran IPS yang menarik dan interaktif bagi guru dan siswa. Penggunaan multimedia sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS. Dengan menggunakan multimedia peserta didik akan merasa tertarik untuk belajar, terlebih mata pelajaran IPS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan (Huriah Rachmah, 2014:234).

Tidak dapat dipungkiri, seorang pelajar pada saat bangun tidur langsung melihat ke *smartphone* dan atau *tablet* yang keduanya terkoneksi dengan internet, ternyata banyak pesan masuk dari berbagai media yang diikutinya masuk saat ia tidur (Huriah Rachmah, 2014:246). Hal ini sudah menjadi budaya generasi saat ini. Generasi yang tidak lepas dari android dan tablet dalam kegiatan sehari-hari. Melihat kondisi seperti ini perlu adanya upaya kreatif guru untuk memanfaatkan multimedia yang dalam hal ini guru dapat menggunakan android dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam proses pembelajaran IPS.

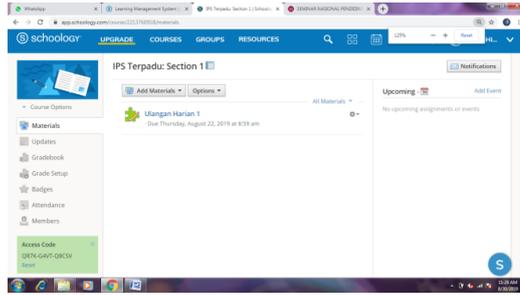
Aplikasi *Schoolology*

Pemanfaatan android dalam proses pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan menginstal aplikasi *schoolology*. Aplikasi *schoolology* merupakan jejaring sosial berbasis web khusus. *Schoolology* merupakan sistem manajemen dalam pembelajaran (*learning management system*) yang bersifat online. Aplikasi *schoolology* dapat juga digunakan pada laptop, komputer maupun tablet. Aplikasi *schoolology* juga ada yang berbayar dengan proteksi tambahan, namun ada juga yang *free* yang dapat digunakan oleh semua kalangan baik guru, siswa maupun orang tua siswa.

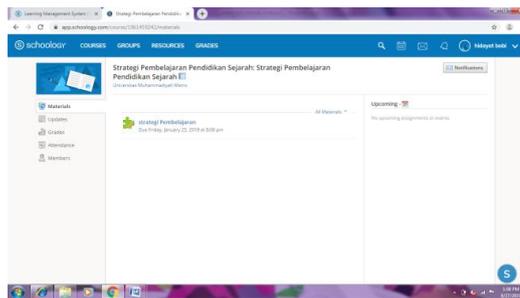
Penggunaan aplikasi *schoolology* dalam pembelajaran IPS diawali dengan menginstal aplikasi *schoolology* baik oleh guru maupun siswa. Setelah program terinstal pada perangkat keras yang dimiliki pengguna, selanjutnya adalah melakukan registrasi atau pembuatan akun, hal ini dapat dilakukan apabila belum pernah memiliki akun (Nego Linuhung, 2017:1). Registrasi atau pembuatan akun yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna artinya, pilihan yang disediakan adalah sebagai *instructur* (guru), *student* (pelajar), atau *parent* (orang tua). Data yang diperlukan untuk melakukan registrasi cukup memiliki email pengguna serta password yang dibuat oleh pengguna.

Setelah guru dan siswa melakukan registrasi, langkah selanjutnya adalah pengguna dapat *log in* langsung kedalam aplikasi *schoolology* menggunakan email dan *password* yang dimiliki (*password* dibuat yang mudah diingat). Tampilan yang muncul sesuai dengan kapasitas pengguna, apakah sebagai guru atau sebagai siswa. Jika sebagai guru maka tampilan *schoolology* akan lebih banyak fitur yang muncul. Hal ini berfungsi

untuk memasukkan materi, pemberian tugas, bahan diskusi dan tes serta kegiatan pembelajaran lainnya sesuai dengan keinginan guru. Sedangkan tampilan untuk siswa, lebih sedikit fitur yang muncul karena hanya digunakan untuk menerima pekerjaan dari guru.



Gambar 1. Contoh tampilan *schoology* Guru

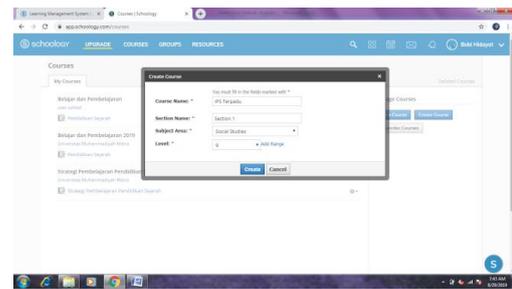


Gambar 2. Contoh tampilan *schoology* Siswa

Untuk menghubungkan *schoology* siswa dengan guru agar terjadi interaksi adalah dengan menggunakan kode gabungan angka dan huruf yang tertera di laman *schoology* guru kemudian dapat digunakan oleh siswa untuk *join* dengan *schoology* yang dimiliki oleh guru IPS.

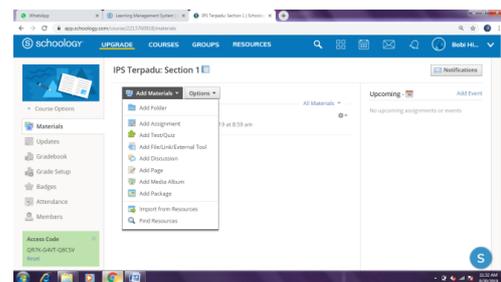
Menu yang sering digunakan oleh guru dalam mengelola proses pembelajaran adalah menu *course*. *Menu course* adalah kelas online guru. Pada bagian ini merupakan ruang siswa dan guru dapat berinteraksi; di

mana semua materi kursus akan ditempatkan, dilihat, dan diselesaikan. Melalui ruang ini, setiap ada dapat mengolah pesan, memperbarui, tugas, dll khusus untuk anggota saja (Nego Linuhung, 2017:5). *Courses* berisi semua sarana yang diperlukan untuk pembelajaran yang dirancang melibatkan siswa dan memfasilitasi interaksi guru IPS dan siswa. Didalam menu ini terdapat menu *my course* yang apabila di klik akan muncul tampilan laman yang kemudian dengan memilih menu *creat course* guna membuat *course* baru. *Course* baru itu selanjutnya dapat dikelola guna menentukan kegiatan pembelajaran yang diinginkan.



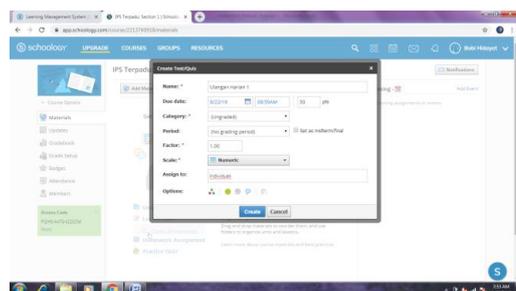
Gambar 3. Contoh tampilan *creat course*

Setelah membuat *course* baru, selanjutnya guru IPS dapat memilih kegiatan yang diinginkan dan melanjutkan dengan mengisikan materi atau tes atau kegiatan pembelajaran lainnya pada laman dan pilihan yang disediakan.



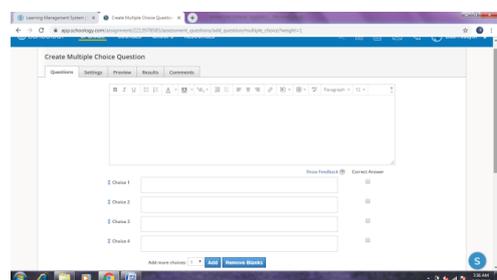
Gambar 4. Contoh tampilan pilihan kegiatan pembelajaran

Sebagai contoh, guru IPS memilih ingin melakukan ulangan harian 1 dengan model tes pilihan ganda, maka guru IPS dapat memilih menu *add Test/Quiz*, dan akan muncul tampilan sebagai berikut yang kemudian guru dapat mengisikan sesuai dengan kolom yang ada.



Gambar 5. Contoh tampilan pada laman pembuatan Tes/Kuis

Setelah diklik *creat* maka akan muncul tampilan untuk memilih jenis tes yang diinginkan dan selanjutnya guru mengisikan soal-soal yang ingin diujikan pada laman yang telah disediakan.



Gambar 6. Contoh tampilan pengisian soal

Setelah soal terisikan semua, maka soal dapat diatur durasi waktu pengerjaannya dan dapat dikerjakan berapa kali oleh siswa. Selain itu, tampilan jawaban yang benar juga dapat diatur agar siswa mengetahui mana jawaban yang benar dan salah. Hal ini juga dapat dijadikan bahan diskusi sebagai bentuk pendalaman materi yang diujikan oleh guru mata pelajaran IPS.

Selain pelaksanaan tes berupa kuis atau ulangan harian, ada beberapa menu yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran lain, seperti laman untuk diskusi dan pemberian materi baru oleh guru. Guru IPS dapat mencoba dan mengembangkan dengan perbanyak latihan dan berinteraksi dengan *schoology* agar lebih terampil dalam memanfaatkannya.

Dengan memanfaatkan *schoology* siswa akan tertarik belajar IPS. Ketertarikan siswa dalam belajar akan berdampak pada aktivitas belajar meningkat. Pembelajaran berbasis *schoology* efektif untuk meningkatkan belajar IPS siswa (Kade Ferry Apriyana dkk, 2015:9). Dengan menggunakan *schoology*, proses pembelajaran IPS tidak harus tatap muka, pembelajaran dapat juga dilakukan diluar tatap muka. Pembelajaran IPS dapat dilakukan siswa dimana saja berbekal android yang dapat mengakses internet.

Penggunaan *schoology* selain dijadikan multimedia yang interaktif dalam pembelajaran IPS, namun juga memiliki kelemahan diantaranya adalah memerlukan biaya untuk tersambung keinternet dan terkadang ada *smartphone* yang tidak *support* dengan aplikasi *schoology*. Meski media ini interaktif, namun dalam pengoperasiannya perlu belajar lebih medalam lagi, serta dalam proses pembelajaran IPS perlu adanya pengelolaan dan pengawasan yang baik oleh guru agar siswa dalam memanfaatkan android tidak disalahgunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Merujuk pembahasan dapat disimpulkan bahwa android berbantu aplikasi *schoolology* dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS yang menarik. Penggunaannya dapat dengan cara menginstal aplikasi *schoolology* sesuai dengan kondisi pengguna. Pemanfaatan android berbantu aplikasi *schoolology* oleh guru dalam pembelajaran IPS dapat dengan cara memberikan materi, memberikan tes dengan keterbatasan waktu, dan diskusi serta kegiatan pembelajaran lainnya. Dalam pengerjaan kuis misalnya, siswa juga dapat memperbaiki jawaban yang kurang tepat.

2. Saran

Berdasarkan pemaparan pada hasil dan pembahasan, maka penulis memberikan saran antara lain:

1. Baik guru maupun siswa harus terbuka dengan kemajuan teknologi yang berdampak pada perkembangan teknologi pembelajaran khususnya pemanfaatan media pembelajaran IPS.
2. Bagi guru IPS disarankan untuk kreatif memanfaatkan multimedia merujuk perkembangan teknologi, khususnya dalam merancang pembelajaran yang memanfaatkan android karena hal ini digemari siswa.
3. Bagi siswa disarankan untuk memanfaatkan android dengan bijak, karena dapat juga dipergunakan sebagai media pembelajaran khususnya pembelajaran IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfa Satyaputra&Maulina Eva Aritonang. 2016. *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Bobi Hidayat.2018.Mengembangkan pendidikan karakter calon guru sejarah Melalui lesson study: *Jurnal Pembelajaran Sejarah dan Sejarah UM Metro*. Vol 6 nomor 1 tahun 2018
- Cecep Kustandi.2011.*Media Pembelajaran Manual dan Digitas*. Bogor. Ghalia Indonesia
- Huriah Rachmah. 2014. *Pengembangan Profesi Pendidikan IPS*.Bandung. Alfabeta
- Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah. 2018. *Jurnal Media Infotama* Vol. 14 Nomor 1, Februari 2018.
- Kade Ferry Apriyana dkk.2015. Pengembangan Portal E-learning berbasis *schoolology* pada Mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Banjarangka:*e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa*.Vol 3 nomor 1 tahun 2015
- Karwono dan Heni Mularsih. 2012. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- M. Numan Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Nego Linuhung. 2017. *Panduan e-learning berbasis schoolology*. Metro. Pendidikan Matematika FKIP UM Metro
- Nunuk Suryani & Leo Agung. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak.

Rudi Gunwan. *Pendidikan IPS (Filosofi, Konsep dan Aplikasi)*. Bandung. Alfabeta

Syaiful Sagala. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.

Tim Penyusun. 2006. *Himpunan Peraturan Perundang-undangan tentang Guru dan Dosen*. Bandung. Fokusmedia

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: Tel/fak: 085643566279, @email:
Christinaastri98@gmail.com

Abstract: *The Effect of STEM Learning (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) on Critical Thinking Ability for Students of Elementary School. The rapid development of technology and information has a significant impact on the development of education. The challenges of the 21st century education are very severe if not supported by qualified human resources. The purpose of this study was to determine the application of the STEM approach by using the PjBL (Project Based Learning) model on class IV theme 2, sub theme 2 about energy benefits that can improve the critical thinking skills of fourth grade students at Muhammadiyah Macanan Elementary School. This research belongs to quantitative research with True Experiment Design method with data collection techniques in the form of pretest-posttest control group design. The results of this study are that students become more enthusiastic in participating in learning, and students' critical thinking skills increase, this is evidenced from the results of the pretest and posttest has increased %.*

Keywords: *project based learning, STEM, critical thinking.*

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 PjBL (*Project 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.

Kata kunci: *project based learning, STEM, berpikir kritis.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat memberikan dampak yang signifikan dalam kemajuan dunia pendidikan. Hal ini ditandai dengan perubahan kurikulum yang sesuai dengan tantangan zaman, yaitu kurikulum 2013 yang dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa agar menjadi pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan mampu berkontribusi pada kehidupan berbangsa dan bernegara (Sinambela, 2017).

Tantangan pendidikan abad ke-21 adalah membangun masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*) menurut (Chaeruman, 2008, dalam Tegeh, 2019). Kesuksesan individu dalam dunia kerja pada abad ke-21 tidak cukup hanya berpengetahuan luas, tetapi juga bagaimana menyimpan pengetahuan saat ini, mengaplikasikannya untuk memecahkan masalah baru, dan berfungsi sebagai anggota tim. menurut (Artinio, 2008, dalam Tegeh, 2019). Oleh karena itu dalam dunia pendidikan diperlukan suatu inovasi untuk memperbaiki kurikulum yang disesuaikan dengan tantangan pada pendidikan abad ke-21 yaitu kurikulum 2013.

Pada saat ini Indonesia menggunakan kurikulum 2013 dalam hal ini kurikulum menempatkan guru sebagai fasilitator bagi siswa. Guru bukan lagi satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik. Hal ini dimaksudkan agar kelas menjadi lebih hidup dan bergairah. Siswa akan lebih banyak berkegiatan baik secara fisik maupun secara mental yang akan mengubah proses pembelajaran yang bersifat *teacher centered* (berpusat pada guru) menjadi *student centered* (berpusat pada siswa), sehingga

praktik pembelajaran yang hanya ceramah harus diganti dengan pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Tugas guru sebagai fasilitator untuk siswa yaitu guru bertugas memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung pada siswa, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan otentik. Selain itu guru juga harus dapat menggunakan pendekatan serta model atau metode belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru harus dapat memilih serta menerapkan model dan pendekatan pembelajaran yang dapat memposisikan siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan inovatif. Selain itu Pembelajaran dengan menggunakan konteks dapat mendekatkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari akan lebih mudah dipahami oleh siswa (Permanasari, 2016). Pendekatan STEM dalam pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa melalui integrasi pengetahuan, konsep, dan keterampilan secara sistematis. Beberapa manfaat dari pendekatan STEM membuat siswa mampu memecahkan masalah menjadi lebih baik, inovator, *inventors*, mandiri, pemikir logis, dan literasi teknologi menurut (Morrison, 2012, dalam Afriana, Permanasari, & Fitriani, 2016). Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEM perlu menekankan beberapa aspek dalam proses pembelajaran diantaranya: (1) mengajukan pertanyaan (*science*) dan mendefinisikan masalah (*engineering*); (2) mengembangkan dan menggunakan model; (3) merencanakan dan melakukan investigasi; (4) menganalisis dan menafsirkan data (*mathematics*); (5)

menggunakan matematika; teknologi informasi dan komputer; dan berpikir komputasi; (6) mengembangkan eksplanasi (*science*) dan merancang solusi (*engineering*); (7) terlibat dalam argument berdasarkan bukti; (8) memperoleh, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi menurut (Afriana, Permanasari, & Fitriani, 2016). Dengan demikian guru disarankan untuk dapat menggunakan pendekatan STEM dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Model pembelajaran yang tepat untuk pendekatan STEM adalah: *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL), atau *Discovery Learning*. Guru harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi ajar serta minat siswa. Pembelajaran dengan basis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa menurut (Afriana, Permanasari, & Fitriani, 2016). Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan proyek memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen yang terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data, dengan penerapan pembelajaran PjBL STEM pada salah satu kelas. Desain uji coba produk menggunakan *one group pretest-posttest design*.

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Macanan yang terletak di dusun Sorasan,

Bimomartani, kelurahan Ngemplak, Kabupaten Sleman Yogyakarta. Pada tanggal 19 Oktober sampai 22 Oktober 2019. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B yang masing-masing berjumlah 24 siswa. Kelas IV A menjadi kelas eksperimen yang diberi tindakan yaitu menggunakan pembelajaran berbasis STEM, sedangkan kelas IV B menjadi kelas kontrol yang tidak menggunakan pembelajaran berbasis STEM. Materi pembelajaran pada penelitian ini yaitu materi tema 2 sub tema 2 sumber energi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode tes yang diberikan kepada siswa. Metode tes berupa tes utaiian untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa. Selanjutnya, data dianalisis secara kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Soal *pretest* diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di awal pembelajaran sebelum diberikan materi tentang manfaat sumber energi. Selanjutnya pada kelas eksperimen siswa diberikan perlakuan yaitu dengan pembelajaran berbasis STEM menggunakan metode PjBL dengan *project* yaitu membuat kincir air. Sedangkan untuk kelas kontrol siswa mengikuti pembelajaran seperti biasa tanpa tanpa diberikan tindakan seperti kelas eksperimen.

Pada pertemuan ke- 2 sampai ke- 4 siswa mengikuti pembelajaran seperti biasa dengan kelas eksperimen yang diberi tindakan dan kelas kontrol yang tidak diberi tindakan. Pada pertemuan ke-5 siswa dari kedua kelas mengerjakan soal *posttest*. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil dari *pretest* dan *posttest* yaitu siswa mengalami kenaikan nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi rata-rata nilai siswa

	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>
Rata-rata	50.54	67.79	54.76	55.65

Berdasarkan Tabel 1 terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Capaian rata-rata pada kelas eksperimen mengalami kenaikan yang cukup tinggi sedangkan pada kelas kontrol kenaikan rata-rata tidak sebanyak pada kelas eksperimen yang diberi tindakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan STEM dengan menggunakan model PjBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas IV SD Muhammadiyah Macanan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama mengalami kenaikan. Namun, kenaikan rata-rata nilai pada kelas eksperimen jauh lebih besar dibandingkan pada kelas kontrol. Sehingga pendekatan STEM dengan model PjBL ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan respon positif dan senang terhadap penerapan

pendekatan STEM PjBL dalam pembelajaran manfaat energi. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran siswa terlihat senang serta tidak merasa bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, J., Permanasari, A., & Fitriani, A. (2016). Penerapan Project Based Learning Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Ditinjau dari Gender. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*.
- Permanasari, A. (2016). STEM Education: Inovasi dalam Pembelajaran Sains. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*, 23-34.
- Sinambela, P. N. (2017). Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Generasi Kampus 6*, 17-29.
- Tegeh, I. M. (2019). Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif untuk Pendidikan Vokasional. *Prosiding Semnasvoktek*.

**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 FKIP Universitas Lampung,
*Corresponding author: e-mail: citra.abriani@fkip.unila.com

Adolescent Trends To Bullying And Bullying Victims In Junior And High School Levels In Bandar Lampung. Fathers have an important role for adolescents so that adolescents can avoid the perpetrators and victims of bullying. This study aims to determine the level of the relationship between fathers and adolescents towards the tendency to be bullying and victims of bullying at the junior and senior high school level in Bandar Lampung. This research uses survey research methods with descriptive quantitative research type. The study sample was 283 students at the junior and senior high school levels. Samples were selected using purposive sampling. Data were collected using a questionnaire. Data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The results showed that the lower the relationship between fathers and adolescents, the greater the likelihood of teenagers becoming victims of perpetrators and victims of bullying. Based on the results of the study it is recommended that parents especially fathers, in order to increase the closeness between fathers and adolescents, so as to minimize the tendency of adolescents to be perpetrators of bullying and victims of bullying

Keyword : *Roles of Fathers, Adolescent, Youth Bullying Behavior*

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 terhindar dari pelaku maupun korban 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. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survey dengan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Sampel penelitian adalah 283 siswa di tingkat SMP dan SMA. Sampel dipilih menggunakan *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner. Data dianalisis menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin rendah hubungan ayah dan remaja semakin besar peluang kecenderungan remaja menjadi korban pelaku dan korban bullying. Berdasarkan hasil penelitian disarankan kepada orangtua khususnya ayah, agar dapat meningkatkan kedekatan antara ayah dan remaja, sehingga dapat meminimalisir kecenderungan remaja menjadi pelaku bullying dan korban bullying

Kata kunci: Peran Ayah, Remaja, Perilaku Bullying Remaja

PENDAHULUAN

Fenomena *bullying* banyak disorot dan merebak di media massa akhir-akhir ini dan memiliki pengaruh secara langsung maupun tidak langsung terhadap kesehatan mental individu. *Bullying* bisa berupa berbagai bentuk dan bisa terjadi pada anak-anak, remaja dan bahkan orang dewasa. *Bullying* bisa terjadi di dalam keluarga, sekolah (*school bullying*), tempat kerja (*workplace bullying*), di masyarakat bahkan sesuai dengan perkembangan teknologi dapat juga terjadi di dunia maya (*cyberbullying*). Fenomena *bullying* ini secara langsung maupun tidak langsung cukup berpengaruh terhadap aspek psikologis individu, terutama bagi remaja. Dalam kurun waktu kurang dari dasawarsa terakhir, *bullying* semakin disadari sebagai masalah yang sangat memprihatinkan. *Bullying* yang diberitakan dalam berbagai forum dan media dianggap semakin membahayakan. Berbagai macam *bullying* yang ditunjukkan akhir-akhir ini bahkan dapat berdampak pada usaha bunuh diri.

Bentuk pembullyingan pun bermacam, mulai dari mengejek, menghina bahkan memukul. Bahkan ketiga macam pembullyingan tersebut dapat dipadukan menjadi satu dalam satu kegiatan, misalnya ospek. Hal tersebut sampai membuat pemerintah melakukan tindakan tegas terhadap instansi pendidikan maupun perguruan tinggi yang mengadakan ospek dengan kekerasan. Seperti Kementerian Ristek dan Teknologi yang mengirim surat edaran larangan melakukan ospek dengan kekerasan yang ditujukan kepada perguruan tinggi negeri maupun swasta (Kemenristekdikti, 2016).

Bullying diartikan sebagai serangan atau intimidasi baik secara fisik, verbal atau psikologis yang disertai keinginan untuk melukai, menekan, atau menakut-nakuti orang lain (Farrington, 1993). Pandangan lain menyatakan bahwa *bullying* merupakan bentuk perilaku yang melibatkan adanya pemaksaan secara psikologis atau fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih „lemah“ oleh seseorang atau sekelompok orang yang lebih „kuat“ (Rigby, 1999; Ma, Stein & Mah, 2001; Olweus, 1991). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Bullying* berbeda dengan kekerasan (*violence*) karena *bullying* terjadi saat ada ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku *bullying* (*bully*) dengan korban atau target.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *bullying* banyak terjadi pada tahapan usia remaja, bahkan pada tahun-tahun terakhir ini di sekolah-sekolah makin sering terdengar adanya perilaku kekerasan baik fisik maupun secara non fisik, pengucilan terhadap siswa tertentu dan sebagainya. Tahap perkembangan remaja merupakan masa yang penuh krisis, karena pada masa ini pada umumnya remaja mengalami kesulitan dalam usahanya menyelesaikan masalah yang dihadapinya, karena belum berpengalaman menghadapi hidup (Hurlock, 2004).

Bullying menjadi perhatian Kementerian Sosial. Dari data survei, sebanyak 84 persen anak usia 12 tahun hingga 17 tahun pernah menjadi korban *bullying*. Dari layanan yang dibuka Kemsos melalui telepon sahabat anak atau (TespA), sejak Januari 2017 hingga 15 Juli 2017, tercatat ada 976 pengaduan

dan 17 adalah kasus *bullying*. (Kompasiana.com, 2015)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dr. Thomas P. Tarshis dari Amerika Serikat Anak pelaku maupun korban *bullying*, khususnya laki-laki beresiko lebih tinggi mengalami gangguan kesehatan mental saat ia beranjak menjadi pria muda. Hal ini berdasarkan studi yang dilakukan terhadap 2.540 anak di Finlandia. Informasi tersebut kemudian dibandingkan dengan diagnosis psikiatri saat mereka menginjak usia dewasa. Anak-anak yang sering menjadi pelaku *bullying* cenderung menunjukkan kelainan kepribadian antisosial dibandingkan anak lain yang tampak seumuran dengannya. Pelaku *bullying* juga tampak mengabaikan hukum dan hak orang lain, berperilaku agresif, serta kejam. (Beritae.com, 2018).

Para peneliti di Brown University melakukan survei terhadap orang tua dari hampir 64.000 anak yang berusia 6 sampai 17 tahun yang telah diidentifikasi mengalami gangguan kesehatan mental dan pelaku *bullying*. Pelaku *bullying* atau pengganggu 2 kali lipat lebih mungkin mengembangkan depresi, kecemasan, dan gangguan pemusatan perhatian. Para pengganggu juga diketahui 6 kali lipat lebih mungkin mengembangkan sikap memberontak. Anak yang suka membully temannya, cenderung menempatkan diri sebagai pihak oposisi yang ditandai dengan kemarahan yang berkelanjutan hingga membangkitkan permusuhan, terutama terhadap sosok yang menurutnya otoriter, seperti orang tua, guru atau orang dewasa lainnya. (Detik.com, 25/10/2016).

Dalam hal ini aspek keluarga sangat penting untuk mengantisipasi masalah perilaku seks remaja, karena keluarga merupakan pendidik pertama dan utama bagi anaknya. Keluarga merupakan benih akal penyusunan kematangan individu dan struktur kepribadian. Pengamatan terhadap sebagian besar keluarga di Indonesia umumnya memberikan petunjuk yang jelas bahwa peran ayah sebagai kepala keluarga sering terfokus hanya pada usaha untuk memenuhi kebutuhan keluarga, terutama keuangan, sedangkan tugas mendidik anak dan perawatan menjadi urusan ibu, akibatnya peranan Ibu seringkali dijadikan sebagai tolak ukur terhadap baik buruknya perkembangan remaja.

Seiring dengan adanya perkembangan sosial, ekonomi, serta budaya memberikan pengaruh pada masyarakat dalam mempersepsi peran serta figur ayah dalam pengasuhan dan perkembangan remaja. Kebijakan yang dulu lebih berfokus pada ibu, mulai memberikan kesempatan serta ruang bagi figur ayah untuk mengekspresikan diri dalam proses parenting (pengasuhan). Ayah turut memberikan kontribusi penting bagi perkembangan anak, pengalaman yang dialami bersama dengan ayah, akan mempengaruhi seorang anak hingga dewasa nantinya. Peran serta perilaku pengasuhan ayah mempengaruhi perkembangan serta kesejahteraan anak dan masa transisi menuju remaja (Cabrera, dkk, 2000).

Penelitian serupa juga menjelaskan bahwa sikap orang tua yang otoriter dalam hal ini sering dilakukan oleh Ayah, cenderung menjadikan anak menjadi pelaku perundungan atau *bullying*. Potensi semacam ini

akan terjadi turun temurun. Begitupun sebaliknya orangtua dengan pola asuh permisif, juga turut menghasilkan kecenderungan anak untuk menjadi pelaku bullying, karena adanya kebebasan pada anak untuk melakukan tindakan agresi. (Tirto.id. 20 Juli 2017)

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa anak-anak yang selalu dihadapkan pada korelasi orangtua yang penuh tekanan serta stres, perselisihan, pertarungan antara ayah dan ibu, di kemudian hari akan cenderung tidak aman, menampilkan perilaku agresif, matang lebih dini, menjalani aktivitas seksual dini, dan nikah dini. (Beritae.com, 12/7/2016).

Dari hasil penelitian tersebut dapat diidentifikasi bahwa Ayah memiliki peranan yang sangat tinggi dalam meminimalisir anak menjadi pelaku atau korban bullying. Selain itu peran ayah pada kehidupan anak bisa mengakibatkan situasi yang kurang menguntungkan. Anak yang mengalami kebahagiaan dalam keluarganya bakal merasa lebih aman, mudah dalam memberikan perhatian dan kasih sayang terhadap keluarga, memiliki hubungan yang positif dengan temannya disekolah, mampu melindungi dirinya dengan baik, dan lebih mudah beradaptasi.

Dari beberapa pendapat terhadap hubungan ayah terhadap kehidupan remaja, menunjukkan meskipun pada sisi lain, tidak berarti bahwa setiap anak tanpa kehadiran ayah akan selalu memiliki risiko akan menjadi pelaku atau korban *bullying*, namun dapat dideskripsikan bahwa anak-anak yang selalu berkesempatan terlibat bersama ayah, lebih cenderung memberikan kompetensi

kognitif serta keberhasilan pendidikan daripada yang seringkali tidak ditemani ayahnya. Mereka juga lebih mungkin untuk menikmati sekolah dan mengambil bagian dalam kegiatan ekstra kurikuler, serta lebih terhindar dari perilaku seksual pranikah dan tindakan bullying.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara deskriptif tingkat hubungan ayah dan remaja terhadap kecenderungan remaja menjadi pelaku dan korban *bullying* di Bandar Lampung. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara deskriptif **tingkat hubungan ayah dan remaja terhadap kecenderungan perilaku seks bebas remajadi Bandar Lampung.**

Peran Ayah

Peran ayah (*fathering*) merupakan suatu peran yang dijalankan oleh seorang ayah dalam kaitannya adalah tugas untuk mengarahkan anak menjadi mandiri di masa dewasanya, baik secara fisik dan biologis. Peran ayah tidak kalah pentingnya dengan peran ibu, peran ayah juga memiliki pengaruh dalam perkembangan anak, walaupun kedekatan antara ayah dan anak tidak sedekat ibu dan anaknya. Hal ini bahwa cinta ayah didasarkan pada syarat tertentu, berbeda dengan cinta ibu yang tanpa syarat. Dengan demikian cinta ayah memberi motivasi anak untuk lebih menghargai nilai-nilai dan tanggung jawab (Yuniardi, 2009).

Adapun peran ayah menurut Hart, 1999 (dalam Adiati, 2004) adalah sebagai (1) *Economic Provider*. Dalam pandangan tradisional, ayah dilihat sebagai

sumber pendukung finansial dan perlindungan bagi keluarga. (2) *Friend and Playmate*. ayah seringkali dianggap sebagai sosok “*fun parent*”, dan lebih memiliki waktu bermain dibandingkan dengan ibu, hal ini membuat hubungan menjadi harmonis dan dapat meningkatkan belajar dan perkembangan anak, (3) *Caregiver*. Ayah dapat dengan sering melakukan stimulasi afeksi dalam berbagai bentuk sehingga membuat anak merasa nyaman dan penuh kehangatan, (4) *Teacher and Role Model*. Ayah juga harus berperan aktif dan bertanggung jawab apa saja yang diperlukan oleh anak. Ayah merupakan sosok teladan bagi anak, karena anak akan mengikuti perilaku yang dilakukan oleh ayahnya, (5) *Monitor and Disciplinarian*. Bertentangan dengan keyakinan umum, ayah bukanlah pemeran utama dalam mendidik disiplin pada anak. Khususnya di dua tahun pertama usia anak, ibu yang lebih mengajarkan disiplin pada anak. (6) *Protector*. Ayah mengontrol dan mengorganisasi lingkungan anak sehingga anak terbebas dari kesulitan resiko/bahaya, (7) *Advocate*. Ayah menjamin kesejahteraan anaknya dalam berbagai macam bentuk, ayah siap membantu, mendampingi dan membela anak jika ada kesulitan/masalah, (8) *Resource*. Dengan berbagai cara dan bentuknya, ayah dapat mendukung keberhasilan anak dengan memberikan dukungan di belakang layar.

Michael Austin, seorang profesor filsafat seperti dilansir She Knows (2012) menegaskan bahwa perilaku ayah bisa dijadikan contoh bagi kehidupan anak perempuannya walaupun cara pandang mereka berbeda. Oleh karena itu, penting bagi para ibu untuk lebih banyak

melibatkan suami dalam pengasuhan anak. Apa saja yang bisa dilakukan seorang ayah dan seberapa penting pengaruhnya terhadap perkembangan anaknya. (1) **Tahap Bayi Sampai Balita**, Menurut Austin, sangatlah penting seorang ayah membantu merawat bayinya dan menghabiskan waktu untuk bermain dengan putrinya yang berusia balita, karena akan mempengaruhi perkembangan kebahagiaan anak. (2) **Tahap Pra-Remaja Sampai Remaja**. Pada tahap ini ayah harus membangun kepercayaan putrinya agar mau bercerita dengannya dengan cara saling menghormati saat bercerita. Begitu pula saat beranjak remaja, ayah harus tetap menjaga kepercayaan putrinya dan membantu mencari solusi untuk masalah yang dihadapi putrinya. (3) **Pengaruh Ayah Terhadap Harga Diri**. Ayah memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan harga diri putrinya. Ayah yang mendidik putrinya dengan cara selalu menyemangatnya, peka terhadap perasaannya, mau mendengarkan ceritanya, dan ikut terlibat dalam hobinya akan membentuk kepercayaan diri sang buah hati. (4) **Pengaruh Ayah Terhadap Hubungan Asmara**. Sangat penting bagi seorang ayah untuk menyayangi putra dan putrinya dan menghormati ibunya agar buah hati merasa bahwa sang ayah menghormati wanita dan kelak mencari pria yang menghormati dirinya, dan lebih menghargai wanita bagi pria.

Remaja

Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak ke dewasa yang pada umumnya dimulai dari usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal 20

tahun (Papalia, dalam Lestari 2015). Sedangkan menurut Gunarsa (2013) remaja berasal dari bahasa Latin *puberty* atau *pubertas* dan *adolescence* yang artinya masa muda antara 17 dan 30. Jadi kesimpulannya remaja adalah masa transisi dari anak-anak menuju dewasa dimulai usia 12 tahun sampai usia 25 tahun.

Seorang remaja berada pada batas peralihan antara kehidupan anak dan dewasa. Sekalipun tubuhnya kelihatan sudah “dewasa”, tetapi bila diperlukan bertindak seperti orang dewasa iagagal menunjukkan kedewasaannya. Pengalamannya mengenai alam dewasa masih belum banyak sehingga hal-hal berikut itu sering terlihat pada diri mereka.; a) Kegelisahan, keadaan tidak tenang menguasai diri remaja karena mereka mempunyai banyak keinginan yang yang tidak selalu dapat terpenuhi, b) Penuh pertentangan. Pertentangan-pertentangan yang terjadi di dalam diri mereka juga menimbulkan kebingungan, baik bagi diri mereka sendiri hal keuangan, c) Berkeinginan besar mencoba segala hal yang belum diketahuinya, d) Keinginan menjelajah ke alam sekitar pada masa remaja lebih luas, e) Mengkhayal dan berfantasi, dan e) Aktivitas kelompok. Antara keinginan yang satu dengan keinginan yang lain sering timbul tantangan (Gunarsa, 2012).

Perilaku Bullying

Bullying merupakan suatu bentuk perilaku agresif yang diwujudkan dengan perlakuan secara tidak sopan dan penggunaan kekerasan atau paksaan untuk mempengaruhi orang lain, yang dilakukan secara berulang atau berpotensi untuk terulang, dan melibatkan ketidak seimbangan

kekuatan atau kekuasaan. Perilaku ini dapat mencakup pelecehan verbal, kekerasan fisik atau pemaksaan, dan dapat diarahkan berulang kali terhadap korban tertentu, mungkin atas dasar ras, agama, gender, seksualitas, atau kemampuan.

Dalam Bahasa Indonesia, secara etimologi kata *bully* berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Istilah *bullying* dalam bahasa Indonesia menggunakan menyakat (berasal dari *sakat*) dan pelakunya (*bully*) disebut *penyakat*. Menyakat berarti mengganggu, mengusik, dan merintangi orang lain (Wiyani, 2012). Secara terminologi menurut Tattum, *bullying* adalah “...the willful, conscious desire to hurt another and put him/her under stres”. Kemudian, Olweus, Dan juga mengatakan hal yang serupa bahwa *bullying* adalah perilaku negatif yang mengakibatkan seseorang dalam keadaan tidak nyaman / terluka biasanya terjadi berulang-ulang, *repeated during successive encounters*. Sementara itu Roland memberikan definisi *bullying* sebagai berikut : “Long standing violence, physical or psychological, perpetrated by an individual or group directed against an individual who can not defend himself or herself”. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya *bullying* adalah perilaku negatif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang dapat merugikan orang lain (Wiyani, 2012).

Dan (1993) mendefinisikan *bullying* yang mengandung tiga unsur mendasar dari perilaku *bullying* sebagai berikut: a. Bersifat menyerang (Agresif) dan negatif. b. Dilakukan secara berulang kali. c. Adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pihak yang terlibat. Olweus, Dan kemudian mengidentifikasi

dua subtype bullying, yaitu perilaku secara langsung (Direct Bullying), misalnya penyerangan secara fisik dan perilaku secara tidak langsung (Indirect Bullying), misalnya pengecualian secara sosial. Underwood, Galen, dan Paquette di tahun 2001, mengusulkan istilah Social Aggression untuk menyakiti secara tidak langsung (Wiyani, 2012).

Adapun beberapa penyebab terjadinya tindakan bullying menurut para ahli adalah sebagai berikut: a. Faktor Keluarga 1) Oliver et al (Sanders, 2004) mengemukakan enam karakteristik faktor latar belakang dari keluarga yang mempengaruhi perilaku bullying pada individu, yaitu sebagai berikut: 2) Lingkungan emosional yang beku dan kaku dengan tidak adanya saling memperhatikan dan memberikan kasih sayang yang hangat. 3) Pola asuh yang permisif dengan pola asuh serba membolehkan, sedikit sekali memberikan aturan, membatasi untuk berperilaku, struktur keluarga yang kecil. 4) Pengasingan keluarga dari masyarakat, kurangnya kepedulian terhadap hidup masyarakat, serta kurangnya keterlibatan keluarga dalam aktifitas bermasyarakat. 5) Konflik yang terjadi antara orangtua, dan ketidakharmonisan dalam keluarga 6) Penggunaan disiplin, orang tua gagal untuk menghukum atau malah memperkuat perilaku agresi dan gagal untuk memberikan penghargaan. 7) Pola asuh orangtua yang otoriter dengan menggunakan kontrol dan hukuman sebagai bentuk disiplin yang tinggi, orangtua mencoba untuk membuat rumah tangga dengan aturan yang standart dan kaku. b. Faktor Teman Sebaya.

Menurut Coloroso (2007:65), pencarian identitas diri remaja dapat melalui penggabungan diri dalam

kelompok teman sebaya atau kelompok yang diidolakannya. Bagi remaja, penerimaan kelompok penting karena mereka bisa berbagi rasa dan pengalaman dengan teman sebaya dan kelompoknya, untuk dapat menerima dan merasa aman sepanjang saat-saat menjelang remaja dan sepanjang masa remaja mereka, anak-anak tidak hanya bergabung dengan kelompok-kelompok, mereka juga membentuk kelompok yang disebut klik. Klik memiliki kesamaan minat, nilai, kecakapan, dan selera. Hal ini memang baik namun ada pengecualian budaya sekolah yang menyuburkan dan menaikkan sejumlah kelompok di atas kelompok lainnya, hal itu menyuburkan diskriminasi dan penindasan atau perilaku bullying.

Hubungan Peran Ayah Terhadap Kecenderungan Menjadi Pelaku Bullying Dan Korban Bullying Pada Remaja

Dampak negatif dari segi fisik dan mental pada anak dan remaja yang mengalami penindasan (*bullying*) mungkin terakumulasi hingga tahun-tahun selanjutnya. Peneliti menemukan remaja yang ditindas di masa lalunya dan yang sedang mengalami penindasan cenderung memiliki kualitas hidup yang rendah. Studi terbaru menunjukkan sementara anak-anak yang tidak pernah ditindas atau sekali saja mengalami penindasan cenderung lebih berkualitas hidupnya. Karena itu studi menyatakan perlu ditemukan cara yang lebih efektif untuk mengintervensi atau menghentikan *bullying* (Laura Bogart dari Boston Children's Hospital, kompas.com. 2014).

Anak-anak yang sering menjadi pelaku *bullying* cenderung menunjukkan kelainan kepribadian antisosial dibandingkan anak lain yang tampak seumuran dengannya. Pelaku *bullying* juga tampak mengabaikan hukum dan hak orang lain, berperilaku agresif, serta kejam. (Beritae.com, 2018). Penelitian serupa juga menjelaskan bahwa Bullying atau perilaku kasar baik berupa olok-olok maupun kekerasan fisik sering terjadi di kalangan anak sekolah. Studi baru menunjukkan bahwa anak yang memiliki gangguan kesehatan mental 3 kali lebih mungkin melakukan hal kasar kepada teman-temannya. (Detik.com, 25/10/2016).

Kelimpahan kasih, penghargaan dan pujian seorang ayah akan membuat anaknya tidak mudah bersikap agresif. Cinta yang cukup dari sang ayah membuat anak tidak mudah untuk meluapkan kemarahan karena ia mendapat cinta dan perhatian yang cukup dari pria terbaik dalam hidupnya saat ini, yaitu ayahnya. Anak yang mendapatkan kasih sayang ayah akan membuat karakter anak terbentuk dengan baik, yang membuat anak lebih berani untuk berkata tidak saat diganggu dan lebih mampu untuk membela diri dalam pertemanan dan terhindar dari tindakan *bullying* (Lestari, 2012). Ayah berperan penting dalam perkembangan pribadi remaja. Keterlibatan ayah dalam menghadapi pubertas remaja merupakan wujud dari tanggung jawab seorang ayah (Siti Aminah, 2015).

Kedekatan hubungan ayah dan anak memengaruhi kemampuan anak untuk melindungi diri dan mampu untuk mengontrol emosi dengan baik, anak lebih mampu mengaktualisasikan diri dengan lebih baik. Remaja yang memiliki

hubungan dekat dengan ayah yang moderat, tidak terlalu membebaskan ataupun mengekang, cenderung stabil dalam hal emosi (Kompas.com, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik tingkat hubungan ayah dan remaja, akan membuat remaja memiliki pengendalian perilaku *bullying*.

Berdasarkan fenomena tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa buruknya kualitas hubungan ayah dan remaja, membuat remaja memiliki kecenderungan untuk menjadi pelaku *bullying* dan korban *bullying*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode penelitian survey. Subjek penelitian ini adalah siswa/siswi dari beberapa sekolah di tingkat di SMP dan SMA maupun di SMK di Bandar Lampung yang dilakukan secara random, dengan menggunakan teknik *Proportional Sampling* sehingga diperoleh 283 siswadari universitas negeri dan swasta. Peneliti menyusun instrumen tes hubungan ayah dan remaja terhadap kecenderungan untuk menjadi pelaku *bullying* dan korban *bullying* dengan tahapan sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi aspek variable bebas yaitu peran ayah, dan variable terikat yaitu kecenderungan menjadi pelaku *bullying* dan korban *bullying*
2. Mencari Indikator dan sub indikator dari variabel peran ayah dan pelaku *bullying* dan korban *bullying*. Untuk peran ayah indikator terdiri dari Tahap bayi sampai balita, Tahap Pra-Remaja sampai Remaja,

Pengaruh Ayah terhadap Harga Diri, Pengaruh Ayah Terhadap Hubungan Asmara. Sedangkan untuk kecenderungan pelaku bullying dan korban bullying, indikatornya adalah; bullying fisik dan bullying non fisik.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis kuantitatif deskriptif digunakan peneliti untuk menggambarkan fenomena yang terjadi yaitu hubungan ayah dan remaja terhadap menjadi pelaku *bullying* dan korban *bullying*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa sekolah di tingkat di SMP dan SMA maupun di SMK di Bandar Lampung. Subjek penelitian yang diperoleh sebanyak 283, Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan pada bulan juli sampai dengan oktober 2019. Berdasarkan hasil analisis data diketahui tentang kedekatan antara ayah dan remaja, dapat mempengaruhi remaja menjadi pelaku dan korban bullying :

1. Tahap bayi sampai balita.

Diketahui bahwa dari 283 siswa, hanya sebanyak 30 % (85 orang) siswa berada dalam kategori tinggi, yang artinya siswamerasa dihargai dimana keberadaannya benar-benar diinginkan, seperti remaja mengetahui dengan baik kalau kedua orangtua turut terlibat dalam membesarkan anak, dan ayah memiliki waktu bersama keluarga untuk sekedar

bermain atau bercanda. 22% siswa (62 orang) berada dalam kategori sedang, 23% siswa (65 orang) berada dalam kategori rendah, dan sebanyak 25% siswa (71 orang) merasa keberadaannya tidak diinginkan, dan merasa tidak mendapatkan kelimpahan kasih sayang. Hal ini disebabkan karena ayah tidak memiliki waktu untuk sekedar bermain, berkumpul dengan keluarga.

2. Tahap Pra-Remaja sampai Remaja

Tahap ini ditandai dengan peranan Ayah yang berupaya untuk membangun kepercayaan antara Ayah dan anak. Yang ditandai dengan anak mau cerita dengan ayah, Ayah mau berbagi informasi dan nasehat mengenai hubungan lawan jenis pada saat anak memasuki masa remaja, ayah menghormati anak begitupun sebaliknya, serta peranan Ayah dalam membantu anak ketika memiliki masalah. Peranan ayah dalam aspek ini 38% kategori tinggi, 20% sedang, 21% rendah begitupun untuk kategori sangat rendah sebesar 21%.

3. Pengaruh Ayah terhadap Harga Diri

Tahap ini menitikberatkan pada peranan Ayah dalam pembentukan harga diri anak. Sehingga Ayah berupaya untuk memberikan semangat ketika anak mengalami masalah, mau mendengarkan cerita, mau terlibat dalam aktivitas hobi, dan mampu membangun rasa percaya diri anak. Dari hasil olah data diketahui bahwa peranan Ayah dalam pembentukan harga diri anak tergolong rendah, hal ini dibuktikan dari data yang

mengungkapkan bahwa Ayah yang peduli akan harga diri anak sebesar 9%, yang sedang 13%, rendah 14 % dan dalam kategori sangat rendah sebesar 64%.

4. Pengaruh Ayah Terhadap Kecenderungan Remaja Sebagai Pelaku dan Korban Bullying

Dari 283 siswa yang menyatakan keterlibatan ayah dalam kehidupan pribadi hanya 9% (35 orang), dimana ayah memberikan informasi mengenai kehidupan remaja, sehingga remaja tahu apa yang harusnya dilakukan agar terhindar dari perilaku negative ketika berinteraksi dengan teman diberbagai lingkungan yang berbeda. 9% siswa(35 orang) mengungkapkan bahwa ada pengaruh keterlibatan ayah dalam kehidupan pribadinya berada dalam kategori sedang, artinya remaja masih bisa mengontrol diri ketika menghadapi konflik dengan teman. sebanyak 213 siswa (77% kategori sangat rendah, dan 5% kategori rendah) menyatakan bahwa teman adalah orang yang dirasa paling mengerti tentang kehidupan remaja, sehingga ketika mengalami konflik

cenderung lebih terbuka untuk membicarakan permasalahan dengan teman.

Karena perhatian ayah yang minim terhadap kehidupan pribadi remaja, membuat remaja lebih mudah untuk terlibat dalam aktivitas bullying. Hal ini dibuktikan dengan data yang menjelaskan perilaku bullying remajasecara verbal, yang terdiri dari memberi julukan nama, mengkritik teman dengan bahasa yang kasar dan tajam, mengolok-olok teman. perilaku bullyingyang dilakukan remaja berada dalam kategori tinggi sebanyak 26siswa (9%), kategori sedang sebanyak 26 siswa (9%) yang artinya tidak semua aktivitas perilaku bullying dilakukan, sebanyak 215 siswa (76%) berada dalam kategori rendah, dan sebanyak 16 siswa (6%) berada dalam kategori sangat rendah, artinya tidak melakukan aktivitas perilaku bullying tersebut. Penjabarannya akan dijelaskan dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1.Perilaku Bullying Yang Dilakukan Oleh Remaja

No	Pernyataan	Kategori			
		Sangat Rendah	Rendah	Sedang	Tinggi
1.	Memberi julukan nama	6	246	26	2
2.	Mengkritik teman dengan kasar dan tajam	52	152	46	31
3.	Mengolok-olok teman	16	207	49	10

4.	Memukul	4	264	12	2
5.	Menjegal	7	227	37	8
6.	Menjitak	2	270	8	2
7.	Menghasut teman	37	81	17	145
8.	Merusak hubungan pertemanan	0	273	6	2
TOTAL		124	1720	201	202
RATA-RATA		16	215	26	26

Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat terlihat hubungan Ayah dan remaja yang berada dalam kategori sangat rendah atau kurang baik ada pada aspek hubungan pribadi dan juga peranan Ayah dalam membangun harga diri remaja. Hal ini menjelaskan keekatan ayah dan remaja yang minim, memberikan peluang bagi remaja untuk melakukan bullying dan menjadi korban bullying.

Dalam proses perkembangan diri seseorang, tak hanya ibu yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Ayah berperan penting dalam membentuk cara berfikir terhadap lingkungannya, teman yang kemudian hari bisa diterapkannya saat dewasa. Dari hasil olah data didapat 283 subyek penelitian, 103 menyatakan Ayah turut terlibat dalam perawatan dan mau menyediakan waktu untuk bermain dengan anak di saat kecil, hasilnya dari 283 subyek penelitian sebanyak 105 siswa, yang menjadikan Ayahnya sebagai contoh bagi kehidupan khususnya dalam mencari pasangan, walaupun cara pandang mereka berbeda.

Begitupun sebaliknya, dari 283 subyek penelitian, sebanyak 180 siswa yang terdiri dari 32 siswa menyatakan Ayah kurang terlibat dalam merawat saat kecil, dan 148 siswa menyatakan

ayah tidak terlibat dalam merawat saat kecil, hal ini dikarenakan kesibukan ayah dalam pekerjaan, sehingga memiliki waktu bermain/bercanda dengan keluarga menjadi minim. Hal ini membuat figure ayah bukan sebagai orang yang menjadi panutan dalam memilih pasangan, hal ini terbukti dari data yang diperoleh. Dari 283 siswa yang menjadikan ayah bukan sebagai panutan dalam kehidupan remaja sebanyak 178 siswa.

Dari hasil penelitian ditemukan data bahwa dari 283 siswa, sebanyak 58 siswa yang jarang ngobrol santai dengan keluarga, terutama ayah khususnya diusia menjelang remaja, yakni sejak SMP. Remaja merasa takut ketika berlama-lama ngobrol dengan orangtua, karena ngobrol dengan orangtua terlalu banyak cermaha, nasehat, sehingga interaksi dengan orangtua terutama dengan ayah menjadi suatu hal yang tidak menyenangkan. Padahal intensitas komunikasi antara ayah dan anak, sangat penting bagi perkembangan karakter anak. Hal ini sesuai dengan pendapat redaksi Holodoc (2018) yang menyatakan bahwa ketika ayah terlibat aktif dalam perkembangan anak, justru akan membuat anak-anak lebih percaya diri dan membentuk karakternya lebih

baik. Sayangnya, sebagian anak tidak akrab dengan ayah.

Hasil penelitian juga membuktikan bahwa anak-anak tanpa ayah (bermasalah) tampaknya lebih beresiko dalam tindakan bully daripada mereka yang berasal dari latar belakang keluarga yang lebih stabil, hal diperkuat dengan bukti dari 283 mahasiswa, terdapat 64 siswa yang memiliki ayah yang sudah meninggal dan bercerai, hasilnya ke 32 siswa memiliki kecenderungan untuk melakukan perilaku bullying, seperti mengolok-ngolok, dan mengkritik. Sedangkan sebanyak 15 orang siswa yang diam saja ketika dibully karena merasa takut jika temannya lebih menyakitinya lagi. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa kehadiran ayah turut memberikan kontribusi penting bagi perkembangan anak, pengalaman yang dialami bersama dengan ayah, akan mempengaruhi seorang anak hingga dewasa nantinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan “Peran serta perilaku pengasuhan ayah mempengaruhi perkembangan serta kesejahteraan anak dan masa transisi menuju remaja (Cabrera,dkk,2000”.

Ayah memiliki peranan yang sangat besar dalam membangun kepercayaan diri anak, sehingga lebih berani ketika berada di lingkungan sosial. Dari 458 siswa terdapat 171 siswa yang merasa kesulitan untuk bisa dekat dengan ayahnya, lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan yang negatif.. Secara keseluruhan hasil survey telah membuktikan bahwa sebesar 77% peran ayah sangat rendah dalam hal hubungan pribadi, yang mengakibatkan anak kurang percaya dengan ayahnya, dan enggan untuk menceritakan masalah dengan ayahnya, bahkan tidak menjadikan ayahnya sebagai sosok yang menjadi panutan dalam mencari pasangan

hidup bahkan dari segi perilaku seks bebas mereka lebih longgar untuk melakukan seks bebas. Dari 283 siswa, terdapat 148 orang siswa yang memang sejak kecil ayah tidak ikut berperan dalam merawatnya, sebanyak 137 siswa merasa ayahnya juga terlalu keras dalam hal aturan, dan sebanyak 258 siswa merasa bahwa keluarganya kurang terlalu peduli dengannya, menganggap pacarlah yang paling tau dan memahami dirinya.

Permasalahan tersebut di atas, diperkuat kembali oleh data yang didapat secara keseluruhan bahwa peran ayah yang rendah dalam keterlibatannya untuk membangun harga diri anak, yakni sebesar 64% memberikan andil bagi perilaku bully remaja menjadi lebih longgar dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Sejalan dengan teori yang diungkapkan di Tirta.id. 20 Juli 2017 yang menyatakan bahwa sikap orang tua yang otoriter dalam hal ini sering dilakukan oleh Ayah, cenderung menjadikan anak menjadi pelaku perundungan atau bullying. Potensi semacam ini akan terjadi turun temurun. Begitupun sebaliknya orangtua dengan pola asuh permisif, juga turut menghasilkan kecenderungan anak untuk menjadi pelaku bullying, karena adanya kebebasan pada anak untuk melakukan tindakan agresi.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dengan analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa semakin tinggi peran ayah terhadap kehidupan anak maka semakin rendah terlibat dalam kecenderungan remaja menjadi pelaku maupun korban bully. Sebanyak 66%

ayah yang tidak terlibat dalam membangun harga diri anak, membuat anak menjadi mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial, dan menjadikan lingkungan sebagai tempat keluh kesah. Kemudian sebanyak 77% peran ayah yang minim terlibat secara dinamis dalam masalah pribadinya, seperti minimnya dalam hal berkomunikasi atau mengobrol santai, menyebabkan anak memiliki kecenderungan lebih longgar untuk melakukan tindakan bully dan menjadi pelaku bully. Hipotesis “Semakin baik hubungan Ayah dengan remaja, semakin kecil kecenderungan perilaku remaja menjadi pelaku dan korban bully”, terbukti kebenarannya melalui penelitian yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil secara keseluruhan dari penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Kepada Guru Pembimbing di Tingkat Sekolah
Diharapkan dapat membina hubungan kerjasama yang lebih baik, dan kontinu dengan orangtua anak, bahkan perlu diagendakan untuk melakukan pertemuan rutin untuk membahas perkembangan anak
2. Kepada Orangtua
Dalam hal pendidikan Ayah sangat berperan juga dalam perkembangan anak, sehingga saat ini perlu adanya kerjasama dengan ibu yang intens terkait perkembangan anak, demi keselamatan anak di masa depan
3. Kepada Peneliti Selanjutnya
Perlu adanya penelitian terkait dengan teknik bagi siswayang telah terlanjur menjadi pelaku dan korban bully, sehingga berikutnya dapat lebih mengontrol perilaku remaja menjadi lebih positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastaman, H. D. (1995). Integrasi psikologi dengan Islam, menuju psikologi Islami. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Ciri-ciri mental pelaku bullying, egois dan mau menang sendiri. Diakses tanggal 19 Juli 2017. <https://berita-detikhealth/3565195/ciri-ciri-mental-pelaku-bullying-egois-dan-mau-menang-sendiri>
- Dampak negative fisik dan mental pada remaja. Di akses senin, 27 Oktober 2014. <http://putrin58.blogspot.co.id/2014/10/dampak-negatif-fisik-dan-mental-pada.html>.
- Dampak Bullying Pelaku Korban dan Penonton. Di akses, September 2017. <https://www.sobatask.net/2017/09/dampak-bullying-pelaku-korban-dan-penonton>. di akses, September 2017
- Daradjat, Zakiah. (1982). Islam dan kesehatan mental. Jakarta: PT Gunung Agung.
- Gunarsa, S. D. 2001. Psikologi Untuk Membimbing. Penerbit : PT. BPK Gunung Mulia.
- Hasyim, M. F. (2008). Agama dan kesehatan mental. Diakses tanggal 4 November 2009 pukul 9.46 pm dari <http://yodisetyawan.wordpress.com/2008/05/19/agama-dan-kesehatan-mental/>
- Hurlock, E. B. 2004. Adolescent Development, Fourth Edition. Tokyo: Mc GrawHill.
- Kesehatan Mental. Diakses tanggal 4 November 2009 pukul 9.13 pm dari <http://www.wattpad.com/109080-kesehatan-mental>
- Latipun, (2010), *Psikologi Konseling*, Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.

- Mental yang Tidak Sehat Sebabkan Anak Suka Mem-bully Temannya – detikHealth. Diakses Kamis, 25 Okt 2012 09:52 WIB
- Nation, M., Vieno, A., Perkins, D. O., & Santinello, M. (2007). Bullying in school and adolescent sense of empowerment: An analysis of relationship with parents, friend, and teachers. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. Vol 10 (3), p. 115-127.
- Pelaku Bullying Ternyata Lebih Mungkin Memiliki Gangguan Mental. <http://doktersehat.com/pelaku-bullying-ternyata-lebih-mungkin-memiliki-gangguan-mental>
- Usman, I. (2013). Kepribadian, Komunikasi, Kelompok Teman Sebaya, Iklim Sekolah Dan Perilaku bullying. *Jurnal Humanistik*. Vol X No. 1, p. 49-60.
- WHO (*World Health Organization*). (2014). *Health Topics; Adolescent Health*: UMM

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

Dessy Saputry
STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung

*Corresponding author: Email : 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 keputusan.

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

PENDAHULUAN

Lahirnya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional telah memberikan angin segar bagi usaha pembaharuan dan peningkatan mutu pendidikan. Dalam usaha pembaharuan dan peningkatan itu, peningkatan mutu pengajaran bahasa - dalam hal ini bahasa Indonesia - merupakan salah satu hal penting. Hal

itu sejalan dengan fungsi bahasa Indonesia antara lain sebagai bahasa pengantar pendidikan di semua jenis dan jenjang pendidikan di Indonesia.

Secara umum, bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa juga diharapkan

dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaannya, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia

Di lingkungan sekolah, mata pelajaran bahasa Indonesia mulai diberikan di sekolah dasar (SD) Pengajaran ini berlanjut pada tingkat menengah yakni SMP dan SMA, bahkan pada tingkat tinggi yakni perguruan tinggi. Pada tingkat tinggi, bahasa Indonesia menjadi Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU). Ini artinya pelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk terus diajarkan dan dipelajari.

Pengajaran bahasa Indonesia dasar ini dimaksudkan untuk memperkaya khazanah kebahasaan siswa sedini mungkin. Pada dasarnya dapat dikatakan bahwa bahasa inilah yang akan menentukan arah perkembangan seorang siswa. Kalau bahasanya sudah baik, maka untuk memahami ilmu-ilmu yang lain akan baik pula. Dengan demikian, tidak perlu heran dan mempertanyakan kembali apabila pembelajaran bahasa Indonesia dijadikan pembelajaran di sekolah-sekolah, mulai sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah antara lain dimaksudkan agar: [a] siswa menghargai dan membanggakan

bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara; [b] siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan cepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan; [c] siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial; [D] siswa memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan menulis); dan [e] siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (Depdiknas, 2006: 124-125).

Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu, anak harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar (Lerner, 1988:349).

Kemampuan membaca tidak hanya memungkinkan seseorang meningkatkan keterampilan kerja dan penguasaan berbagai bidang akademik, tetapi juga memungkinkan berpartisipasi dalam kehidupan sosial-budaya, politik, dan memenuhi kebutuhan emosional (Mercer, 1979:197). Membaca juga bermanfaat untuk rekreasi atau untuk memperoleh kesenangan. Mengingat banyaknya manfaat kemampuan membaca, maka anak harus belajar membaca dan kesulitan belajar

membaca kalau dapat harus diatasi secepat mungkin.

Tahap keterampilan membaca cepat atau lancar umumnya terjadi pada saat anak-anak duduk di kelas dua atau kelas tiga. Untuk dapat menguasai keterampilan membaca cepat atau nyaring menurut Mercer (1979:203) diperlukan pemahaman tentang hubungan simbol-bunyi.

Membaca merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas fisik terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Orang dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol bahasa dengan tepat, dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.

Meskipun tujuan akhir membaca adalah untuk memahami isi bacaan, tujuan semacam itu ternyata belum dapat sepenuhnya dicapai oleh anak-anak, terutama pada saat awal membaca. Banyak anak yang dapat membaca secara lancar suatu bahan bacaan tetapi tidak memahami isi bahan bacaan tersebut. Ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca bukan hanya terkait erat dengan kematangan gerak motorik mata tetapi juga tahap perkembangan kognitif.

Kesulitan belajar membaca sering disebut juga disleksia (*dyslexia*). Perkataan disleksia berasal dari bahasa Yunani yang artinya "kesulitan membaca". Ada nama-nama lain yang menunjuk kesulitan belajar membaca, yaitu *corrective readers* dan *remedial readers*, sedangkan kesulitan belajar membaca yang berat sering disebut aleksia (*alexia*) (Leaner, 1981: 295).

Bryan dan Bryan dalam Mercer (1979:200) mendefinisikan disleksia sebagai suatu sindrom kesulitan dalam mempelajari komponen-komponen kata dan kalimat, dan belajar segala sesuatu yang berkenaan dengan waktu, arah dan masa.

Menurut Mercer (1983:309) ada empat kelompok karakteristik kesulitan belajar membaca, yakni 1) berkenaan dengan kebiasaan membaca, 2) kekeliruan mengenal kata, 3) kekeliruan pemahaman dan 4) gejala-gejala serbaneka.

Menurut Hargrove (1984: 171), bahwa anak-anak berkesulitan membaca permulaan mengalami berbagai kesalahan dalam membaca sebagai berikut: penghilangan kata atau huruf, penyelipan kata, penggantian kata, pengucapan ka makna berbeda, pengucapan kata salah tetapi makna sama, pengucapan kata salah dan tidak bermakna, pengucapan kata dengan bantuan guru, pengulangan, pembalikan kata, pembalikan huruf, kurang memperhatikan tanda baca, pembetulan sendiri, ragu-ragu dan tersendat-sendat.

Menurut Hargrove dan Poteet (1984:170), ada 13 jenis perilaku yang mengidentifikasi bahwa anak berkesulitan belajar membaca lisan kelas permulaan. Adapun berbagai perilaku tersebut adalah: 1). Menunjuk tiap kata yang sedang dibaca. 2). Menelusuri tiap baris yang sedang dibaca dari kiri ke kanan dengan jari. 3). Menelusuri tiap baris bacaan ke bawah 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). Melakukan analisis tetapi tidak mensintesis, 13). Adanya nada suara yang aneh atau tegang yang menandakan keputusasaan.

METODE PENELITIAN

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).

PEMBAHASAN

Praktik membaca lisan pada anak berbeda dengan praktik membaca pada orang dewasa. Membaca pada anak mungkin berbentuk aktivitas mencermati lingkungan materi tercetak, mencermati gambar pada buku cerita, menunjuk tulisan secara hati-hati, mencermati buku, label, kuitansi, surat kabar, majalah, dan mulai membaca secara independen (Fisher, 1991).

Untuk mengetahui berbagai jenis perilaku dan kesalahan atau kekeliruan dalam membaca lisan pada murid-murid SD N 2 Bulukarto, peneliti menyajikan daftar cek kepada setiap anak. Berdasarkan daftar cek tersebut guru dapat melakukan tindakan korektif terhadap kesulitan belajar membaca lisan pada anak-anak kelas permulaan SD.

Berbagai perilaku dan kesalahan atau kekeliruan membaca lisan yang muncul pada anak-anak SD kelas permulaan, kelas satu sampai tiga SDN 2 Bulukarto, adalah

hampir semua anak bisa mengucapkan atau melafalkan semua bunyi vokal dan konsonan, bisa melafalkan gabungan huruf konsonan-vokal: pa, ba, ta, bisa melafalkan. Meski ada beberapa anak yang mengalami kesulitan melafalkan bunyi konsonan r dilafalkan l, misal pada kata lapar diucapkan lapal, konsonan s dilafalkan es, seperti pada kata adik beli es dilafalkan adik beli en, konsonan f dilafalkan p seperti pada kata Fajar diucapkan Pajar. Anak-anak membaca lisan sambil menunjuk tiap kata yang sedang dibaca, menelusuri tiap baris yang sedang dibaca dari kiri ke kanan dengan jari, ada beberapa anak yang tegang, menempatkan buku dengan cara aneh, mencari dan sering melihat pada gambar yang ada di sekitar bacaan.

Ada beberapa anak yang tidak dapat melafalkan huruf diftong- vokal seperti pada kata nya-nyi, ngu-rus, nge-pel, tidak dapat melafalkan vokal rangkap pada kata ber-ba-gai, hari-mau, pu-lau. tidak dapat melafalkan gabungan konsonan-vokal konsonan, ba-pak, ka-pal, pas-ti, tidak dapat melafalkan gabungan vokal-konsonan as-pal, ir-na. tidak dapat membedakan huruf yang bentuknya hampir sama (b-d, p-g,m-n-u-w). Pembalikan huruf terjadi karena anakbingung posisi kiri-kanan, atau atas-bawah. Pembalikan terjadi terutama pada huruf-huruf yang hampir sama seperti d dengan b, p dengan q, m dengan n atau w.

Anak-anak ketika membaca lisan mereka ada yang menempatkan buku terlalu dekat dengan mata dan mulutnya komat-komit. Anak-anak yang ragu-ragu terhadap kemampuannya sering membaca dengan tersendat-sendat. Murid yang ragu-ragu dalam membaca sering

dianggap bukan suatu kesalahan. Meskipun demikian guru umumnya berupaya untuk memperbaiki karena dianggap sebagai kebiasaan yang tidak baik. Keraguan dalam membaca juga sering disebabkan anak kurang mengenal huruf atau karena kekurangan pemahaman. Kadang anak melakukan pembetulan sendiri jika ia menyadari adanya kesalahan, karena kesadaran akan adanya kesalahan, anak lalu mencoba membetulkan sendiri bacaannya.

Anak berkesulitan belajar membaca sering memperlihatkan kebiasaan membaca yang tidak wajar. Mereka sering memperlihatkan adanya gerakan-gerakan yang penuh dengan ketegangan seperti mengernyitkan kening, gelisah, irama suara meninggi, atau menggigit bibir. Mereka juga sering memperlihatkan perasaan tidak aman yang ditandai dengan perilaku menolak untuk membaca, menangis atau mencoba melawan guru. Pada saat membaca mereka sering kehilangan jejak sehingga sering terjadi pengulangan atau ada baris yang terlompat sehingga tidak terbaca. Mereka juga sering memperlihatkan adanya gerakan kepala ke arah lateral, ke kiri atau ke kanan, dan kadang-kadang meletakkan kepalanya pada buku. Anak berkesulitan belajar membaca juga sering memegang buku bacaan yang terlalu menyimpang dari kebiasaan anak normal, yaitu jarak antara mata dan buku bacaan kurang dari 15 inci (kurang lebih 37,5 cm).

Anak berkesulitan belajar membaca sering mengalami kekeliruan dalam mengenal kata. Kekeliruan jenis ini mencakup penghilangan, penyisipan, penggantian, pembalikan, salah ucap, perubahan tempat, tidak mengenal

kata, dan tersentak-sentak. Gejala penghilangan tampak misalnya pada saat dihadapkan pada bacaan : “Bunga mawar merah” dibaca oleh anak: “Bunga merah”. Penyisipan terjadi jika anak menambahkan kata pada kalimat yang sedang dibaca; misalnya, “Bapak pergi ke rumah paman” dibaca oleh anak “Bapak dan ibu pergi ke rumah paman”. Penggantian terjadi jika anak menggantikan kata pada kalimat yang sedang dibaca, misalnya, “itu buku Kakak”, dibaca “itu buku Bapak”. Pembalikan tampak seperti pada saat seharusnya anak mengucapkan “ubi”, tetapi dibaca “ibu” dan kesalahan ucap tampak pada saat membaca tulisan “namun”, dibaca “nanum”. Gejala perubahan tempat tampak seperti pada saat membaca “Ibu pergi ke pasar” dibaca “Ibu ke pasar pergi”. Gejala keraguan tampak pada saat anak berhenti membaca suatu kata dalam kalimat karena tidak dapat mengucapkan kata tersebut. Mereka sering membaca dengan irama yang tersentak-sentak karena sering berhadapan dengan kata-kata yang tidak dikenal ucapannya.

Penghilangan huruf atau kata sering dilakukan oleh anak berkesulitan belajar membaca oleh karena adanya kekurangan dalam mengenal huruf, bunyi bahasa (fonik) dan bentuk kalimat. Penghilangan huruf atau kata biasanya terjadi pada pertengahan atau akhir kata atau kalimat. Penghilangan huruf atau kata biasanya terjadi pada pertengahan atau akhir kata atau kalimat. Penyebab lain dari adanya penghilangan tersebut adalah karena anak menganggap huruf atau kata yang dihilangkan tersebut tidak diperlukan. Contoh penghilangan huruf atau kata adalah “baju anak itu merah” dibaca “baju itu merah” ; atau

“Adik membeli roti” dibaca “Adik beli roti”.

Penyelipan kata terjadi karena anak kurang mengenal huruf, membaca terlalu cepat, atau karena bicaranya melampaui kecepatan membacanya, contoh dari kesalahan ini misalnya pada saat anak seharusnya membaca “baju mama di lemari”, dibaca” baju mama ada di lemari”.

Penggantian kata merupakan kesalahan yang banyak terjadi hal ini mungkin disebabkan karena anak mungkin tidak memahami kata tersebut sehingga hanya menerka-nerka saja. Contoh penggantian kata yang tidak mengubah makna adalah, “Tas Ayah di dalam mobil” dibaca oleh anak “Tas Bapak di dalam mobil”.

Pengucapan kata dengan bantuan guru terjadi jika guru ingin membantu anak melafalkan kata-kata. Hal ini terjadi karena sudah beberapa menit ditunggu oleh guru anak belum juga melafalkan kata-kata yang diharapkan. Anak yang memerlukan bantuan semacam ini biasanya karena adanya kekurangan dalam mengenal huruf atau karena takut risiko jika terjadi kesalahan. Anak semacam ini biasanya juga memiliki kepercayaan diri yang kurang, terutama pada saat menghadapi tugas membaca.

Berbagai perilaku dan kesalahan atau kekeliruan membaca lisan yang telah dikemukakan dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam menyusun alat diagnosis informal.

Fungsi utama bahasa bagi anak ialah berkomunikasi. Jauh sebelum anak mampu menyatakan sesuatu dengan bahasa, ia telah menunjukkan kemampuan berkomunikasi. Perkembangan selanjutnya ialah anak mulai mengucapkan kata dan kalimat. Kalimat pertama yang diucapkan

anak disebut kalimat telegram (*telegraphic speech*) karena pendek-pendek, terdiri atas satu-dua kata (Brown & Faser, 1963). Misalnya anak mengatakan “baju, papa” (Suyanto, 2008:142).

Asesmen kesulitan belajar membaca lisan anak SD kelas 1 sampai 3 sebagai kelas permulaan dapat dilakukan melalui instrumen formal dan informal. Guru dapat menggunakan instrumen informal sebagai landasan dalam memberikan pengajaran remedial. Asesmen informal dapat digunakan untuk mengidentifikasi adanya berbagai kesalahan dalam membaca lisan.

Ada beberapa metode pengajaran membaca lisan bagi anak yang bisa dipakai dalam memperbaiki keadaan ini antara lain metode membaca dasar dan metode fonik. Metode membaca dasar umumnya menggunakan pendekatan eklektik yang menggabungkan berbagai prosedur untuk mengajarkan kesiapan, perbendaharaan kata, mengenal kata, pemahaman, dan kesenangan membaca (Lerner, 1988; 371). Metode membaca dasar umumnya dilengkapi dengan suatu rangkaian buku dan sarana penunjang lain, yang disusun dari taraf yang sederhana ke taraf yang lebih sukar. Sesuai dengan kemampuan atau tingkat kelas anak-anak. Metode ini biasanya digunakan secara bersinambungan, dari kelas satu hingga kelas enam. Karena metode ini tidak harus mengikuti suatu prosedur tertentu, makam menjadi sangat fleksibel dan mudah ubah.

Metode Fonik menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi huruf. Dengan demikian, metode fonik lebih sintesis dari pada analitis. Pada mulanya anak diajak mengenal bunyi-bunyi huruf,

kemudian mensintetiskan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata dan kata. Untuk memperkenalkan bunyi berbagai huruf biasanya mengingatkan huruf-huruf tersebut dengan huruf depan berbagai nama benda yang sudah dikenal anak seperti huruf A dengan gambar ayam. Huruf B dengan gambar buku, dan sebagainya. Salah satu cara membaca dalam metode fonik bias dilakukan dengan mengeja huruf demi huruf pada saat membaca atau menulis kata. Misalnya kata "MAKAN" dapat dieja menjadi /EM/ /A/= /MA/ dan /KA/ /A/ /EN/= /KAN/.

SIMPULAN

Pada awal masuk SD anak harus belajar membaca dan kesulitan belajar membaca hendaknya segera di atasi agar anak dapat mempelajari berbagai bidang studi melalui membaca. Membaca bukan hanya mengucapkan bahasa tulis tetapi juga memahami maknanya.

Mempersiapkan anak untuk membaca huruf dimulai sejak bayi dilahirkan. Ada lima tahapan perkembangan membaca, yaitu 1) kesiapan membaca, 2) membaca permulaan, 3) keterampilan membaca cepat, 4) membaca luas, dan 5) membaca yang sesungguhnya.

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum: Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdikbud.
- Fisher, B. 1991. "Reading and Writing in a Kindergarten Classroom" dalam ERIC Digest. <http://www.ericfacility.net>.
- Hargrove, L.J; Poteet, J.A., (1984). *Assessment in Spesial Education*, New Jersey: Prentice Hall.
- Lerner, J.W. (1981). *Learning Disabilities*. New Jersey: Houghton Mifflin.
- Mercer. CD. (1979). *Children and Adolescents with Learning Disabilities*, London: Charles E. Merrill.
- Suyanto, S. 2008. *Strategi Pendidikan Anak; Pengenalan dengan Matematika, Sains, Seni, Bahasa, dan Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

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

Devi Nawangsasi¹, Rizky Drupadi², Sugiana³
FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

*Corresponding author, tel/fax: 081369075583, email:
devinawangsasi@gmail.com

Abstract: Early Childhood Character Education: Shaping Child Character into Personal Character in the Era of the Industrial Revolution 4.0. In the process of forming quality humans, character education is very necessary so that humans not only know the virtues (knowing the good), but also feel (feeling the good), loving (loving the good), desiring (desiring the good) and doing the virtues (acting the good). Character refers to a series of attitudes (attitudes), behaviors (behaviors), motivation (motivation), and skills (skills). Reflected by the desire to do the best, intellectual capacity such as critical thinking and moral reasons in situations of injustice, interpersonal and emotional skills that enable a person to interact effectively in a variety of circumstances, as well as a commitment to contribute to his community and society. In fact, education in Indonesia is facing real challenges related to immoral acts that are starting to cause concern. There needs to be a real effort in facing these challenges. This can be done preventive efforts through character education to children from an early age. Early childhood is a unique individual, and has its own uniqueness. Every child born has amazing potential to develop. This age is the right age in an effort to prepare the golden generation to face the challenges of the industrial revolution 4.0 in Indonesia through character education.

Keywords: Character Education, Early Childhood

Abstrak: Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Membentuk Karakter Anak menjadi Pribadi yang Berkarakter di Era Revolusi Industri 4.0. Dalam proses pembentukan manusia berkualitas, pendidikan karakter sangat diperlukan 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: Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang unik, dan memiliki kekhasan tersendiri. Setiap anak yang lahir memiliki potensi yang sangat menakjubkan untuk dikembangkan.

Hampir setiap hari kita disugahi berita tentang tindakan amoral anak-anak dan remaja. Silih berganti televisi dan surat kabar memberitakan pemerkosaan yang korban maupun pelakunya siswa sekolah, mirasantika dikalangan remaja dan anak, tawuran antar sekolah, pengeroyokan, pencurian, dan pornografi yang ternyata 90% pelaku dan pembuatannya adalah remaja dan anak-anak.

Kondisi di atas tentu saja mencemaskan berbagai pihak, terutama orang tua dan pendidik. Lickona (1992) berpendapat bahwa terdapat sepuluh tanda perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa, yaitu: meningkatnya kekerasan dikalangan remaja; ketidakjujuran yang membudaya; semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orangtua, guru, dan figur pemimpin; pengaruh *peer group* terhadap kekerasan; meningkatnya kecurigaan dan kebencian; penggunaan bahasa yang memburuk; penurunan etos kerja; menurunnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara; meningkatnya perilaku merusak diri; dan semakin kaburnya pedoman moral.

Abad 21 ini memberikan tantangan yang sangat besar terhadap krisis dibidang karater. Tantangan di abad ke-21; yaitu *integration of economy, fragmentation of politic, interdependence, high technology, dan new colonization in culture*. Tanatangan ini secara langsung dan tidak langsung berkaitan dengan krisis di bidang karakter

Pendidikan pada abad ini tidak hanya mementingkan pesatnya teknologi akan tetapi perlu diiringi pendidikan karakter yang kuat. Menjadi pribadi yang berkarakter, yang siap menghadapi tantangan kedepan dengan menajdi manusia yang berkhlak mulia dan positif. Pendidikan karakter merupakan fondasi bangsa dan negara yang fundamental untuk diterapkan sejak dini kepada anak-anak. Penguatan karakter harus dimulai dari jenjang PAUD sampai jenjang selanjutnya. Oleh karena itu diperlukan berbagai persiapan dan strategi agar anak usia dini mengembangkan nilai - nilai utama dalam pembentukan karakter yang diharapkan

Setiap orangtua ingin anak-anaknya cerdas dan berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka kelak akan menjadi anak-anak yang unggul dan tangguh menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Perlu disadari bahwa generasi unggul semacam demikian ini tidak akan tumbuh dengan sendirinya. Mereka memerlukan lingkungan subur yang sengaja

diciptakan untuk itu, yang memungkinkan potensi anak dapat tumbuh optimal sehingga menjadi lebih sehat, cerdas, dan berperilaku baik. Dalam hal ini orangtua dan pendidik memegang peranan yang amat penting.

Suasana penuh kasih sayang, mau menerima anak sebagaimana adanya, menghargai potensi anak, memberi rangsangan-rangsangan yang kaya untuk segala aspek perkembangan anak, baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk membangun karakter anak. Sejalan dengan Schultz, Selman dan LaRusso (2003) meyakini bahwa dunia di mana anak-anak menemukan diri mereka hari ini, memahami dan menghargai dengan siapa mereka bersekolah, belajar dan bermain, membuat mereka hidup jauh lebih kaya dan memiliki pengalaman belajar, memperluas cakrawala, dan memecah hambatan tradisional

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan menelaah buku dan jurnal terkait. Hasil dari berbagai telaahliteratur ini akan digunakan untuk mengindikasikan perlunya pendidikan karakter yang sesuai untuk anak yang tidak sekedar pengetahuan dan doktrinasi, tetapi lebih menjangkau wilayah emosi. Selain itu juga dalam proses pembentukan manusia berkualitas, pendidikan karakter amat diperlukan 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).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

A. Konsep Karakter

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, seperti tabiat, watak. Kemudian di dalam kamus psikologi dinyatakan bahwa karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang, biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap.

Karakter mengacu pada serangkaian sikap (attitudes), perilaku (behaviors), motivasi (motivation), dan keterampilan (skills). Karakter meliputi sikap seperti 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, dan komitmen untuk berkontribusi dengan komunitas dan masyarakatnya.

Karakteristik adalah realisasi perkembangan positif sebagai individu (intelektual, sosial, emosional, dan etika). Individu yang berkarakter baik adalah seseorang yang berusaha melakukan yang terbaik (Battistich, 2008).

Dari beberapa pengertian tersebut di atas, dapat dikemukakan bahwa karakter adalah kualitas atau kekuatan mental dan moral, budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan individu lain.

Dengan demikian dapat dikemukakan juga bahwa karakter pendidikan adalah kualitas atau kekuatan mental dan moral, budi pekerti dari nilai-nilai dan keyakinan

yang ditanamkan dalam proses pendidikan yang merupakan kepribadian khusus yang harus melekat pada peserta didik.

Peserta didik dapat dikatakan berkarakter kuat dan baik jika telah berhasil menyerap nilai dan keyakinan yang telah ditanamkan dalam proses pendidikan serta digunakan sebagai kekuatan moral dan spiritual dalam kepribadiannya untuk menjalankan tugas dan kewajibannya mengelola alam (dunia) sehingga bermanfaat bagi kebaikan dirinya, keluarganya, masyarakat, dan alam semesta.

Pendidikan karakter merupakan upaya yang harus melibatkan semua pihak baik orangtua, keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Pembentukan dan pendidikan karakter tidak akan berhasil selama antar lingkungan pendidikan tidak ada kesinambungan dan keharmonisan.

Dengan demikian orangtua dan keluarga sebagai lingkungan pembentukan dan pendidikan karakter pertama dan utama harus lebih diberdayakan. Sedangkan pendidikan karakter melalui sekolah, tidak semata-mata pembelajaran pengetahuan atau akademis, lebih dari itu yaitu penanaman moral, nilai-nilai etika, estetika, budi pekerti yang luhur dan sebagainya.

Pendidikan karakter di Indonesia didasarkan pada sembilan pilar karakter dasar menjadi tujuan pendidikan karakter. Kesembilan pilar karakter dasar tersebut adalah: (1) cinta kepada Tuhan dan alam semesta beserta isinya, (2) tanggung jawab, disiplin dan mandiri, (3) jujur, (4) hormat dan santun, (5) kasih sayang, peduli, dan kerja sama, (6) percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah, (7) keadilan dan

kepemimpinan, (8) baik dan rendah hati, serta 9) toleransi, cinta damai dan persatuan. Hal ini berbeda dengan karakter dasar yang dikembangkan di negara lain, serta karakter dasar yang dikembangkan oleh Ari Ginanjar (2007) melalui ESQ-nya seperti: (1) Jujur, (2) Tanggung jawab, (3) Disiplin, (4) Visioner, (5) Adil, (6) Peduli, (7) Kerja sama.

B. Prinsip Pengembangan Karakter di Sekolah

Menurut T. Lickona, E. Schpas & C. Lewis (2003), pendidikan karakter harus didasarkan pada sebelas prinsip berikut:

1. Mempromosikan nilai-nilai dasar etika sebagai basis karakter.
2. Mengidentifikasi karakter secara komprehensif supaya mencakup pemikiran, perasaan dan perilaku.
3. Menggunakan pendekatan yang tajam, proaktif dan efektif untuk membangun karakter.
4. Menciptakan komunitas sekolah yang memiliki kepedulian.
5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan perilaku yang baik.
6. Memiliki kecakapan terhadap kurikulum yang bermakna dan menantang yang menghargai semua siswa, membangun karakter mereka dan membantu mereka untuk sukses.
7. Mengusahakan tumbuhnya motivasi diri pada para siswa.
8. Memfungsikan seluruh staf sekolah sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab untuk pendidikan karakter dan setia dengan nilai dasar yang sama.
9. Adanya pembagian kepemimpinan moral dan dukungan luas dalam

membangun inisiatif pendidikan karakter.

10. Memfungsikan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam usaha membangun karakter.
11. Mengevaluasi karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai guru-guru karakter, dan manifestasi karakter positif dalam kehidupan siswa.

PEMBAHASAN

A. Strategi Pengembangan Karakter

Pendidikan karakter menurut *Heritage Foundation* (Ratna Megawangi, 2006), bertujuan membentuk manusia secara utuh (holistik) yang berkarakter, yaitu mengembangkan aspek fisik, emosional, sosial, kreatifitas, spiritual dan intelektual siswa secara optimal. Selain itu, juga untuk membentuk manusia yang *lifelong learners* (pembelajar sejati).

Strategi yang dapat dilakukan pendidik untuk mengembangkan pendidikan karakter adalah sebagai berikut.

1. Menerapkan metode belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa, yaitu metode yang dapat meningkatkan motivasi siswa karena seluruh dimensi manusia terlibat terlibat secara aktif dengan diberikan materi pelajaran yang kongkret, bermakna, serta relevan dalam konteks kehidupannya (*student active learning, contextual learning, inquiry based learning, integrated learning*).
2. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (*conducive learning community*) sehingga anak dapat belajar dengan efektif di dalam suasana yang

memberikan rasa aman, penghargaan, tanpa ancaman, dan memberikan semangat.

3. Memberikan pendidikan karakter secara eksplisit, sistematis, dan berkesinambungan dengan melibatkan aspek *knowing the good, loving the good, dan acting the good*.
4. Metode pengajaran yang memperhatikan keunikan masing-masing anak, yaitu menerapkan kurikulum yang melibatkan juga 9 aspek kecerdasan manusia.
5. Seluruh pendekatan di atas menerapkan prinsip-prinsip *Developmentally Appropriate Practices*.
6. Membangun hubungan yang *supportive* dan penuh perhatian di kelas dan seluruh sekolah. Yang pertama dan terpenting adalah bahwa lingkungan sekolah harus berkarakteristik aman serta saling percaya, hormat, dan perhatian pada kesejahteraan lainnya.
7. Model (contoh) perilaku positif. Bagian terpenting dari penataan lingkungan yang *supportive* dan penuh perhatian dan penuh perhatian di kelas adalah teladan perilaku penuh perhatian dan penuh penghargaan dari guru dalam interaksinya dengan siswa.
8. Menciptakan peluang bagi siswa untuk menjadi aktif dan penuh makna termasuk dalam kelas dan seluruh sekolah. Sekolah harus menjadi lingkungan yang lebih demokratis sekaligus tempat bagi siswa untuk membuat keputusan dan tindakannya.
9. Mengajarkan keterampilan sosial dan emosional secara esensial. Bagian terpenting dari peningkatan perkembangan

positif siswa termasuk pengajaran langsung keterampilan sosial-emosional, seperti mendengarkan ketika orang lain berbicara, mengenali dan mengelola emosi, menghargai perbedaan, dan menyelesaikan konflik melalui cara lemah lembut yang menghargai kebutuhan (kepentingan) masing-masing.

10. Melibatkan siswa dalam wacana moral. Isu moral adalah esensi pendidikan anak untuk menjadi prososial, moral manusia.
11. Membuat tugas pembelajaran yang penuh makna dan relevan untuk siswa.
12. Tak ada anak yang terabaikan. Tolak ukur yang sesungguhnya dari kesuksesan sekolah termasuk pendidikan ‘semua’ siswa untuk mewujudkan seluruh potensi mereka dengan membantu merekamengembangkan bakat khusus dan kemampuan mereka, dan dengan membangkitkan pertumbuhan intelektual, etika, dan emosi mereka.

B. Langkah-Langkah Pengembangan Karakter

Berdasarkan sembilan karakter dasar menurut Heritage Foundation, maka dapat dibangun karakter sebagai berikut:

1. Bertanggung Jawab

Anak yang bertanggung jawab dapat melaksanakan apa yang dijanjikannya sehingga ia dapat dipercaya. Anak masing-masing bertanggung jawab atas perbuatan, perkataan, pemikiran, dan pilihan sendiri. Ada enam cara untuk membuat pilihan-pilihan yang bertanggung jawab: (1) Renungkanlah (*Consider*) apa yang

mungkin terjadi, berpikirlah sebelum berbuat, (2) Bantulah (*Help*) diri bertanggung jawab dengan membiasakan diri terorganisasikan, (3) Patuhilah (*Obey*) aturan-aturan dan hukum di rumah, di sekolah, dan di komunitas, (4) Abaikanlah (*Ignore*) ide-ide buruk yang muncul. Gantilah apa yang anak kerjakan atau pikirkanlah sesuatu yang baik sebagai gantinya, (5) Pilihlah (*Choose*) pilihan yang terbaik bagi anak maupun bagi sesama, yang terasa benar dalam hati. (6) Raihlah (*Earn*) kepercayaan sesama dengan menunjukkan bahwa anak bisa diandalkan.

2. Jujur

Anak telah bersikap jujur ketika ia mengatakan yang sebenarnya atau tidak berbohong dan memperlakukan orang lain secara adil. Ada enam cara/langkah untuk menjadi orang jujur: (1) Pertahankanlah (*Hold on*) diri anda yang sesungguhnya. Selalu apa adanya tentang siapa anda, (2) Akuilah (*Own Up*) kesalahan-kesalahan yang anda perbuat, seandainyaapun anda takut mendapatkan masalah. Ingatlah bahwa berbohong itu menuntun anda kepada masalah yang lebih parah, (3) Janganlah pernah (*Never*) berdiam diri kalau harus mengatakan yang sebenarnya. Kalau anda mengetahui tentang suatu kebohongan dan tidak mengatakan apapun, maka anda membiarkan kebohongan itu berlanjut, (4) Raihlah (*Earn*) kepercayaan sesama dengan memenuhi janji-janji anda kepada mereka dan dengan tidak pernah menipu. Kembalikan apapun yang anda pinjam, dan janganlah pernah mengambil apapun tanpa meminta izin, (5) Berhenti (*Stop*) dan berpikirlah tentang apa yang sesungguhnya terjadi sehingga anda

bisa menceritakannya dengan sebenarnya. Juga pikirkanlah tentang apa yang mungkin terjadi kalau anda tidak mengatakan yang sebenarnya, (6) Katakanlah (*Tell*) kepada anak, bahwa anda telah berjanji untuk selalu mengatakan yang sebenarnya.

3. Hormat Terhadap Sesama

Sikap hormat adalah kepedulian yang khusus. Anda bisa menghormati orang yang anda kenal baik, dan juga orang yang sama sekali tidak anda kenal itu karena bagian dari sikap hormat adalah menghargai sesama manusia. Ada tujuh Cara/langkah untuk menunjukkan sikap hormat: (1) Ulurkanlah (*Reach out*) tangan kepada sesama dan pelajarilah tentang kepercayaan dan adat istiadat mereka, (2) Nikmatilah (*Enjoy*) perbedaan diantara orang-orang, itulah yang menjadikan kehidupan menarik, (3) Tunjukkanlah (*Show*) sikap hormat terhadap aturan dan hukum dengan mematuhi, (4) Gunakanlah (*Put on*) tatakrama yang sebaik mungkin. Berbicaralah dengan sopan, bantulah sesama, dan pilihlah kata-kata yang baik, (5) Makanlah (*Eat*) makanan yang bergizi, tidur dan olah raga yang cukup, pelajari kebiasaan-kebiasaan sehat, dan hormatilah dirimu sendiri, (6) Bersikaplah peduli (*Care*) terhadap tanaman, hewan, udara, dan air yang dibutuhkan makhluk hidup, (7) Perlakukanlah (*Treat*) harta benda kepunyaan sendiri atau pun kepunyaan orang lain dengan hati-hati.

4. Peduli

Peduli adalah bagaimana anda saling memperlakukan sesama dengan baik. Menunjukkan kepedulian artinya bersikap baik hati, mau berbagi, menolong, dan memberi. Ada enam cara/langkah untuk menjadi semakin

peduli: (1) Pedulikanlah (*Care*) anak. Bersikaplah baik hati, membantu, dan mau berbagi, (2) Tanyakanlah (*Ask*) kabar anak dan kegiatan anak hari itu. Jadilah pendengar yang baik, (3) Hormatilah (*Respect*) anak, sesama, harta benda, hewan, tumbuhan, serta bumi, (4) Libatkanlah (*Include*) anak dalam kegiatan yang bisa ia lakukan bersama, (5) Jangan pernah (*Never*) mendendam, (6) Memberilah (*Give*). Bantulah anak merasa senang membantu orang lain.

5. Toleransi

Toleransi adalah menghargai keberagaman manusia, berbagai nilai positif, serta bermacam peran manusia yang memiliki latar belakang, suku, agama, negara, dan budaya yang berbeda. Sikap toleransi merupakan kesiapan untuk saling menghormati perbedaan dan perilaku yang dimiliki orang lain, melalui proses belajar yang dicirikan dengan sikap menghormati, menerima perbedaan gender, etnik, ras, budaya, kelas sosial, agama, dan menghargai hak asasi manusia serta menghormati pentingnya hidup damai.

6. Mau Bekerjasama

Kerjasama artinya bekerja atau bermain bersama dengan damai demi tercapainya tujuan umum. Bekerjasama untuk mencapai suatu sasaran adalah salah satu cara manusia bekerja.

SIMPULAN

Pendidikan karakter dalam rangka menjawab tantangan abad 21 bangsa di merupakan hal yang perlu dilakukan. Berbagai bentuk kejahatan dan tindakan tidak bermoral di kalangan anak dan remaja menunjukkan bahwa anak didik kita belum memiliki karakter yang baik. Hal ini mengindikasikan perlunya pendidikan karakter yang sesuai

untuk anak, yang tidak sekedar pengetahuan dan doktrinasi, tetapi lebih menjangkau wilayah emosi. Dalam proses pembentukan manusia berkualitas, pendidikan karakter amat diperlukan 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*).

Metode pendidikan melalui otak kiri dengan hafalan konsep (*memorization in learning*), latihan mekanik dalam bentuk drill, harus diubah dengan metode yang lebih menekankan pada otak kanan dengan perasaan, cinta, serta pembiasaan dan amalan kebajikan di dalam keluarga maupun sekolah.

Pendidikan karakter sangat baik apabila telah dimulai sejak dini, termasuk dalam wilayah formal, informal, dan nonformal. Pendidikan karakter pada usia dini sangat membutuhkan contoh (*modelling*) dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari (*habit*). Dalam wilayah pengetahuan emosi, pendidikan karakter dapat dilakukan melalui cara-cara yang sesuai *Developmentally Appropriate Practices (DAP)*, yaitu pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustian, Ari Ginanjar. 2007. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual: ESQ*. Jakarta: Arga
- Battistich, Victor. 2008. *Character Education, Prevention, and Positive Youth Development*, Illinois: University of Missouri, St. Louis

Lickona, T. 1992. *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*, New York: Bantam Books

Lickona, T, Schaps, E., & Lewis, C. 2003. *CEP's Eleven Principles of Effective Character Education*, Washington, DC: Character Education Partnership

Megawangi, Ratna. 2006. *Membangun SDM Indonesia melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter*, Versi Web

Schultz, L.H., Selman, R.L., Larusso, A.D. (2003). The assessment of psychosocial maturity in children and adolescents implications for the evaluation of schoolbased character education programs. *Journal Of Research In Character*, 1(2). ISSN: 1543-1223

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 DALAM PEMBENTUKAN SIKAP PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Deviyanti Pangestu^{1*}, Maman Surahman²

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

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

***Abstract: Effectiveness of Learning Curriculum 2013 In Attitude Formation of students in elementary school.** Attitude is one of the factors that influence the learning process and greatly influences the learning outcomes to be obtained by students. Each student has different characteristics, as well as the tendencies they have. The purpose of this study is to describe the effectiveness of 2013 curriculum learning in shaping the attitudes of students in elementary schools. This research is descriptive qualitative. The data source used was purposive sampling which was shown to school principals, teachers, and students. Data collection techniques with the method of observation, interviews and documentation. The results showed that: (1) The formation of student attitudes, namely the attitude of responsibility, independent attitude and confidence in the learning process was effective; (2) The attitude evaluation system in the 2013 curriculum learning conducted by the teacher has been effective, the teacher has also been maximized in conducting the attitude aspect evaluation stage; (3) The results of forming students' attitudes based on 2013 curriculum learning that were carried out were already effective.*

***Key words:** learning effectiveness, curriculum 2013, attitude formation*

Abstrak: Efektivitas Pembelajaran Kurikulum 2013 Dalam Pembentukan Sikap Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Sikap merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh peserta didik. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, begitu pula dengan kecenderungan sikap yang dimilikinya. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas pembelajaran kurikulum 2013 dalam pembentukan sikap peserta didik di Sekolah Dasar. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah purposive sampling yang ditunjukkan kepada kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pembentukan sikap peserta didik yaitu sikap tanggung jawab, sikap mandiri dan percaya diri dalam proses pembelajaran yang sudah efektif; (2) Sistem penilaian sikap pada pembelajaran kurikulum 2013 yang dilakukan pendidik sudah efektif, pendidik juga sudah maksimal dalam melakukan tahap penilaian aspek sikap; (3) Hasil pembentukan sikap peserta didik berdasarkan pembelajaran kurikulum 2013 yang dilaksanakan sudah efektif.

Kata Kunci : efektivitas pembelajaran, kurikulum 2013, pembentukan sikap

PENDAHULUAN

Pada kurikulum 2013 terdapat Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang merupakan kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Salah satu kriteria kelulusan yang harus dimiliki oleh siswa adalah sikap. Sikap dapat diperoleh melalui aktivitas-aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Aktivitas-aktivitas tersebut dapat berupa kegiatan pembelajaran didalam kelas.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 terdapat dua modus pembelajaran yang dinyatakan dalam Permendikbud no 81 A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum, yaitu pembelajaran langsung dan pembelajaran tidak langsung. Dalam pembelajaran langsung peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik yang telah dirancang dalam suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sedangkan pembelajaran tidak langsung merupakan pembelajaran yang tidak dirancang didalam RPP tetapi terdapat didalam proses pembelajaran langsung. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap siswa. Dalam proses pembelajaran pendidik lebih cenderung menekankan pemahaman konsep dan keterampilan peserta didik dibandingkan dengan peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Aunillah (2011:18) menyatakan, bahwa aspek afektif memegang peranan yang sangat penting terhadap tingkat kesuksesan seseorang dalam bekerja maupun dalam menghadapi kehidupan secara keseluruhan.

Sikap merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh peserta didik. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, begitu pula dengan kecenderungan sikap yang dimilikinya. Sebagaimana yang kita ketahui, pembelajaran merupakan segala usaha yang dilakukan seorang pendidik agar terjadi belajar pada diri peserta didik.

Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektual saja, tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa. Hal ini disebabkan pendidikan bukan sekedar transfer informasi tentang ilmu pengetahuan dari pendidik ke peserta didik, melainkan suatu proses pembentukan sikap. Menurut Slameto (2010:2) sikap terbentuk melalui pengalaman yang berulang-ulang, imitasi, sugesti dan melalui identifikasi.

Menurut Kemendikbud (2013) di dalam kurikulum 2013 yang dinyatakan dalam Permendikbud no 81 A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum menyatakan, bahwa KD-1 dan KD-2 dari KI-1 dan KI-2 tidak harus dikembangkan dalam indikator karena keduanya dicapai melalui proses pembelajaran yang tidak langsung. Indikator dikembangkan hanya untuk KD-3 dan KD-4 yang dicapai melalui proses pembelajaran langsung. Sikap yang terdapat didalam KI-1 dan KI-2 didalam proses pembelajaran tanpa adanya perencanaan khusus didalam rancangan pembelajaran (RPP).

Penelitian ini penting dilakukan karena didalam kurikulum 2013 salah satu Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah sikap. Selain itu kurikulum 2013

merupakan kurikulum yang bertujuan untuk membentuk karakter dengan mengedepankan perlunya membangun karakter bangsa dan juga membimbing siswa agar bersifat positif terhadap segala hal untuk kebaikan masa depan mereka sendiri. Sikap peserta didik juga dikembangkan dalam pendekatan ilmiah (scientific approach). Setiap pokok pembelajaran pendekatan ilmiah terdapat kompetensi yang dikembangkan. Kompetensi tersebut merupakan sikap-sikap yang harus diperoleh siswa selama pembelajaran. Kompetensi yang dapat dikembangkan seperti membentuk sikap mandiri, percaya diri, dan rasa tanggung jawab.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Proses pembelajaran kurikulum 2013 yang pembentukan sikap peserta didik.
2. Sistem penilaian sikap pada pembelajaran kurikulum 2013 di SD Negeri 1 Tanjung Raya
3. Hasil pembentukan sikap peserta didik berdasarkan pembelajaran kurikulum 2013 yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Tanjung Raya

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2012:15) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci.

Teknik yang digunakan adalah *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya

orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan (Sugiyono, 2012 :218).

Subjek penelitian disini adalah sumber data dimana peneliti dapat memperoleh data yang diperlukan dalam rangka penelitian. Untuk mendapatkan sumber data dalam penelitian ini, yang menjadi sumber penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V di SD Negeri 1 Tanjung Raya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kurikulum 2013 sangat menekankan pada pembentukan sikap. Terlebih pada tingkat dasar, karena akan menjadi fondasi bagi tingkatan berikutnya. Peranan sikap dalam kurikulum 2013 menjadi unsur yang paling utama sebagai dasar penilaian keberhasilannya. Sebagai identitas atau jati diri suatu bangsa, sikap merupakan nilai dasar perilaku yang menjadi acuan tata nilai interaksi antar manusia. Sikap seseorang juga bisa dipengaruhi oleh faktor lingkungan disekitarnya. Nilai sikap seseorang dapat ditingkatkan jika lingkungannya dapat mendukung. Dalam hal ini, lingkungan sekolah juga sangat berpengaruh terhadap sikap peserta didik. Lingkungan sekolah yang juga berperan dalam sikap peserta didik adalah pendidik. Oleh karena itu, pendidik harus membentuk nilai sikap peserta didik pada pembelajaran, khususnya pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian kegiatan peserta didik dalam pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 menunjukkan bahwa sikap mandiri, tanggung jawab dan percaya diri ya dimiliki peserta didik sebanyak 20 peserta didik (80%).

Sistem penilaian sikap pada pembelajaran kurikulum 2013 yang dilakukan pendidik sudah efektif, pendidik juga sudah maksimal dalam melakukan tahap penilaian aspek sikap. Hasil pembentukan sikap peserta didik berdasarkan pembelajaran kurikulum 2013 yang dilaksanakan sudah efektif.

Pembahasan

Kesimpulan yang diambil peneliti berdasarkan data hasil wawancara dan observasi tentang pelaksanaan pendidikan sikap pada proses pembelajaran di kelas V berlangsung cukup baik. Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan pendidik yang aktif dalam menjelaskan materi, namun peserta didik pun antusias dalam proses pembelajaran.

Pendidik bukan hanya sebagai penyampai materi, namun juga sebagai motivator bagi para peserta didik. Kebanyakan guru di SD Negeri 1 Tanjung Raya memakai metode diskusi, selain itu juga menggunakan tanya jawab di selasela pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah di sampaikan. Sarana dan prasarana yang dipakai seperlunya sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran. Permasalahan penelitian maupun penelitian tindakan berdasarkan analisis data kualitatif hasil penelitian dari peneliti dengan guru kelas V SD Negeri1 Tanjung Raya. Dalam penelitian ini, pembentukan sikap peserta didik yang akan diamati adalah dari aspek sikap teliti, cermat, percaya diri, dan rasa ingin tahu.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengetahui kondisi awal peserta didik. Kondisi awal siswa diperoleh melalui observasi didik saat proses pembelajaran. Peneliti melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan pendidik kelas V untuk meminta izin sekaligus untuk memperoleh informasi mengenai keadaan kelas, jumlah siswa, kondisi siswa, latar belakang didik, dan bagaimana sikap didik di kelas waktu proses pembelajaran.
2. Sikap pesera didik dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 sudah optimal. Sikap yang diterapkan adalah sikap mandiri, percaya diri, dan tanggung jawab. Pembelajaran pada umumnya masih didominasi oleh peserta didik yang berperan aktif, sehingga proses pembelajaran berjalan efektif.
3. Penilaian sikap yang dilakukan pendidik sudah efektif, pendidik juga sudah maksimal dalam melakukan tahap penilaian aspek sikap.
4. Berdasarkan uraian di atas setelah dilakukan pengamatan bahwa dari aspek sikap yaitu sikap tanggung jawab, sikap mandiri dan percaya diri sudah efektif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunillah, Nurla. 2011. *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Laksana.
- Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayahtullah, Furqon. 2010. *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No.81A tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementrian Pendidikan Nasional (2010). *Buku Pedoman Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*, Jakarta: Direktorat Jenderal Mandikdasmen, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Khan, Yahya. 2010. *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri : Mendongkrak Kualitas Pendidikan*. Yogyakarta: Pelangi Publising
- Kurniasih Imas, Berlin Sani. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- Moleong, Lexy. J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Mudhofir. 1990. *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saifuddin, Azwar. 2012. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sudrajat, Akhmad. 2010. *Konsep Pendidikan Karakter*. Bandung: CV Pustaka.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabet: Bandung.

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PREZI PRESENTATION PADA MATA KULIAH KAJIAN PUISI

Dewi Ratnaningsih¹

Universitas Muhammadiyah Kotabumi Jalan Hasan Kepala Ratu nomor 1052

*Corresponding author, email : ratnadewydj@gmail.com

***Abstrack:** This study is entitled the development of teaching materials based on Prezi Presentation in poetry study courses. The purpose of this research is to look at the feasibility of teaching materials based on prezi presentation in poetry study courses. The method used in this research is the development method. Results obtained Based on the results of the validation of media experts, obtained an average value of 4.41 with a very good category. Based on the results of the validation of linguists it is known that the average value of teaching materials in terms of language is 4.4 with a very good category. The percentage of student response questionnaires was 79.1% with an average value of 3.9. The percentage and average value is a good category. Based on the results of the calculation of the test, it can be seen the average value of students is 77, 9. In accordance with the academic skills calcification table, the value is categorized as good. Based on these things, it can be concluded that the teaching material in the Poetry Study course based on Prezi Presentation is declared appropriate for use.*

Keywords: Teaching Material, Prezi Presentation, Poetry Study

Abstrak: 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

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik guna mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Bahan ajar merupakan salah satu penentu keberhasilan pembelajaran. Bahan ajar yang diberikan harus relevan dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Sadjati (2012:1) menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sesuai kebutuhan pengajar dan peserta didik serta dimanfaatkan secara benar akan menjadi faktor penting yang mampu meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran. Panen dalam Sadjati (2012:5), bahan ajar didefinisikan sebagai bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis lalu digunakan oleh pengajar dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan dua penjelasan tersebut, bahan ajar disimpulkan sebagai materi pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan pengajar dan peserta didik serta disusun secara sistematis. Berdasarkan jenisnya, Heinich dkk (1996:27—37) membagi jenis-jenis bahan ajar berdasarkan mekanisme atau cara penyampaiannya. Adapun mekanisme dan cara penyampaian yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. bahan ajar yang diproyeksikan seperti slide dan proyeksi komputer;
2. bahan ajar yang tidak diproyeksikan seperti foto, diagram, dan model;
3. bahan ajar audio seperti kaset dan compact disk;
4. bahan ajar video seperti video dan film;

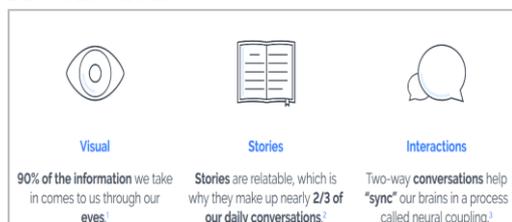
5. bahan ajar berbasis komputer seperti Computer Mediated Instruction (CMI)

Masih senada dengan pembagian di atas, Ellington dan Race (1997:43--45) membagi bahan ajar berdasarkan bentuk penyampaiannya. Bahan ajar dibagi ke dalam 7 jenis. Ketujuh jenis bahan ajar tersebut sebagai berikut: (a) bahan ajar cetak; (b) bahan ajar display yang diproyeksikan; (c) bahan ajar display yang tidak diproyeksikan; (d) bahan ajar audio; (e) bahan ajar audio yang dikoneksikan dengan bahan visual diam; (f) bahan ajar video; dan (g) bahan ajar komputer.

Penyusunan bahan ajar tidak hanya semata tentang menyusun dan mengkomposisi materi pembelajaran secara sistematis, tetapi juga tentang bagaimana bahan ajar tersebut dapat menyatu atau berintegrasi dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Dengan media pembelajaran yang tepat, bahan ajar dapat tersampaikan secara tepat dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar akan sangat terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Berpijak pada kemajuan zaman dan karakteristik peserta didik millennial saat ini, media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran adalah media pembelajaran yang modern dan interaktif. Dengan memilih media pembelajaran yang modern dan interaktif, penyampaian materi akan lebih menarik.

Berdasarkan definisinya, Sadiman dkk (1996:5) mengartikan media pembelajaran sebagai paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar. Media pembelajaran

memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hamalik dalam Azhar (2010:15) menyampaikan bahwa penggunaan suatu media pembelajaran di dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pengajar harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran secara baik. Dengan media pembelajaran yang menarik, minat dan motivasi mahasiswa akan lebih meningkat. Bahan ajar akan lebih menarik jika dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah Prezi Presentation.



Gambar 1. Keunggulan Prezi Presentation

Prezi Presentation adalah aplikasi berbasis presentasi yang lebih interaktif dan memiliki fitur-fitur yang lebih menarik dari Ms. Powerpoint milik Microsoft atau Libre Impress milik Libre. Fischer (2009:3), salah satu pengembang aplikasi Prezi Presentation, mengatakan bahwa Prezi Presentation adalah aplikasi presentasi berbasis *website* (daring) yang memiliki berbagai kelebihan yaitu: sisi visual yang menarik, transisi dan efek yang interaktif, dan mampu membangun hubungan atau komunikasi yang baik antara pengajar dan *audience*.

Kajian puisi merupakan salah satu mata kuliah wajib pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra

Indonesia, Universitas Muhammadiyah Kotabumi. Sesuai dengan namanya, kajian puisi membahas dan mengkaji tata cara yang sistematis dalam menganalisis suatu puisi. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pelaksanaan mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu memahami dan menganalisis puisi. Melalui bahan ajar berbasis media interaktif *prezi presentation*, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Tercapainya tujuan pembelajaran tentunya merupakan keberhasilan proses pembelajaran. Pada kenyataannya, selama ini, proses penyampaian materi dalam mata kuliah Kajian Puisi dapat dikatakan belum maksimal. Pemberian materi hanya sebatas penggunaan media *power point* pada umumnya sehingga efektivitas pembelajaran dapat dikatakan belum terpenuhi. Terkait dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media interaktif *prezi presentation* dalam mata kuliah Kajian Puisi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester VI Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Kotabumi. Pemilihan subjek penelitian didasari oleh beberapa pertimbangan, yaitu: (1) mata kuliah kajian puisi telah diajarkan secara konsisten, dalam jangka yang cukup panjang; (2) jumlah mahasiswa yang terbilang representatif untuk dijadikan subjek penelitian; dan (3) adanya kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan tujuan penelitian sehingga dapat mempermudah pelaksanaan

penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar Kajian Puisi berbasis *prezi presentation*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas: lembar penilaian bahan ajar, angket respon, dan tes hasil belajar. Lembar penilaian bahan ajar diberikan kepada dosen yang memiliki spesifikasi keahlian pada bidang materi, media, dan bahasa. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui nilai kevalidan bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan aspek kompetensi, isi materi, dan kesesuaian. Angket respon mahasiswa diberikan diakhir kegiatan belajar-mengajar. Tujuannya untuk melihat respon dan tanggapan mahasiswa terhadap bahan ajar. Lembar penilaian bahan ajar dan angket respon diberikan kepada mahasiswa dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat kurang baik/sesuai (SK), kurang baik/sesuai (K), cukup baik/sesuai (C), baik/sesuai (B), dan sangat baik/sesuai (SB).

Tes hasil belajar diberikan kepada mahasiswa diakhir pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menentukan ketuntasan pemahaman mahasiswa. Hasil tes dipergunakan untuk mengetahui persentase rata-rata skor tes hasil belajar mahasiswa. Dari hasil tes akan didapatkan persentase ketuntasan mahasiswa untuk mengetahui kelayakan bahan ajar.

Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan bahan ajar yang layak digunakan dan berkualitas yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasarkan pengelompokan data sesuai dengan jenis datanya. Berikut adalah penjelasan analisis data dari masing-masing instrumen.

1. Lembar Penilaian Bahan Ajar
Lembar penilaian bahan ajar digunakan untuk mendapatkan data

kevalidan bahan ajar. Data kevalidan diperoleh dari penilaian oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan dosen ahli Bahasa. Langkah yang dikembangkan dalam menganalisis data dari lembar penilaian bahan ajar adalah: a) mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skala likert pada tabel berikut.

Tabel 1
Klasifikasi Skala Likert

Klasifikasi	Skor
Sangat baik/sesuai (SB)	5
Baik/sesuai (B)	4
Cukup baik/sesuai (C)	3
Kurang baik/sesuai (K)	2
Sangat kurang baik/sesuai (SK)	1

b. menghitung rata-rata skor dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata skor instrument

xi : skor pada butir pernyataan ke-i

n : banyak butir pernyataan

c. mengonversi skor rata-rata berdasarkan pedoman klasifikasi penilaian bahan ajar pada tabel berikut. (Eko Putro Widoyoko, 2009: 238)

Tabel 2
Klasifikasi Penilaian Bahan Ajar

$\bar{x} \geq 4,2$	Sangat baik
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Baik
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang
$\bar{x} \leq 1,8$	Sangat kurang

Berdasarkan tabel di atas, bahan ajar dikatakan valid/ layak digunakan

ketika rerata skor berada pada kriteria baik.

2. Angket Respon Mahasiswa

Angket respon mahasiswa yang digunakan merupakan angket respon yang telah diujikan oleh peneliti lain. Langkah dalam menganalisis data dari angket respon mahasiswa adalah:

- a) mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skala likert pada tabel berikut.

Tabel 3
Kalsifikasi Skala Likert

Klasifikasi	Skor
Sangat setuju(SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

- b. menghitung rata-rata skor dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata skor instrument

xi : skor pada butir pernyataan ke-i

n : banyak butir pernyataan

- c. mengonversi skor rata-rata berdasarkan pedoman klasifikasi penilaian bahan ajar pada tabel berikut. (Eko Putro Widoyoko, 2009: 238)

Tabel 4
Rentang Skor Penilaian Angket Respon Mahasiswa

$\bar{x} > 4,2$	Sangat baik
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Baik
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang
$\bar{x} \leq 1,8$	Sangat kurang

Berdasarkan tabel di atas, bahan ajar di katakan valid/ layak digunakan ketika rerata skor berada pada kriteria baik.

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mendapatkan nilai keefektivan bahan ajar. Data tersebut didapatkan dengan menganalisis hasil tes hasil belajar yang dilakukan oleh mahasiswa pada akhir pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Menghitung skor tes hasil belajar setiap mahasiswa.
- b. Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k xi}{\sum_{i=1}^k xi \max} \times 100$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai siswa

$\sum_{i=1}^k xi$: jumlah skor tes hasil belajar

$\sum_{i=1}^k xi \max$: jumlah skor maksimal tes hasil belajar

k : jumlah skor tes hasil belajar

- c. Mengkonversi perhitungan pada langkah sebelumnya untuk menunjukkan kategori kecakapan akademik peserta didik secara klasikal sesuai tabel di bawah ini (Eko Putro Widoyoko, 2009: 242).

Tabel 5
Klasifikasi Penilaian Hasil Belajar

$P > 80$	Sangat baik
$60 < p \leq 80$	Baik

$40 < p \leq 60$	Cukup
$20 < p \leq 40$	Kurang
$P \leq 20$	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan Penilaian Bahan Ajar Setelah mendapatkan saran dan komentar dari validator ahli, selanjutnya dilakukan uji kelayakan bahan ajar berdasarkan perhitungan kelayakan validator tim ahli. Berikut ini adalah tabel hasil validasi ahli materi. Data perhitungan validasi ahli materi akan disajikan dalam bentuk kuantitatif. Berikut ini adalah tabel uji kelayakan bahan ajar dari ahli media berdasarkan data kuantitatif.

Tabel 6
Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar dari Ahli Materi

Indikator Penilaian	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai
a. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	10	10	10	10
b. Keakuratan materi	12	17	17	17
c. Kemutakhiran materi	8	12	12	12
d. Teknik penyajian	5	9	9	9
e. Kelengkapan penyajian	12	16	16	16
f. Penyajian pembelajaran	11	15	15	15
g. Keruntutan alur berpikir	3	4	4	4
h. Karakteristik pembelajaran kolaborasi	9	15	15	15
i. Sistem evaluasi	9	14	14	15
ΣX	79	112	112	113
N	25	25	25	25

Indikator Penilaian	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai
Rata-rata	3.16	3.52	4.48	4.52
Persentase skor	63.2	70.4	89.6	90.4
Kategori	Cukup	Baik	Sangat baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui proses revisi dilakukan sebanyak tiga kali. Nilai pertama 3,16 merupakan nilai sebelum dilakukannya revisi. Nilai rata-rata pada revisi pertama adalah 3,52 dengan kategori cukup. Nilai rata-rata revisi kedua adalah 4,48 dengan kategori baik. Nilai rata-rata ketiga adalah 4,52 dengan kategori sangat baik. Proses revisi dilakukan sebanyak tiga kali dengan tujuan mendapatkan bahan ajar yang benar-benar relevan dan akurat.

Hasil validasi ahli selanjutnya adalah validator ahli media. Selanjutnya perhitungan data kuantitatif terkait kelayakan menurut ahli media terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7
Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar dari Ahli Media

Indikator Penilaian	Nilai	Nilai	Nilai
a. Teknik Penyajian	7	9	9
b. Kelayakan Penyajian	9	12	12
c. Ukuran Bahan Ajar	3	4	4
d. Desain Cover	39	48	48
e. Desain Isi Bahan Ajar	21	28	28
f. Media Prezi Presentation	3	4	5
ΣX	82	105	106
n	24	24	24

Indikator Penilaian	Nilai	Nilai	Nilai
Rata-rata	3.41 667	4.375	4.4166 667
Persentase skor	68.3 333	87.5	88.333 333
Kategori	Cukup	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, revisi dilakukan sebanyak dua kali. Pada revisi penilaian pertama diperoleh nilai rata-rata 3,41 dengan kategori cukup. Kategori cukup belum dapat memenuhi kriteria kelayakan bahan ajar. Oleh karena itu, dilakukan revisi untuk memperbaiki bahan ajar. Revisi pertama memperoleh nilai rata-rata 4,37 selanjutnya revisi kedua memperoleh nilai rata-rata 4,41 dengan kategori sangat baik.

Validasi terakhir oleh ahli bahasa, tabel di bawah ini merupakan tabel hasil perhitungan kelayakan bahan ajar dari ahli bahasa. Tabel akan menunjukkan nilai beserta presentase hasil perhitungan.

Tabel 8
Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar dari Ahli Bahasa

Indikator penilaian	Nilai	Nilai
a. Lugas	14	14
b. Komunikatif	5	5
c. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6	6
d. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	17	19
$\sum X$	42	44
n	10	10
Rata-rata	4.2	4.4
Persentase skor	84	88
Kategori	Sangat baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata bahan ajar dari segi bahasa sudah memenuhi kriteria kelayakan bahan ajar. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4,2 dengan kategori sangat baik. Walaupun kategori sudah memenuhi kriteria bahan ajar, berdasarkan saran dari validator dibuatlah revisi agar bahasa yang digunakan lebih sesuai kaidah. Setelah dilakukan revisi, nilai rata-rata naik menjadi 4,4 dengan kategori sangat baik.

1. Hasil dan Pembahasan Analisis Angket Mahasiswa

Instrumen angket mahasiswa didapatkan dari hasil penelitian peneliti lain (sebelumnya). Oleh karena itu, peneliti tidak lagi melakukan uji reliabilitas untuk angket. Langkah selanjutnya adalah memberikan angket kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Kajian Puisi. Setelah angket diisi, peneliti melakukan perhitungan kuantitatif. Berikut ini adalah data perhitungan yang didapat.

Tabel 9
Hasil Analisis Angket Mahasiswa

Item Angket	Total Skor	Rerata Skor	Persentase	Kriteria
1	128	4.4137 931	88.27 5862	Sangat baik
2	121	4.1724 1379	83.44 8276	Sangat baik
3	116	4	80	Sangat baik
4	122	4.2068 9655	84.13 7931	Sangat baik

Item Angket	Tota l Skor	Rerat a Skor	Prese ntase	Krit eria
5	119	4.1034 4828	82.06 8966	Sang at baik
6	119	4.1034 4828	82.06 8966	Sang at baik
7	117	4.0344 8276	80.68 9655	Sang at baik
	116	4	80	Sang at baik
9	113	3.8965 5172	77.93 1034	Baik
10	124	4.2758 6207	85.51 7241	Sang at baik
11	119	4.1034 4828	82.06 8966	Sang at baik
12	116	4	80	Sang at baik
13	110	3.7931 0345	75.86 2069	Baik
14	109	3.7586 2069	75.17 2414	Baik
15	105	3.6206 8966	72.41 3793	Baik
16	108	3.7241 3793	74.48 2759	Baik
17	108	3.7241 3793	74.48 2759	Baik
18	104	3.5862 069	71.72 4138	Baik
19	104	3.5862 069	71.72 4138	Baik
20	115	3.9655 1724	79.31 0345	Baik
21	117	4.0344 8276	80.68 9655	Sang at baik

Item Angket	Tota l Skor	Rerat a Skor	Prese ntase	Krit eria
Jumlah	2410	83.103 4483	1662. 069	
Rerata	114. 7619	3.9573 0706	79.14 6141	Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil respon mahasiswa terhadap bahan ajar yang diujikan. Presentase hasil respon adalah 79,1 % dengan nilai skor rata-rata 3,9. Nilai skor rata-rata 3,9 merupakan nilai skor dengan kategory baik. Dari hail perhitungan tersebut dapat ditarik simpulan bahwa bahwa bahan ajar Kajian Puisi berbasisi Prezi Presentation dikatakan layak untuk dgunakan.

2. Hasil dan Pembahasan Analisis Tes Hasil Belajar Mahasiswa

Uji coba tes hasil belajar mahasiswa dilakukan dengan memberikan soal kepada mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan Kajian Puisi dengan bahan ajar yang telah dibuat. Tes diberikan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dibuat. Berikut ini adalah tabel perhitungan tes hasil belajar mahasiswa.

Tabel 10
Tes Hasil Belajar Mahasiswa

Nomor	Inisial	Nilai
1	ACAS	80
2	IS	65
3	MSP	75
4	YW	78
5	ES	80
6	WS	70

Nomor	Inisial	Nilai
7	ARA	80
8	ANH	78
9	DY	75
10	DS	75
11	DGA	75
12	EMS	65
13	EAS	80
14	FFA	81
15	FA	80
16	HH	78
17	IYA	82
18	MRS	78
19	NPS	78
20	NH	78
21	OS	85
22	SF	85
23	Spr	87
24	WL	84
25	Ay	80
26	OR	78
27	SF	78
28	YI	76
29	SF	76
	Jumlah	2260
	Rerata	77.931
	Kategori	Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai rata-rata mahasiswa adalah 77,931. Setelah melakukan perhitungan, langkah selanjutnya adalah mengkonversi perhitungan pada langkah sebelumnya untuk

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

menunjukkan kategori kecakapan akademik peserta didik secara klasikal sesuai tabel 6 pada teknik analisis data. Sesuai dengan tabel kalsifikasi kecakapan akademik, nilai tersebut berkategori baik. Hal ini berarti bahan ajar pada mata kuliah Kajian Puisi berbasis Prezi Presentation dinyatakan layak digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Kajian Puisi berbasis media interaktif Prezi Presentation dikatakan layak digunakan. Hal ini dapat diketahui dari hasil perhitungan yang telah dilakukan. 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.

Ellington, H & Race, P. (1993). *Producing teaching materials*. London: Kogan Page.
Fischer, Adam Somlai (2009). *Prezi Presentation Presentation Software*. Hungaria: Prezi Presentation Inc.

- Heinich, R. et al. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, inc.
- Sadiman, dkk. (1996). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadjati, Ida Malati (2012) *Pengembangan Bahan Ajar*. In: *Hakikat Bahan Ajar*. Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-62. ISBN 9790110618
- Eko Putro Widoyoko. S. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta ; Pustaka Belajar.

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

Diah Ayu Nur Rosidah^{1,*}, Sugiyanto¹, Loliyana¹, Erni¹

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

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

Abstract: *The Effect of Cooperatie Learning Model Type Scramble on Students Learning Outcome of Bahasa Indonesia. The problem of this research is the lower of students learning in lesson bahasa indonesia. This research is conducted to inspect the effect of cooperative learning scramble type usment toward the students learning. The method that used in this research is quasi experiment and the design of the research is nonequivalent control group design. the population of this research is all of forth grande. The sampling of the research is purposive samplingtechnique. The istrument that use for this research is test and non test. The data was analyzed using the calculation of paired sample t-test. From the result analyzed data it's concluded that there are effechs of using the cooperative learning scramble type towards outcomes of the first grade students learning in the national primary school of Jati Indah.*

Keywords: *Learning Outcomes, Scramble, Bahasa Indonesia*

Abstrak: **Pengaruh Penggunaan 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. Penelitan 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 penelitan ini adalah seluruh siswa kelas IV. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling. Instrument 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

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan cara berkomunikasi yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Di sekolah, kita mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Pembelajaran Bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, partisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Sejak tahun 2013 sistem kurikulum pendidikan telah berubah. Pada tingkat sekolah dasar materi pembelajaran disampaikan melalui pembelajaran terpadu yaitu tematik. Dengan pembelajaran tematik ini siswa diharapkan dapat mempelajari materi pelajaran sesuai dengan keadaan sekitar. Akan tetapi pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan melalui pembelajaran tematik menjadi membosankan. Hal ini dikarenakan terpadunya materi yang lain dan penyampaian guru yang monoton seperti penggunaan metode ceramah terus menerus.

Dalam pembelajaran proses belajar yang efektif bergantung pada interaksi yang terjadi di dalam kelas. Agar interaksi di dalam kelas dapat terlaksana dengan baik dan materi pembelajaran sampai kepada peserta didik, guru perlu menggunakan berbagai strategi mengajar.

Seperti yang tercantum dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 103 tahun 2014 pasal dua ayat 1 menyatakan pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik:

a. interaktif dan inspiratif;

- b. menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif;
- c. kontekstual dan kolaboratif;
- d. memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan
- e. sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Oleh sebab itu strategi mengajar harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tema pelajaran agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai. Hasil belajar menjadi evaluasi pada proses pembelajaran yang telah diampaiakan. Keberhasilan dalam belajar akan terlihat pada hasil belajar yang didapat.

Hasil belajar dapat meliputi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 1 Jati Indah Tanjung Bintang diperoleh bahwa guru masih banyak menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, pembelajaran hanya bergantung pada buku, dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Sehingga hasil belajar peserta didik belum mencapai standar ketuntasan.

Pada pembelajaran tematik proses penilaian hasil belajar tetap dilakukan sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran. Karena muatan yang ada pada pembelajaran tematik terdiri dari berbagai macam mata pelajaran, sehingga dalam proses penilaian dan evaluasi belajar dilakukan dengan sistem memisahkan kompetensi dasar dan indikator yang ada pada mata pelajaran. Dalam penelitian ini peneliti meneliti rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia yang ada di kelas I SD Negeri 1 Jati Indah Tanjung

Bintang.

Tabel 1. Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri1 Jati Indah

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Presentase Ketuntasan	Keterangan
I A	28	0 –69	70	16	57,14	Belum Tuntas
		>70		12	42,86	Tuntas
I B	28	0 –69	70	20	71,4	Belum Tuntas
		>70		8	28,6	Tuntas
I C	28	0 –69	70	18	64,3	Belum Tuntas
		>70		10	35,7	Tuntas
I D	28	0-69	70	15	53,57	Belum Tuntas
		>70		13	46,3	Tuntas

Diketahui hasil belajar mata pelajaran bahasa indonesia kelas I banyak siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dibuktikan dengan nilai ujian tengah semester peserta didik. Berdasarkan hasil nilai ujian tengah semester Kelas I SD Negeri1 Jati Indah Tahun Ajaran 2018/2019 kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu dengan nilai 70. Pada tabel 1 dari kelas IA sampai ID rata-rata 50% peserta didik masih banyak nilai belum mencapai skriteria ketuntasan minimum.

Kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, disebabkan oleh pendidik banyak mendominasi pada proses pembelajaran dan kurang maksimal potensi peserta didik serta strategi mengajar. Pada pembelajaran tematik penggunaan media dianggap sulit karena media yang dipakai tidak bias digunakan untuk semua mata pelajaran di dalam satu tema .Sehingga setiap mata pelajaran yang ada di dalam tema menggunakan media yang berganti-ganti.

Hal ini membuat pendidik kesulitan untuk menggunakan media pembelajaran. Banyak model, metode dan media yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai strategi mengajar. Berbagai macam metode dan model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam menyampaikan proses pembelajaran. Pembelajaran yang monoton dan banyaknya pendidik mendominasi proses pembelajaran membuat siswa menjadi pasif, kurang berinisiatif dan kreatif. Hal ini akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak menapai kriteri ketuntasan minimal (KKM).

Hausstater dan Nordkvelle 1978 (dalam Huda 2014: 5) mengatakan bahwa pembelajaran merefleksikan pengetahuan konseptual yang digunakan secara luas dan memiliki banyak makna yang berbeda-beda. Berikut adalah beberapa konsep mengenai pembelajaran yang menjadi fokus studi selama ini:

1. Pembelajaran bersifat psikologis. Dalam hal ini pembelajaran di deskripsikan dengan merujuk pada apa yang terjadi dalam diri manusia secara psikologis.

2. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan sekitar, yang dalam hal ini proses psikologis tidak terlalu banyak tersentuh disini.
3. Pembelajaran merupakan produk dari lingkungan eksperimental seseorang terkait dengan bagaimana ia merespon lingkungan tersebut.

Untuk membantu pendidik mencapai ketuntasan belajar maka pendidik harus menggunakan strategi mengajar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari peserta didik. Strategi mengajar yang dapat diterapkan salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran. Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Menurut Sudrajat dalam Rusman (2012 : 25), bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pengajar.

Jadi yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu susunan rencana yang memiliki pola dan digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan kriteria peserta didik kelas 1 SD yang masih senang bermain model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Model kooperatif melatih kerjasama antar individu yang akan menguntungkan bagi semua anggota kelompok untuk mencari penyelesaian bersama-sama dan saling membantu satu sama lain. Menurut Lie (2002 : 12) pembelajaran kooperatif yaitu suatu sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk saling bekerjasama dalam mengerjakan tugas-tugas terstruktur dan guru di sini bertindak sebagai fasilitator.

Huda (2011:46) ada beberapa elemen dasar yang membuat pembelajaran kooperatif lebih produktif dibandingkan pembelajaran *competitive* dan individual. Elemen-elemen anatara lain:

1. Interpedensi positif (*positive interpedence*)
2. Interaksi promotif (*promotive interaction*)
3. Akuntabilitas individu (*individual accountability*)
4. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil (*interpersonal and small group skill*)
5. Pemrosesan kelompok (*group processing*)

Pembelajaran kooperatif yang baik setidaknya memiliki sebagian besar dari elemen-elemen tersebut.

Model pembelajarn *scramble* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Model ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan peserta didik, kerjasama kelompok dan kedisiplinan.

Menurut Rober B.taylor 2001 (dalam Huda 2014 : 303), *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Proses pembelajarannya mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan media lembar soal dan kartu jawaan yang diacak.

Keberhasil pembelajaran dapat tercapai dengan berbagai faktor. Faktor pendukung diantaranya adalah

penggunaan strategi dalam proses pembelajaran. Penggunaan strategi mengajar yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Strategi mengajar ini bisa meliputi pendekatan, metode, media dan model pembelajaran. Penggunaan strategi mengajar dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik, sarana dan prasarana sekolah, materi pembelajaran serta lingkungan. Sehingga penggunaan strategi mengajar yang tepat dan sesuai dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu strategi mengajar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Model permainan *scramble* merupakan model mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Peserta didik diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dengan soal yang ada. Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk.

Penggunaan model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *scramble* dapat dimainkan dengan mudah oleh siswa dan dapat melatih siswa untuk berfikir dengan cepat dan tepat. Selain itu model kooperatif tipe *scramble* dapat melatih peserta didik berfikir cepat dan efektif, melatih kedisiplinan, menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kelompok, menciptakan suasana belajar menyenangkan, menumbuhkan rasa sportifitas yang adil dan jujur.

Tujuan diterapkannya model pembelajaran *scramble* ini adalah selain untuk melatih peserta didik seperti diatas, agar terbentuknya

proses pembelajaran yang tidak membosankan, peserta didik menjadi semakin aktif, pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, membentuk kerjasama tim, menjunjung semangat kejujuran dalam mencari jawaban dan bersaing dengan teman serta tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat diterapkan karena membangun kerjasama kelompok dan kepedulian dengan teman, meningkatkan motivasi belajar yang membuat minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran meningkat, terjalinya komunikasi interaktif antara peserta didik dan pendidik, dan pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik sehingga belajar menjadi berkembang dan menyenangkan dalam proses pembelajarannya.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi baik dan mencapai kriteria ketuntasan.

Selain itu dalam pencapaian hasil belajar tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Slameto (2010: 54-72) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

1. Faktor *internal*: yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari:
 - a. Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
 - b. Faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
 - c. Faktor kelelahan

2. Faktor *eksternal*: yaitu faktor dari luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:
 - a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
 - b. Faktor sekolah (guru, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, standar belajar diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas)
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Dari berbagai faktor diatas dalam proses belajar guru memiliki peran yang sangat penting didalam kelas. Proses pembelajaran tidak boleh berpusat pada guru, sehingga siswa lebih banyak mendengarkan dan menerima perintah atau tugas dari guru. Dalam pembelajaran guru menjadi fasilitator yang mengarahkan siswa, membuat siswa aktif dan menyediakan sarana belajar seperti buku, media belajar, model pembelajaran dan lainnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini desain penelitian *only nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini terdiri dari satu atau beberapa kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Sugiyono (2015 : 118) kelompok yang digunakan merupakan

3. Dokumentasi

Dokumentasi untuk memperoleh dokumen yang terdapat di sekolah seperti hasil belajar peserta didik,

ntract group dan *dependent variable* diukur satu kali, setelah diberikan perlakuan eksperimen. Desain ini juga memilih kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara *random*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 1 SD Negeri 1 Jati Indah yang berjumlah 112 peserta didik yang terbagi dalam empat kelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengambilan sampel dengan teknik *sampling purposive*. Peneliti akan menggunakan sampel kelas I B dan I C karena kedua kelas memiliki jumlah peserta didik yang sama dan memiliki presentase hasil belajar yang tidak jauh berbeda, dimana kelas I B dan I C banyak peserta didik belum memenuhi standar ketuntasan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1. Obserasi

Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas belajar peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti mengobservasi aktivitas peserta didik selama belajar dengan menggunakan model *scrambled* dan tidak menggunakan model *scramble*.

2. Tes

Tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes dalam instrumen ini berupa soal. Soal yang diberikan adalah soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Soal diberikan sebelum sampel mendapatkan perlakuan (*pretest*) dan setelah sampel diberikan perlakuan (*posttest*) dengan jenis soal dan materi yang sama.

dokumen tersebut digunakan untuk memperoleh data-data yang dapat menunjang penelitian.

Uji instrumen pada penelitian ini yaitu:

1. Uji validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Soal yang diujikan sebanyak 30 butir soal pilihan ganda. Validitas instrumen menggunakan rumus Korelasi *Product Moment*.
2. Uji Reabilitas, untuk menghitung reliabilitas digunakan rumus *alpha cronbac*.
3. Uji Kesukaran soal untuk melihat tingkat kesukaran soal yang diberikan.
4. Uji daya beda soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah).

Setelah itu teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu, Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2). Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus *One Way Anova*. Dan uji hipotesis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

Ha : Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas I SD Negeri 1 Jati Indah Kecamatan Tanjung Bintang Tahun Ajaran 2018/2019.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *scrambe* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas I SD Negeri 1 Jati Indah Kecamatan Tanjung Bintang Tahun Ajaran 2018/2019.

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Uji Instrumen
 - a. Hasil Uji Validitas

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} untuk $N = 28$ pada taraf nyata = 0,05, diperoleh $r_{tabel} = 0,3739$, karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid. Dari 30 soal yang diujikan sebanyak 20 soal dinyatakan valid.

b. Uji Reabilitas

Hasil perhitungan reabilitas diperoleh $r_{hitung} 0,761$ yang berada diantara nilai 0,61-0,80 sehingga dapat dikatakan bahwa semua instrumen penelitian ini handal (*reliabel*) dan instrumen tes tergolong tinggi.

c. Uji Daya Beda Soal

Dari hasil analisis daya beda soal didapatkan 13 soal dengan kategori cukup dan 7 soal dengan kriteria baik. Daya beda pada butir soal tes sudah memenuhi kriteria baik dan cukup.

d. Uji Kesukaran Soal

Hasil uji kesukaran soal terdapat jumlah soal yang tergolong mudah ada 5 soal, tergolong sedang 13 soal, dan tergolong sukar 2 soal.

e. Penilaian Aktifitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktifitas belajar peserta didik jumlah keseluruhan skor yang diperoleh 1090 dan jumlah skor total 1400 sehingga jumlah presentase keseluruhan 78% yaitu pada rentang 60-80% diklasifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam pembelajaran peserta didik dikategorikan aktif.

2. Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas diperoleh data *pretest* kelas eksperimen dan control diperoleh $\chi^2_{hitung} = 4,81 < \chi^2_{tabel} 11,1$, berarti data berdistribusi normal. Sedangkan data *posttest* kelas eksperimen dan control diperoleh $\chi^2_{hitung} = 9,26 < \chi^2_{tabel} 11,1$, berarti data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Kemudian, hasil uji homogenitas diperoleh data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh $F_{hitung} = 9,436012 \geq \chi^2_{tabel} 3,9270$, berarti data bersifat homogen. Sedangkan data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh $F_{hitung} = 28,16429 \geq \chi^2_{tabel} 3,9270$, berarti data bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Untuk menentukan ketepatan dari fungsi regresi sampel ketika membuat prediksi dengan nilai aktual yang nantinya akan diukur melalui *Goodness of fit*. Menurut (Ghozali, 2017;20), *Goodness of fit* dapat diukur dengan menggunakan nilai koefisien determinasi, nilai statistik F, serta nilai statistik t.

 a. Hasil Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 2. Model Summary

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.554 ^a	.307	.281	13.36164	2.085

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

Dari tabel diatas di atas dapat dilihat bahwa nilai R square (R^2) adalah 0,281 yang berarti bahwa adanya pengaruh sebesar 28,1% yang terjadi terhadap tinggi atau rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia sesudah penggunaan model pembelajaran *scramble* yang disebabkan oleh hasil belajar Bahasa

Indonesia sebelum penggunaan model pembelajaran *scramble*.

b. Uji Signifikansi Keseluruhan (Uji Statistik F)

Uji F atau dikenal dengan Uji Simultan bertujuan untuk melihat kecocokan atau kesesuaian model. Adapun hasil Uji F dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel *Anova* di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji F

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2060.806	1	2060.806	11.543	.002 ^a
Residual	4641.872	26	178.534		
Total	6702.679	27			

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} adalah sebesar 11.543. Dengan demikian maka dapat

dikatakan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.002 < 5\%$. Ini berarti bahwa model regresi telah sesuai.

c. Uji Signifikan Parameter Individual (Uji Statistik t)
Ghozali(2017 : 23) uji statistik t digunakan untuk melihat dan mengukur pengaruh satu variabel

independen terhadap variabel dependen, dimana menganggap variabel independen lainnya yaitu konstan.

Tabel 4. Coefficients
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	43.389	8.681		4.998	.000		
x	.486	.143	.554	3.397	.002	1.000	1.000

a. Dependent Variable: y

Pada tabel 4 di atas, persamaan regresi linear adalah $Y = \beta_0 + \beta_1 X + e$. Nilai β_0 merupakan nilai *constant* yang terdapat pada tabel di atas dengan nilai 43,389. Nilai β_1 bernilai 0,486. Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 43,389 + 0,486 X$

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai $sign < 5\%$ maka H_1 , diterima. Oleh karena itu untuk dapat menentukan bahwa H_1 , diterima atau tidak, t_{tabel} perlu untuk dicari nilainya terlebih dahulu. Nilai dari t_{tabel} itu sendiri dicaridengan mencari derajat bebas yang ada pada model regresi. Derajat bebas = $n - k$, n merupakan jumlah sampel yaitu 28 orang dan k adalah jumlah variabel pada penelitian yaitu 1. Sehingga derajat bebasnya adalah $28 - 1 = 27$. Nilai t_{tabel} yang didapatkan adalah 2,052. Nilai $t_{hitung X}$ adalah 3,397 dan nilai signifikansi adalah 0.002. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sesudah penggunaan model pembelajaran *scramble*.

PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan penelitian diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan model kooperatif tipe *scramble*. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang didapat. Hal ini berarti terdapat pengaruh hasil belajar bahasa indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Pada saat peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* 2 kali pertemuan, peserta didik dilibatkan secara langsung dalam penerapannya. Peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi karena peserta didik terlibat langsung untuk dapat berfikir secara aktif menyelesaikan masalah, serta memahami materi secara bersamaan di dalam kelompok.

Melalui kegiatan ini, siswa membangun kerjasama kelompok dan bersma-sama menyelesaikan masalah. Hal ini sesuai dengan teori belajar

konstruktivistik yang dikemukakan Menurut Al-Tthabany (2014:29) teori konstrutivis ini menyatakan bahwa setiap siswa harus menemukan sendiri dan menstrasformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak sesuai.

Dalam hal ini pesera didik belajar membangun sendiri pengetahuan yang telah diberikan oleh guru. Selain itu guru menjadi fasilitator bagi peserta didik agar dapat membangun pengetahuannya dengan suasana belajar yang kontekstual dan bermain sambil belajar untuk membentuk pengalaman peserta didik sehingga dapat membangun sendiri pengetahuannya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sangat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan serta melatih ketetapan dan kecepatan berfikir peserta didik. Materi yang diterapkan adalah materi pada tema 4 “Keluargaku” dengan perpusat pada penilaian bahasa Indonesia.

Saat proses pembelajaran berlangsung dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, siswa harus memahami dan menghayati materi yang telah diberikan guru secara berkelompok. Setelah itu peserta didik bekerjasama menemukan jawaban dengan menyusun kartu jawaban. Oleh karena itu, tepat dan epat dalam menyusun jawaban. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Artini (2014) dengan judul pengaruh menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu media kongkreat siswa kelas V semester 1 SD Gugus Kapten Kompiang Sujana Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014.

Peserta didik terlatih dan berinisiatif untuk tanggap dalam berfikir cepat. Diawali dengan

mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing kerjasama kelompok dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan keberanian peserta didik dalam menyampaikan hasil diskusi, dan melatih berfikir kritis.

Kerjasama antar anggota dalam kelompok untuk bersama-sama memahami materi sangat diharapkan. Situasi seperti ini dapat membangun kerjasamanya dengan baik. Peserta didik menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggungjawab, sikap jujur dan toleransi dengan sesamanya teman dalam kelompok. Keaktifan elajar siswa juga dapat terlihat pada saat peserta didik diberikan materi dan menyusun kartu jawaban oleh guru. Semua anggota kelompok memiliki tanggungjawab untuk memahami materi dan mengingat materi yang telah diberikan.

Selain tanggungjawab, tingkah laku yang ditekankan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sangat erat kaitannya dengan peran peserta didik dalam membangun hubungan sosial. Kegiatan ini mendorong siswa menghargai perbedaan pendapat dan memerikan kesempatan kepada peserta didik lain serta berani mengambil keputusan, mengemukakan pendapatnya dan memecahkan masalah secara bersama.

Hal ini juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minima (KKM). Namun, setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* hasil belajar peserta didik mengalami

peningkatan yang diterapkan dalam 2 kali pertemuan. Hal ini sesuai dengan penelitian Handayani (2015) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPA antara peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* model pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman makhluk hidup mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yaitu nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*.

Dalam pembelajaran tematik guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media-media belajar. Selain itu dalam proses belajar guru masih terpaku terhadap buku sebagai sarana belajar. Sehingga siswa lebih banyak membaca, mendengarkan dan mengerjakan latihan yang ada di dalam buku. Hal ini menyebabkan pembelajaran terpusat pada guru dan siswa hanya mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru.

Adanya perubahan hasil belajar yang meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dikarenakan model pembelajaran ini membangkitkan keaktifan siswa sehingga siswa lebih mendominasi pembelajaran dan dapat mengembangkan daya nalar, keberanian, tanggung jawab, siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menarik memuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Terutama untuk anak keals I SD yang masih senang bermain model pembelajaran menjadi salah

satu alternatif yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki media belajar yang sederhana dan dapat dipakai untuk berbagai jenis mata pelajaran yang akan disampaikan pada tema. Sehingga pendidik tidak kesulitan untuk mengganti-ganti media belajar.

Oleh karena itu pembelajaran tematik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat membantu peserta didik mempermudah memahami materi pada mata pelajaran yang ada di tematik terutama pelajaran bahasa indonesia yang dipadukan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik tidak jenuh terhadap proses pelajaran sebelumnya.

Pembelajaran tematik tidak bisa diajarkan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Terutama pada saat memasuki pembahasan materi bahasa indonesia penyampain materi yang monoton dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Cara berfikir dan pengembangan nalar peserta didik akan sulit berkembang dan peserta didik akan sulit memahami serta mengingat materi yang telah ppendidik sampaikan. Oleh karena itu keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran harus diutamakan. Hal ini akan berpengaruh pada keberlangsungan proses mengajar dan hasil belajar yang dicapai.

Penggunaan strategi mengajar oleh pendidik dapat meningkatkan keaktifan, tanggungjawab, kreatifitas, rasa menghargai antar teman, kerjasama kelompok peserta didik. Ada banyak strategi mengajar yang dapat diterapkan oleh pendidik dengan menyesuaikan kondisi peserta didik,

materi pembelajaran dan lingkungan. Dengan menggunakan strategi mengajar yang tepat peserta didik dapat mencapai standar hasil belajar yang telah ditentukan. Pengaruh hasil belajar peserta didik yang meningkat dapat dilihat dari perhitungan hipotesis yang telah dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SD Negeri 1 Jati Indah. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil pretest dan posttest kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai $sign < 5\%$. Dengan demikian dinyatakan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas I.

Melalui bantuan model pembelajaran *scramble* yang diterapkan di dalam kelas mampu menjadikan siswa lebih aktif dan mengurangi ketidak efektifan belajar dikelas sehingga aktifitas belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar dan dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Artini, Ayu Sri Vidya. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten Kompiang Sujana Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Ghozali, Imam dan Ratmono, Dwi. 2017. *Analisis Multivariat dan Ekonometrika dengan Eviews 10*. Semarang. Universitas Diponegoro.
- Handayani, Sri. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII di SMP negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015*.
- Huda, Mifahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Huda, Mifahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperatif Learning: Mempraktikan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta. Gramedia.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajaran dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V

Diah Irmalinda¹, Darsono², Sugiyanto³

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

*Corresponding author, tel/fax +6282232830002

e-mail: DiahIrmalinda@gmail.com

Abstract: *The Influence Of Using The Realia Media On The Student Learning Outcomes At The Fifth Grade.* The problem of this research is the result of students' learning outcomes at Elementary School 01 Ujung Gunung Ilir is still low. The objectives of this research is to find out the influence and difference in the average of using the realia media on the learning process. The approach of the research is experimental design which is non-equivalent control group design with a type of the pretest and posttest. The population of this study was for 90 students with the samples class VA of 30 students and class VB of 30 students. Research data collected through the test. While data analysis is used N-Gain, Simple linear regression test, and T-test. This is evidenced by the positive and significant influence on the use of realia media on the learning outcomes of class V students. The results of the two-party t-test analysis showed that there were differences in the average student learning outcomes and one-party t-test showed that the average student learning outcomes obtained through media realia is better than the average learning outcomes of students without media realia.

Keywords : *learning outcomes, realia media, class V*

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 adalah kelas VA sebanyak 30 peserta didik, dan VB sebanyak 30 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 terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. 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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan. Oleh karena itu, Pendidikan di Indonesia masih terus melakukan perubahan untuk menjadikan sumber daya manusianya lebih baik lagi. Melalui pendidikan yang berkualitas dapat terciptanya sumber daya manusia yang memiliki karakter yang religius, berakhlak mulia, cerdas, mampu mengendalikan diri, memiliki mental yang kuat dan berani.

Pendidik memegang peranan yang penting dalam meningkatkan pendidikan. Peningkatan tersebut dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Menurut Mullen (2016 : 3) *learning outcomes are patterns of deeds, value, insight, attitudes, appreciations, abilities, and skill*. Dapat diartikan bahwa hasil belajar berupa pola - pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian - pengertian, sikap - sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2013 mengimplementasikan kurikulum baru sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diberi nama kurikulum 2013. Perubahan

kurikulum juga berpengaruh terhadap penilaian pendidik terhadap peserta didik, yang semula hanya berfokus pada ranah kognitif kini penilaian terbagi menjadi 3 aspek yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Dan perubahan kurikulum juga berpengaruh terhadap cara mengajar pendidik yang semula berorientasi pada pendidik (*teacher center*) menjadi berorientasi pada peserta didik (*student center*).

Kurikulum 2013 mengubah pembelajaran yang semula berdiri sendiri-sendiri menjadi tematik. Menurut Kemendikbud (2013 : 200) dalam proses pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *scientific*. Penggunaan pendekatan *scientific* dalam proses pembelajaran di SD, menunjukkan bahwa pelaksanaannya, kurikulum 2013 menganut teori konstruktivisme. Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan-kegiatan ilmiah berupa mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mensosialisasikan / menalar dan mengkomunikasikan.

Pembelajaran tematik juga dilaksanakan dengan mengaitkan dan memadukan berbagai mata pelajaran. Menurut Kemendikbud (2013 : 193) pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menerapkan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu ini menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

Utari, dkk (2016 : 40) menyatakan bahwa pembelajaran tematik

dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan pada tema-tema tertentu. Tema yang dimaksudkan merupakan tema yang muncul dari pengidentifikasian ataupun peninjauan terhadap berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang diperoleh peneliti di SDN 01 Ujung Gunung Ilir pada tanggal 9 November 2018 dapat diketahui bahwa kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013 di kelas I, II, IV dan V. Peneliti melakukan penelitian di kelas V dikarenakan hasil belajar peserta didik kelas V masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik yang tampak pada data nilai mid semester ganjil tahun 2018 / 2019 berikut:

Berdasarkan data nilai ujian tengah semester ganjil di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V semester ganjil SDN 01 Ujung Gunung Ilir dinyatakan masih rendah, terutama pada kelas VB Jumlah peserta didik lebih banyak yang belum mencapai KKM dibandingkan dengan peserta didik yang sudah mencapai KKM. Selisih peserta didik yang mencapai KKM dan yang belum mencapai KKM terlihat dengan jelas pada data tersebut. Rendahnya hasil belajar kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir salah satunya terjadi karena saat proses pembelajaran berlangsung pendidik menyampaikan pelajaran masih dominan dengan mendengarkan, mencatat atau meringkas dan hanya menggunakan buku pendidik dan buku peserta didik. Dalam buku pendidik dan peserta

didik, sudah disediakan contoh media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, namun kenyataan di lapangan pendidik tidak menggunakan media atau alat peraga sehingga menyebabkan peserta didik tidak aktif, merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran dikelas.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan penyampaian pesan dari suatu tujuan pembelajaran sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, efektif dan efisien serta memberikan bentuk yang nyata atau konkret. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media realia, karena media realia memiliki manfaat yang baik bagi hasil belajar peserta didik, menambah minat peserta didik dalam pembelajaran, serta memberikan bentuk nyata atau konkret.

Menurut Suryani (2012: 154) secara umum manfaat media pembelajaran adalah melancarkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Adapun manfaat secara khusus adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

7. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Mudlofir (2017: 128) fungsi media pembelajaran secara garis besar yaitu sebagai berikut :

1. Menghindari terjadinya verbalisme.
2. Membangkitkan minat dan motivasi.
3. Menarik perhatian peserta didik.
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran.
5. Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar.
6. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Menurut Sanaky (2011:50) menyebutkan bahwa beberapa jenis media yang sering digunakan yaitu:

- a. Media cetak
Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, jurnal, majalah ilmiah, *leaflet*, dan *studi guide*.
- b. Media pameran
Media pameran adalah jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda - benda sesungguhnya (*realia*) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan kedalam jenis media pameran yaitu, *realia*, poster, grafis, dan model.
- c. Media yang diproyeksikan
Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead*

transparasi, slide suara dan film strip.

- d. Rekaman audio
Rekaman audio adalah jenis media yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, al-qur'an, dan latihan - latihan yang bersifat verbal.
- e. Video dan VCD
Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari objek dan mekanisme kerja dalam pembelajaran tertentu. Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media video dan vcd.
- f. Komputer
Sebagai media pembelajaran komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan mampu membuat proses belajar mengajar menjadi interaktif.

Penelitian ini menggunakan jenis media menurut Sanaky, dan mengacu pada alat bantu pameran jenis *realia*. *Realia* yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas untuk proses pembelajaran. Penggunaan alat bantu *realia* dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan karena dapat membantu pendidik untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu sistem.

Media *realia* adalah benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas yang paling mudah digunakan yang berfungsi memberikan pengalaman yang langsung kepada peserta didik.

Menurut Daryanto (2016: 29) menyatakan ada beberapa contoh jenis media *realia* yaitu sebagai berikut :

1. Widyawisata

- Menurut Daryanto (2016: 29) Widyawisata merupakan kegiatan belajar yang dilaksanakan melalui kunjungan ke suatu tempat di luar kelas sebagai bagian integral dari seluruh kegiatan akademis dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan.
2. Media tiruan model

Menurut Daryanto (2016: 30) Belajar melalui model dilakukan dengan pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ditinjau dari cara membuat bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, dan topeng.
 3. *Specimen* (contoh)

Menurut Daryanto (2016: 30) adalah benda asli atau berbagai benda asli yang digunakan sebagai contoh dan ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu benda asli yang telah di modivikasikan bentuknya oleh manusia. Contoh *specimen* benda yang masih hidup adalah: aquarium, terrarium, kebun binatang, kebun percobaan, dan insektarium. Contoh – contoh *specimen* benda yang sudah mati adalah herbarium, teksidermi, awetan dalam botol, awetan dalam cairan plastik. Contoh – contoh *specimen* benda yang tak hidup adalah: berbagai benda yang berasal dari batuan dan mineral.
 4. Peta

Menurut Daryanto (2016: 31) peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, model lapangan adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul peserta didik memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak.
 5. Boneka

Menurut Daryanto (2016: 33) boneka merupakan salah satu model perbandingan atau benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka.

Penggunaan media pembelajaran tidak bisa digunakan dengan asal-asalan, melainkan ada beberapa langkah yang sistematis. Menurut Sadiman (2012: 198) supaya media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti yaitu:

 1. Persiapan sebelum penggunaan

Peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media perlu disiapkan sebelumnya, yaitu dengan menyediakan benda–benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar.
 2. Kegiatan selama menggunakan media..

Hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media pembelajaran adalah suasana ketenangan.
 3. Kegiatan tindak lanjut

Maksud kegiatan tindak lanjut ini adalah untuk memantapkan pemahaman terhadap materi instruksional yang di sampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Tindak lanjut lainnya

adalah dengan melakukan percobaan, melakukan observasi, menyusun sesuatu, dan sebagainya.

Menurut Ibrahim (2003: 119) mengidentifikasi bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media realia ini, diantaranya yaitu :

- a. Kelebihan
 1. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
 2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka menggunakan sebanyak mungkin alat indera.
- b. Kekurangan
 1. Membawa peserta didik ke berbagai tempat di luar sekolah terkadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
 2. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata terkadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari obyek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotogan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pembelajaran harus di dukung dengan media lain.

Hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar

yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah:

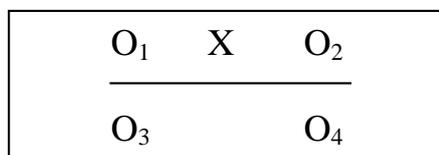
1. Faktor *Internal* : yaitu faktor yang dialami dan ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor *internal* dibagi menjadi tiga faktor, yaitu :
 - a. Faktor Jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
 - b. Faktor Psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
 - c. Faktor Kelelahan.
2. Faktor *Eksternal* : yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor *eksternal* dibagi menjadi tiga, yaitu :
 - a. Faktor Keluarga (cara mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan).
 - b. Faktor Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dan peserta didik, relasi peserta didik dan peserta didik, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah).
 - c. Faktor Masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian eksperimen, dengan data kuantitatif. Bentuk desain yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quansi*

Experimental Design). Object pada penelitian ini ialah pengaruh penggunaan alat peraga realia (X) terhadap (Y) hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan desain *Non Equivalent Control Grup Design*. Dalam rancangan ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapatkan perlakuan sedangkan kelas eksperimen adalah kelas tempat dilakukannya penerapan penggunaan alat peraga realia. Pada desain ini kelompok eksperimen ialah kelas VB dan Kelas VA sebagai kelas kontrol.

Paradigma dalam *Non Equivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono 2015 : 114) :



Gambar 2. *Non Equivalent Control Group Design*

Keterangan :

- O₁ : Kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)
- O₂ : Kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)
- O₃ : Kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)
- O₄ : Kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)
- X : Perlakuan Penggunaan alat peraga realia

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan

pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaannya terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaatkannya media realia.

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir Tahun Pelajaran 2018 / 2019 pada kelas V semester genap yang berjumlah 90 peserta didik yang terbagi dalam tiga kelas, yaitu kelas V A kelas V B dan kelas V C. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Probability Sampling* dengan jenis teknik *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* adalah “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Alasan penulis mengambil teknik sampel ini karena dalam pengambilan sampel nya penulis melakukan pertimbangan. Pertimbangan yang dilakukan yaitu dengan melihat nilai hasil belajar peserta didik yang rendah. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yang digunakan sebagai sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas pertama disebut kelas eksperimen yaitu dengan pemberian perlakuan khusus berupa penggunaan media realia dan kelas kedua yaitu kelas kontrol yang tidak menggunakan media realia. Kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas V A dan kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VB.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tes, dokumentasi, dan observasi. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen

adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar aktivitas belajar peserta didik tes dan non tes. Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen tes. Uji coba instrumen dilakukan pada kelas V C. Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah berikutnya adalah menganalisis hasil uji coba secara kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, realibilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji t.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

1. Ha: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V.
2. Ha: Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media relia dengan rata-rata hasil belajar yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V.
3. Ha: Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media relia lebih baik dari rata-rata hasil belajar yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mencari validitas soal tes kognitif (pilihan ganda) dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 30

soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010*. Validitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Berdasarkan data perhitungan validitas instrument hasil belajar dengan $N = 20$ dan signifikansi = 5% maka r_{tabel} adalah 0,374. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, diperoleh 20 butir soal dinyatakan valid. Selanjutnya 20 butir soal yang valid digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan jumlah soal yang valid, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus KR_{21} dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010*. Berdasarkan perhitungan reliabilitas, diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,950$ sedangkan $r_{tabel} = 0,374$, hal ini berarti r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,950 > 0,374$) dengan demikian uji coba instrument tes dinyatakan reliabel. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, karena nilai r_{hitung} (0,950) yang diperoleh berada diantara nilai 0,8000–1,0000, maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrument tes sedang

Menguji uji beda soal tes kognitif pilihan ganda. Berdasarkan soal valid, dilakukan perhitungan dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2010*. Terdapat 2 soal dengan klasifikasi cukup, dengan indeks daya beda antara $0,20 \leq DP < 0,40$ dan 18 soal dengan klasifikasi baik dengan indeks

daya beda $0,40 \leq DP < 0,70$. Dalam uji beda soal tes kognitif soal pilihan ganda tidak ditemukan soal dengan klasifikasi tidak baik, sehingga soal tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian.

Menguji tingkat kesukaran tes kognitif soal pilihan jamak. Dari soal yang valid, dilakukan perhitungan dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2010* terdapat 20 soal dengan tingkat kesukaran sedang dengan indeks kesukaran antara $0,30 \leq IK < 0,70$ dan 10 soal dengan tingkat kesukaran mudah dengan indeks kesukaran antara $0,70 \leq IK < 1,00$.

Peserta didik di kelas eksperimen diberi *pretest* untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki peserta didik.. Berdasarkan analisis data hasil *pretest* diperoleh data bahwa rata-rata kemampuan awal kelas VB sebesar 41,00 dan kelas VA sebesar 40,00. Sedangkan data hasil *Postest* diperoleh data bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VB sebesar 72,70 dan kelas VA sebesar 62,70.

Guna untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik, maka digunakan analisis regresi linier sederhana, persamaan regresinya adalah $\hat{Y} = 33,258 + 0,933X$ untuk memperkirakan hasil belajar tematik peserta didik yang dipengaruhi oleh penggunaan media realia Selanjutnya, diperoleh $r_{hitung} = 11,119$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ Sehingga berdasarkan perhitungan regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta

didik kelas V di SDN 01 Ujung Gunung Ilir.

Kriteria pengujian apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima, dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Hasil perhitungan uji t. Berdasarkan perhitungan $t_{hitung} = 2,338$ sedangkan dengan taraf signifikan 5% dan $dk = N_1 + N_2 - 2 = (30 + 30) - 2 = 58$ sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar = 2,002 Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,338 > 2,002$) dan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui media realia sama dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia.

Selanjutnya, Kriteria pengujian apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima, dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Hasil perhitungan uji t. Berdasarkan perhitungan $t_{hitung} = 2,338$ sedangkan dengan taraf signifikan 5% dan $dk = N_1 + N_2 - 2 = (30 + 30) - 2 = 58$ sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar = 1,672 Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,338 > 1,672$) dan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui media realia lebih dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media realia lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media realia dalam pembelajaran. Hal ini memiliki kesesuaian dengan beberapa peneliti lain yang dijadikan acuan

yaitu Lestari tahun 2014, Prahastiani tahun 2016, Muzakir tahun 2017, Larasati tahun 2017, dan Rahmawati tahun 2018 yang juga meneliti pengaruh penggunaan media realia. Hal ini dikarenakan penggunaan media realia dalam pembelajaran mampu memberikan arti nyata kepada peserta didik mengenai hal-hal yang yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak menjadi lebih konkret.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

Ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.

Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.

Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir..

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Ibrahim R, dan Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013 Badan Standar Nasional Pendidikan. 2013.

Larasati, Nasta Kania. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*.

Lestari, Novita. 2014. *pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan*. Jurnal Pedagogik Vol. II, No.2, September 2014.

Mudlofir, Ali & Rusydiyah, Evi Fatimur. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.

Mullen, P.A. 2016. *Effect Of Problembased Learning and Traditional Instruction on Self Regulated Learning*. The Journal of Education Research, Heldref Publication, 99, 307-317.

Muzakir. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku*.

Prahastini, Renita. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Aktivitas dan Hasil*

- Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Rahmawati, Erna. 2018. *Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro*.
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH, 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Suryani, N & Agung, L. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Utari Unga, I Nyoman Sudana Degeng, Sa'dun Akbar. " *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Disekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)*". *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, Vol.1 No.1.

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

Dian Fixri Andini, Proboosiwi

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

PENDAHULUAN

Pembaharuan dalam bidang pendidikan dititikberatkan pada peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu menjadi sebuah tuntutan kebutuhan di masyarakat dengan mengikuti kebutuhan dan mobilitas masyarakat yang tinggi. Survei dari Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah, yaitu menempati peringkat 8 terbawah atau berada pada urutan 57 dari 65 negara. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia pemerintah telah mengupayakan berbagai alternatif kebijakan salah satunya adalah dengan adanya kebijakan penggabungan sekolah (regrouping school). Sutedi

(2007) menjelaskan bahwa merger sebagai suatu bentuk penggabungan dua badan usaha, badan usaha yang satu tetap ada dan yang satu dihapuskan secara hukum dan nama yang digunakan adalah nama badan usaha yang ada.

Tujuan dari kebijakan penggabungan sekolah tertuang dalam Surat Edaran Menteri dalam Negeri Nomor 421.2/2501/Bangda/1998 tentang pedoman pelaksanaan penggabungan sekolah yaitu agar tercapainya efisiensi dan efektifitas sekolah dalam penggunaan anggaran belanja negara untuk pembiayaan pendidikan. Jumlah sekolah yang melebihi kapasitas yang ada di Indonesia, terutama sekolah yang tidak produktif akan menyita anggaran untuk operasional. Sehingga dengan

adanya kebijakan penggabungan sekolah, anggaran bagi sekolah yang tidak produktif akan di alihkan untuk usaha peningkatan mutu pendidikan.

Penelitian mengenai implementasi *regrouping* melalui peran stakeholder untuk menguatkan pendidikan karakter, Keduanya memiliki keterkaitan yang menarik untuk di ulas lebih dalam. Oleh karena itu kepala sekolah harus mampu menjembatani kerjasama antara sekolah, orang tua serta masyarakat dalam pengelolaan pendidikan sehingga tercapainya keberhasilan penyelenggaraan pendidikan. Peneliti tertarik pada sekolah yang masih berada pada masa transisi yang menunjukkan sebuah peralihan kondisi menuju kondisi stabil. Karna sekolah yang masih berada pada masa transisi akan menunjukkan sebuah usaha-usaha perubahan secara nyata.

SD Muhammadiyah Purwodiningratan Yogyakarta merupakan gabungan dari dua SD yaitu SD Muhammadiyah Purwodiningrata 1 dan SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta. Sekolah ini memiliki kekhasan dan keistimewaan yang membedakan dengan SD Muhammadiyah yang lain. Sebagai salah satu sekolah yang mengalami dampak *regrouping* SD Muhammadiyah Purwodiningratan merupakan salah satu sekolah yang memiliki perkembangan yang cepat. kepala sekolah bekerjasama dengan orang tua dan masyarakat untuk mengadakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler, dicanangkan kegiatan literasi, pembangunan infrastruktur, pelibatan orang tua dan masyarakat secara aktif dalam penyusunan RKS tahunan. Dengan adanya kerjasama antara ketiganya diharapkan mampu memperkuat pendidikan karakter yang

ada di sekolah sebagai bekal peserta didik agar menjadi manusia yang pancasilais.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus karena peneliti ingin memahami fenomena atau gejala sosial secara komprehensif dan kontekstual dengan menggambarkan realitas empiris tentang implementasi *regrouping* sekolah dari perpektif *stakeholders* untuk penguatan pendidikan karakter di Sekolah Dasar Muhammadiyah Purwodiningratan Yogyakarta.

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara kepada seluruh informan yaitu kepala sekolah, guru, orang tua siswa. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara mendalam, merupakan percakapan yang dilakukan peneliti dengan informan secara mendalam. dengan efisiensi *regrouping* sekolah melalui peran *stakeholders* dalam penguatan pendidikan karakter

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman dan Saldana (2014). Analisis data dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data dengan alur tahapan penelitian sebagai berikut: pengumpulan data, kondensasi data, pengorganisasian data, dan penyimpulan data atau verifikasi data. Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian ini dilakukan ketika proses penelitian berlangsung dan dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan agar memperoleh temuan yang

mampu memecahkan masalah penelitian agar selanjutnya dapat disusun laporan hasil penelitian.

HASIL

Berikut ini adalah hasil data yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian. Pertama mengenai efisiensi *regrouping* sekolah untuk penguatan pendidikan karakter. Efisiensi merujuk pada sebuah pengelolaan dana keuangan yang tepat sasaran sehingga mampu merubah kondisi sekolah dengan meningkatkan kualitas pelayanan sekolah di segala bidang. Pada bidang sarana dan prasarana kepala sekolah melakukan perbaikan gedung, pengadaan perpustakaan, lemari buku, pengadaan ac, pengadaan komputer, pengadaan alat peraga serta pengadaan kantin sehat.

Pada bidang sumberdaya manusia kepala sekolah juga aktif mengikutsertakan guru-guru dan tenaga kependidikan untuk mengikuti seminar, *workshop*, lokakarya dan kegiatan KKG. Pada bidang kurikulum kepala sekolah memunculkan beberapa kegiatan diantaranya tahfidz serta ekstrakurikuler baru yaitu fun science, sepakbola dan musik bahkan kepala sekolah memfasilitasi tenaga pengajar dari luar sekolah. Pada bidang peserta didik, kepala sekolah memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan diri seperti mengikutsertakan pada lomba-lomba dan olimpiade sains nasional.

Pada bidang hubungan masyarakat kepala sekolah membentuk komite sekolah yang melibatkan masyarakat sekitar lingkungan sekolah. Melalui komite, diharapkan akan terjalin suatu kerjasama yang erat antara sekolah dan masyarakat dalam mencapai

tujuan pendidikan. Sedangkan pada bidang pembiayaan, tentunya pembiayaan pendidikan menjadi satu pintu yang sebelumnya adalah pembiayaan sekolah mandiri menjadi pembiayaan sekolah gabungan. Pada pengelolaan pembiayaan sekolah dilakukan dengan prinsip efisiensi, efektivitas, transparansi dan akuntabilitas.

Bentuk penguatan pendidikan karakter yang ada di SD Muhammadiyah Purwodiningratan : (a) gerakan literasi melalui kegiatan tahfidz, perpustakaan sekolah dan mini perpustakaan pada tiap-tiap kelas dan sudut sekolah (b) memfasilitasi pengembangan diri dan penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik melalui ekstrakurikuler (c) mengadakan kegiatan sholat duha, dhuhur dan sholat jumat berjamaah; (d) pembenahan infrastruktur untuk menunjang pembelajaran dan aktifitas siswa (e) adanya kerjasama dengan orang tua dan masyarakat pada kegiatan idul adha, maulid nabi, dan kegiatan lomba baik di dalam lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah dan (f) adanya kerjasama dari pihak luar seperti puskesmas, polsek, dan Perguruan tinggi swasta yang membantu memberikan pembinaan dan sosialisasi kepada peserta didik demi tercapainya penguatan pendidikan karakter di sekolah.

Kedua, *stakeholder* dalam penguatan pendidikan karakter. *Stakeholder* yang dimaksud adalah sekolah, orang tua dan masyarakat dalam implementasi program penguatan pendidikan karakter di SD Muhammadiyah Purwodiningratan. Bentuk kerjasama yang dilakukan adalah (a) melakukan sosialisasi kurikulum sekolah kepada orangtua dan masyarakat; (b) melibatkan orang

tua dan masyarakat dalam kegiatan perayaan hari-hari besar ; (c) melibatkan orang tua dalam membuat program catering sekolah dan melibatkan orang tua untuk turut bertanggung jawab dalam pelaksanaan lomba-lomba yang melibatkan peserta didik di luar sekolah. Misalnya lomba sepakbola dan OMNAS d) melibatkan orang tua dan masyarakat dalam membangun budaya sekolah yang baru pada masa transisi seperti, kedisiplinan jam mengajar yaitu baik pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik harus datang tepat waktu. kedisiplinan dalam berpakaian, kebersihan lingkungan sekolah, pemanfaatan lahan sekolah untuk ditanami apotek hidup. Sekolah, orangtua dan masyarakat memiliki tanggung jawab yang sama untuk menanamkan karakter pada diri peserta didik. Orang tua dan masyarakat dapat memantau pengelolaan sekolah, begitu juga sekolah dapat memantau keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam program sekolah.

Penguatan pendidikan karakter yang telah di upayakan di sekolah tidak akan berhasil tanpa bantuan orang tua dan masyarakat. Karna keberhasilan penguatan pendidikan karakter bergantung pada kerjasama sekolah, orang tua dan masyarakat untuk terus menerus mengupayakan sebuah iklim yang kondusif bagi peserta didik untuk mengembangkan dan menguatkan pendidikan karakter.

Faktor pendukung pelaksanaan program penguatan pendidikan karakter di SD Muhammadiyah Purwodiningratan Yogyakarta meliputi: (a) kepemimpinan kepala sekolah (b) pengawas sekolah yang senantiasa memantau perkembangan sekolah, adanya antusiasme dari orang tua dan masyarakat dalam mendukung

program ekstrakurikuler dan kegiatan tahunan sekolah dan (c) ketersediaan sarana penunjang penguatan pendidikan karakter dengan adanya mushola yang cukup besar untuk mengembangkan karakter spiritual, adanya kantin sehat yang mengajarkan kebersihan dan kemandirian, adanya perpustakaan dan buku-buku baru untuk mengembangkan karakter literasi, dan adanya budaya 5S yang mampu mengembangkan karakter etika peserta didik serta adanya hall atau ruangan khusus untuk mengembangkan karakter seni.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa pengelolaan dana pendidikan pada sekolah *regrouping* di SD Muhammadiyah Purwodiningratan telah memperhatikan prinsip efisiensi, efektivitas, transferabilitas dan akuntabilitas. Dimana penerapan prinsip efisiensi dan efektivitas dilakukan dengan penggunaan dana pendidikan yang sesuai dengan pos-posnya yaitu operasional sekolah seperti membeli buku, pengadaan kantin sehat, pengadaan guru tahfidz, perawatan gedung, pembuatan media pembelajaran, operasional lainnya seperti listrik, air, dll. Sekolah juga sangat transparan terkait pengelolaan dana sekolah, misalnya apabila masyarakat dan orang tua ingin mengetahui pengeluaran sekolah dengan lugas kepala sekolah akan menjelaskan. Pembukuan yang dilakukan akan dipertanggung jawabkan kepada masyarakat, dengan pelaporan rutin kepada orangtua peserta didik.

Efisiensi adalah penggunaan dana untuk pendidikan adalah pemasukan dari dana yang diterima tidak melebihi pengeluaran untuk

pengelolaan pendidikan. Sejalan dengan Suryono (2006) menjelaskan bahwa efisiensi akan tercapai kalau nilai output pendidikan adalah maksimum untuk biaya input yang ditetapkan atau biaya input adalah minimum untuk harga tertentu output yang dihasilkan.

Sesuai dengan tujuan dilakukannya penggabungan sekolah adalah untuk mengatasi masalah kekurangan guru, peningkatan mutu, efisiensi biaya bagi perawatan gedung sekolah. Maka esensi dari penggabungan sekolah adalah sebuah usaha untuk memberdayakan segala sumber daya yang ada di sekolah untuk mencapai peningkatan mutu dan efektivitas pendidikan. Hasil penelitian Lilis dkk (2017) memaparkan bahwa sekolah, orang tua dan masyarakat memiliki peran yang saling berkaitan satu sama lain dalam pencapaian tujuan pendidikan. Ketercapaian penguatan pendidikan karakter pada sekolah gabungan bergantung pada kerjasama dari ketiga pilar tersebut. Kerjasama dan kesadaran yang tinggi yang baik antar ketiganya akan menunjukkan hasil yang signifikan dalam penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik.

Dengan adanya *regrouping* sekolah mampu meminimalisir permasalahan kekurangan guru karna guru dari dua sekolah akan digabung dalam satu manajemen/pengelolaan disatu sekolah. Pada setiap pembelajaran tentunya akan menanamkan nilai-nilai/jiwa-jiwa karakter pancasila bentuk-bentuk program pendidikan karakter yang ada di SD Muhammadiyah Purwodiningratan Yogyakarta sebagai sekolah *regrouping* tidak jauh berbeda dengan sekolah mandiri pada umumnya, yaitu tetap memperhatikan empat hasil yang diharapkan yaitu

olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa serta olah raga.

Bentuk program penguatan pendidikan karakter akan terselip dalam berbagai kegiatan di sekolah. Misalnya pada aspek olah hati, guru kelas mengajarkan nilai-nilai dan norma-norma agama serta adab-adab dalam berperilaku. Lebih khusus guru pendidikan agama membimbing peserta didik untuk mengaji, sholat, menghafalkan surat-surat dan mengamalkan ilmu yang dipelajari serta senantiasa bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pada aspek olah rasa peserta didik diajarkan untuk selalu menjaga keindahan baik keindahan berpaakaian maupun keindahan kelas dengan membuang sampah pada tempatnya dan melaksanakan piket sesuai jadwal. Hal ini juga memupuk kepribadian peserta didik agar bersikap mandiri dan bertanggung jawab. Pada olah pikir peserta didik diajarkan untuk senantiasa berpikir positif dan berpikir kedepan. Upaya yang dilakukan sekolah adalah dengan memberikan kebebasan peserta didik untuk membaca lebih banyak buku yang disediakan di perpustakaan dan sudut-sudut sekolah. Sedangkan untuk olahraga peserta didik diajarkan untuk bersikap adil. Guru olahraga menanamkan semangat bersaing yang sehat, bekerjasama dalam tim, dan berorientasi pada prestasi.

Kepemimpinan kepala sekolah yang visioner, kreatif dan inovatif menjadi faktor pendukung dalam keterlaksanaan program penguatan pendidikan karakter. Sejalan dengan Erfan, Arifin dan Djatmika (2016) yang menjelaskan bahwa pemimpin, sebagai pelatih, menjaga pekerja untuk memusatkan pada realisasi visi dengan pengarahan, memberi harapan, dan membangun

kepercayaan di antara pemain yang penting bagi organisasi dan visinya untuk masa depan.

SIMPULAN

Implementasi regrouping di lihat dari peran stakeholder memiliki dampak yang cukup besar dalam penguatan pendidikan karakteristik siswa, Sekolah, orang tua dan masyarakat memiliki peran yang saling berkaitan satu sama lain dalam pencapaian tujuan pendidikan. Bentuk program penguatan pendidikan karakter akan terselip dalam berbagai kegiatan di sekolah. Misalnya pada aspek olah hati, guru kelas mengajarkan nilai-nilai dan norma-norma agama serta adab-adab dalam berperilaku. Lebih khusus guru pendidikan agama membimbing peserta didik untuk mengaji, sholat, menghafalkan surat-surat dan mengamalkan ilmu yang dipelajari serta senantiasa bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pada aspek olah rasa peserta didik diajarkan untuk selalu menjaga keindahan baik keindahan berpaiakan maupun keindahan kelas dengan membuang sampah pada tempatnya dan melaksanakan piket sesuai jadwal.

DAFTAR RUJUKAN

Lilis, S.O, Nurul, N. Dan Imron, A. 2017. Efisiensi Regrouping

Sekolah Ditinjau Dari Peran Stakeholder Untuk Penguatan Pendidikan Karakter. *Seminar Nasional Pendidikan – Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang hal 303*. Malang: Universitas Negeri Semarang.

Erfan, Arifin, I. dan Djatmika, E. T. 2016. Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah dalam Pengimplementasian Pendidikan Budi Pekerti. *Seminar Nasional Pengembangan Profesionalisme Pendidik Untuk Membangun Karakter Bangsa Tahun 2016 Vol.1*. Malang: Pascasarjana. Universitas Negeri Malang.

Miles, M.B., Huberman, A.M., dan Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Third edition. Thousand

Oaks, California: SAGE Publications. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Sutedi, A. 2007. *Hukum Perbankan: Suatu Tinjauan Pencucian Uang, Merger, Likuidasi dan Kepailitan*. Jakarta: Sinar Grafika.

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: E-mail: dinirovika@gmail.com, +6289687858000*

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.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam membentuk sebuah karakter dimulai dari nilai, sikap dan perilaku seseorang, khususnya di sekolah dasar. Pemerintah beserta kalangan swasta terus berupaya mewujudkan upaya tersebut dimana peserta didik tidak hanya sekedar menambah ilmu, tetapi juga dididik, dibimbing, dan didewasakan dengan dibekali nilai-nilai, aturan, sopan santun, tata krama, adat dan budaya.

Juliskar (2015) sistem Pendidikan nasional ber-fungsi mengembangkan kemampuan dan mem-bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan lingkungan karakter bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta membangun pola pikir, sikap dan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, nilai karakter harus ditanamkan dalam diri peserta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa.

Munirah (2015) the educational system in indonesia is based on the national education system. However, there is a gap between the ideals and the reality. This can seen from many factors such as the weakness in management sector, the low support from the government and the community, low learning and the effectifity and efficiency, educational resource inferiority, and the low standard of learning.

Pengembangan karakter adalah interaksi dinamis antara faktor penentu internal dan pengaruh eksternal agar pertumbuhan positif terjadi. Meskipun faktor-faktor lain dapat memengaruhi hasil pembangunan dan mengarah ke arah yang berlawanan, sekolah masih perlu menggunakan pendidikan karakter yang membekali siswa dengan karakteristik yang tepat yang membantu mereka menjadi warga negara yang baik. Singkatnya, partisipasi dan komitmen adalah kunci untuk mencapai tujuan ini.

Setiap sekolah harus menciptakan budaya sekolahnya sendiri sebagai identitas diri, dan sebagai rasa kebanggaan akan sekolahnya. Kegiatan tidak hanya terfokus pada pembelajaran saja, tetapi juga ekstrakurikuler untuk mendukung pembentukan karakter peserta didik. Selain itu, dalam menciptakan budaya sekolah yang kokoh, sekolah juga berpedoman pada visi dan misi sekolah dan juga keteladanan pendidik seperti mendidik dengan benar, memahami bakat dan minat pe-serta didik,

menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang kondusif, memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik.

Berbagai cara dapat dilaksanakan dalam pembentukan karakter di sekolah. Salah satunya adalah dengan cara pengembangan dan pelaksanaan pendidikan karakter pada peserta didik berbasis budaya sekolah, yaitu melalui program pengembangan diri peserta didik. Menurut Wibowo (2012: 84) cara menanamkan nilai-nilai karakter sekolah dibagi ke dalam beberapa bentuk kegiatan, antara lain kegiatan rutin, kegiatan spontan, keteladanan dan juga pengondisian. Kegiatan ini akan menjadi budaya dan berpengaruh dalam pembentukan karakter peserta didik.

Lingkungan sekolah juga sangat dibutuhkan dalam pembentukan karakter. Di samping keluarga sebagai pusat pendidikan, lingkungan sekolahpun berfungsi dalam membentuk kepribadian peserta didik yang diharapkan dapat merubah perilakunya menjadi lebih positif sesuai yang diharapkan. Lingkungan sekolah juga tempat yang signifikan bagi peserta didik dalam tahap perkembangannya dan merupakan sebuah lingkungan sosial yang berpengaruh bagi kehidupan mereka.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti mengenai budaya sekolah dan lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik terhadap beberapa pendidik dan peserta didik di SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 02 November 2018 sampai tanggal 02 April 2019 diperoleh informasi bahwa sekolah sudah memiliki budaya sekolah yang telah diterapkan di lingkungan sekolahnya. Akan tetapi, penerapan

budaya sekolah belum maksimal meskipun budaya sekolah yang dibagi ke dalam beberapa bentuk kegiatan, antara lain kegiatan rutin, kegiatan spontan, keteladanan dan juga pengondisian sudah dilaksanakan di sekolah.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah di SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah, menyatakan bahwa pendidik di sekolah belum pernah mengikuti program atau seminar mengenai pembentukan karakter peserta didik, sehingga pendidik belum paham mengenai pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah, sedangkan dalam pembentukan karakter diperlukan arahan dan keteladanan di lingkungan sekolah oleh para pendidik beserta staff sekolah.

Belum terbentuknya karakter peserta didik secara optimal serta krisis moral dan akhlak yang tidak sesuai dengan budaya sekolah secara tidak langsung berhubungan dengan pembentukan karakter oleh budaya sekolah dan pengaruh lingkungan sekolah maupun sekitar sekolah yang belum terbentuk secara optimal. Karakter bisa dibentuk karena adanya pembiasaan, pengarahan, serta adanya lingkungan yang mendukung, karena peserta didik tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter jika ia tumbuh pada lingkungan yang berkarakter pula.

Pembentukan karakter sangat penting untuk dipahami dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi peserta didik di sekolah, artinya budaya sekolah menjadi salah satu upaya dalam membentuk manusia atau peserta didik berkarakter. Menurut Hery (2015: 19) budaya sekolah dapat dikembangkan terus-menerus ke arah yang positif. Setiap sekolah harus

dapat menciptakan budaya sekolah sendiri sebagai identitas diri, dan juga sebagai kebanggaan akan sekolah.

Lingkungan juga berperan penting dalam perkembangan perilaku manusia khususnya lingkungan sekolah. Sebab dari lingkungan sekolah, peserta didik diharapkan dapat merubah perilakunya sesuai yang diharapkan. Menurut Kadir (2012: 22) lingkungan adalah “segala sesuatu yang ada diluar diri individu”. Lingkungan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berada di luar diri anak. Lingkungan dapat berupa hal-hal yang nyata, seperti tumbuhan, orang keadaan, politik, sosial-ekonomi, binatang, kebudayaan, kepercayaan, dan upaya lain yang dilakukan manusia termasuk di dalamnya pendidikan.

Mengacu pada uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara budaya sekolah dan lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Menurut Faenkel dan Wallen (2008:328) penelitian korelasi atau korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel. Penelitian ini dilakukan, ketika kita ingin mengetahui tentang ada tidaknya dan kuat lemahnya hubungan variabel yang terkait dalam suatu objek atau subjek yang diteliti.

Adanya hubungan dan tingkat variabel ini penting, karena dengan mengetahui tingkat hubungan yang ada, peneliti akan dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat penelitian di SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas tinggi di SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah yaitu di SD Negeri 1 Ngestirahayu, SD Negeri 3 Ngestirahayu, dan SD Negeri 4 Ngestirahayu dengan jumlah 135 peserta didik. Sampel pada penelitian ini sebanyak 66 peserta didik kelas tinggi dari setiap sekolah yang terdiri dari kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan cara mengambil sampel secara acak sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2010: 128) penentuan jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini berdasarkan penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael yaitu di ambil 50% dari populasi. Berdasarkan keterangan, maka sampel dalam penelitian ini mengambil 50% dari seluruh jumlah populasi.

Teknik Analisis Data

Bentuk angket yang diberikan adalah angket yang bersifat tertutup dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 42 pernyataan yang memiliki skor bobot yang berbeda-beda.

Angket tersebut diuji validitas, reabilitas soal, uji normalitas menggunakan rumus chi kuadrat, uji liner dengan rumus uji-F agar dapat digunakan sebagai instrumen pengambilan data, kemudian uji hipotesis untuk mengukur/mengkaji hubungan satu atau beberapa variabel independen terhadap variabel dependen lain, maka model statistik yang digunakan untuk menguji hipotesisnya adalah kolerasi sederhana dengan model *korelasi product moment* dan *kolerasi ganda/multiple*.

Hipotesis yang diajukan peneliti adalah:

1. Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara budaya sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar.

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara budaya sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar.

2. Ha : Terdapat hubungan yang signifikan anatar lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik.

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan anatar lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik.

3. Ha : Terdapat hubungan yang signifikan anatar budaya sekolah dan lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar.

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan anatar budaya sekolah dan lingkungan sekolah

dengan pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan perhitungan uji hipotesis, ternyata koefisien korelasi antara variabel X_1 dan variabel Y sebesar 0,82 itu berarti korelasi tersebut bertanda positif dengan kriteria sangat kuat. Selanjutnya kita mengetahui bahwa kontribusi variabel X_1 dengan variabel Y sebesar 67,24%. Hal ini berarti budaya sekolah memberi pengaruh sebesar 67,24% dalam pembentukan karakter peserta didik. Artinya dari keseluruhan penjabaran diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara budaya sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah. Hal ini relevan dengan penelitian Andari (2007) yang berjudul "Pengaruh Budaya Sekolah terhadap Karakter Siswa" dari hasil penelitian tersebut di ketahui bahwa koefisien korelasi sebesar 0,384 yang berarti ada hubungan yang positif dan signifikan antara budaya sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik.

Budaya sekolah memiliki pengaruh dalam pembentukan karakter peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Wibowo (2012: 84) "Budaya sekolah tidak dapat dan tidak boleh dipisahkan dari Pendidikan. Karena pendidikan juga di proses melalui budaya, proses membentuk dan membangun karakter peserta didik. Dengan itu strategi karakter peserta didik dapat dilakukan melalui proses pembudayaan di lingkungan sekolah melalui budaya sekolah."

Pembentukan karakter peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor

salah satunya yaitu budaya sekolah. Sekolah yang memiliki budaya sekolah yang baik tentunya akan berdampak terhadap pembentukan karakter peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang diajukan yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara budaya sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah.

Hasil perhitungan hipotesis koefisien korelasi antara variabel X_2 dan variabel Y sebesar 0,86 yang berarti korelasi tersebut bertanda positif dengan kriteria sangat kuat. Selanjutnya kita mengetahui bahwa kontribusi variabel X_2 dengan variabel Y sebesar 73,96%. Hal ini berarti lingkungan sekolah memberi pengaruh sebesar 73,96% dengan pembentukan karakter peserta didik SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah.

Artinya dari keseluruhan penjabaran di atas diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah. Hal ini relevan dengan penelitian Rambe (2011) yang berjudul "Lingkungan sekolah dan Pengaruh terhadap Pembentukan Karakter Siswa" dari hasil penelitian tersebut di ketahui bahwa dari skor 761, rata-rata 63 dan persentase 64 yang berarti terdapat hubungan yang erat lingkungan sekolah terhadap pembentukan karakter dan teruji signifikan.

Lingkungan berperan penting dalam perkembangan perilaku manusia khususnya lingkungan sekolah. Sekolah sebagai tempat belajar bagi peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dari pendidik dimana pelaksanaan

kegiatan belajar dilaksanakan secara formal. Suprijanto (2007: 6) mengatakan “lingkungan sekolah adalah lingkungan pendidikan yang mengembangkan dan meneruskan pendidikan anak menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan bertingkah laku baik.”. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang diajukan yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah.

Hasil perhitungan uji hipotesis koefisien korelasi antara variabel X_1 , X_2 dan variabel Y sebesar 0,864 yang berarti korelasi tersebut bertanda positif dengan kriteria sangat kuat. Selanjutnya diketahui bahwa kontribusi variabel X_1 , X_2 dengan variabel Y sebesar 74,64%. Hal itu berarti budaya sekolah dan lingkungan sekolah secara bersama-sama memberi pengaruh sebesar 74,64% terhadap pembentukan karakter peserta didik. Artinya dari keseluruhan penjabaran di atas diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara budaya sekolah dan lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah. Hal ini relevan dengan Kurniawati (2016) yang berjudul “Pengaruh Iklim dan Budaya Sekolah terhadap Sikap Disiplin Siswa” dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa dari 10% sampel dari 741 peserta didik terdapat pengaruh positif dan signifikan antara iklim dan budaya sekolah terhadap sikap disiplin peserta didik.

Iklim sekolah dan budaya merupakan faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Daryanto (2015: 10)

bahwa “iklim sekolah merupakan hubungan antar-personil, social dan factor-faktor budaya yang mempengaruhi perilaku individu dan kelompok dalam lingkungan sekolah”. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang diajukan yaitu terdapat hubungan yang signifikan iklim dan budaya sekolah terhadap sikap disiplin siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara budaya sekolah dan lingkungan sekolah dengan pembentukan karakter peserta didik di SD Negeri Gugus Raden Intan Kabupaten Lampung Tengah ditunjukkan dengan koefisien korelasi yang berada pada taraf “Sangat Kuat”.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, L. 2013. *Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Karakter Siswa*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Daryanto. 2015. *Pengelolaan Budaya dan Iklim Sekolah*. Malang: Gava Media.
- Fraenkel, J.R dan Wallen, N.E. 2008. *How To Design And Evaluate Research In Education*. New York: McGraw-Hill.
- Hery, T. 2015. *Pengelolaan Budaya dan Iklim Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Juliskar, A. 2015. Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2:2-5.
- Kadir, A. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawati. 2016. *Pengaruh Iklim dan Budaya Sekolah*

Terhadap Sikap Disiplin Siswa SMP Negeri 3 Terbanggi Besar Tahun Pelajaran 2015/2016. Lampung: Universitas Lampung.

Munirah. 2015. Sistem Pendidikan di Indonesia: antara Keinginan dan Realita. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2:2-3.

Rambe. 2011. *Hubungan Lingkungan Sekolah dan Pembentukan Karakter Siswa.* Sumatra Utara: Universitas Sumatra Utara.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suprijanto. 2007. *Pendidikan Orang Dewasa.* Jakarta: Sinar Grafika Offset.

Wibowo, A. 2012. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

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

Dwi Laila Sari^{1,*}, Rochmiyati¹, Sugiyanto¹

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

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

Abstract: *The Influence Of The Nested Type Integrated Learning Model For The Learning Outcomes Of Thematic Learning Students. The problem in this study is the low learning outcomes of students in SD N 1 Pardasuka. This study is for understanding the effect of nested type integrated learning model to the learning outcomes of students in thematic learning. The method used in this study is a pre-experimental method with the design of one group pretest-posttest design. This study uses purposive sampling. The instruments used in this study were non-tests and tests. Data is analyzed using simple linear regression formula. The results of the study showed that there was an effect of using an integrated learning model of the type nested on the learning outcomes of class V thematic learning students in SD N 1 Pardasuka.*

Keywords: *Influence, Results Of Learning, Nested, Thematic*

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.

PENDAHULUAN

Peserta didik sebagai generasi penerus bangsa harus dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan-keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa dan Negara sebagai generasi penerus bangsa yang berkualitas.

Penggunaan model pembelajaran sangatlah penting untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran supaya proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, agar kegiatan belajar peserta didik semakin aktif, kreatif, dan inovatif karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik harus pandai memilih model-model pembelajaran yang sesuai agar menciptakan kegiatan pembelajaran yang baik, menarik, dan berkesan sehingga peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat perbuatan belajar yang bertujuan untuk mendapatkan pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik. Perubahan yang terjadi berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Sudjana (2014: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya, dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Wasliman dalam Susanto (2013: 12), sebagai berikut.

1. Faktor internal : Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap,

kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal: Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini lebih memfokuskan pada pengaruh internal, alasannya karena faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Ditunjukkan pada saat observasi peserta didik memiliki semua hal yang ada pada faktor internal yang digunakan saat pembelajaran. Oleh karena itu teori belajar yang mempengaruhi adalah teori konstruktivisme.

Menurut Suprijono (2013: 16) teori belajar terdiri dari :teori perilaku, teori belajar kognitif, dan teori konstruktivisme. Teori belajar yang digunakan dalam penelitian pengaruh model pembelajaran terpadu tipe *nested* adalah teori belajar konstruktivisme. Pembelajaran terpadu tipe *nested* adalah pembelajaran yang target utamanya adalah materi pelajaran yang dikaitkan dengan keterampilan sosial, keterampilan berfikir dan keterampilan mengorganisasi dimana keterampilan itu memiliki sub-sub keterampilan yang dapat dipadukan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang telah ada pada diri peserta didik.

Pengertian pembelajaran terpadu tipe *nested* menurut Fogarty dalam Trianto (2017: 45) sebagai berikut.

“pembelajaran terpadu tipe *nested* (tersarang) merupakan pengintegrasian kurikulum di dalam satu disiplin ilmu yang secara khusus meletakkan fokus pengintegrasian pada sejumlah keterampilan belajar yang ingin dilatihkan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya dalam suatu unit pembelajaran untuk ketercapaian materi pelajaran (*content*)”.

Menurut Dimiyati (2016: 83) tipe *nested* merupakan perpaduan dari berbagai bentuk penguasaan konsep keterampilan melalui sebuah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbagai bentuk penguasaan konsep dan keterampilan tersebut keseluruhannya tidak harus dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran *nested* dilakukan melalui tahapan-tahapan agar mempermudah pendidik melaksanakan pembelajaran dikelas.

Menurut Ekawati (2010: 26-27) tahapan pembelajaran terpadu tipe *nested* meliputi: 1. orientasi peserta didik terhadap masalah, 2. Merumuskan masalah, 3. merumuskan hipotesis, 4. mengumpulkan data, 5. mempersentasikan hasil, 6. Refleksi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 09 November 2018, SD Negeri 1 Pardasuka merupakan SD yang layak untuk diteliti karena kelas V sudah menggunakan Kurikulum 2013 dan memiliki 2 rombongan belajar. Kelas V di SD Negeri 1 Pardasuka pada kenyataannya masih ada hal-hal yang perlu diperbaiki antara lain, pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*), masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik merasa bosan, dimana hal itu ternyata berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Dilihat pada hasil ujian tengah semester ganjil SD Negeri 1 Pardasuka TA. 2018/2019 pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Peserta Didik Kelas VSD Negeri 1 Pardasuka Pringsewu TA. 2018/2019

Mapel	KK M	Nilai	Kelas V A		Kelas V B		Jumlah Keseluruhan	
			Jumlah	Presen-tase	Jumlah	Presen-tase	T/TT	Keterangan
PPKn	70	≥ 70	8	25,80	9	29,03	17	Tuntas
		< 70	23	74,20	22	70,97	45	Tidak Tuntas
Bahasa Indonesia-sia		≥ 70	10	32,26	6	19,35	16	Tuntas
		< 70	21	67,74	25	80,65	46	Tidak Tuntas
IPA		≥ 70	8	25,80	4	12,90	12	Tuntas
		< 70	23	74,20	27	87,10	50	Tidak Tuntas
IPS		≥ 70	8	25,80	5	16,13	13	Tuntas
		< 70	23	74,20	26	83,87	49	Tidak Tuntas

Sumber : Data Sekolah

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu pendidik meningkatkan hasil belajar dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna sehingga pembelajaran tidak monoton. Model pembelajaran terpadu tipe *nested* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada keterampilan berpikir (*thinking skill*), keterampilan sosial (*social skill*), dan keterampilan mengorganisir (*organizing skill*) sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, penting dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terpadu tipe *nested* terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran tematik kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen (*pre-eksperimental*). Menurut Sugiyono (2017: 109) jenis penelitian eksperimen tidak menggunakan variabel control dan sampel tidak dipilih secara random sehingga hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independen. Bentuk desain penelitian *pre-eksperimental* yang digunakan yaitu *one group pretest posttest design*, yaitu desain untuk melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan atau *treatment*.

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 1 Pardasuka kecamatan Pardasuka Pringsewu tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 62 orang. Menurut Sugiyono (2017: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas

obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Menurut Setyosari (2013: 221) pengambilan sampel harus memenuhi syarat representative, yaitu diambil benar-benar mewakili populasi yang ada (*representative*). Teknik sampel ini mengambil 1 kelas sebagai sampel yaitu kelas VB dengan jumlah peserta didik 31 orang sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran terpadu tipe *nested*. Pemilihan kelas VB sebagai kelas eksperimen yaitu karena berdasarkan hasil belajar bahwa kelas VB masih banyak peserta didik yang belum tuntas dibandingkan dengan kelas VA.

Sebelum melakukan penelitian langkah, awal yang dilakukan peneliti yaitu uji validitas instrumen dan uji reliabilitas instrumen. Bentuk instrumen berupa lembar observasi, yaitu lembar observasi aktivitas peserta didik menggunakan model pembelajaran terpadu tipe *nested*. Setelah dilakukan uji coba lembar observasi, dilakukan analisis validitas lembar observasi dan di- peroleh 6 indikator.

Hasil perhitungan uji reliabilitas diketahui bahwa hasil analisis uji reliabilitas lembar observasi aktivitas peserta didik menggunakan model pembelajaran terpadu tipe *nested* dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji instrument lembar observasi tergolong sedang.

Uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dan berdistribusi homogen atau tidak. Kemudian dilakukan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran terpadu tipe *nested* terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 1 Pardasuka.

Hipotesis yang diajukan peneliti adalah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran terpadu tipe *nested* terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 1 Pardasuka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan selama 6 pertemuan, diketahui data nilai aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran terpadu tipe *nested* melalui lembar observasi yang dinilai oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung diperoleh peserta didik yang aktif sebanyak 10 peserta didik (32,26%), dan yang cukup aktif sebanyak 21 peserta didik (67,74%), sehingga rata-rata aktivitas peserta didik diperoleh nilai sebesar 59,01% yang berarti cukup aktif.

Data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran terpadu tipe *nested* pada kelas eksperimen diperoleh nilai terendah *pretest* sebesar 35, sedangkan nilai terendah *posttest* sebesar 45 dengan demikian memperoleh peningkatan sebesar 10. Perolehan nilai tertinggi pada *pretest* sebesar 75 sedangkan perolehan nilai *posttest* sebesar 100 dengan demikian memperoleh peningkatan sebesar 25. Rata-rata yang diperoleh dari *pretest* sebesar 54,35, sedangkan rata-rata yang diperoleh dari *posttest* sebesar

81,29. Peningkatan rata-rata yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* sebesar 26,94.

Hasil perhitungan uji normalitas diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1 = 7 - 1 = 6$, maka didapat X^2_{tabel} sebesar 12,592. Hal ini dapat dilihat data *pretest* diperoleh $X^2_{hitung} = 5,1757 \leq X^2_{tabel}$ (12,592), berarti data nilai *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan pada *posttest* diperoleh $X^2_{hitung} = 10,096 \leq X^2_{tabel}$ (12,592). Berarti data nilai *posttest* berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas diketahui bahwa data bersifat homogen untuk $\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang $2 - 1 = 1$ dan dk penyebut $62 - 2 = 60$. Dari perhitungan data diperoleh $F_{hitung} 53,19 \geq F_{tabel} 4,00$, berarti data bersifat homogen.

Berdasarkan perhitungan uji regresi linear sederhana diperoleh r hitung 0,45 dengan $N = 31$ dengan $df = N - 2$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r tabel 0,3550; sehingga r hitung $> r$ tabel ($0,45 > 0,3550$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Kemudian, R Square = besarnya nilai koefisien determinasi (kemampuan mendukung/daya dukung) variabel bebas (penerapan model pembelajaran terpadu tipe *nested*) dalam memprediksi atau menentukan besarnya variabel terikat (hasil belajar peserta didik) sebesar 20,25%. Jadi 79,75% sisanya dipengaruhi faktor atau variabel lain yang tidak diteliti, sehingga berdasarkan perhitungan regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran terpadu tipe *nested* terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 1 Pardasuka.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran terpadu tipe *nested* mempengaruhi secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik meskipun diduga masih ada variabel lain yang berpengaruh. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran terpadu tipe *nested*, peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung karena dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dilibatkan secara langsung.

Model pembelajaran terpadu tipe *nested* yang berguna untuk mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan memadukan beberapa keterampilan dalam suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada pembelajaran tematik kelas V SD. Hal ini sesuai dengan pendapat Fogarty dalam Trianto (2017: 45) yang mengatakan bahwa “pembelajaran terpadu tipe *nested* (tersarang) merupakan pengintegrasian kurikulum di dalam satu disiplin ilmu yang secara khusus meletakkan fokus pengintegrasian pada sejumlah keterampilan belajar yang ingin dilatihkan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya dalam suatu unit pembelajaran untuk ketercapaian materi pelajaran (*content*)”.

Penggunaan model pembelajaran terpadu tipe *nested* dalam pembelajaran di kelas peserta didik terfokus kepada materi yang ingin dipecahkan dan membuat peserta didik tertarik dalam mengikuti pelajaran. Model pembelajaran terpadu tipe *nested* dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Untuk kelompok, peserta didik dapat bertukar pikiran untuk menentukan

rumusan masalah yang berhubungan dengan data yang harus dikumpulkan. Saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran terpadu tipe *nested* misalnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik diminta untuk mengamati gambar iklan, peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi untuk merumuskan masalah berdasarkan gambar iklan yang telah diamati. Selanjutnya peserta didik diminta untuk menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah, setelah mengetahui langkah yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah peserta didik berdiskusi untuk mengumpulkan data pada proses mengumpulkan data peserta didik menggunakan keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya. Setelah mengumpulkan data peserta didik mempresentasikan hasil diskusi pada kegiatan ini peserta didik diajak untuk membahas permasalahan yang disajikan. Kegiatan akhir peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran. Keterlibatan peserta didik secara langsung menjadikan peserta didik lebih tertarik, tidak merasa jenuh, dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap hasil belajar peserta didik, diperoleh pada awal pertemuan sebelum penelitian hasil belajar peserta didik belum menunjukkan adanya pengaruh yang dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik, sedangkan hasil belajar peserta didik sesudah penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mulai menunjukkan peningkatan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ekawati (2010), Sofli, dan Ajat (2014), Maharani, Wahidin, dan Ria (2015), dan Kuntari, dan Masruri (2016), yang menunjukkan

bahwa pengaruh model pembelajaran terpadu tipe *nested* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut hasil penelitian Zhan, Wang, dan Mao (2013), Novia (2018), Sapari, Jatmiko, dan Hidayat (2015), Nabila (2016), Fitrotul, Madlazim, dan Tjipto (2017), serta Putra (2018) yang meneliti mengenai pengembangan perangkat belajar menggunakan model pembelajaran terpadu tipe *nested* menunjukkan bahwa model pembelajaran terpadu tipe *nested* layak untuk digunakan.

Hasil analisis statistika uji regresi linier membuktikan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dengan model pembelajaran terpadu tipe *nested* mempengaruhi secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik meskipun diduga masih ada variabel lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 1 Pardasuka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran terpadu tipe *nested* terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran tematik kelas V SD. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Dimiyati, Johni. 2016. *Pembelajaran Terpadu (Untuk Taman Kanak-kanak/Raudhatul Athfal dan Sekolah Dasar)*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Ekawati, Lidiya. 2010. Pengaruh pembelajaran terpadu model *nested* terhadap kemampuan pemecahan

masalah matematika siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Ciputat. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/2523/1/LI-DIAYA%20EKAWATI-FITK.pdf>. Jurnal.

- Fitrotul, Madlazim, dan Tjipto. 2017. Pengembangan perangkat pembelajaran model *nested* berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan pemahaman konsep, *thinking skill*, dan *social skill* pada siswa SMP. Vol. 7, Nomor. 1. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/2067>. Jurnal.
- Kuntari dan Masruri. 2016. Pengaruh model *nested* dan *webbed* terhadap hasil belajar IPS terpadu SMP di SMP N 2 dan SMP N 3 Depok. <https://journal.uny.ac.id/index.php/sosia/article/download/9905/7829>. Jurnal Ilmu-ilmu Sosial.
- Maharani, Wahidin, dan Ria. 2015. Penerapan pembelajaran terpadu tipe *nested* untuk meningkatkan literasi sains siswa pada konsep ekosistem di kelas X SMA. www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/sceducatia/article/view/494/427. Jurnal.
- Nabila, Anis. 2016. Keefektifan model pembelajaran *nested* dengan pendekatan kontekstual pada hasil belajar siswa materi larutan penyangga siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Karangtengah Demak. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/14271>. Jurnal.
- Novia, Hersa Bertha Yustina. 2018. Pengembangan perangkat pembelajaran terpadu tipe *nested* untuk siswa kelas IV SD mengacu pada kurikulum 2013 di SD N Kledokan dan SD N Puren. https://repository.usd.ac.id/27923/2/141134193_full.pdf. Jurnal.

- Putra, Miftahul Ilmi. 2018. Implementasi pembelajaran IPA terpadu berbasis model nested untuk meningkatkan respon belajar mahasiswa UNIPDU. Vol. 7, Nomor. 1. ejurnal.unim.ac.id/index.php/tarbiya/article/view/161. Jurnal.
- Sapari, Jatmiko, dan Hidayat. 2015. Pengembangan perangkat pembelajaran IPA terpadu model *nested* untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan mengorganisir dan keterampilan berpikir pada materi kalor pada siswa kelas VII SMP N 19 Samarinda. Vol. 5, Nomor. 1. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/viewFile/480/333>. Jurnal.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Sofli dan Ajat. 2014. Peningkatan karakter siswa melalui pembelajaran IPS terpadu model nested di SMP. Vol.1, Nomor. 1. <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/2431>. Jurnal.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2017. *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zhan, Wang, and Mao. 2013. *Nested knowledge space model and awareness processing in a collaborative learning environment*. en.cnki.com.cn/Article_en/CJFDTOTAL-JFYZ200507009.htm. Jurnal.

PEMBELAJARAN PRAKTIKUM KONVENSIONAL BERLANDASKAN PENDEKATAN KONSTRUKTIF

Dwi Yulianti¹, Fitria Akhyar²

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

**Corresponding author, tel/fax :*

Abstrak: Pembelajaran Praktikum Konvensional Berlandaskan Pendekatan Konstruktif. Pembelajaran IPA di SMP umumnya dilakukan dengan praktikum konvensional. Pembelajaran ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya yaitu melibatkan seluruh indra siswa dalam belajar. Pelibatan seluruh indra siswa dalam belajar berpeluang meningkatkan hasil belajar secara bermakna dan meningkatkan hasil belajar pada level yang lebih tinggi dari hapalan. Kelemahannya pembelajaran ini antara lain berpusat pada guru. Berbagai kelemahan pembelajaran yang berpusat pada guru, dan pembelajaran ini tidak sesuai dengan pembelajaran abad 21. Karakteristik pembelajaran abad 21 menuntut berpusat pada siswa untuk membangun kemampuan berpikir antara lain kritis dan kreatif. Kelemahan pembelajaran praktikum konvensional dapat diatasi dengan memodifikasi pembelajaran praktikum konvensional ini berlandaskan pendekatan konstruktif. Peluang desain pembelajaran praktikum konvensional berlandaskan konstruktif sangat besar, sebab menurut Singh dan Yaduvanshi (2015) pada pembelajaran tradisional, sebenarnya terjadi pembelajaran berlandaskan konstruktif jika didesain berpusat pada siswa. Lalu bagaimana mendesain pembelajaran praktikum konvensional agar sesuai untuk pembelajaran abad 21, yaitu dengan desain praktikum 5E. Menurut Singh dan Yaduvanshi (2015) pembelajaran 5E melibatkan siswa untuk belajar dengan kegiatan engage, explore, explain, elaborate dan evaluate. Praktikum 5E adalah suatu kegiatan verifikasi yang dilakukan dengan tahapan engage, explore, explain, elaborate dan evaluate. Pada setiap tahapan 5E dimaksimalkan penggunaan IT.

Kata Kunci: Modifikasi praktikum konvensional, Pendekatan konstruktif, Pembelajaran IPA

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA menurut Singh dan Yaduvanshi (2015) tidak hanya sekedar belajar konsep-konsep IPA sebagai batang tubuh pengetahuan, namun belajar IPA merupakan proses dan keterampilan ilmiah untuk membangun pengetahuan IPA. Pentingnya membelajarkan melalui proses dan keterampilan ilmiah adalah untuk

mencapai hasil belajar pada tingkat yang lebih tinggi yaitu kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hasil belajar pada tingkat yang tinggi merupakan tujuan pembelajaran abad 21.

Pembelajaran IPA yang diterapkan di sekolah menengah pertama saat ini telah melibatkan siswa belajar melalui proses. Proses yang dimaksudkan yaitu melakukan kegiatan praktikum di

laboratorium tahap demi tahap secara terstruktur. Praktikum dapat diartikan sebagai salah satu strategi pembelajaran, yang menekankan proses belajar melalui kegiatan di laboratorium. Proses belajar melalui kegiatan di laboratorium akan memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan keterampilan psikomotor maupun intelektual, menghayati prosedur ilmiah dan sikap ilmiah.

Pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk belajar melalui pengalaman kognitif, afektif dan psikomotor, akan membantu siswa mencapai hasil belajar bermakna. Mendukung pernyataan ini, Dryden dan Vos (1999), dan Dryfus (2001) menyatakan jika siswa belajar dari apa yang didengar maka mereka akan lupa, jika belajar dari apa yang dilihat dan didengar maka akan ingat, namun jika belajar dari apa yang dilihat, didengar dan dilakukan maka akan paham. Dengan demikian, praktikum di laboratorium dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar pada tingkat yang lebih tinggi, sebab hasil belajar pada tingkat yang lebih tinggi hanya dapat dicapai setelah pemahaman dicapai. Namun fakta lain menunjukkan bahwa pembelajaran praktikum konvensional berpeluang besar tidak memfasilitasi siswa belajar IPA secara bermakna.

Praktikum di Laboratorium

Menurut Carin dan Sund (1985) pengetahuan dicari dan ditemukan tidak semata-mata diterima. Kegiatan penemuan dapat dilakukan di laboratorium (Carin dan Sund, 1985; Phelps dan Lee, 2003; Mocerino, 1997; Hoyo, *et al.*, 2004; Horowitz, 2003; DiPasquale, *et al.*, 2001). Selanjutnya Carin dan Sund (1985) menganjurkan, agar guru dalam proses pembelajaran tidak memberi konsep kepada siswa, tetapi menciptakan lingkungan atau

kondisi belajar yang mendukung penemuan konsep. Penemuan konsep dilakukan dengan aktivitas fisik dan mental. Aktivitas fisik akan memberi pengalaman langsung, sedangkan aktivitas mental akan memberi pengalaman kognitif. Pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk belajar melalui aktivitas fisik dan mental, akan membantu perolehan belajar. Dari analisis terhadap pernyataan pada paragraf ini disimpulkan bahwa, pembelajaran yang sebaiknya diterapkan pada pembelajaran IPA adalah pembelajaran melibatkan siswa untuk belajar dengan kegiatan di laboratorium guna membangun pengetahuan, kegiatan yang dilakukan di laboratorium ini disebut praktikum.

Praktikum di laboratorium memiliki keunggulan, yaitu (1) membantu siswa membangun pengetahuan melalui pengamatan langsung terhadap gejala-gejala yang ada, (2) melatih keterampilan berfikir ilmiah, dan (3) membangun serta mengembangkan sikap ilmiah (Amien, 1987). Selain itu kegiatan di laboratorium, membantu siswa (1) memperoleh gambaran konkret tentang suatu peristiwa, (2) mengembangkan keterampilan inkuiri, (3) membangun dan mengembangkan sikap ilmiah., dan (4) memfasilitasi siswa untuk mengaitkan pengetahuan dasar yang abstrak dengan kenyataan empiris, sehingga pengetahuan yang abstrak dapat dibangun melalui apa yang dilihat, diraba, dan diukur. Dengan demikian praktikum di laboratorium dapat membantu siswa meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Pembelajaran IPA yang diterapkan di sekolah menengah pertama saat ini telah melibatkan siswa untuk melakukan kegiatan praktikum di laboratorium. Kegiatan tersebut umumnya berfungsi sebagai kegiatan verifikasi terhadap informasi atau materi pembelajaran yang telah

dijelaskan guru sebelumnya. Pembelajaran yang demikian disebut pembelajaran dengan strategi praktikum konvensional. Dengan demikian strategi praktikum konvensional adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk melakukan verifikasi di laboratorium, terhadap materi pembelajaran yang telah guru jelaskan sebelumnya. Langkah-langkah praktikum konvensional berdasarkan hasil analisis terhadap strategi praktikum konvensional yang biasa diterapkan di sekolah menengah pertama kota Bandar Lampung, terdiri dari kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan, yang terdiri dari guru (1) menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) menyampaikan materi pokok, dan (3) kegiatan apersepsi.
2. Kegiatan inti pembelajaran yang terdiri dari guru (1) menjelaskan materi pembelajaran dengan cara ceramah, (2) menjelaskan dan menyajikan alat-bahan serta prosedur kerja, (3) mengarahkan siswa untuk melakukan praktikum di laboratorium yang berfungsi sebagai kegiatan verifikasi, (4) guru dan siswa mendiskusikan kesesuaian hasil pengamatan dengan teori.
3. Kegiatan penutup yang terdiri dari kegiatan (1) guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi data dengan teori, dan (2) pembelajar menerima presentasi hasil praktikum dalam bentuk laporan.

Tujuan verifikasi adalah untuk membuktikan kebenaran pengetahuan yang telah dijelaskan guru dengan cara ekspositori. Verifikasi dilakukan sebagai upaya untuk menguatkan atau memberi kepastian informasi-informasi, sehingga setelah verifikasi berakhir pengetahuan yang diterima

siswa akan melekat kuat dalam ingatan mereka. Kemampuan mengingat akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar pada tingkat yang lebih tinggi dari hafalan.

Keunggulan Praktikum Konvensional

Praktikum di laboratorium yang berfungsi sebagai kegiatan verifikasi terhadap materi pembelajaran atau informasi yang telah guru jelaskan, memiliki keunggulan. Keunggulan itu antara lain (1) praktikum verifikasi dapat diterapkan pada kelas besar dan kecil, (2) persiapan pembelajaran sederhana dan dapat diterapkan pada semua tingkatan kelas, (3) pembelajaran terarah pada pencapaian tujuan, (4) menghemat waktu (Montes dan Rockley, 2002), dan (5) pembelajaran memaksimalkan pelibatan seluruh indra siswa dalam belajar. Pelibatan seluruh indra dalam belajar akan memaksimalkan pencapaian hasil belajar secara bermakna. Menurut Dryden dan Vos (1999), Dryfus (2001), dan teori pemerosesan informasi, bahwa kegiatan verifikasi membantu siswa untuk mengingat informasi atau pengetahuan yang diverifikasi. Kemampuan mengingat merupakan dasar untuk dapat memahami.

Teori pemerosesan informasi (Slavin, 1997) menyatakan bahwa informasi yang akan diingat pertama-tama harus masuk pada indera seseorang. Jika indera yang terlibat menangkap informasi semakin banyak, maka peluang informasi untuk diingat akan semakin banyak pula. Kemampuan mengingat sangat penting untuk dapat memahami sesuatu karena kemampuan mengingat merupakan dasar untuk memahami. Selain itu, jika semakin banyak indera dilibatkan untuk menangkap informasi, maka peluang meneruskan dan memproses informasi

dalam struktur kognitif akan semakin besar. Hal ini akan berpengaruh terhadap peluang terjadinya asimilasi dan akomodasi dalam struktur kognitif. Jika peluang terjadinya asimilasi dan akomodasi semakin banyak, maka peluang konstruksi pengetahuan akan semakin besar. Peluang konstruksi pengetahuan yang besar, memperbesar peluang perolehan belajar.

Kelemahan Praktikum Konvensional

Praktikum konvensional tidak membantu siswa mencapai hasil belajar pada tingkat tinggi. Umumnya ketika siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dengan cara berbeda dari pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam bahan ajar, atau LKS atau panduan siswa, mereka hanya memberi jawaban mengulang kembali apa yang telah pembelajar sampaikan. Siswa yang mengalami praktikum konvensional umumnya mengalami kesulitan mengabstraksikan data yang diperoleh dari kegiatan verifikasi. Hal ini akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Kenyataan ini menunjukkan, walaupun pembelajaran praktikum konvensional melibatkan seluruh indera siswa dalam belajar, namun ternyata pembelajaran ini tidak membantu siswa untuk membentuk pengetahuan secara bermakna, dan siswa tetap kesulitan menganalisis data yang diperoleh dari hasil pengamatan. Hal-hal ini mempengaruhi pencapaian hasil belajar.

Kelemahan-kelemahan strategi praktikum konvensional yang lain sebagai berikut.

1. Praktikum konvensional tidak melibatkan siswa untuk belajar melalui kegiatan ilmiah karena pada praktikum konvensional tidak ditemukan kegiatan memecahkan

masalah, membuat dugaan, mengembangkan rencana kerja, melaksanakan rencana kerja, mengumpulkan data, dan penarikan kesimpulan.

2. Strategi praktikum konvensional tidak memfasilitasi terjadi perubahan-perubahan melalui proses mental, sehingga tidak berpotensi untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar.
3. Praktikum konvensional tetap menempatkan guru sebagai sumber informasi, dan menempatkan siswa sebagai penerima informasi. Pembelajaran yang demikian menekankan belajar semata-mata melalui penerimaan tidak melalui pencarian dan penemuan, sehingga perolehan belajar yang dicapai masih rendah.
4. Kegiatan verifikasi adalah kegiatan yang monoton dan membosankan, serta peluang terjadinya diskusi antara siswa dan siswa maupun antara siswa dan pembelajar sangat sedikit (Montes dan Rockley, 2002), sedangkan diskusi dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa dan membantu mereka mengkonstruksikan pemahaman tentang isi akademik (Arends, 2004).
5. Pembelajaran berpusat pada guru, bukan pada siswa. Pembelajaran yang demikian membuat siswa pasif.
6. Praktikum konvensional umumnya merupakan aktivitas *cook book* (Clough dan Clough, 2002; Iskandar, 2004). Pembelajaran yang demikian mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan di laboratorium, tahap demi tahap sebagaimana tertulis dalam buku petunjuk praktikum. Pembelajaran

yang demikian membuat siswa tidak memahami apa dan mengapa mereka melakukan kegiatan (Phelps dan Lee, 2003). Selain itu aktivitas *cook book* jarang melibatkan siswa dengan aktivitas yang diperlukan untuk memudahkan siswa memahami pengetahuan (Clough dan Clough 2002), sehingga pembelajaran tidak membantu siswa mencapai hasil belajar pada tingkat pemahaman.

7. Strategi dengan format tradisional seperti strategi praktikum konvensional, menyebabkan siswa (1) kesulitan menggunakan konsep yang telah mereka peroleh untuk memecahkan masalah, dan (2) tidak melihat adanya hubungan antara apa yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Dua hal ini mempengaruhi pencapaian hasil belajar.

Pembelajaran praktikum konvensional sebenarnya dapat desain sesuai pembelajaran abad 21, yaitu dengan memodifikasi praktikum konvensional tersebut. Pertanyaannya, bagaimana memodifikasi praktikum agar sesuai dengan pembelajaran abad 21. Hal ini dapat dilakukan dengan mengacu apa dan bagaimana pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 menurut Tim Modul 1 KB.1 PPG (2019) adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan peran teknologi pada pembelajaran. Menurut Tim modul 1 KB. 2 PPG (2019) pembelajaran saat ini seharusnya pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran abad 21. Dengan demikian pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran. Ini artinya pembelajaran praktikum konvensional dapat dimodifikasi dengan mendesain pembelajaran berpusat pada siswa

dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa merupakan inti dari pembelajaran konstruktif (Gunduz dan Hursen, 2015). Menurut teori konstruktif, pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan (Singh dan Yaduvanshi, 2015). Hal yang sama dinyatakan Steve (2015), menurut pandangan konstruktivistik pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seseorang kepada orang lain, tetapi harus diinterpretasikan sendiri, karena pengetahuan merupakan suatu proses yang berkembang terus menerus. Implikasi teori konstruktivistik terhadap pembelajaran adalah, pembelajaran merupakan upaya memfasilitasi siswa untuk membentuk makna. Makna dibangun oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami secara individu dari seluruh informasi yang mereka peroleh. Dari analisis terhadap teori konstruktivistik ini disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah upaya memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuan, melalui kegiatan yang memberi pengalaman. Pengalaman diperoleh melalui pengamatan dan interaksi dengan lingkungan.

Pembelajaran yang menekankan proses adalah pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subyek pembelajaran untuk melakukan kegiatan pencarian, penemuan dan penerapan. Dengan demikian pembelajaran yang menekankan pada proses adalah pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan pengalaman mental.

Berdasarkan pandangan pembelajaran konstruktif, timbul pertanyaan bagaimana desain pembelajaran praktikum berlandaskan konstruktif? Desain itu dapat dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Karakteristik dasar lingkungan pembelajaran konstruktif, menurut Tam (2000) dalam Steve (2015) ada empat karakteristik dasar lingkungan pembelajaran konstruktif yang harus dipertimbangkan ketika menerapkan strategi pembelajaran konstruktif yaitu 1) pengetahuan akan dibagikan antara guru dan siswa. 2) Guru dan siswa akan berbagi wewenang. 3) Peran guru adalah salah satu fasilitator atau pembimbing. 4) Kelompok belajar akan terdiri dari sejumlah kecil siswa heterogen.
2. Modifikasi praktikum konvensional untuk berlandaskan pembelajaran konstruktif dapat dilihat dari hasil penelitian dan pernyataan. Menurut Singh dan Yaduvanshi (2015) menyatakan di kelas tradisional juga mengandung pendekatan konstruktif jika menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk berperan aktif membangun pengetahuannya. Ini artinya praktikum konvensional dapat digunakan pada pembelajaran abad 21 jika didesain berpusat pada siswa untuk berperan aktif membangun pengetahuannya dengan menggunakan teknologi dan media pembelajaran
3. Pembelajaran berpusat pada siswa menggunakan IT pada fase-fase pembelajaran dan menekankan pada pendekatan ilmiah

Model Praktikum berbasis Konstruktif

Praktikum berbasis konstruktif merupakan salah satu solusi untuk mendesain praktikum yang sesuai dengan pembelajaran abad 21. Bagaimanakah praktikum berbasis konstruktif? Salah satu modifikasi praktikum berbasis konstruktif adalah dengan mendesain praktikum menggunakan metode 5 E. Metode 5E terdiri dari fase engage, explore, explain, elaborate dan evaluate. Penggunaan IT pada praktikum 5E ada pada setiap tahapan engage, explore, explain, elaborate dan evaluate. Peluang desain praktikum 5E untuk membangun pengetahuan menggunakan pendekatan ilmiah dan berpusat pada siswa, sangat besar untuk mencapai hasil belajar tingkat tinggi. Sebagaimana hasil penelitian Singh dan Yaduvanshi (2015) yang menyatakan pembelajaran IPA menggunakan 5E membantu siswa belajar bagaimana belajar IPA di dalam kelas dan di luar kelas. Savasa, Senemoglu, Kocabas (2012) menyatakan ada perbedaan yang signifikan dalam sarana penilaian prestasi akademik, sikap dan kepercayaan diri akademik dari kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran dengan unit terintegrasi berdasarkan konstruktivisme dan unit terintegrasi berdasarkan pengajaran tradisional daripada kelompok kontrol unit tradisional dan proses pembelajaran tradisional. Ini artinya blended praktikum sebagai suatu kegiatan verifikasi dengan kegiatan yang berpusat pada siswa dengan tahapan 5E, serta memaksimalkan penggunaan IT pada setiap tahapan 5E, berpeluang mencapai hasil belajar abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amien, M. 1987. *Mengajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan Menggunakan Metode Discovery dan Inquiry*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan-Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Arends, R.I. 2004. *Learning to Teach: Bruner and Discovery Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Carin, A.A., and Sund, R.B. 1985. *Teaching Science Through Discovery*. Columbus: Charles E Merrill Publishing Company.
- Clough, M.P., and Clough, S.J. 2002. Engaging Students in Meaningful Learning about Digestion. *The Science Teacher*. November: 32-35.
- Dipasquale, D.M., Mason, C.L., and Kolkhon, F.W. 2001. Exercise in Inquiry: Critical Thinking in an Inquiry-based Exercise Physiology Laboratory Course. *Journal of Collge Science Teacher*. 32(6): 388-393.
- Dryden, G., and Vos, J. 1999. *The Learning Revolution*. New Zeland: The Learning Web.
- Dryfus, F. 2001. Philosophy of Lab. *Journal of Chemical Education*. 78 (9): 1151-1157.
- Gunduz, Nuket and Hursen, Cigdem. 2015. Constructivism in Teaching and Learning; Content Analysis Evaluation . *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 191: 526 – 533).
- Horowitz, G. 2003. A Discovery Approach to Three Organic Laboratory Techniques. *Journal of Chemical Education*. 80 (9): 1039-1041.
- Hoyo, M.O., Allen, D.D., and Anderson, M. 2004. Inquiry-Guided Instruction Practical Issues of Implementation. *Journal of College Science Teaching*. May: 20-24.
- Mocerino, M. 1997. *Learning in the laboratory, Learning Through Teaching*, (Online), (<http://lsn.curtin.edu.au/tlf/tlf1997/mocerino1.html>, diakses 3 September 2007).
- Montes, L.D., and Rockley, M.G. 2002. Teacher Perceptions in the Selection of Experiments. *Journal of Chemical Education*. 79 (2): 244-248.
- Phelps, A.J., and Lee, C. 2003. The Power of Practice What Students Learn from How We Teach. *Journal of Chemical Education*. 80 (7): 829-832.
- Savasa, Behsat., Senemoglub, Nuray., Kocabas, Ayfer. 2012. The Effects of Integrated Unit and Constructivist based Teaching Learning Process on Fourth Grades Students' Learning Levels, Attitudes Towards Learning, Academic Self-Confident. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 46: 2811 – 2815. December 2012. DOI: 10.1016/2012.05.569.

- Singh, Sunita,. Yaduvanshi, Sangeeta. 2015. Constructivism in Science Classroom: Why and How. *International Journal of Scientific and Research Publications*. 5 (3) March 2015, ISSN 2250-3153.
- Slavin, R.E. 1997. *Educational Psychology Theory and Practice (5rd ed)*. Needham Heights: Allyn and Bacon.
- Steve Olesegun, BADA. 2015. Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*. 5 (6): 66-70. e-ISSN: 2320-7388, p-ISSN: 2320-737X. DOI: 10.9790/7388-05616670.
- Tim Modul 1 KB.1 PPG Daring. 2019. *Karakteristik Guru dan Siswa Abad 21*. Jakarta: DITJEN Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Tim Modul 1 KB.2 PPG Daring. 2019. *Peran Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: DITJEN Pendidikan Dasar dan Menengah.

TANTANGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0 TERHADAP KARAKTER NASIONALISME BANGSA

Oleh:

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

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Lampung

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

Abstrak: Tantangan Revolusi Industri 4.0 Terhadap Karakter Nasionalisme Bangsa. 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.

PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan negara yang besar, dengan jumlah penduduk yang sangat padat, serta memiliki keragaman yang sangat kompleks, baik dalam kebudayaan, suku, ras, mau pun agama. Sehingga tidak heran jika Indonesia sering disebut negara yang sangat multikultur. Sebagai negara yang sangat multikultur tersebut, tidak mudah bagi bangsa Indonesia untuk bisa mengelolah keragaman untuk bisa hadir bersama-sama dalam sebuah bingkai persatuan dan kesatuan. Maka diperlukan jiwa patriotis, atau kesadaran dalam membela negara dalam pengertian mengutamakan tegak dan utuhnya sebuah persatuan negara Indonesia di atas kepentingan pribadi maupun golongan.

Disisi lain, nasionalisme juga kiranya menjadi salah satu pilar untuk menjaga persatuan dan kesatuan agar tegaknya sebuah bangsa dan negara. Sebab, nasionalisme adalah paham kebangsaan yang dapat mengikat dan mempertemukan masyarakat yang sangat plural dan multikultur seperti Indonesia. Tantangan pluralisme dan multikultur kiranya menjadi pekerjaan tersendiri oleh segenap anak bangsa. Sebab, keragaman nilai dan budaya pada suku atau masyarakat tertentu memiliki ego kebenarannya yang sangat subjektif.

Subjektifitas kebenaran dalam keragaman suku maupun budaya bahkan agama, adalah pokok fundamental atas terjadinya konflik, baik perselisihan, perdebatan, alih-alih perpecahan suatu masyarakat dalam berbangsa dan bernegara. Sejarah Indonesia telah banyak mencatat tentang konflik perang suku, agama dan golongan. Tahun

1998 terjadi peristiwa Sampit di Kalimantan Barat, yakni perang suku antara Madura dan Melayu, ada Peristiwa Ambon, belum lagi Papua, terakhir sekitar tahun 2013, Perang antar suku Lampung dan Bali.

Peristiwa tersebut di atas, cukuplah kiranya sebagai gambaran bahwa nasionalisme atau persatuan dan kesatuan Indonesia perlu ditangani dan disikapi dengan serius. Ada persoalan pada rendahnya toleransi dalam mengelola perbedaan di Indonesia. Hal ini, bisa jadi disebabkan karena ada semacam egoisme baik secara individu, suku maupun agama. Egoisme yang dimaksud adalah konsep memaksakan kode kebenaran dirinya, sukunya, kelompoknya, mau pun agamanya kepada kelompok di luar dirinya. Egoisme ini yang dikenal dengan fundamentalisme atau sebuah paham radikalisme.

Tantangan Indonesia hari ini yang paling berbahaya adalah paham radikalisme agama. Ada semacam *claim truth* agama tertentu di Indonesia. gerakan ini menganggap bahwa kebenaran yang mutlak adalah nilai-nilai kebenaran menurut agama yang diyakininya, sehingga perlu diterapkan bagi semua masyarakat bahkan mesti dijadikan sebagai pedoman dalam bernegara. Gerakan ini sangat mengancam bagi nasionalisme Indonesia yakni Pancasila untuk maju dan berkeadaban.

Disisi yang lain, tantangan lain yang tidak kalah pentingnya bagi Indonesia adalah globalisasi, yang salah satunya adalah Indonesia memasuki era Revolusi 4.0. Kenichi Ohame dalam Budimansyah (2009:2), mengatakan bahwa, dalam perkembangan masyarakat global, batas-batas wilayah negara dalam arti

geografis dan politik relatif tetap. Namun, kehidupan dalam suatu negara tidak mungkin dapat membatasi kekuatan global yang berupa informasi, inovasi, dan industri yang membentuk peradaban modern. Dalam konteks ini, Kenichi ingin mengungkapkan bahwa globalisasi dengan segala instrumentnya akan menembus batas-batas kultural, nilai nasionalisme, dan bahkan karakter suatu bangsa.

Senada dengan itu, Branson dalam Budimansyah (2007:1), menyatakan bahwa:

“Globalization and its potential for advancing or inhibiting human rights and democracy is more than a subject for debate among academics. This powerful force is affecting the lives of individuals no matter where in this earth they live.”

Globalisasi dengan semua potensi yang memungkinkan berkembangnya atau tertundanya proses demokrasi dan pemajuan hak azasi manusia, lebih dari sekedar sebagai wacana akademik. Kekuatan yang lebih dahsyat adalah bahwa globalisasi itu akan mempengaruhi kehidupan manusia di mana pun ia hidup. Dalam pendapat Bronson ini, dapat dimaknai bahwa pengaruh globalisasi adalah sebuah keniscayaan bagi setiap bangsa di dunia.

Menurut Kalidjernih, (2009:23), menjelaskan di satu pihak, kemajuan teknologi informasi dan pertukaran gagasan secara lintas batas. Di lain pihak, gerakan individu semakin fleksibel dan kurang loyal pada tempat. Inilah yang disebut dengan “dunia tanpa batas” atau krisis batas.

Jika hal ini demikian, pertanyaan berikutnya adalah, bagaimanakah peran negara Indonesia dalam menjaga nilai-nilai kebudayaan agar tidak terkikis oleh dampak globalisasi? Bagaimana dengan ancaman nasionalisme Indonesia?

Nasionalisme Indonesia salah satunya adalah nilai-nilai atau sila-sila yang terkandung dalam ideologi Pancasila. Pada sila ke-satu, bermakna sebuah bangsa yang berketuhanan. Sila ke-dua bermakna bangsa yang berkeadaban, bangsa yang beretika ketimuran dengan konsep kegotong royongan, kebersamaan. Sila ke-tiga bermakna bangsa yang menjunjung tinggi rasa persatuan (Bhineka Tunggal Ika), Sila ke-empat bermakna bangsa yang demokratis, dan sila ke-lima bermakna bangsa yang mempunyai cita-cita menciptakan kesejahteraan serta keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia.

Dari beberapa paparan di atas, maka diperlukan peran strategis bagi bangsa Indonesia dalam merespon tantangan dan hambatan nasionalisme, Pancasila, dan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia agar tetap tegak dan maju, serta diperlukan peran bagi setiap komponen bangsa, termasuk Pendidikan, terkhusus Peran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam penguatan Nasionalisme Indonesia, terkhusus dalam merespon tantangan dampak negatif nilai globalisasi dalam konteks paradigma revolusi industri 4.0.

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, memiliki peran strategis dalam pembangunan karakter bangsa. Terminologi karakter bangsa seyogyanya dipahami sebagai cara pandang, sikap maupun perilaku dalam mengutamakan kepentingan umum (*nation*) dari pada kepentingan atau kesadaran pribadi maupun golongan. Inilah yang mungkin ingin hendak dibangun oleh Soekarno sebagai sang proklamator kemerdekaan Indonesia, yaitu *character nation of buiding*.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dari setiap jenjang sekolah, dari Sekolah Dasar sampai dengan jenjang perguruan tinggi. Hal ini tentu harus menjadi perhatian khusus dan dikaji secara mendalam. Mengapa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan begitu pentingnya bagi masyarakat Indonesia dalam perspektif berbangsa dan bernegara. Secara prinsip, mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki salah satu fungsi menanamkan jiwa patriotisme dan nasionalisme Indonesia.

Menurut Wahab. AA & Sapriya. (2011:29) Civics atau Pendidikan kewarganegaraan selain bertujuan membentuk warga negara yang baik yaitu warga negara yang tahu dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban-kewajibannya sebagai warga negara, civics juga bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang mampu membudayakan lingkungannya serta mampu memecahkan masalah-masalah individu warga negara serta mampu

memecahkan masalahnya secara individual maupun masyarakat disekitarnya.

Kata kunci keberhasilan Pendidikan Kewarganegaraan adalah pada kecakapan warga negara dalam menyelesaikan masalah. Pemecahan masalah yang dimaksud adalah mengenai dengan metode tertentu. Masalah hukum haruslah dipecahkan dengan cara berpikir hukum, masalah politik haruslah dipecahkan dengan kecakapan literasi politik, masalah sosial dan perbedaan nilai primordial kesukuan, keagamaan, kelompok haruslah dedekati dengan multikulturalisme dan demokrasi.

Senada dengan itu, Somantri (2001: 299) mendefinisikan mengenai Pendidikan Kewarganegaraan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945

Dari pendapat Nukman Sumantri bisa kita jelaskan bahwa, pendidikan Kewarganegaraan secara substantif ada pada demokrasi politik. Artinya PKn sebagai pendidikan bertugas untuk memberikan pemahaman, serta kecakapan dalam budaya demokrasi atau literasi politik dalam bernegara. Tetapi hal itu dapat di tunjang oleh beberapa ilmu lain serta pengaruh pendidikan yang secara holistik, baik dari keluarga,

sekolah maupun masyarakat dan negara.

Selanjutnya, Menurut Somantri (2001:159) Pendidikan Kewarganegaraan diartikan sebagai: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah seleksi dan adaptasi dari lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk mencapai salah satu tujuan Pendidikan IPS

Sedangkan menurut Cholisin (2000:86) yang menyatakan fokus materinya adalah:

... Peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Dari uraian di atas, tidak salah jika Pendidikan kewarganegaraan di indentikkan dengan pendidikan demokrasi, Pendidikan Politik maupun hukum yang mengutamakan titik fondasi pada Pancasila dan UUD 1945 sebagai basis bernegara. Artinya PKn adalah pendidikan yang berintikan pada nilai-nilai karakter bangsa-nasionalisme Indonesia yang dapat dijadikan nilai dalam berkehidupan berbangsa dan bernegara.

Karakter Nasionalisme

Bahasa lain dari kecintaan terhadap negara adalah nasionalisme. Nasionalisme adalah kekuatan yang mengikat dalam suatu kelompok tertentu, baik suku, agama, kelompok maupun bangsa dan negara.

Secara khusus, Connor (1993) dalam Roudometof, Victor (1964:3) mengatakan:

“ nationalism is an irrational primordial force that arises in ethnic groups that claim common origins of blood.”

Menurutnya, nasionalisme adalah kekuatan primordial yang tidak rasional yang muncul dalam kelompok etnis yang meng-klaim asal mula darah-keturunan yang sama. Sedangkan menurut (Smith 1986, 1991; Plamenatz 1976; Kohn 1961; Seton-Watson 1977) dalam Roudometof, Victor (1964:3)

“ Western nationalism is seen as civic oriented with a strong emphasis on citizenship, human rights, democratic values, and the so-called territorial nature of the state. Eastern nationalism, by contrast, is seen as collectivistic with a strong, emphasis on ethnicity, cultural uniqueness, nationhood, and so on.”

Secara prinsip, ada perbedaan antara nasionalisme barat dan timur, menurut Smith, Nasionalisme Barat dipandang berorientasi pada kewarganegaraan dengan penekanan kuat pada kewarganegaraan (individualistik), hak asasi manusia, nilai-nilai demokrasi, dan apa yang disebut sifat pemisahan kekuasaan negara. Berbeda dengan nasionalisme di Timur nasionalisme timur dipandang sebagai kekuatan kolektivitas dengan penekanan kuat pada etnis, keunikan budaya, kebangsaan, dan sebagainya- atau dengan bahasa lainnya seperti di

Indonesia nasionalisme berorientasi pada kegotong royongan.

Sumarsono Mestoko dalam (Anggita, 2018: 33) juga menyatakan bahwa “nasionalisme adalah suatu bentuk pemikiran dan cara pandang yang menganggap bangsa sebagai suatu bentuk organisasi politik yang ideal. Suatu kelompok manusia dapat disatukan menjadi bangsa karena unsur-unsur pengalaman sejarah yang sama, dalam arti pengalaman penderitaan atau kejayaan bersama. Dapat pula karena kesatuan atau kesamaan bahasa, keturunan etnis (ras), tradisi adat istiadat, nilai-nilai budaya yang sama, dan wilayah tertentu.

Pendapat lain terkait tujuan Nasionalisme dikemukakan oleh Hara (Pricillia, 2017: 61) “Nasionalisme bertujuan menjadikan Indonesia sebagai bagian masyarakat dunia secara otomatis menjadikan bangsa Indonesia terbuka bagi gagasan multikulturalisme”. Nasionalisme berpegang teguh pada prinsip kebhinekaan yang terdapat pada falsafah negara Pancasila yang memberikan ruang dinamis bagi muncul dan berkembangnya masyarakat multikultur Indonesia, dimana keragaman budaya dan pandangan manusia Indonesia dapat bersanding secara kreatif dan dinamis dengan nilai-nilai budaya dan gagasan global seperti kemanusiaan, persamaan, keadilan dan sebagainya.

Tantangan Bangsa Indonesia terhadap Revolusi 4.0

Tantangan pada era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi atau era digitalisasi (teknologi) yang masif, dunia yang begitu terbuka dan kompetitif, Negara menjadi krisis tanpa batas, nilai budaya luar begitu

dengan mudahnya masuk dan sekaligus dapat memperkiris karakter bangsa, kiranya harus menjadi perhatian bagi segenap warga negara seperti di Indonesia. Menurut Zhou dkk (2015), secara umum ada lima tantangan besar yang akan dihadapi sebuah negara dalam memasuki RI 4.0 yaitu aspek pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, dan politik.

Merujuk salah satu tantangan RI 4.0 yakni aspek pengetahuan, kiranya menjadi catatan yang paling fundamental bagi negara yang masih berkembang seperti di Indonesia. Pengetahuan erat kaitannya dengan sumber daya manusia. Dalam konteks di Indonesia, UNESCO merilis masih rendahnya minat atau budaya membaca bagi masyarakat Indonesia. Data tersebut cukuplah kiranya menjadi tantangan tersendiri dalam merespon budaya Revolusi 4.0. Kemampuan mengelolah informasi pada masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Terlihat masih banyak ditemukan di beberapa pengguna sosial media belum bijak dan cerdas dalam mengakses, atau menerima informasi. Apakah informasi tertentu sudah valid dan obyektif atau bersifat propaganda, alih-alih informasi tertentu bersifat *hoax*.

Disisi lain, Schwab, K. (2017:79) tantangan RI 4.0 memberikan karakteristik konflik tersendiri. Menurutnya:

Organizations such as Da'esh, or ISIS, operate principally in defined areas in the Middle East but they also recruit fighters from more than 100 countries, largely through social media, while related terrorist attacks can occur anywhere on the planet.

Organisasi trans internasional yang fundamentalis beroperasi terutama di area yang ditentukan di Timur Tengah, tetapi mereka juga merekrut pejuang dari lebih dari 100 negara, sebagian besar melalui media sosial, sementara serangan terkait teroris bisa terjadi di mana saja di planet ini. Tantangan ini, kiranya menjadi bersifat serius dan mendasar, dikarenakan bisa jadi negara dalam hal ini yang berbasis ideologi Pancasila akan terganggu eksistensinya, mengingat ada ideologi tertentu secara transinternasional dapat mempengaruhi warga negara Indonesia, atau bahasa lainnya dapat memperkikis ketahanan nasionalisme Indonesia.

PENUTUP

Empat prinsip utama dalam pembangunan bangsa Indonesia yang kerap disebut sebagai empat pilar kebangsaan, yaitu berideologikan Pancasila, kepatuhan terhadap hukum dan UUD 1945, NKRI dan Bhineka tunggal Ika. Dalam hal ideologi Pancasila, Indonesia menjadikan titik temu dan titik tumpu dalam merespon tantangan perbedaan-perbedaan baik secara suku, budaya, agama maupun golongan dalam mengisi pembangunan di Indonesia.

Ke empat Pilar kebangsaan kiranya harus menjadi modal dalam merespon tantangan revolusi 4.0 terutama dalam bidang keterbukaan informasi dan teknologi. Bukan menolak terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi respons terhadap sebuah hambatan dalam sebuah negara juga perlu diperhitungkan, apalagi nilai-nilai budaya luar serta ideologi luar yang

dapat mengganggu eksistensi sebuah negara. Nasionalisme harus mesti menjadi upaya yang dinamis dalam merespon tantangan tersebut.

Upaya dinamisasi adalah semacam upaya yang cerdas dalam merespon semua tantangan yang ada. Revolusi 4.0 memberikan efek positif jika dapat berkontribusi secara selaras dengan budaya peradaban yang ada, yaitu pemanfaatan informasi yang baik, serta kecerdasan memanfaatkan teknologi seperti halnya internet. Bukan malah sebaliknya, informasi yang begitu masif, jika tidak memiliki kemampuan literasi yang cukup, ia bisa menjadi media alternatif memecahkan masalah tertentu, justru menjadi korban informasi yang membuat masalah baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Linda. 2018. Penguatan Pendidikan Karakter Nasionalisme Melalui Pembelajaran IPS dan Budaya Sekolah. Studi Kasus Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Gempol Pasuruan. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3. No. 2
- Budimansyah, D (2007). "Pendidikan Demokrasi Sebagai Konteks Civic Education di Negara Berkembang" *Acta civicus*, Vol 1 No. 1, Oktober 2007, 11-29.
- _____ (2009). "Substansi Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Global Citizenship Education", Makalah Seminar dan Workshop Pendidikan Warga Negara Global, di Universitas Negeri Jakarta, 6 Juni 2009.
- Cholisin. (2000). *Ilmu Kewarganegaraan*.

Yogyakarta: Laboratorium
Pendidikan Kewarganegaraan
UNY.

- Kalidjernih, Freddy K (2009).
“Globalisasi Dan
Kewarganegaraan”. *Acta
Civica Jurnal Pendidikan
Kewarganegaraan*. 2 (2), 113-
126
- Pricillia, Monica (2017). Sikap siswa
SMP Perintis SMP 1 Bandar
Lampung Terhadap nilai
nasionalisme dari pelestarian
budaya lokal. *Jurnal kultur
demokrasi*. Volume 5, No 2.
- Roudometof, Victor (1964)
*Nationalism, Globalization,
And Orthodoxy: The Social
Origins of Ethnic Conflict in the
Balkans*. Greenwood Press:
London
- Soemantri, N. (2001). *Menggagas
Pembaruan IPS*. Bandung: PT.
Remaja Rosdakarya.
- Schwab, K. (2017). *The fourth
industrial revolution*. World
Economic Forum: Witzerland
- Wahab, AA & Sapriya. (2011) *Teori dan
Landasan PKn*, Alvabeta :
Bandung
- Zhou, K., Taigang L., & Lifeng, Z.
(2015). *Industry 4.0: Towards
future industrial opportunities
and challenges*. In *Fuzzy
Systems and Knowledge
Discovery (FSKD), IEEE 12th
International Conference*, pp.
2147-2152.

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

Een Y. Haenilah^{1,*}, Maman Surahman², Ujang Efendi³, Devianti Pangestu⁴
FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof.Dr. Soemantri Brojonegoro No.1 Bandar
Lampung

*Corresponding author, telp: 085722241655, email: eenhaenilah@gmail.com

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. Model kurikulum ini memiliki orientasi menyiapkan mahasiswa agar menguasai disiplin ilmu secara mendalam yang berlandaskan konsep kurikulum *separated subject curriculum*. 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 yang dilandasi oleh konsep kurikulum *humanistic*. Oleh karena itu sudah menjadi keniscayaan bagi PGSD untuk mendesain kurikulum yang memiliki keseimbangan antara penguasaan konten ke-SD-an secara mendalam dengan pengembangan pembelajaran secara terpadu. Solusi yang dikaji dalam artikel ini adalah membangun kurikulum PGSD secara *interdisipliner* pada dimensi pembelajaran 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, kurikulum humanistic, interdisipliner, core content*

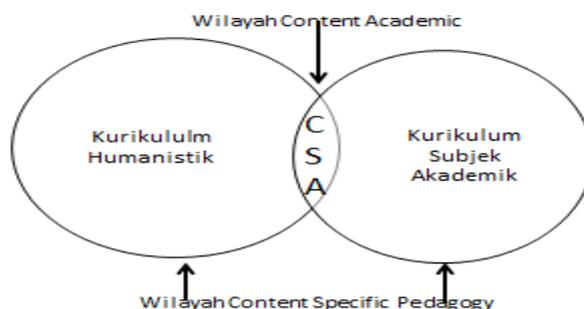
PENDAHULUAN

Struktur kurikulum PGSD harus mampu menyandingkan model konsep *humanistic curriculum* SD yang dikemas secara tematik dengan model konsep *separated subject curriculum* Pendidikan Tinggi. Kedua model kurikulum ini (*humanistic* dan *separated subject curriculum*) harus dicari irisannya untuk dikuatkan di kurikulum PGSD. Bagian yang beririsan ini harus dirancang menjadi kajian *Content*

Subject Academic (CSA) ke-SD-an yang berorientasi pada pengembangan aspek kompetensi akademik sebagai praktisi pendidikan dan akademisi ke-SD-an, sedangkan yang tidak beririsan menjadi muatan *Content Specific Pedagogy (CSP)* yang bisa dibangun menjadi suatu kajian akademik khusus tentang profesi pengembang kurikulum SD atau menjadi suatu pendekatan yang digunakan oleh semua dosen dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi kajian *content*

academic ke-SD-an. Dengan demikian kompetensi yang dikembangkan dari calon guru akan

mendekatkan kemampuan untuk beradaptasi dengan tuntutan di lapangan.



Gambar 1 ; Irisan Kurikulum Humanistik dengan Kurikulum Subjek Akademik

Gambar 1 menunjukkan dua jenis kurikulum yaitu kurikulum humanistik dan kurikulum subjek akademik yang saling beririsan dan menjadi dasar pengembangan kurikulum program studi PGSD. Walaupun PGSD berada pada jenjang Pendidikan Tinggi yang selama ini menggunakan model kurikulum subjek akademik dengan orientasi untuk menghasilkan *outcomes* yang menguasai keilmuan secara mendalam, tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa lulusan yang akan dihasilkan juga harus mampu beradaptasi dengan model kurikulum humanistik yang menjadi dasar pengembangan kurikulum SD. Pandangan terhadap profesionalisasi guru memiliki pengaruh terhadap elemen-elemen penting pada kurikulum pendidikan guru. Fokus ini bisa pada interaksi dosen-mahasiswa, *content academic*, bahkan berkontribusi terhadap pengembangan sekolah, atau hubungan guru dengan masyarakat sekitar (Marsh,2008).

Suatu hal yang tidak dapat dikesampingkan oleh PGSD adalah

bagaimana mendesain kurikulum yang dapat membentuk paradigma calon guru agar memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan tuntutan lapangan. Berikut ini beberapa hal yang dianjurkan oleh Martin dan Loomis (2007) “... *prior knowledge and experiences to help establish, obtain new information and experiences from the text, class work, fieldwork, and other sources, combining prior knowledge with the new information and experiences*”. Mendesain pengetahuan, pengalaman, dan peluang untuk menghadapi tantangan menjadi sama pentingnya bagi kurikulum PGSD dalam rangka mempersiapkan *outcomes* yang memiliki kemampuan beradaptasi dengan tuntutan profesionalisme di lapangan.

Kurikulum subjek akademik menjadi satu-satunya model kurikulum di Pendidikan Tinggi. Kurikulum ini bersumber dari pendidikan klasik yang didasari oleh faham peresialisme dan esensialisme. Faham ini berasumsi bahwa semua ilmu pengetahuan dan nilai sudah ditemukan oleh para ahlinya pada

masa lalu. Oleh karena itu fungsi pendidikan adalah harus memelihara dan mewariskannya. Orang yang berhasil dalam belajar adalah yang menguasai seluruh atau sebagian besar isi pendidikan itu dengan kata lain aspek intelektual yang paling diutamakan dalam kurikulum ini. Kurikulum ini lebih mengutamakan isi pendidikan yang diambil dari setiap disiplin ilmu. Guru sebagai penyampai bahan ajar mempunyai peranan penting, yaitu menguasai semua pengetahuan yang ada dalam kurikulum dan menjadi ahli dalam bidang-bidang studi yang diajarkan.

Kurikulum subjek akademis mempunyai beberapa ciri berkenaan dengan tujuan, metode, organisasi isi, dan evaluasi. Tujuan dari kurikulum subjek akademis adalah pemberian pengetahuan yang solid serta melatih para siswa menggunakan ide-ide dan proses “penelitian”. Siswa diharapkan memiliki konsep-konsep dan cara-cara yang dapat dikembangkan dalam masyarakat yang lebih luas. Metode yang paling banyak digunakan dalam kurikulum ini adalah metode ekspositori. Ide-ide dari guru dielaborasi oleh siswa sehingga dapat dikuasai. Isi atau konten sudah terstruktur dalam buku-buku tekstual, dan sasaran evaluasinya adalah untuk mengetahui sejauhmana penguasaan konsep-konsep itu tercapai. Model kurikulum ini digunakan oleh jenjang Pendidikan Tinggi karena berorientasi untuk menghasilkan ahli suatu bidang tertentu.

Struktur keilmuan di Pendidikan Tinggi sudah sangat fixed, fokus, dan khusus. Di dalamnya mahasiswa hanya akan menguasai keilmuan yang menjadi pilihannya. Setiap ilmu tidak lagi dikembangkan untuk terhubung dengan ilmu yang lainnya walaupun berada dalam satu rumpun, karena

masing-masing fokus pada *body knowledge* yang menjadi ciri khusus dari ilmu itu sendiri. Organisasi kurikulum ini dirancang dengan tujuan agar setiap mahasiswa mampu menguasai secara mendalam dan utuh setiap bidang kajian yang diminatinya, *self-actualized*, *self-directed*, proses persiapan karir, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Orientasi kurikulum subjek akademik sebagai ciri khas model kurikulum jenjang Pendidikan Tinggi sangat berbeda dari kurikulum humanistik yang digunakan oleh SD. Kurikulum humanistik didasari oleh konsep aliran pendidikan pribadi (*personalized education*), John Dewey (*Progressive Education*) dan J.J. Rousseau (*Romantic Education*). Aliran ini lebih memberikan tempat pada siswa dan memandang siswa sebagai subjek yang menjadi pusat kegiatan pendidikan.

Kedua kurikulum (subjek akademik dan humanistik) menjadi dasar pengembangan kurikulum PGSD. Di satu sisi tidak dapat dipungkiri karena PGSD berada pada jenjang Pendidikan Tinggi harus menggunakan model kurikulum subjek akademik agar lulusannya menguasai suatu bidang keilmuannya secara utuh, tetapi yang sama pentingnya adalah *stakeholders* yang menggunakan keahliannya menuntut profesionalisme pengembang kurikulum humanistik.

Kondisi ini menuntut PGSD untuk *re-design* kurikulumnya agar menyandingkan kedua model kurikulum di atas ke dalam struktur yang harmonis sehingga tidak kehilangan subjek akademiknya dalam rangka menyiapkan lulusan yang menguasai bidang ke-SD-an, tetapi kental dengan humanistiknya

yang akan menjadi iklim pembelajaran di SD. Desain kurikulum PGSD ini harus merujuk pada pembelajaran yang menekankan *content academic based* dan *content-specific pedagogy*. Prinsip ini melandasi *re-design* kurikulum PGSD yang mengarah pada pengembangan PGSD dan kepentingan SD sekaligus, kurikulum ini tepat disebut.

Studi literature ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan interdisipliner. Dalam studi review saat ini, pemikiran interdisipliner didefinisikan sebagai kapasitas untuk mengintegrasikan pengetahuan dua atau lebih disiplin untuk menghasilkan kemajuan kognitif dengan cara yang tidak mungkin atau tidak mungkin melalui cara disiplin tunggal. Hal ini dianggap sebagai keterampilan kognitif kompleks yang terdiri dari sejumlah subskill. Tinjauan ini dilakukan dengan pencarian sistematis dalam empat basis data literatur ilmiah diikuti dengan analisis kritis. Tinjauan tersebut menunjukkan bahwa, sampai saat ini, penelitian ilmiah dalam pengajaran dan pembelajaran di pendidikan tinggi interdisipliner masih terbatas dan bersifat eksploratif. Penelitian ini memajukan pemahaman tentang subskill yang diperlukan dari pemikiran interdisipliner dan kondisi khas untuk memungkinkan pengembangan pemikiran interdisipliner. Pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana mengorganisir konten pembelajaran yang memiliki keterhubungan antar mata kuliah secara interdisipliner?
2. Bagaimana mendesain perencanaan pembelajaran yang memiliki keterhubungan antar mata kuliah secara interdisipliner?

METODE

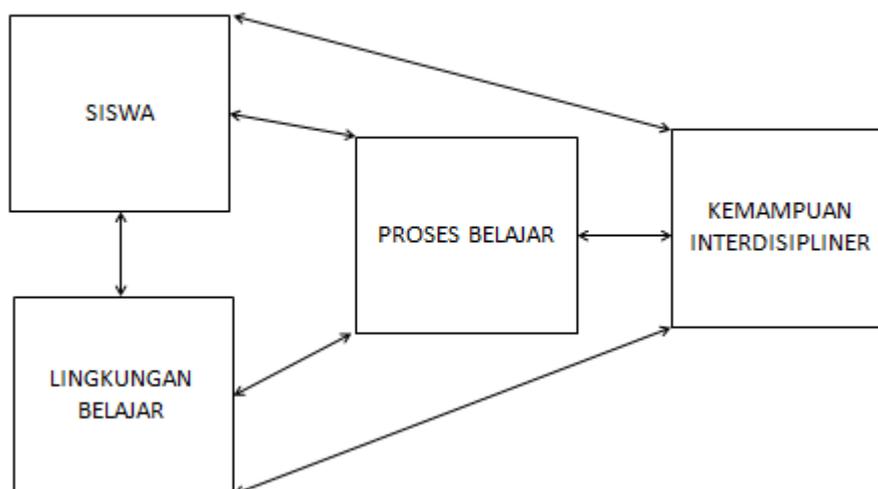
Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk mengidentifikasi, menganalisis secara kritis, dan mendiskusikan penelitian ilmiah secara sistematis tentang pengajaran dan pembelajaran pemikiran interdisipliner dalam pendidikan tinggi. Untuk tujuan ini, teori Biggs (2003) digunakan sebagai kerangka referensi; yaitu menyediakan cara terorganisir untuk meninjau literatur yang sesuai dengan paradigma penelitian ini. Teori ini menjelaskan model yang komprehensif untuk pengajaran dan pembelajaran di pendidikan tinggi. Secara khusus, pengajaran dan pembelajaran dipahami sebagai sistem yang berinteraksi dari empat komponen: siswa [mahasiswa], lingkungan belajar, proses belajar, dan hasil belajar. Model semacam itu memungkinkan pengembang kurikulum pendidikan tinggi untuk mendapatkan pemahaman komprehensif tentang pengajaran dan pembelajaran secara interdisipliner. Selain itu, model mengikuti prinsip penyesuaian, yang berarti bahwa kegiatan belajar mengajar selaras dengan hasil belajar yang diinginkan. Prinsip ini mengarah pada pendekatan berbasis hasil untuk pengajaran dan pembelajaran yang memfasilitasi desain kurikulum yang koheren dan didukung secara pedagogis.

Menurut Biggs (2003), komponen siswa, lingkungan belajar, dan proses pembelajaran mewakili beberapa karakteristik yang mempengaruhi hasil belajar. Dalam penelitian ini, komponen lingkungan belajar dan siswa mirip dengan Biggs (2003). Karakteristik siswa dibawa ke lingkungan belajar oleh siswa, misalnya, pengetahuan dan keterampilan sebelumnya. Selain itu, lingkungan belajar membahas

karakteristik situasional seperti metode pengajaran dan penilaian, yang diputuskan oleh institusi, kurikulum, dan pengembang kurikulum. Komponen proses pembelajaran dalam penelitian ini membahas karakteristik proses pembelajaran dan kegiatan

pembelajaran, seperti urutan kegiatan pembelajaran tertentu. Komponen hasil belajar teori Biggs '(2003) didefinisikan sebagai pemikiran interdisipliner dan mewakili subskills yang merupakan keterampilan kognitif kompleks antar disiplin ilmu.

KERANGKA TINJAUAN KONSEPTUAL



Gambar 2; Kerangka Konseptual (diadaptasi dari Biggs, 2003)

Tujuan utama dari tinjauan ini adalah untuk mengidentifikasi subskills yang merupakan komponen pemikiran interdisipliner dan kondisi khas untuk mengembangkan pemikiran interdisipliner yang ada dalam komponen siswa, lingkungan belajar, dan proses pembelajaran. Menggunakan perspektif berbasis hasil dari teori Biggs (2003), melalui dua pertanyaan berikut ini:

1. Topik apa yang menarik untuk menjawab pertanyaan penelitian?

Sejumlah fenomena menarik yang mendukung topik penelitian ini berkenaan dengan issue tentang kesulitan guru SD dalam

memematikan suatu pembelajaran. Persiapan belajar selama di Pendidikan Tinggi dilakukan secara *subject centered* telah mensintesis berbagai disiplin ilmu. Ini menimbulkan kesulitan untuk pengembangan pemikiran interdisipliner dalam pendidikan. Masalah ini disebabkan oleh perbedaan disiplin dalam epistemologi, wacana, dan cara mengajar. Selain itu, kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan pemikiran antar-disiplin dalam skala luas cenderung mengalami lebih banyak kesulitan daripada kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan pemikiran antar-

disiplin dalam skala yang sempit. Ini berdasarkan fakta bahwa, berbeda dengan pemikiran interdisiplin yang sempit, pemikiran interdisipliner yang luas membutuhkan integrasi disiplin lintas ilmu (Newell 2007).

Mempertimbangkan kompleksitas pengajaran dan pembelajaran pemikiran interdisipliner, Pendidikan Tinggi menghadapi tantangan dalam mencapai pemikiran interdisipliner untuk calon guru. Mewujudkan hasil belajar yang diinginkan menuntut lingkungan belajar yang konsisten dan dirancang dengan baik dalam kurikulum yang koheren dan berpusat pada peserta didik. Untuk alasan ini, pengembang kurikulum memerlukan pemahaman yang komprehensif tentang kondisi-kondisi khas yang menopang pengembangan pemikiran antar-disiplin (Stefani 2009). Misalkan untuk mendapatkan wawasan yang luas, mahasiswa perlu dilengkapi dengan pengetahuan tentang berbagai disiplin ilmu serta cara-cara didaktik yang memungkinkan integrasi (Chen et al. 2009). Namun, mengingat kurangnya model pengajaran dan pembelajaran yang tepat, maka perlu mengkaji literatur untuk mencari dasar pendidikan tinggi semacam ini. Hal ini memotivasi ulasan penelitian ilmiah tentang pengajaran dan pembelajaran pemikiran interdisipliner dalam pendidikan tinggi saat ini.

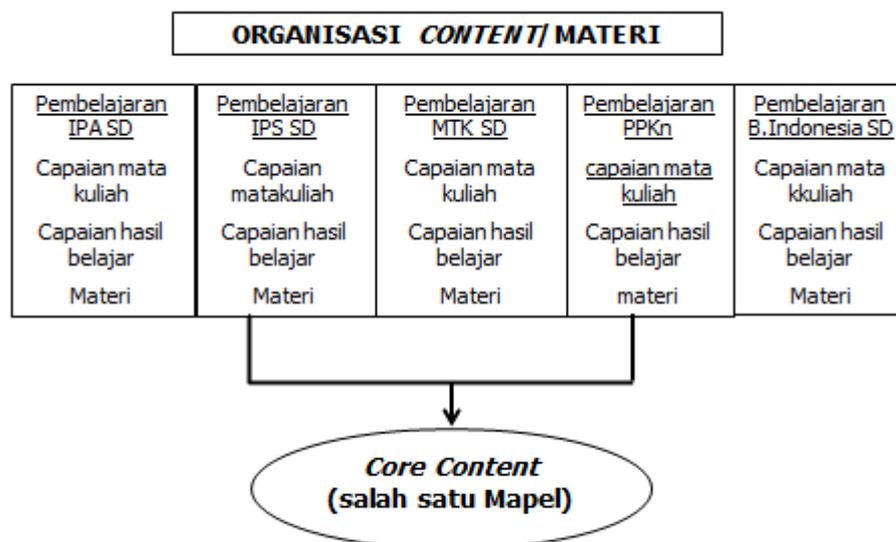
1. Perspektif konseptual apa yang menjawab interpretasi penelitian?

Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk mengidentifikasi, menganalisis secara kritis, dan mendiskusikan penelitian ilmiah secara sistematis

tentang pengajaran dan pembelajaran interdisipliner dalam pendidikan tinggi. Untuk tujuan ini, teori Biggs (2003) digunakan sebagai kerangka referensi; itu menyediakan cara terorganisir untuk meninjau literatur yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Teori ini menjelaskan model yang komprehensif untuk pengajaran dan pembelajaran di pendidikan tinggi. Secara khusus, pengajaran dan pembelajaran dipahami sebagai sistem yang berinteraksi dari empat komponen: siswa, lingkungan belajar, proses belajar, dan hasil belajar (Biggs 1993). Model semacam itu memungkinkan pengembang kurikulum mendapatkan pemahaman komprehensif tentang pengajaran dan pembelajaran secara interdisipliner. Selain itu, model mengikuti prinsip penyesuaian, yang berarti bahwa kegiatan belajar mengajar selaras dengan hasil belajar yang diinginkan. Prinsip ini mengarah pada pendekatan berbasis hasil untuk pengajaran dan pembelajaran yang memfasilitasi desain kurikulum yang koheren dan didukung secara pedagogis.

- a. Desain Organisasi *Content*

Merancang organisasi *content* untuk sebuah pembelajaran interdisipliner berawal dari analisis capaian mata kuliah hingga analisis *content* yang menjadi alat untuk mencapai capaian tersebut (Haenilah, dkk, 2018). Upaya ini dalam rangka menentukan *content* dari suatu pembelajaran ke-SD-an yang akan dijadikan *core centre* untuk memadukan materi-materi dari mata kuliah pembelajaran ke-SD-an yang lainnya, seperti dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 3; Desain Organisasi *Content* pada Pembelajaran Interdisipliner (Haenilah dan Maman Surahman, 2016)

b. Desain Perencanaan Pembelajaran

Desain perencanaan pembelajaran merupakan program strategik Pendidik untuk membelajarkan peserta didik. Oleh karena itu merancang suatu perencanaan pembelajaran merupakan langkah penting yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Hal ini berkenaan dengan proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses analisis content sebagai dasar penentuan sejumlah bahan ajar, aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber belajar, pemilihan media, penentuan metoda, serta evaluasi keberhasilan.

Desain perencanaan melibatkan banyak komponen yang harus dirancang dan ditata secara profesional, agar setiap komponen tersebut saling mendukung.

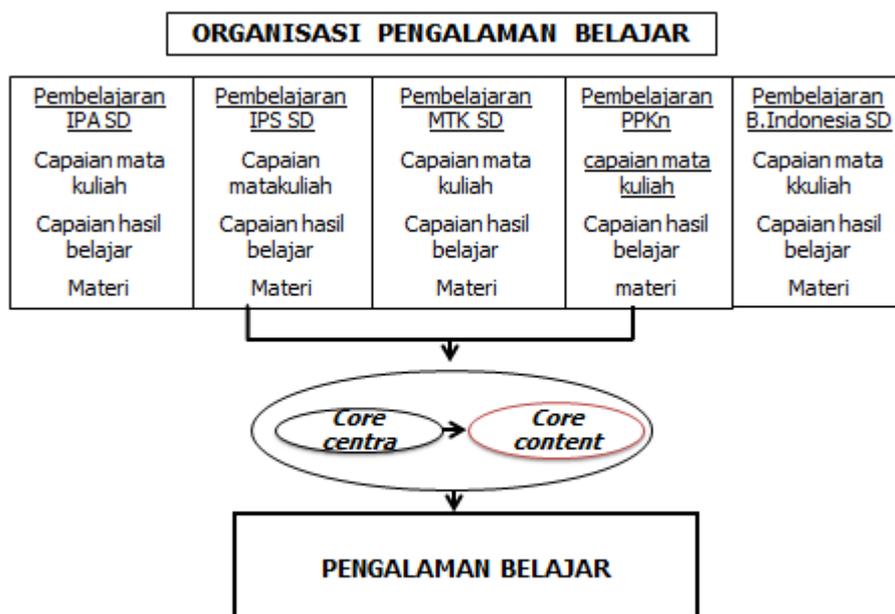
Pembelajaran interdisipliner

bukan sekedar menghubungkan sejumlah mata kuliah ke dalam sebuah pembelajaran kemudian dibimbing oleh langkah-langkah pendekatan ilmiah dalam implementasinya, tetapi harus dibangun integrasi yang harmonis antar mata kuliah, sehingga pembelajaran betul-betul terlihat dan terasa keterhubungannya. Rencana Pelaksanaan pembelajaran yang terpadu bukan hanya berisi satu skenario pembelajaran tetapi berdampak pada terintegrasinya hasil belajar secara kognitif, afektif dan psikomotor.

Belajar melalui content secara interdisipliner menggiring mahasiswa untuk terlibat secara langsung dengan objek yang dipelajari secara holistik (*know, do, be*). Untuk menguasai capaian hasil belajar dan membangun paradigma melalui pengalaman belajarsecara holistik dan mengolahnya melalui beraktivitas mental, sehingga sikap dan

keterampilan sekaligus menjadi target pembelajaran. Kondisi ini dapat terjadi jika mata kuliah kelompok “Pembelajaran” dikemas secara interdisipliner dan pembelajaran pun menjadi upaya menghubungkan

sejumlah kemampuan yang dibangun melalui sejumlah mata kuliah lainnya (Haenilah dan Surahman, 2016). Desain perencanaan pembelajaran interdisipliner bisa dilihat pada gambar 3 di bawah ini;



Gambar 4, Desain Perencanaan Pembelajaran (Haenilah dkk, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pembelajaran interdisipliner dibangun oleh sejumlah komponen kurikulum yang menyeimbangkan *learning experinces*, organisasi materi dan target capaian (Tyler, 1950) Oleh karena itu mengorganisir content pelajaran merupakan langkah awal dalam mendesain pembelajaran. Desain kurikulum dapat mengarahkan proses dan hasil belajar sesuai dalam mengembangkan pembelajaran interdisipliner yang memperhatikan E's yaitu *engage, expect, explore, explain, elaborate, dan evaluate* (Hinson, and Parsons, 2001).

Merumuskan capaian hasil belajar secara interdisipliner merupakan wahana pembelajaran

sejumlah mata kuliah yang saling terhubung. Oleh karena itu di dalamnya terdiri dari sejumlah tujuan dari sejumlah mata kuliah yang disandingkan secara paralel (Wraga, 2009).

Pembelajaran interdisipliner bukan sekedar menghubungkan sejumlah mata kuliah ke dalam sebuah pembelajaran kemudian dibimbing oleh langkah-langkah pembelajaran dalam implementasinya, tetapi harus dibangun keterhubungan yang harmonis antar mata kuliah, sehingga pembelajaran betul-betul dapat dilaksanakan secara interdisipliner. Rencana Pelaksanaan pembelajaran interdisipliner bukan hanya berisi satu skenario pembelajaran tetapi

berdampak pada terintegrasinya hasil belajar antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Pembelajaran interdisipliner selain berorientasi pada ketercapaian tujuan untuk kepentingan menghubungkan sejumlah hasil belajar yang interdeisipliner, juga harus memiliki pola desain yang jelas agar mahasiswa dapat mengembangkannya di sekolah. Berdasarkan analisis capaian dan konten kemudian ditetapkan yang *core content* pada salah satu mata kuliah yang menjadi *core subject*. Pada akhirnya tema tersebut berperan sebagai pengikat pembelajaran mata kuliah dan bermuara pada keberhasilan seluruh indikator capaian pembelajaran (Semiawan, 2008).

Drake (2012) dari Brock University di St. Catharine, Ontario, Kanada menegaskan bahwa untuk memastikan akuntabilitas pada kurikulum interdisipliner terdapat beberapa langkah yaitu “the know, the do, and the be” (Drake, 2012).

1. Apa yang perlu mahasiswa ketahui (know)?

Untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan mahasiswa, dosen harus memulai pembelajaran dengan fakta. Sejumlah fakta akan membentuk topik atau konsep selanjutnya prinsip, dan generalisasi. Pengetahuan yang menjadi target pembelajaran tidak berdiri sendiri sebagai target klimaks tetapi merupakan langkah awal untuk membantu sejumlah kemampuan-kemampuan berikutnya baik yang terkait dengan sejumlah keterampilan maupun sikap yang harus diwujudkan dalam bentuk suatu performa.

2. Apa yang harus mahasiswa lakukan (do) adalah bagian berikutnya.

Jawaban atas pertanyaan ini

adalah suatu tindakan yang terhubung dengan standar kemampuan yang harus terefleksikan dalam suatu kinerja. Ini dapat keterampilan interdisipliner yang terhubung ke satu atau lebih mata pelajaran: penelitian, menganalisis, tulisan, proyek, evaluasi, penilaian, atau daerah lain. Ini juga dapat mempertemukan bagaimana mata kuliah yang terhubung. Jika seorang mahasiswa mengetahui sesuatu, maka ia harus bisa melakukan sesuatu karena pengetahuan tersebut. Mahasiswa tidak bisa melakukan sesuatu jika konten pengetahuannya tidak dikuasai (Drake, 2012). Misalnya, standar umum *core* meneliti dan menulis berharap mahasiswa untuk melakukan proyek penelitian singkat yang membangun pengetahuan melalui penyelidikan. *Core content* tersebut harus didukung oleh sejumlah mata kuliah yang terhubung ke dalam mata kuliah, sehingga dapat menghasilkan suatu tindakan yang utuh.

3. Ingin menjadi (be) apakah mahasiswa itu?

Proses menjadi (be) adalah upaya yang menargetkan karakter atau sifat-sifat berdasarkan moral yang menghubungkan know dengan do. Mahasiswa harus bertanggung jawab dengan pengetahuannya. Sejumlah bukti hasil penelitian yang dilaporkan oleh Commission on Achieving Necessary Skills (SCANS) di Amerika Serikat bahwa pada akhirnya keberhasilan penguasaan keterampilan dan keahlian seseorang sangat tergantung pada karakter yang dibangunnya. Penelitian tersebut melaporkan bahwa banyak pendidik yang tidak ingin mengambil nilai-nilai moral sebagai target yang harus diwujudkan dalam suatu pembelajaran karena hal tersebut

cenderung menjadi tanggung jawab keluarga. Namun, ternyata semua mata kuliah tidak bebas nilai dan hal itu menjadi bagian yang harus dicapai oleh mahasiswa. Oleh karena itu baik dosen maupun mahasiswa bertanggung jawab untuk mewujudkannya secara utuh (Drake, 2012).

Upaya membuat mendesain pembelajaran interdisipliner sesuai dengan standar saat ini, pertama dosen harus menganalisis;

1. Orientasi dan karakteristik setiap mata kuliah.
2. Menemukan kesamaan konten antar mata kuliah.
3. Mensistematisir konten untuk ketercapaian aspek knowing-doing-being.
4. Merumuskan alat untuk menghubungkan mata kuliah

Pemetaan kurikulum dilakukan untuk menemukan semua *content* yang diperlukan untuk memadukan kurikulum. Pemetaan biasanya dilakukan per mata kuliah, hal ini dapat mencakup *content*, keterampilan, penilaian, serta hasil belajar untuk siswa, baik untuk silabus maupun rencana pembelajaran harian (Drake, 2012).

Langkah selanjutnya adalah menandai *content* baik secara vertikal maupun horizontal dari semua mata kuliah ke-SD-an yang memiliki kesamaan tujuan. Proses untuk menemukan *content* yang berkenaan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan melalui berpengetahuan (*knowing*), melakukan (*doing*) antar Mata kuliah. Pemetaan ini dimaksudkan agar tujuan belajar mahasiswa yang bermuara pada tujuan lembaga sesungguhnya memiliki kejelasan dalam proses untuk mencapainya. Dosen harus mengetahui dengan jelas

kelompok-kelompok konten antar mata kuliah yang memiliki kesamaan tujuan (homogen), serta kelompok-kelompok *content* yang tidak homogen. Kemudian untuk membangun keterampilan, Drake and Rebecca (2004) menyarankan pertama mengidentifikasi keterampilan utuh yang dibangun oleh satu mata kuliah secara interdisipliner. Kedua mencermatinya dari sisi *content* semua mata kuliah yang terlibat untuk membentuk keterampilan itu.

SIMPULAN

Analisis referensi menghasilkan pemahaman tentang subskills potensial yang membentuk pemikiran interdisipliner dan kondisi potensial untuk memungkinkan pengembangan pemikiran interdisipliner di Pendidikan Tinggi (lihat gambar 1). Menguatkan konsep tersebut Biggs menegaskan kerangka konsep pengembangan kemampuan interdisipliner (lihat gambar 2). Sebagai ilustrasi, menguatkan desain organisasi *content* (lihat gambar 3), dan desain perencanaan interdisipliner (lihat gambar 4). Disarankan oleh tiga publikasi (Biggs, 2003, Drake and Rebecca, 2012, dan Wraga, 2009). Subskill dan ketentuan yang sama kemudian dikelompokkan dan diberi label. Sementara kondisi dan subkills disebutkan dalam beberapa publikasi yang ditinjau dalam konteks fokus yang lebih sempit, perlu untuk mensintesis wawasan yang ditemukan untuk membangun gambaran penuh pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan tinggi dengan teori Biggs. Selanjutnya penelitian ini perlu ditindaklanjuti secara empiris.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, S., Hsu, I. C., & Wu, C. M. (2009). *Evaluation of undergraduate curriculum reform for interdisciplinary learning. Teaching in Higher Education*, 14(2), 161–173.
- Drake, S. M. (2012). *Creating Standards-Based Integrated Curriculum: The common core state standards edition*. Thousand Oaks, Calif: Corwin.
- Drake, S. M. and Rebecca Burns. (2004). *Meeting Standards Through Integrated Curriculum*. Alexandria, Va: ASCD.
- Haenilah dan Surahman (2016) *Model Pembelajaran Terpadu; Menjadikan Belajar Lebih Bermakna*. Aura: Bandar Lampung.
- Haenilah, et al (2018). *Desain Pembelajaran Interdisipliner Berbasis University-School Based Curriculum (UsBec) PGSD*. Aura: Bandar Lampung.
- Hinson, S. L., Parsons, R. D., & Hinson, S. L. (2001). *Educational Psychology: A Practitioner- Researcher Model of Teaching*. Belmont, CA: Wadsworth Thomson Learning.
- Marsh, Colin. (2008). *Becoming A Teacher; Knowledge, Skill, and Issues*. Australia: Pearson.
- Martin, David Jenner and Loomis, Kimberly S. (2007). *Building Teachers a Constructivist Approach to Introducing Education*. USA: Wadsworth.
- Newell, W. H. (2007). Decision making in interdisciplinary studies. In G. Morçöl (Ed.), *Handbook of decision making*. New York: CRC.
- Semiawan, Conny R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Stefani, L. A. J. (2009). Assessment in interdisciplinary and interprofessional programs: Shifting paradigms. In B. Chandramohan & S. Fallows (Eds.), *Interdisciplinary learning and teaching in higher education: Theory and practice*. New York: Routledge.
- Tyler, Ralph W. (1950). *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Wraga, W. G. (2009). *Toward a connected core curriculum*. *Educational Horizons*, 87(2), 88-96. Retrieved from <http://eric.ed.gov/?id=EJ826479>

**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: Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui Metode Monitoring Dan Evaluasi Di Sekolah Dasar Negeri Sememi Ii Kota Surabaya. 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

PENDAHULUAN

Predikat seorang guru profesional tentu saja harus diimbangi dengan kompetensi pedagogi yang mumpuni (Mulia & Suwarno, 2016). Hal ini sejalan dengan tuntutan profesionalitas guru, dimana harus sesuai dengan kaidah yang terdapat dalam kurikulum. Oleh karena itu, kompetensi guru sangat diperlukan dalam meningkatkan profesionalitas guru agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan nasional (Widayati, 2008).

Konsep dasar pedagogi mengacu pada konsep yang diusulkan pertama

kali oleh Shulman (Shulman, 1986). Kompetensi pedagogis atau *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) adalah konseptualisasi pengetahuan mengenai materi dan teknik mengajarkannya yang diperlukan sebagai upaya mengajarkan materi dengan baik. Shulman mendefinisikan dan menggambarkan pengetahuannya tentang PCK sebagai perpaduan antara konten dan pedagogi guru yang membentuk pemahaman profesional mereka sendiri.

Ahli lain menyatakan bahwa kompetensi pedagogik berkaitan dengan kemampuan guru untuk

mengelola peserta didik, kompetensi sosial berkaitan dengan kemampuan guru untuk menjadi bagian dari masyarakat (Widayati, 2008). Dengan kata lain guru dituntut untuk mampu berkomunikasi secara efektif baik pada siswa, sesama guru/kepala sekolah, tenaga kependidikan, orang tua peserta didik, maupun masyarakat.

Pengembangan pendidikan di sekolah terutama dalam kegiatan belajar mengajar, supervisi akademik memiliki peranan cukup penting. Hal ini terdapat dalam standar nasional pendidikan. Kegiatan supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran.

Kepala sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas guru yang dipimpinya, melalui komitmen yang tinggi dalam menyelenggarakan pendidikan yang bermutu. Hal ini dimaksudkan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan yang mampu menghasilkan *output* dan *outcome* yang berkualitas, tidak dapat lepas dari unsur perilaku kepemimpinan yang diterapkan oleh kepala sekolah (Fatmasari, 2012).

Kepala sekolah akan dituntut mempunyai perilaku yang berorientasi pada prinsip-prinsip dasar *total quality management*, yaitu orientasi pada kepuasan pelanggan dan perbaikan terus menerus (Fatmasari, 2012). Apabila kepala sekolah tidak mampu melakukan perbaikan-perbaikan terhadap kinerja guru berdampak pada rendahnya mutu sekolah dan hasil belajar siswa (Supa'at, 2012).

Kinerja adalah hasil dari fungsi spesifikasi pekerjaan oleh para pegawai (Tetuko, 2012). Berdasarkan

definisi tersebut kinerja guru berkaitan dengan usaha, program atau kegiatan yang diprakarsai dan dilaksanakan oleh kepala sekolah untuk merencanakan, mengarahkan dan mengendalikan kualitas guru dengan melibatkan seluruh proses manajemen yang menyangkut perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengarahan serta evaluasi atas hasilnya. Sehingga kinerja guru mengacu pada prestasi kerja guru yang diukur berdasarkan standar atau kriteria yang telah ditetapkan oleh kepala sekolah. Oleh karena itu, tinggi rendahnya kinerja guru dipengaruhi oleh profesionalisme kepala sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Djaali, 2000) bahwa rendahnya mutu sekolah di Indonesia disebabkan masih rendahnya tingkat profesionalisme kepala sekolah sebagai manajer pendidikan di tingkat lapangan. Kualitas kepala sekolah menentukan kualitas guru yang dipimpinya (Romani, 2012). Sehingga apabila seorang kepala sekolah, misalnya tidak mampu membangkitkan motivasi guru dalam menjalankan tugasnya, akan sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Rendahnya kinerja guru dapat dilihat dari perencanaan dan persiapan guru dalam mengajar, memberikan evaluasi dan pelayanan kepada siswa. Guru membuat kelengkapan administrasi mengajar hanya sebagai syarat akreditasi dan inspeksi guru.

Hal ini disebabkan karena rendahnya pengawasan kepala sekolah, kepala sekolah tidak melakukan evaluasi dan monitoring terhadap kinerja guru secara sungguh-sungguh (Tetuko, 2012).

Upaya meningkatkan profesionalisme guru di sekolah, banyak faktor yang harus diperhatikan

oleh kepala sekolah, salah satunya adalah layanan supervisi akademik yang berbasis monitoring dan evaluasi. Monitoring adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mengetahui perkembangan pelaksanaan dalam penyelenggaraan sekolah, apakah sudah sesuai dengan rencana, program, atau standar yang telah ditetapkan, serta menemukan hambatan-hambatan yang harus di atasi dalam pelaksanaan program.

Sedangkan kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauhmana kesuksesan pelaksanaan program penyelenggaraan sekolah dan atau sejauhmana keberhasilan yang telah dicapai dalam kurun waktu tertentu.

Bentuk pelaksanaan supervisi akademik adalah kepala sekolah melakukan pembinaan kepada guru untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran guru. Kegiatan supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengkaji peningkatan Kompetensi pedagogik guru Melalui Metode Monitoring Evaluasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan sekolah, di mana subjek penelitian memeriksa praktik pendidikan mereka sendiri secara sistematis dan hati-hati, menggunakan teknik penelitian (Ferrance, 2000). Subjek penelitian adalah kepala sekolah yang akan dikenai tindakan. Subjek penelitian menyusun program supervisi akademik terhadap

koleganya, yaitu para guru. Guru dalam penelitian ini sebagai responden, sebanyak 13 orang. Penelitian tindakan dilaksanakan di SDN Sememi II Kecamatan Benowo Kota Surabaya.

Tahap Penelitian

Penelitian tindakan divisualisasikan sebagai proses siklus (Ferrance, 2000) yang terdiri empat tahapan, yaitu: (1) tahap perencanaan (*planning*); (2) tahap melakukan tindakan (*action*); (3) tahap mengamati (*observation*); dan (4) tahap refleksi (*reflection*). Proses siklus tersebut dilakukan secara berulang, sampai menemukan solusi dari permasalahan.

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan melaksanakan supervisi akademik kepala sekolah terhadap guru, agar diperoleh data keadaan guru-guru di SDN Sememi II Kecamatan Benowo Kota Surabaya.

Tahap Melakukan Tindakan

Peneliti mengadakan pembinaan secara kelompok dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Diawali dengan penyampaian tujuan pembinaan, peneliti membagi angket rancangan pelaksanaan pembelajaran yang harus diisi oleh guru-guru;
- 2) Dasar data kondisi awal dan hasil angket peneliti melakukan pembinaan dengan menjelaskan cara penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang meliputi prinsip-prinsip penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, komponen-komponen rencana pelaksanaan pembelajaran, langkah – langkah

penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

- 3) Guru diberikan tugas menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran

Tahap Mengamati

Peneliti selaku supervisor dibantu observer memperhatikan dan mencatat secara cermat serta mengisi skor tentang kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang meliputi lima aspek yaitu:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Melaksanakan pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Melaksanakan evaluasi pembelajaran
- 4) Membuat dan melaksanakan program perbaikan
- 5) Membuat program pengayaan.

Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan dengan membandingkan antara data kondisi awal, data pada tindakan siklus I dan data pada tindakan siklus II.

Instrumen dan Teknik Analisis Data

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan supervisi akademik kepala sekolah terhadap guru, dan tindakan pengawas sekolah dalam melaksanakan monitoring dan evaluasi. Sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung monitoring dan evaluasi. Data analisis menggunakan teknik persentase. Dari Hasil penghitungan persentase penilaian dari penilaian observasi analisis kinerja kepala sekolah di dalam melaksanakan supervisi akademik dan menentukan perolehan nilai pada setiap siklus.

Ukuran keberhasilan diukur dari tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus penelitian. Indikator keberhasilan kinerja kepala sekolah di dalam melaksanakan supervisi akademik ditentukan oleh pengawas sekolah. Penelitian tindakan ini dikatakan berhasil apabila seluruh kepala sekolah yang menjadi subjek penelitian mencapai nilai > 80.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan monitoring dan evaluasi dalam meningkatkan kompetensi pedagogik merupakan bagian dari tugas kepala sekolah dalam melakukan supervisi akademik. Sebagai kepala sekolah sudah semestinya untuk selalu memberikan suasana yang kondusif bagi para pendidik dan sebagai seseorang yang berprofesi sebagai guru, sehingga memberikan pengaruh yang sangat besar bagi keberhasilan proses belajar mengajar para guru.

Guru sebagai pendidik professional seyogyanya selalu ingin tahu apa saja perubahan yang terjadi dalam bidangnya. Di sinilah peran sebagai pengelola sekolah yang berpusat pada kepala sekolah akan memberikan nuansa bagi perubahan yang menyeluruh bagi para pendidik untuk menuju guru profesional. Dalam pengelolannya, sekolah memerlukan adanya monitoring dan evaluasi guna mencapai tujuan dari pendidikan agar prosesnya dapat terlaksana dengan baik. Monitoring dan evaluasi merupakan bagian integral dari pengolahan pendidikan. Hasil penelitian awal teridentifikasi beberapa permasalahan, yaitu: (1) dalam penyusunan RPP; (2) penggunaan metode dalam pelaksanaan pembelajaran; (3) penggunaan alat peraga dalam pelaksanaan pembelajaran; (4)

program perbaikan; dan (5) program pengayaan.

Tindakan Pada Siklus I

Tindakan yang diberikan pada siklus I peneliti melakukan supervisi secara umum dengan mengadakan rapat pada pertengahan semester I tahun pelajaran 2018/2019. Secara umum guru dibimbing untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, melaksanakan evaluasi pembelajaran, membuat dan melaksanakan program perbaikan serta membuat program pengayaan.

Peneliti setelah melakukan tindakan berupa pembinaan dan bimbingan dalam rapat, peneliti mengambil data melalui:

- 1) Angket.
- 2) Dokumen rencana pembelajaran.
- 3) Dokumen rencana penilaian.
- 4) Penelitian dokumen daftar nilai.
- 5) Penelitian dokumen rencana perbaikan pembelajaran
- 6) Penelitian rencana pengayaan dan mengadakan kunjungan kelas untuk menilai pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru dan melaksanakan program perbaikan dan pengayaan.

Berdasarkan kegiatan penelitian tindakan sekolah pada siklus I ditemukan kekurangan-kekurangan bagi guru antara lain:

- 1) Penggunaan media yang belum dioptimalkan dengan baik oleh siswa;
- 2) Penguatan kepada siswa yang berhasil belum bervariasi;
- 3) Penanaman konsep materi pembelajaran belum maksimal;

4) Peneliti belum optimal dalam membimbing siswanya kerja kelompok;

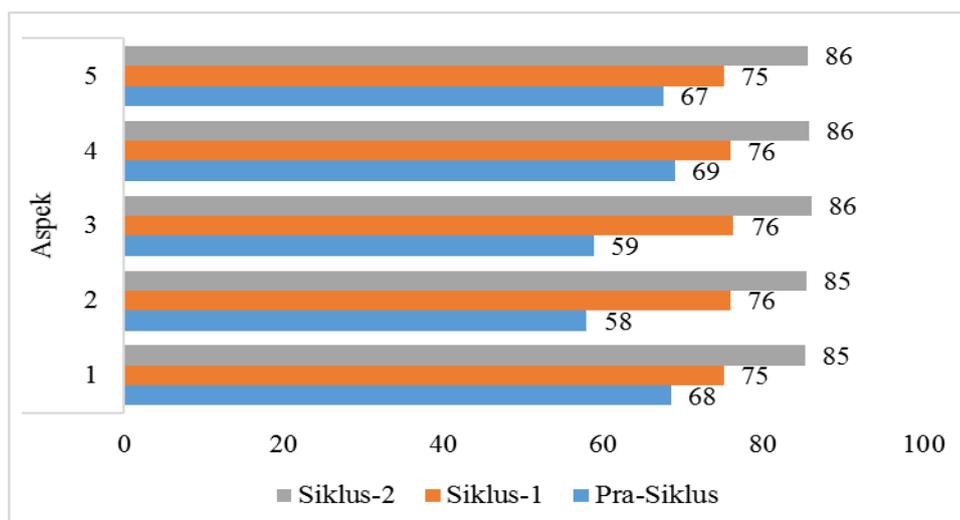
5) Peneliti kurang tegas menegur siswa yang kurang memperhatikan pelajaran.

Refleksi pada siklus I yaitu dengan cara membandingkan antara data yang diperoleh pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan dengan data yang diperoleh setelah adanya tindakan siklus I yaitu tindakan pembinaan secara kelompok. Dari perbandingan tersebut dapat dilihat apakah hasil supervisi akademik terprogram pada siklus I terjadi peningkatan motivasi dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran atau tidak, jika terjadi suatu peningkatan namun belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan maka dilakukan perbaikan lagi pada pelaksanaan siklus II.

Tindakan Pada Siklus II

Berdasarkan refleksi proses tindakan siklus I dapat diketahui bahwa rancangan penelitian yang telah dipersiapkan telah terbukti berhasil tetapi masih ada yang belum berhasil. Sehubungan dengan hal ini peneliti mengadakan penyempurnaan dalam siklus berikutnya, yaitu siklus II yang terdiri dari:

- 1) Permasalahan pada siklus I diidentifikasi berdasarkan refleksi siklus I sebagai bahan pembinaan.
- 2) Menyiapkan program supervisi atau pembinaan individu.
- 3) Menyiapkan atau memberi tahu guru yang akan disupervisi.
- 4) Menyiapkan instrumen observasi.
- 5) Menyiapkan angket.



Gambar 1. Perbandingan Perolehan Skor Pada Setiap Siklus

Peneliti melaksanakan pembinaan secara intensif berdasarkan temuan pada siklus I terhadap masing-masing guru, pelaksanaan supervisi akademik terprogram terhadap tiap guru. Setelah selesai menerima penjelasan dan masing-masing guru sudah memahami letak kekurangannya, selanjutnya guru diberi tugas untuk memperbaiki pelaksanaan dan perangkat pembelajaran.

Hasil Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi terhadap kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran meliputi lima aspek yaitu:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Melaksanakan pelaksanaan pembelajaran,
- 3) Melaksanakan evaluasi pembelajaran.
- 4) Membuat dan melaksanakan program perbaikan serta
- 5) Membuat program pengayaan.

Adapun hasil perbandingan monitoring dan evaluasi kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II disajikan pada Gambar 1.

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa pada setiap aspek kompetensi guru terlihat peningkatan yang signifikan. Pada tahap pra-siklus ke siklus I kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran berada pada kategori cukup Baik (70-77). Sedangkan harapan Peneliti adalah kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran adalah baik atau sangat baik (78-100), sehingga diperlukan tindakan pada siklus II agar dapat diperoleh hasil yang memuaskan.

Belum optimalnya kompetensi guru terletak pada penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sebagai kerja guru yang tidak maksimal (Ndapaloka, Hardyanto, & Prihatin, 2016). Berdasarkan hasil observasi guru siklus I dari pertemuan 1 diperoleh hasil sebagai berikut : 1) Kedisiplinan guru saat awal dan saat berlangsungnya pembelajaran terbilang baik dan tertib; 2) Keaktifan guru dalam memotivasi perhatian siswa dalam pembelajaran masih kurang 3) Penggunaan media nyata dan diambil dari alam sekitar untuk membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran; 4) Guru kurang terbiasa dan aktif dalam membangun kerjasama dengan siswa dalam kelompok.

Hasil observasi selama peneliti melakukan pendampingan dalam proses pengajaran dikelas adalah untuk aktivitas guru diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Langkah awal guru dalam hal persiapan RPP, alat peraga dan pengelolaan kelas sudah dilakukan semua tetapi belum begitu maksimal pada pengaturan kelompoknya. Namun hal tersebut sudah dapat dikatakan cukup baik untuk awal penerapan pendekatan kontekstual; 2) Guru menggunakan apersepsi yang sudah mengena dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan hal ini membuat siswa terpusat pada materi pembelajaran. Sehingga untuk persiapan kegiatan apersepsi sudah cukup baik; 3) Dalam pembelajaran guru maksimal untuk membuat pembelajaran makin hidup, siswa juga sudah terlihat cukup aktif mengikuti pembelajaran. Sehingga secara umum untuk penyampaian pembelajaran dengan pendekatan CTL sudah cukup baik; 4) Guru selama pembelajaran berlangsung senantiasa memperhatikan siswa, membantu siswa apabila ada kesulitan, jadi perhatian guru sudah tergolong cukup baik; 5) Guru senantiasa memberi dukungan, dorongan dan motivasi yang cukup kepada siswa selama pembelajaran; 6) Interaksi antara siswa dengan peneliti selama tindakan siklus II ini sudah terlihat dari mulai kegiatan awal sampai kegiatan akhir sehingga dapat dikatakan hubungan siswa dengan peneliti baik; 7) Penerapan metode pembelajaran yang dipilih oleh peneliti sudah disesuaikan dengan materi yang diajarkan; 8) Siswa dalam pembuatan kesimpulan masih perlu banyak bantuan dari guru, sehingga untuk aspek pembuatan kesimpulan tergolong cukup; 9) Guru melakukan tindak lanjut dengan terencana dan berjalan dengan baik

jadi secara keseluruhan untuk pelaksanaan evaluasi dikatakan cukup.

Berdasarkan hasil observasi guru siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Adanya peningkatan kedisiplinan guru dan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan, keberanian siswa berbicara dan berpendapat cukup baik.
- 2) Penggunaan media nyata sudah disadari dan dimaksimalkan oleh guru.
- 3) Guru mulai terbiasa dan aktif bekerjasama dengan siswa dalam kelompok.
- 4) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas baik tugas individu atau tugas kelompok mengalami peningkatan.

Kinerja guru pada siklus II mengalami peningkatan. Hal ini berkaitan pada hasil tindakan dan evaluasi yang diberikan, sehingga meningkatkan motivasi guru agar dapat mengajar lebih baik lagi pada siklus ke II. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa setiap terjadi peningkatan pada motivasi yang dimiliki guru dan terciptanya lingkungan kerja yang mendukung maka akan terjadi peningkatan pada kinerja guru yang meliputi perencanaan pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran (Iskandar, 2012).

Pada siklus II terjadi peningkatan kinerja guru yang signifikan yang sebelumnya pada siklus I rata-rata kemampuan 76 % menjadi 86 % pada siklus 2 setelah diadakan perbaikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran diperoleh Nilai 75 (cukup Baik); kemampuan guru melaksanakan pelaksanaan pembelajaran diperoleh Nilai 85 (Baik), kemampuan guru

melaksanakan evaluasi pembelajaran diperoleh Nilai 85 (Baik), kemampuan guru membuat dan melaksanakan program perbaikan diperoleh Nilai 86 (Baik) dan kemampuan guru membuat program pengayaan diperoleh Nilai 86 (Baik). Secara garis besar bahwa kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran adalah baik (86). Dengan demikian telah diperoleh peningkatan Kompetensi pedagogik guru Di SDN Sememi II Kecamatan Benowo Kota Surabaya Tahun pelajaran 2018/2019 melalui metode monitoring dan evaluasi. Temuan ini juga sesuai dengan hasil penelitian (Ndapaloka et al., 2016) bahwa supervisi akademik Pengawas berpengaruh positif signifikan terhadap kinerja guru.

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik berpengaruh terhadap peningkatan kinerja guru, sehingga peningkatan kinerja guru lebih berkualitas (Novianasari, Martono, & Murwatiningsih, 2016). Artinya semakin tinggi kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional seorang guru, maka akan semakin tinggi kinerja guru semakin baik mutu dan hasil belajar siswa. Sebaliknya semakin rendah kompetensi guru, maka akan semakin buruk pula hasil kinerja guru

KESIMPULAN

Hasil peningkatan Kompetensi pedagogik guru Melalui Metode Monitoring Evaluasi Di SDN Sememi II Kecamatan Benowo Kota Surabaya Tahun pelajaran 2018/2019 sangat baik. Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan guru yang signifikan yang sebelumnya pada siklus I rata-rata kemampuan 76% menjadi 86% pada siklus II setelah diadakan

perbaikan-perbaikan pada kegiatan siklus ini. Kelemahan pada siklus I terutama pada aspek 4 yaitu pada kegiatan perbaikan siswa, guru didorong untuk mengadakan perbaikan pada siswa yang bernilai rendah.

DAFTAR RUJUKAN

- Djaali. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Fatmasari, D. (2012). Perilaku Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Menerapkan Total Quality Management Di Smk Pika Semarang. *Educational Management, 1*(2), 123–128.
- Ferrance, E. (2000). *Action Research* (1st ed.). Northeast and Islands Regional Education: Laboratory at Brown University; The Education Alliance.
- Iskandar. (2012). Pengaruh Motivasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Guru SMA Negeri Se-Kabupaten Kendal. *Educational Management, 1*(2), 150–155.
- Mulia, D. S., & Suwarno. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, IX*(2).
- Ndapaloka, V., Hardyanto, W., & Prihatin, T. (2016). Pengaruh Supervisi Akademik Pengawas Dan Kepemimpinan Kepala Sekolah Melalui Motivasi Berprestasi Sebagai Mediasi Terhadap Kinerja Guru SMK Negeri Kabupaten Ende. *Educational Management, 5*(1), 42–54.
- Novianasari, D., Martono, S., & Murwatiningsih. (2016). *Educational Management*.

- Educational Management*, 5(2), 101–106.
- Romani, A. (2012). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Kepuasan Kerja Terhadap Motivasi Berprestasi Guru SD. *Educational Management*, 1(2), 108–111.
- Shulman, L. S. (1986). Those Who Understand : Knowledge Growth in Teaching. *American Educational Research Association*, 15(2), 4–14.
- Supa'at. (2012). Model Pengembangan Kinerja Terpadu Komite Sekolah, Guru, Dan Kepala Sekolah Guna Meningkatkan Mutu SMA Negeri Di Kabupaten Pematang. *Educational Management*, 1(2), 157–162.
- Tetuko, B. (2012). Pengaruh Motivasi Kerja, Budaya Organisasi, Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kepuasan Kerja Dan Kinerja Guru SMA Swasta Di Kabupaten Grobogan. *Educational Management*, 1(2), 130–134.
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntanasi Indonesia*, VI(1), 87–93.

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

Dr. Erlina Rufaidah, M.Si

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

*Corresponding author. email: erlinarufaidah1958@gmail.com, Telp/HP:
081314687775

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 menunjukkan 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

PENDAHULUAN

Keterampilan berpikir tingkat tinggi proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar (Resnick, L. B. 1987). Keterampilan ini juga digunakan untuk menggaris bawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dibagi menjadi dua bagian. Pertama adalah keterampilan

tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan kedua adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*) (Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2016). Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) adalah (1) berpikir tingkat tinggi berada pada bagian atas taksonomi kognitif Bloom, (2) tujuan

pengajaran di balik taksonomi kognitif yang dapat membekali peserta didik untuk melakukan transfer pengetahuan, (3) mampu berpikir artinya peserta didik mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka kembangkan selama belajar pada konteks yang baru. Berpikir tingkat tinggi berarti kemampuan peserta didik untuk menghubungkan pembelajaran dengan hal-hal lain yang belum pernah diajarkan (Brookhart : 2010, p.5).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan keterampilan yang sangat penting dipersiapkan guru dalam pembelajaran di abad 21 (Collins, 2014; Jaceki, 2019; Hava E, Vidergor & Eti, 2019). Dasar pemikiran terhadap suatu fakta dan tidak hanya menghafal, namun merupakan kemampuan yang terkait dengan kemampuan evaluatif, kreatif, dan inovatif. Dasar berpikir ini sangat diperlukan pada mata pelajaran ekonomi, dimana guru dituntut untuk dapat mengembangkan materi pembelajaran yang mudah dipahami siswa, oleh karena itu metode pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran (Tasie, Serge Adjognon, J. McKim, 2019; Lung-Guang, 2019; Cidral, et al, 2018). Pendidikan mempunyai peran penting dalam mencetak generasi yang mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Sekolah jangan hanya mencetak siswa yang pandai dalam mengingat dan menerapkan. Sekolah harus mencetak siswa yang mempunyai kemampuan berpikir analitik, kritis, *problem solving*, dan berpikir kreatif. Kegiatan disekolah perlu didesain untuk mendukung tercetaknya siswa yang mempunyai kemampuan berpikir

tingkat tinggi. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga perlu diarahkan untuk mendukung terbentuknya siswa-siswa yang mampu berpikir analitik, kritis, *problem solving*, dan kreatif (Widodo, T., & Kadarwati, S. 2013).

Pencapaian kompetensi berpikir tingkat tinggi disekolah dapat dicapai melalui tiga strategi. Tiga strategi tersebut adalah melalui proses pembelajaran, melalui gerakan literasi, dan melalui penyusunan soal HOTS (Tinggi, K. B. T. 2017). Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang "ditemukan" (Kurinasih, 2014:29). Strategi kedua untuk mencetak generasi yang mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah dengan budaya literasi. Literasi adalah kemampuan untuk menangkap informasi dengan baik dan kritis dan kemudian mampu mengkomunikasikan informasi atau ide tersebut dengan baik. Berdasarkan studi "*Most Littered Nation In the World*" yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca (Juditha, C. 2013). Cara ketiga untuk membentuk cara berpikir tingkat tinggi adalah dengan menyajikan soal-soal yang

mempunyai level penalaran. Soal HOTS adalah soal yang membutuhkan penalaran. Soal HOTS bukan hanya soal yang bersifat mengingat dan menerapkan. Soal HOTS juga soal yang bertujuan memberi bekal kepada siswa agar mampu menyelesaikan masalah keseharian secara lebih kritis dan analitik. Oleh karena itu soal HOTS adalah soal yang selalu dikaitkan dengan konteks dunia nyata (Herman, T. 2007).

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Faktor-faktor yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yaitu menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*) (Anderson dan Krathwohl. 2001; Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2016 ; Fardah, D. K. 2012 ; Wicasari, B., & Erna Ningsih, Z. 2016 ; Effendi, R. 2017).

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap- tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Tuntutan terhadap siswa untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali cenderung lebih penting daripada dimensi proses kognitif yang lain seperti mengevaluasi dan menciptakan.

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antara penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh siswa..

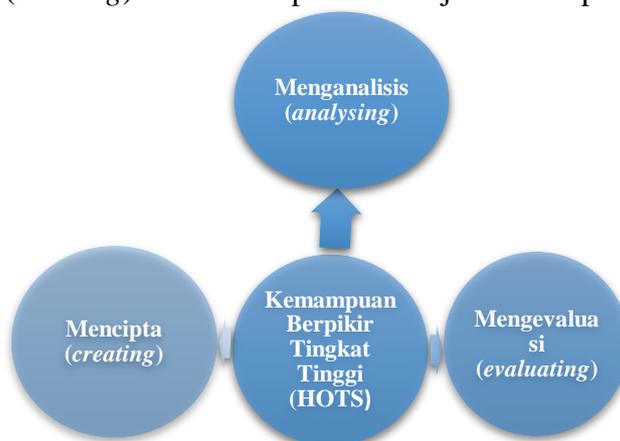
Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan sebelumnya.

Menciptakan di sini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru

Hipotesis yang akan diajukan dalam kajian ini menggambarkan pengaruh yang positif dan signifikan

antara menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*) terhadap

kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Model penelitian yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 1. Hubungan Antara Menganalisis (*analysing*), Mengevaluasi (*evaluating*), dan Mencipta (*creating*) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS).

Data Variabel

Tabel 1. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Siswa

Variabel	Indikator	Sub-Indikator
Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Memberi atribut (<i>attributeing</i>), mengorganisasikan (<i>organizing</i>), mengintegrasikan (<i>integrating</i>), mensahihkan (<i>validating</i>)	Negosiasi (<i>negotiating</i>), memoderatori (<i>moderating</i>), kolaborasi (<i>collaborating</i>)
Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Mengecek (<i>checking</i>), mengkritisi (<i>critiquing</i>), hipotesa (<i>hypothesising</i>), eksperimen (<i>experimenting</i>)	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan (<i>net meeting</i>), berkomentar (<i>commenting</i>), berdebat (<i>debating</i>)
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Menggeneralisasikan (<i>generating</i>), merancang (<i>designing</i>), memproduksi (<i>producing</i>), merencanakan kembali (<i>devising</i>)	Negosiasi (<i>negotiating</i>), memoderatori (<i>moderating</i>), kolaborasi (<i>collaborating</i>)

Sumber : Taksonomi Anderson dan Krathwohl (2001:66-88)

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran tes soal HOTS mata pelajaran ekonomi kepada siswa SMA Negeri 1 Pagar Dewa pada materi peran pelaku ekonomi. Untuk mengukur variabel kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang

digunakan mengacu pada riset Anderson dan Krathwohl 2001; Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2016 ; Fardah, D. K. 2012 ; Wicasari, B., & Erna Ningsih, Z. 2016 ; Effendi, R. 2017. Berdasarkan hasil kelima riset dapat diidentifikasi bahwa terdapat tiga variabel yang mempengaruhi yaitu diidentifikasi indikator

kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yaitu menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Populasi dalam kajian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Pagar Dewa sebanyak 464 siswa. Gambaran umum responden berdasarkan jenjang kelas yaitu kelas X sebanyak 150 siswa, kelas XI sebanyak 154 siswa dan kelas XII sebanyak 160 siswa. Gambaran umum responden berdasarkan jenis kelamin terdiri dari laki-laki sebanyak 236 siswa dan perempuan sebanyak 228 siswa. Dalam penentuan jumlah sampel menggunakan populasi kelas X dengan teknik penarikan sampel menggunakan rumus Slovin dengan batas kesalahan 10% sehingga diperoleh sampel sebanyak 96 siswa, yang terdiri dari 3 kelas yaitu 32 siswa berasal dari IIS 1, 32 siswa berasal dari IIS 2 dan 32 siswa berasal dari IIS 3.

Instrumen yang digunakan sudah valid dengan menggunakan SPSS 25. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu soal pelaku dan peran pelaku ekonomi yang berjumlah 5 soal uraian. Analisis data yang digunakan dianalisis dengan kriteria yang tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kemampuan Tingkat Tinggi (HOTS) Siswa

86 – 100	Sangat Tinggi
71 – 85	Tinggi
56 – 70	Sedang
41 – 55	Rendah
< 40	Sangat Rendah

(adaptasi Agip *et al.*, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Variabel pada penelitian ini yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk mengukur variabel kemampuan berpikir tingkat tinggi

maka peneliti menggunakan tiga indikator yaitu menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Deskripsi hasil penelitian didasarkan pada perhitungan skor dari setiap jawaban responden, sehingga diperoleh hasil skor jawaban responden. Gambaran umum mengenai kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam tes kemampuan berpikir tingkat tinggi ini terdiri dari 5 item pertanyaan, berikut hasil kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMA Negeri 1 Pagar Dewa.

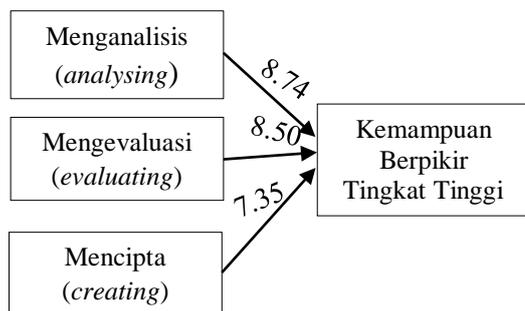
Hasil tes kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada materi peran pelaku ekonomi ditunjukkan oleh nilai rata-rata peserta didik secara umum, yaitu 31,25% sedangkan skor rata-rata maksimum jika semua siswa menjawab dengan benar adalah 50, dengan nilai maksimum untuk setiap item adalah 20. Dengan kata lain, kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang diperoleh dari hasil tes hanya 38,65%. Skor rata-rata setiap aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi ditunjukkan oleh Tabel 3.

Tabel 3. Rata-Rata Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa

Rentang Nilai	Analisis		Kategori
	Jumlah	%	
86 – 100	2	2,08%	Sangat Tinggi
71 – 85	13	13,54%	Tinggi
56 – 70	27	28,12%	Sedang
41 – 55	54	56,25%	Rendah
< 40	0	0%	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan dari hasil tes pada materi peran pelaku ekonomi masih rendah, sebanyak 54 siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 56,25% dikategorikan rendah dan 27 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 28,12% dikategorikan sedang. Sebanyak 13 siswa tergolong tinggi serta 2 siswa tergolong sangat tinggi.

Sedangkan untuk melihat kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada tiap indikator dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Analisis Per Indikator

Gambar 2 menggambarkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir tingkat tinggi dari tiga indikator ternyata indikator dengan hasil tertinggi adalah kemampuan menganalisis (*analysing*) sebesar 8.74%, yaitu siswa dapat memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributeing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). Memberi atribut akan muncul apabila siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Kegiatan mengarahkan siswa pada informasi-informasi asal mula dan alasan suatu hal ditemukan dan diciptakan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini

dapat menghasilkan hubungan yang baik. Mengorganisasikan memungkinkan siswa membangun hubungan yang sistematis dan koheren dari potongan-potongan informasi yang diberikan. Hal pertama yang harus dilakukan oleh siswa adalah mengidentifikasi unsur yang paling penting dan relevan dengan permasalahan, kemudian melanjutkan dengan membangun hubungan yang sesuai dari informasi yang telah diberikan (Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2016 ; Gunawan, I., Suraya, S. N., & Tryanasari, D. 2016 ; Juliarti, Y. 2015).

Sisi dengan indikator tertinggi kedua dengan perbedaan skor hanya 0,24% dari indikator tertinggi adalah kemampuan mengevaluasi (*evaluating*) sebesar 8,50% yaitu memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar ini (Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2016 ; Nurgiyantoro, B. 2010 ; Hanoum, R. N. 2014).

Sementara itu, aspek lain yang memiliki skor terendah adalah dalam

indikator kemampuan mencipta (*creating*) sebesar 7,35%, yaitu kemampuan siswa meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan sebelumnya. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan merepresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Memproduksi berkaitan erat dengan dimensi pengetahuan yang lain yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognisi (Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2016 ; Winarso, W. 2014).

Indikator ini setara dengan menciptakan aspek dimensi kognitif dalam Taksonomi Bloom yang direvisi. Ia berada pada level tertinggi dari kompleksitas pemikiran, yaitu C6, di mana kategori penciptaan digunakan untuk mengintegrasikan elemen-elemen kedalam sesuatu yang baru dan keseluruhan atau untuk membuat produk asli. Lebih dari itu, Indikator kemampuan mencipta (*creating*) harus memiliki unsur keunikan dan keefektifan (kegunaan, prestasi atau kelayakan) (Runco dan Jaeger, 2012). Alasan mengapa hasil

kemampuan berpikir kemampuan mencipta (*creating*) ini rendah karena disekolah menengah, sebagian besar guru tidak membiasakan peserta didik untuk berpikir sampai pada tahap menilai / mengevaluasi, biasanya guru hanya dilatih untuk tahap analisis. Oleh sebab itu, kurang membuat peserta didik untuk memunculkan ide-ide baru dari hasil evaluasinya sendiri. (Hanni, IU, Hasanah, L., & Samsudin, A, 2018; Karlin, M., Ottenbreit-Leftwich, A., Ozogul, G., & Liao, Y. C, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa guru telah memberikan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam kegiatan pembelajaran ekonomi. Tetapi hanya pada indikator kemampuan menganalisis (*analysing*) dan mengevaluasi (*evaluating*), dan itu juga sangat minim. Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa umumnya tergolong rendah, ditunjukkan dengan skor rata-rata 31,25% atau 38,65% dari skor maksimum. Demikian pula, kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dari setiap aspek masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata setiap aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, yaitu 8,74 untuk indikator menganalisis, 8,50 untuk indikator mengevaluasi, 7,35 untuk indikator mencipta.

SARAN

Berdasarkan hasil temuan dalam kajian ini, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, hendaknya selalu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan

- berbagai jenis kegiatan dan melengkapi sarana dan prasarana belajar di rumah yang memadai seperti penyediaan layanan internet, sehingga mereka akan termotivasi dalam belajar.
2. Bagi guru, ketika mengajar di kelas hendaknya menggunakan model pembelajaran yang dapat memunculkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, misalnya menggunakan pembelajaran problem solving, inquiry, group investigation, dan lain sebagainya.
 3. Bagi sekolah, hendaknya melengkapi dan terus mengefektifkan penggunaan sarana dan prasarana belajar yang memadai guna menunjang proses pembelajaran. Kepala sekolah hendaknya meluangkan waktu untuk melakukan monitoring ke setiap kelas dengan tujuan mengamati guru ketika mengajar apakah guru sudah tepat dalam menggunakan media ataupun metode pembelajaran.
 4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan lebih dalam terkait permasalahan yang mempengaruhi kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. ASCD.
- Cidral, W. A., Oliveira, T., Di Felice, M., & Aparicio, M. (2018). E-learning success determinants: Brazilian empirical study. *Computers & Education*, 122, 273-290.
- Collins, R. (2014). *Interaction ritual chains* (Vol. 62). Princeton university press.
- Fardah, D. K. (2012). Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(2), 91-99.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).
- Gunawan, I., Suraya, S. N., & Tryanasari, D. (2016). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis dengan Prestasi Belajar Mahasiswa pada Matakuliah Konsep Sains II Prodi PGSD IKIP PGRI MADIUN. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 4(01).
- Hanni, I. U., Hasanah, L., & Samsudin, A. (2018, May). K-11 students' creative thinking ability on static fluid: a case study. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1013, No. 1, p. 012034). IOP Publishing.
- Hanoum, R. N. (2014). Mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi mahasiswa melalui media sosial. *Edutech*, 13(3), 400-408.
- Herman, T. (2007). Pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi siswa sekolah menengah pertama. *Educationist*, 1(1), 47-56.

- Juditha, C. (2013). Literasi media pada anak di daerah perbatasan Indonesia dan Timor Leste. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi*, 15(1), 47-62.
- Juliarti, Y. (2015). *Eksplorasi Pemahaman Siswa Kelas XI SMA dalam Pemecahan Masalah Matematika Tingkat Analisis (C4) Menurut Revisi Taksonomi Bloom Ditinjau dari Kemampuan Matematika* (Doctoral dissertation, FMIPA).
- Karlin, M., Ottenbreit-Leftwich, A., Ozogul, G., & Liao, Y. C. (2018). K-12 Technology Leaders: Reported Practices of Technology Professional Development Planning, Implementation, and Evaluation. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 18(4), 722-748.
- Lung-Guang, N. (2019). Decision-making determinants of students participating in MOOCs: Merging the theory of planned behavior and self-regulated learning model. *Computers & Education*, 134,
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Vidergor, H. E., Givon, M., & Mendel, E. (2019). Promoting future thinking in elementary and middle school applying the Multidimensional Curriculum Model. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 19-30.
- Resnick, L. B. (1987). The 1987 presidential address learning in school and out. *Educational researcher*, 16(9), 13-54.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity research journal*, 24(1), 92-96.
- Wicasari, B., & Erna Ningsih, Z. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Permasalahan Matematika yang Berorientasi pada HOTS. In *Prosiding Seminar Nasional Reforming Pedagogy*, (hal. 249-254).
- Widodo, T., & Kadarwati, S. (2013). Higher order thinking berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar berorientasi pembentukan karakter siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1).
- Winarso, W. (2014). Membangun Kemampuan Berfikir Matematika Tingkat Tinggi Melalui Pendekatan Induktif, Deduktif dan Induktif-Deduktif dalam Pembelajaran Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(2).

PENGUNAAN PENDEKATAN RME TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA

Frida Destini

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

e-mail: frida.destini@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Era revolusi industri 4.0 menuntut anak mampu beradaptasi menghadapi persaingan global. Kecakapan hidup pada era globalisasi tidak hanya dipandang dari nilai akademik atau hasil belajarnya saja, tetapi juga dinilai dari bagaimana seseorang tersebut mampu memecahkan masalah-masalah kehidupan yang akan datang. Salah satu persiapan menghadapi era tersebut adalah siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah. Pada kenyataannya pembelajaran matematika di SD yang mengembangkan kemampuan masalah masih belum maksimal. Hal ini karena kurangnya perhatian guru dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman anak sehingga siswa terlibat aktif dalam proses memecahkan masalah. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan pendekatan matematika realistik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan matematika realistik terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V Sekolah Dasar di Tangerang. Jenis penelitian ini adalah *experiment* dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yang telah dilakukan kepada 60 siswa. Pengambilan data diperoleh melalui tes dan dianalisis dengan uji *Independent Samples Test*, uji *Mann Whitney-U* dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan matematika realistik dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa dari pada yang diajarkan menggunakan metode konvensional dan terdapat pengaruh interaksi antara penerapan pendekatan matematika realistik terhadap kemampuan pemecahan masalah.

Kata kunci: Pendekatan Matematika Realistik, Pemecahan Masalah, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 tujuan pendidikan nasional ialah mencetak generasi bangsa yang tidak hanya cerdas, tetapi juga kreatif, kritis, inovatif dan produktif sehingga mampu menghadapi persaingan global. Generasi bangsa yang lahir dari pendidikan nasional diharapkan memiliki kecakapan-kecakapan

sesuai dengan bakat dan minatnya masing-masing. Kecakapan hidup pada era globalisasi tidak lagi dipandang dari nilai akademik atau hasil belajarnya saja, tetapi juga dinilai dari bagaimana seseorang tersebut mampu memecahkan masalah-masalah kehidupan yang akan datang.

Kehidupan sehari-hari setiap orang tidak terlepas dari sesuatu yang namanya masalah. Suatu masalah biasanya memuat sesuatu yang mendorong seseorang untuk menyelesaikannya akan tetapi tidak secara langsung seseorang dapat menyelesaikannya. Jika suatu masalah diberikan kepada seorang anak dan anak tersebut langsung mengetahui cara menyelesaikannya dengan benar, maka soal tersebut tidak dapat dikatakan sebagai masalah. Oleh karena itu, pemecahan masalah merupakan fokus utama dalam pembelajaran Matematika.

Pendidikan matematika di Indonesia terus berkembang sejalan dengan tuntutan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pendidikan matematika merupakan ilmu yang dipelajari oleh banyak orang di dunia ini maka tidak dapat dipungkiri bahwa orang selalu menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari baik dari hal-hal yang sederhana hingga hal-hal yang paling rumit. Oleh karena itu, matematika perlu diajarkan kepada peserta didik mulai dari tingkat SD sampai tingkat perguruan tinggi.

Menurut Depdiknas dalam Ahmad Susanto, tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) salah satu diantaranya yaitu: (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

Pembelajaran matematika selama ini kurang memberikan perhatian pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini disebabkan oleh siswa yang kurang mampu menemukan konsep matematika sehingga kurang mengaplikasikan

matematika dalam pemecahan masalah. Selain itu, siswa juga kurang diberikan kesempatan untuk mengemukakan gagasan dan keputusan dalam proses pembelajaran.

Siswa dapat dikategorikan dapat memecahkan masalah dengan memenuhi beberapa indikator. Indikator pemecahan masalah menurut NCTM adalah: (1) Menerapkan dan mengadaptasi berbagai pendekatan dan strategi untuk menyelesaikan masalah, (2) Menyelesaikan masalah yang muncul di dalam matematika atau di dalam konteks lain yang melibatkan matematika, (3) Membangun pengetahuan matematis yang baru melalui pemecahan masalah, dan (4) Memonitor dan merefleksi pada proses pemecahan masalah matematis.

Dari indikator tersebut terlihat bahwa siswa dapat memecahkan masalah apabila mampu menggunakan berbagai macam strategi untuk memecahkan masalah di dalam matematika atau di dalam konteks lain yang melibatkan matematika, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan baru melalui pemecahan masalah. Sebaliknya jika siswa tidak dapat memecahkan masalah siswa tidak memenuhi kategori yang terdapat pada indikator tersebut.

Pada kenyataannya untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang ada pada tujuan pembelajaran matematika di SD selama ini masih belum menunjukkan adanya keberhasilan yang memuaskan.

Pada pemeringkatan *Programme for International Student Assessment (PISA)* terakhir, kemampuan literasi matematika siswa Indonesia sangat

rendah. Indonesia menempati peringkat ke - 61 dari 65 negara peserta pemeringkatan. Peringkat Indonesia ini kalah jauh dari Thailand yang menempati posisi ke - 50 dalam indeks literasi matematika.

Berdasarkan survey TIMMS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) tersebut, hasil yang diperoleh Indonesia memperoleh skor yang sangat rendah disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah siswa selalu dituntut untuk menghafalkan rumus, siswa hanya dilatih untuk mengerjakan soal-soal sesuai rumus yang ada, belum menekankan pada soal-soal pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil rata-rata nilai Raport pada pelajaran Matematika siswa kelas V SDN Cikokol 1 Tangerang masih rendah dan belum menunjukkan pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran di kelas yang didominasi oleh guru dan pembelajaran secara konvensional sehingga membuat siswa kurang aktif dan kemampuan pemecahan masalah matematis kurang berkembang dengan baik pada diri siswa.

Pembelajaran lebih fokus pada penyelesaian soal dan kurangnya pemahaman guru akan penggunaan metode, pendekatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Guru dalam mengajar cenderung masih pada pengetahuan prosedural dalam menyelesaikan soal sehingga membuat siswa harus menghafal prosedur tersebut tanpa mengetahui

makna atau konsepnya terlebih dahulu.

Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya proses pembelajaran yang baik, yaitu pembelajaran dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, serta siswa dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang berorientasi pada pengembangan diri siswa, berupa pengembangan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) siswa. Guru seharusnya lebih menyesuaikan materi dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran matematika dengan karakteristik siswa SD yang masih pada tahapan operasional konkret.

Kemampuan pemecahan masalah sangat penting dalam kehidupan sehari - hari. Dengan siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah memungkinkan siswa untuk mengatasi tantangan hidup. Maka dari itu, sebaiknya guru hendaknya memberikan soal - soal yang kaya akan masalah yang masih terkait dengan kehidupan sehari - hari siswa.

Sejumlah informasi permasalahan tersebut memunculkan pemikiran dari penulis untuk mencari solusi yaitu diperlukannya suatu pendekatan yang lebih inovatif. Pendekatan tersebut adalah *Realistic Mathematic Education* (RME) atau lebih dikenal di Indonesia dengan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI).

Pendekatan RME didasarkan pada anggapan Hans Freudenthal bahwa matematika adalah kegiatan manusia. Menurut pendekatan ini, pembelajaran matematika bukan tempat memindahkan matematika

dari guru ke siswa, melainkan tempat siswa menemukan kembali ide dan konsep matematika melalui eksplorasi masalah-masalah nyata. Di sini matematika dilihat sebagai kegiatan manusia yang bermula dari pemecahan masalah. Alasan digunakannya RME dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran RME berpusat pada siswa sehingga siswa dapat memecahkan masalah dari dunia mereka sesuai dengan potensi mereka, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator, 2) Pembelajaran RME termasuk pembelajaran dengan penemuan terbimbing karena siswa dikondisikan untuk menemukan kembali konsep matematika, 3) Pembelajaran RME termasuk pembelajaran kontekstual karena titik awal pembelajaran matematika adalah masalah kontekstual, yaitu masalah yang diambil dari dunia siswa, 4) Pembelajaran RME termasuk pembelajaran konstruktivisme sehingga siswa diarahkan untuk menemukan sendiri pengetahuan matematika mereka dengan memecahkan masalah dengan diskusi.

Oleh sebab itu, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Pendekatan RME Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD."

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan RME terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Berdasarkan karakteristiknya, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi experiment* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini menggunakan metode *Pretest-Posttest Control Grup Design*. Pada *pretest-posttest control grup design* merupakan desain yang membandingkan tes awal dan tes akhir. Menurut Sugiyono (2009: 112) adapun bentuk desain untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.

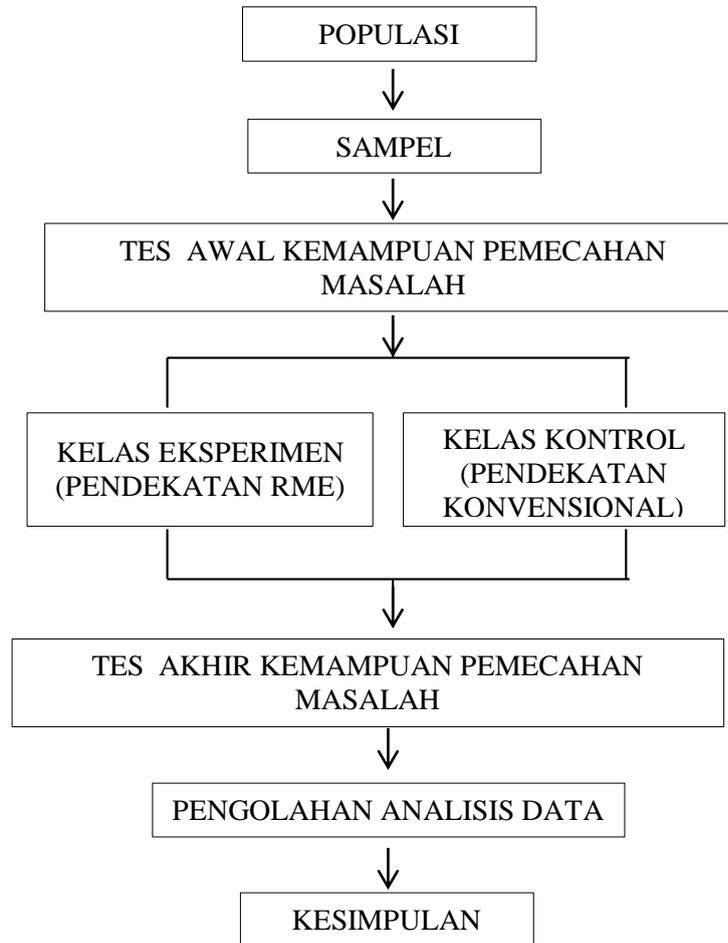
Pretest-posttest Control Group Design

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	A1	X	A2
Konvensional	B1	-	B2

Keterangan:

- A1 : pretest pada kelas eksperimen
- A2 : posttest pada kelas eksperimen
- X : Treatment/Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, yaitu pendekatan RME
- B1 : Pretest pada kelas kontrol
- B2 : Posttest pada kelas kontrol

Secara skematis, langkah-langkah penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Langkah-Langkah Penelitian

Subjek Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDN Cikokol 1, Kecamatan Cikokol, Kota Tangerang, yaitu kelas 5A dan 5B berjumlah 60 siswa. Kelas 5A dan 5B masing-masing berjumlah 30 siswa

Adapun pengambilan sampel dilakukan secara *random sampling* dan terpilihlah kelas VA berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data

yang diperlukan peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar. Tujuan pokok dari observasi adalah mengadakan pengukuran terhadap variabel (Arikunto, 2013:265).

2. Tes

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil belajar yang telah diberikan oleh

guru kepada peserta didik dalam jangka waktu tertentu (Arikunto, 2013:267).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan data yang telah terkumpul. Adapun selain menggunakan analisis deskriptif, penelitian ini juga menggunakan statistik inferensial dengan melakukan uji signifikansi.

Uji Prasyarat

Uji Prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun langkah-langkah uji prasyarat dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *SPSS for windows 23*. Hasil yang diperoleh dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,05. Pengambilan keputusan untuk uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (*asym. sig*) > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi (*asym. sig*) < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data berasal dari varian

yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus *levene statistic*. Adapun untuk mengetahui varian kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan dengan menggunakan program *SPSS for windows 23*. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi yang diperoleh yaitu jika signifikansi > 0,05 maka varian sama dan sebaliknya jika nilai signifikansi < 0,05 dinyatakan varian berbeda.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah semua data terkumpul. Penelitian ini teknik yang digunakan peneliti untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan uji-t (*t-test*). Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.
Ha : Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada penggunaan pendekatan *RME (Realistic Mathematic Education)* terhadap kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika kelas 5 semester 1 SD Negeri Cikokol 1 Tangerang.

Ho : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model *RME (Realistic Mathematic Education)* terhadap prestasi belajar pemecahan masalah soal cerita matematika siswa kelas 5 semester 1 SD Negeri Cikokol 1 Tangerang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

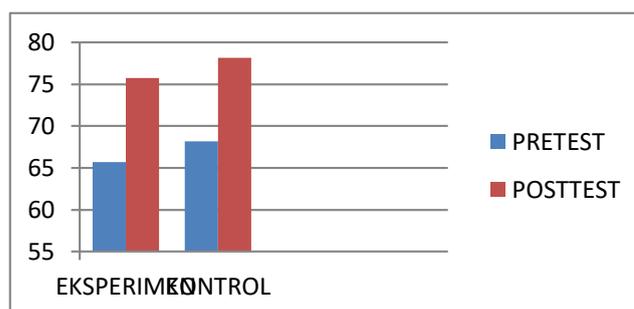
Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol – Eksperimen

NO.	KELAS	RATA-RATA	
		PRETEST	POSTEST
1.	EKSPERIMEN	65,67	75,77
2.	KONTROL	68,19	78,19

Berdasarkan hasil perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan

eksperimen di atas dapat disajikan diagram batang berikut.



Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa hasil kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol dari 65,67 menjadi 75,77 dengan selisih 10,10. Sedangkan hasil kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dari 68,19 menjadi 78,19 dengan selisih 10.

Penelitian dilakukan dengan mengadakan *pretest* untuk kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dari kelas kedua kelas tersebut. Hasil *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 68,17 dan kelas kontrol 65,76. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang mencolok mengenai kondisi awal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dikuatkan dengan hasil *t-test* yang menyatakan bahwa $t_{hitung} = 0,388$ lebih kecil dari $t_{tabel}(2,008)$. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen maupun kontrol.

Selanjutnya adalah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen.

Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah dengan menggunakan pembelajaran matematika realistik. Sedangkan untuk kelas kontrol tetap dilakukan pembelajaran seperti biasanya atau konvensional. Setelah diberikan perlakuan atau pembelajaran, kelas eksperimen dan kontrol diberikan *post-test*. *Post-test* tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 75,77 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 78,19. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai pada kelas, namun peningkatan rata-rata nilai cukup terlihat pada kelas eksperimen.

Untuk memperkuat hasil penelitian bahwa pendekatan RME dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah soal cerita siswa, maka dibuktikan dengan *t-test*. Hasil *t-test* dengan taraf signifikansi 5% (tingkat kepercayaan 95%),

menunjukkan bahwa diperoleh thitung sebesar 2,085. Thitung kemudian dibandingkan dengan ttabel sebesar 2,008 dan memperoleh hasil thitung $>$ ttabel ($2,085 > 2,008$) serta nilai signifikansi sebesar 0,042 yang lebih kecil dari 0,05.

Dari pernyataan di atas dapat dinyatakan bahwa pendekatan RME cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah soal cerita siswa dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional.

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Cikokol 1 Tangerang membuktikan bahwa pendekatan RME memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan belajar dengan pendekatan konvensional. Pendekatan tersebut memberikan pengaruh dengan mengalami peningkatan pada nilai rata-rata siswa dari sebelum perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan.

Dapat dilihat perbedaan antara kedua kelas tersebut, kelas eksperimen lebih signifikan dibanding dengan kelas kontrol, hal ini dikarenakan penerapan model pembelajaran matematika realistik pada saat pembelajaran matematika di kelas eksperimen.

Aktivitas siswa yang mengalami peningkatan disebabkan oleh penggunaan media kongkret dengan model pembelajaran matematika realistik siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga sederhana dan mengerjakan soal-soal yang diberikan secara berkelompok dengan semangat dan percaya diri,

dalam pembelajaran siswa tidak merasa kesulitan ketika memecahkan masalah karena materi pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman hidup mereka sehari-hari. Hal ini sesuai dengan karakteristik model pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) dalam teori yang dikemukakan oleh Treffer (1987) bahwa pembelajaran matematika hendaknya menggunakan konteks atau situasi nyata yang bermakna yang bisa dibayangkan dalam pikiran siswa. Melalui penggunaan konteks, siswa dilibatkan secara aktif untuk melakukan kegiatan eksplorasi permasalahan sehingga muncul motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar matematika.

Dengan demikian kegiatan pembelajaran sebagian besar berpusat pada siswa Siswa berperan aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru sebagai pembimbing dan fasilitator ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Hal ini menjadi ciri akhir dari model pembelajaran matematika realistik. Inilah yang membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan aktivitas belajar siswa yang akhirnya dapat memenuhi tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang pengaruh penggunaan pendekatan pembelajaran matematika realistik dan berpikir kritis terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam bidang studi matematika kelas V di SDN Cikokol 1 Tangerang, dapat ditarik kesimpulan bahwa Kemampuan pemecahan masalah

siswa yang diajarkan pendekatan pembelajaran matematika realistic lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan pendekatan konvensional.

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan pembahasan kesimpulan di atas ternyata pendekatan pembelajaran matematika realistic memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan demikian penelitian ini memberikan implikasi terutama pada perencanaan dan pengembangan pendekatan pembelajaran matematika realistic yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada mata pelajaran matematika, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada sekolah, berusaha untuk meningkatkan kualitas mengajar dengan memberikan pelatihan terhadap guru-guru mengenai variasi menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa semangat untuk belajar dan berpikir kritis.
2. Kepada guru, sebagai pendidik harus mempunyai inovasi dan kreatifitas dalam menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Pendekatan pembelajaran matematika realistic ini bisa menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Kepada siswa, lebih rajin dalam belajar untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dengan belajar sungguh-sungguh akan

menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Rasha Al-Sayed Sabry. *A Program Based On Developmental Mathematics Approach To Develop Higher Order Mathematical Thinking Levels And Mathematics Appreciation For Primary Stage Students*. Education Vol. 136 No. 3
- Anderson, Rin W dan David R. Krathowhl. *A Taxonomy For Learning, Teaching And Assessing*.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT. Bumi Aksara, 2007
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009
- Surotun, *Statistik Pendidikan 2*, Bogor: FAI UIKA, 2016.
- Susanto, Ahmad, teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta : kencana prenadamedia group, 2013
- Hasratuddin. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Melalui Pendekatan Matematika Realistik*, Jurnal Pendidikan Matematika Volume 4. No.2. Desember 2010
- Juandi, Dadang dan Sufyani Prabawanto, "*Studi Tentang Tinjau Ulang (Looking Back) dalam Tugas Pemecahan Masalah Matematis Siswa*,"Jurnal Pendidikan Dasar, No. 17, 1829 - 5606, April 2012
- Muchlis, Effie Effrida. *Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Terhadap Perkembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas*

II SD Kartika 1.10 Padang. Jurnal
Exacta, Vol. X. No. 2 Desember

2012. ISSN 1412-3617

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

*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

PENDAHULUAN

Literasi merupakan suatu kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas seperti membaca, menulis, berbicara, menyimak, merasa dan menggambarkan. Kegiatan ini merupakan proses pembelajaran yang berlangsung sejak usia dini hingga dewasa (Lawhon & Cobb, 2002). Kemampuan menyimak, berbicara, menulis dan membaca yang diperkenalkan pada pendidikan anak usia dini, bertujuan untuk mempersiapkan kemampuan anak-anak dalam beradaptasi dengan lingkungannya (Johsnton 2004).

Pada prakteknya pembelajaran literasi anak usia dini menjadi perdebatan semenjak fenomena tes baca, tulis dan hitung (*calistung*) diberlakukan di beberapa lembaga pendidikan formal, sebagai salah satu syarat masuk sekolah dasar. Pemerintah Indonesia melarang pengadaan ujian atau tes masuk sekolah dasar dengan menggunakan *calistung*. Pelarangan ini lebih didasari oleh konsep perkembangan kognitif piaget, bahwa anak usia dini di bawah 7 tahun belum memasuki fase operasional konkret yaitu fase dimana anak mulai berpikir secara terstruktur (Hurlock 2008). Sehingga,

keberadaan tes calistung bagi anak usia dini menjadi berlawanan arah dengan tujuan serta makna pengenalan literasi itu sendiri.

Sementara itu, kemampuan literasi terutama membaca anak Indonesia mendapatkan sorotan yang sedikit eksklusif, terutama semenjak ditemukannya hasil survei yang dilakukan oleh UNESCO (2011) bahwa indeks membaca masyarakat Indonesia sebesar 0.001% yang mengindikasikan bahwa dari 1000 orang penduduk hanya ada satu yang serius membaca. Indeks membaca inilah yang menyebabkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia berada pada posisi 110 dari 187 negara. (Wardah 2015). Penelitian yang dilakukan oleh Campbell, et.al (2011), juga menunjukkan bahwa negara Indonesia, masuk dalam kategori negara yang pencapaian minat membacanya di bawah rata-rata.

Dari temuan tersebut bermunculanlah berbagai usaha maupun strategi yang dimaksudkan untuk menarik minat anak-anak terutama dalam bidang literasi atau keaksaraan, baik itu ditingkat pendidikan formal, non-formal maupun informal. Pengembangan strategi ini menjadi penyokong dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Salah satu aspek yang mendukung tercapainya pengenalan literasi secara optimal adalah peran para pendidik. Pendekatan yang digunakan oleh pendidik pada pengenalan literasi akan menjadi kunci pembuka dalam menanamkan kemampuan literasi yang holistik. Hal ini menggambarkan bahwa ketepatan dalam menggunakan praktek pembelajaran akan berpengaruh

terhadap output capaian pembelajaran (Fauzia 2008).

Praktek pembelajaran anak usia dini umumnya didasarkan pada prinsip-prinsip pedagogi yang mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada anak atau *child centered* (Bredenkamp 1997). Mengambil definisi *child centered* yang dikemukakan oleh Brunner (1999), sebagai pendekatan pedagogi yang menempatkan anak sebagai individu yang bisa berpikir aktif dan mampu mengemukakan ide-idenya melalui kolaborasi maupun diskusi. Artinya anak memiliki pengetahuannya sendiri yang dikonstruksi menjadi suatu pengetahuan baru (Vygostky 1989). Sejatinya, anak memiliki perspektifnya sendiri, sehingga berhak untuk mendapatkan kesempatan dalam berpartisipasi secara aktif pada setiap domain perkembangan yang dilaluinya

Sementara itu, meskipun pendekatan pedagogi dalam pembelajaran yang berpusat pada anak dianggap hal penting, namun dalam prakteknya masih ada upaya dari guru untuk meningkatkan kemampuan anak melalui pendekatan yang belum sepenuhnya berpusat pada anak. Contohnya adalah pengaruh dari keberadaan tes calistung yang membuat sebagian praktisi pendidikan anak usia dini mengajarkan keterampilan literasi yang didominasi oleh kegiatan menulis dan membaca. Tidak hanya itu fenomena menjamurnya buku latihan serta les privat yang menjamin lulus ujian masuk Sekolah Dasar bahkan TK, menjadi polemik tersendiri dalam praktek pendidikan anak usia dini.

Fenomena ini seolah-olah menempatkan anak hanya sebagai

objek yang tidak memiliki kemauan dan pikirannya sendiri serta dapat diregulasi oleh lingkungan di sekitarnya. Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Bauman (1997) bahwa praktek pedagogi pendidikan anak usia dini dapat dipengaruhi oleh persepsi sosial, politik serta budaya masyarakat dalam memandang anak itu sendiri. Artinya bahwa keberlangsungan pendidikan dapat dibentuk atau dikonstruksi secara sosial, tergantung pada pihak yang memiliki kepentingan di ranah anak usia dini (Dahlberg 2000).

Guru sebagai pemegang peran dalam praktek pendidikan anak usia dini, serta yang memiliki tanggung jawab dalam pencapaian tujuan pembelajaran, sejatinya mampu dalam memahami kebutuhan anak secara komprehensif (Sadulloh 2014). Sebagaimana diungkapkan oleh Barnett (2003) bahwa semakin baik latar belakang pendidikan serta pemahaman guru terhadap perkembangan anak maka pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki pun akan semakin optimal terutama dalam membangun lingkungan pengajaran yang lebih kaya serta sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Guru yang lebih paham akan lebih siap dalam menghadapi perubahan serta tantangan yang ada di dalam kelas (Fauziah 2008).

Penelitian yang dilakukan oleh Brownlee dan Berthelsen (2007) menunjukkan bahwa persepsi, ideologi, maupun kepercayaan yang dimiliki guru dapat mempengaruhi praktek pendekatan pedagogi yang dilakukannya. Pemahaman guru terhadap konsep pedagogi secara holistik akan berdampak pada cara pengajarannya (Bredenkamp 1997).

Praktek pedagogi anak usia dini juga banyak dipengaruhi oleh teori perkembangan psikologi anak, salah satunya yang dibawa oleh Piaget (2000) yang membagi perkembangan anak kedalam beberapa tahapan atau jenjang waktu. Tahapan ini pada akhirnya dijadikan sebagai standar penilaian oleh praktisi pendidikan anak usia dini, sehingga guru melihat kemampuan anak dari satu sisi konsep perkembangan saja. Bahkan, konsep belajar sambil bermain yang selalu diusung oleh banyak lembaga pendidikan anak usia dini tetap memiliki agenda atau penilaian standar sebagai usaha untuk memberikan peringkat pada setiap pencapaian anak (Barblett 2010).

Berdasarkan pandangan *emergent* literasi (Piaget 2000), peran guru dalam pembelajaran literasi adalah dengan memberikan pengalaman yang kaya akan literasi, sedangkan menurut pandangan sosial-budaya (Bourdieu 1977) guru tidak hanya berperan dalam memfasilitasi lingkungan yang literat, namun juga melibatkan anak secara praktis pada kegiatan literasi, dimana anak diajak untuk berpikir kritis baik itu dalam konteks sosial maupun budaya.

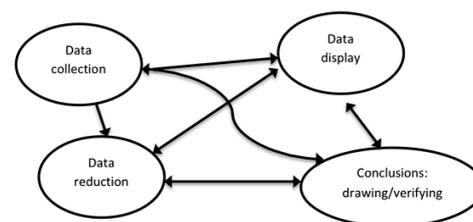
Guru memiliki peran tersendiri dalam pengembangan literasi terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini yang sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogi, salah satunya melalui bermain (Saracho, 1987). Belajar sambil bermain adalah konteks pembelajaran yang melibatkan anak untuk memahami lingkungan sosialnya secara nyata dan kritis (Bodrova & Leong 2005). Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pendekatan guru PAUD dalam pembelajaran literasi anak usia dini. Pendekatan ini terbagi dalam tiga

aktifitas yaitu kegiatan membaca, menulis, serta menyimak dan berbicara. Selain pendekatan dalam pembelajaran literasi, penelitian ini juga mencoba untuk menggambarkan upaya-upaya yang biasanya guru lakukan dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus desain untuk menggambarkan secara mendalam pendekatan pembelajaran atau praktek kegiatan literasi yang guru lakukan di dalam kelas. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan wawancara untuk mengetahui informasi secara mendalam mengenai pemahaman guru terhadap konsep pendidikan yang berpusat pada anak (*child center*), faktor yang mempengaruhi pemahaman pedagogik guru, baik secara personal maupun situasional, serta upaya keterlibatan guru dalam kegiatan literasi.

Instrumen dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara terstruktur. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsep yang diberikan Miles dan Huberman (1984) bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus hingga data mengalami kejenuhan. Aktivitas dalam analisis data pada penelitian ini terdiri dari *data reduction*, *data display* serta *conclusion drawing/verification*. Adapun langkah-langkahnya dapat dilihat pada gambar (1).



Gambar 1. Komponen analisis data (model interaktif)

Sampel dalam penelitian ini adalah satu orang guru di TK yang ada di Bandar Lampung. Pengujian kredibilitas data menggunakan triangulasi, diskusi teman sejawat, serta member check.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini menggali pendekatan maupun praktek pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas, terutama berkaitan dengan kegiatan menulis, membaca, serta menyimak dan berbicara.

Keterlibatan Guru dalam Kegiatan Membaca

Kegiatan membaca dilakukan guru melalui pengenalan gambar serta tulisan, contoh gambar binatang ayam dan apel. Kegiatan ini diperkuat dengan pengenalan suku kata yang ada di dalam gambar. Anak-anak lalu diajak untuk mengenalkan huruf dari masing-masing kata yang ada di dalam gambar. Berikut hasil wawancara dengan guru SM:

“umm...contohnya misalnya ini..kalau aku sie, sama anak-anak itu..misalnya ini..kan anak-anak itu belum tau, baca, apa huruf, apa angka itu belum ngerti, nah dengan cara bermain, nah misalnya ini aku ajak anak-anak itu bermain, nah misalnya ada gambar, kalau sapi itu apa, huruf ya, nah anak-anak itu kan belum bisa mengenal huruf A, huruf B gitu kan, dengan cara misalnya, ada

gambar ayam, nah,,dengan gambar ayam itu, anak-anak kan liat, ayam gitu...anak-anak kan belum tau hurufnya apa saja, kita ini apa, bahwa kita ajarin kalau ini tuh huruf A, o gambar apa, bacaan ayam nie hurufnya ini loh, nah kan..anak-anak itu satu-satu misalnya, “ini gambar apa nak?”, “ayam”, “coba sebutin , A gitu...nah anak-anak itu jadi “oo huruf A itu yang kayak gini” (SM1).

“kalau bermain berhitung ya...misalnya berhitung, berhitung itu ini, yang suka kita apa...tapi kalau membaca, ya itu tadi,,apa yang biasa kita lakukan, menggunakan gambar, nah itu dengan ini kita kenalkan anak-anak itu dengan huruf, misalnya menebalkan, menebalkan huruf, misalnya huruf A atau B, misalnya buah apel, hurufnya kan A, nah kita tebalkan huruf A..gitu dibacanya, tapi sambil kita ajarkan, sebutin gitu, sebutin anak-anak itu, anak-anak ngikutin punya kita gitu” (SM2).

Berdasarkan hasil wawancara kegiatan pengenalan membaca dilakukan melalui kegiatan bermain kartu. Pengenalan huruf dilakukan melalui proses pengejaan huruf demi huruf yang membentuk kata pada kartu bergambar yang disajikan kepada anak. Setelah pemberian gambar dan pengejaan, kegiatan berlanjut dengan kegiatan menebalkan huruf yang sesuai dengan kata yang diperkenalkan.

Keterlibatan Guru dalam Kegiatan Menulis

Kegiatan menulis hanya tergambar pada proses penebalan huruf serta cara anak memegang pensil. Berikut hasil wawancara dengan guru SM:

“menulis, kalau menulis ya itu tadi dengan ini, kita ajarkan anak-anak itu pegang pensil..banyak anak-anak itu yang belum bisa pegang pensil,

nie kita ajarkan cara memegang pensil yang bener, langsung kita ini, ada kan huruf yang belum umm..belum istilahnya..masih titik—titik...gitu, nah kita tebalkan gitu, ikuti garisnya, lengkung, garis lurus, gitu cara menulisnya” (SM3).

Pendekatan yang guru lakukan dalam kegiatan menulis masih terbatas pada teknis menulis itu sendiri, salah satunya seperti cara memegang pensil yang benar. Anak-anak diajarkan cara memegang pensil yang benar, sebelum mereka mulai menulis. Sedangkan kegiatan menulis sendiri dilakukan melalui proses penebalan huruf-huruf pada kata yang sedang diperkenalkan di dalam kelas.

Keterlibatan Guru dalam Kegiatan Menyimak dan Berbicara

Kegiatan menyimak dan berbicara yang guru lakukan diantaranya melalui kegiatan bercerita. Berdasarkan penjelasan guru, melalui bercerita anak-anak menjadi lebih antusias mendengarkan serta memberikan respon pertanyaan yang diberikan guru terkait cerita yang diberikan di dalam kelas.

“menyimak..mendengarkan ya, kita suka ..anak-anak itu kita suka ini..kasih cerita, misalnya kita cerita, anak-anak itu kan disuruh duduk di bawah , kita duduk di kursi gitu, nah, anak-anak itu mendengarkan cerita kita, dengan apa, dengan adanya cerita itu anak-anak malah seneng, karena anak-anak seneng denger cerita itu, kalau kita sudah cerita, kan anak-anak kita tanya, apa sie tadi ceritanya, nanti anak-anak nyambung, ngasih respon, ke kita...kalau sudah cerita, kita tanya ke anak-anak, nanti kan anak-anak jawab, oh ceritanya ini loh” (SM4).

“umm, nyanyi kita,,kita ajarkan anak-anak menyanyi, nyanyi juga itu

cepat anak-anak, cepat nyambungnya nyanyi itu, senang anak-anak itu dengan cara nyanyi itu, langsung kita ini, ajarkan doa-doa juga, doa-doa dari surat Al Fatihah, anak-anak itu sudah mulai ngenal, tadinya kan ngga tau, ini apa, soalnya kan di kelas A itu, umurnya masih kecil-kecil, jadi masih susah banget lah”(SM5).

Selain bercerita, guru juga melakukan aktifitas bernyanyi untuk melatih anak-anak berbicara dan menyimak kata-kata yang ada di dalam nyanyian. Guru juga mengajarkan anak berbicara serta menyimak melalui hafalan doa-doa pendek setiap harinya.

“oo, umm ya ini...lewat, kita ajak ngobrol anak itu, anak-anak kan banyak yang susah itu, jadi kita ajak ngobrol, kita tanya anak-anak itu, euu misalnya kan anak-anak itu kan ini sie, ngomongnya susah bener, ada kan di kelas itu namanya si D, ngomongnya susah, “hmmm, hmmm” kata dia, kita ajak ngomong, ngomong mulutnya di buka gitu, mau minta apa, ngomong gitu, nanti lama-lama apa, dia mau, “itu bu, itu..” kata dia “apa”..misalnya “mau makan”, coba “ma-kan” gitu, nanti kita sebutin berulang kali, baru bisa gitu, atau asalnya mau minum, dia cuma nunjuk-nunjuk, kita ajarin lagi “minum” gitu nanti akan-anak itu ngikut lagi, “minum gitu”, nah dengan cara itu” (SM6).

Guru juga menjelaskan bagaimana ia mencoba membantu anak yang mengalami kesulitan berbicara. Meskipun guru tidak menjelaskan secara detail, namun tampak guru berusaha untuk membimbing dan membantu dalam pelafalan suatu kata. Bimbingan ini dilakukan agar anak memahami cara menyebutkan suatu kata maupun

kalimat, sesuai dengan kebutuhan anak.

Upaya Meningkatkan Pembelajaran Literasi

Selain kegiatan membaca, menulis serta berbicara dan menyimak, guru juga diminta pendapatnya untuk menjelaskan makna literasi yang dipahaminya selama ini.

“eumm..kalau apa tadi...literasi..pendidikan anak usia dini..ya kalau menurut saya pendidikan anak usia dini itu diberikan sejak dini untuk apa namanya, dia mengenal dari dia yang tadinya tidak tahu menjadi tahu gitu..istilahnya kan dari rumah anak-anak itu belum bisa, misalnya dia belum tahu cara berdoa, baca doa...gitu kan...dia...euu..dengan adanya ini...dia tahu...dari dia belum...misalnya dari kalau motoriknya belum bisa pegang pensil jadi bisa pegang pensil..gitu..dari ngomongnya masih susah, apalagi sekarang kelas A..susah...banyak bener yang susah, jadi sekarang, udah mulai dia ini bisa ngomong, tadinya cuma nunjuk-nunjuk, “eu eu eu”...gitu...sekarang udah bisa ngomong dikit-dikit...”bu tolong”, “bu..mau makan”..gitu udah mulai bisa” (SM7).

Berdasarkan hasil wawancara guru memaknai bahwa setiap anak yang datang ke sekolah membawa tangan kosong, dalam arti mereka belum memiliki pengetahuan, sehingga tugas guru adalah mengajari mereka hal-hal yang menurut orang dewasa seharusnya dapat mereka lakukan. Bentuk pendekatan atau pendidikan anak usia dini yang tergambar adalah agar anak-anak dari tidak tahu menjadi tahu, ataupun dari bisa menjadi bisa. Dalam hal ini guru belum memperhatikan pengetahuan

anak yang dibawa dari lingkungan rumah masing-masing.

“dapat memegang buku dengan tepat..umm, kira-kira ya kegiatannya ya, anak-anak itu memegang buku, misalnya kita kasih anak-anak itu memegang buku, eu, ditaro gitu, coba anak-anak, kan biasanya anak-anak itu dikasih angka di depan bukunya, di buku itu ada angka satu, dua, tiga, anak-anak kan udah mulai tau, ini angka punya dia, urutan punya dia, angka satu, dua, tiga gitu..nah, misalnya coba, euu, ini N, ambil punya N, buku N nomor berapa, ya diambil buku itu sama dia, dia tau kalau punya dia itu bukunya nomor lima, gitu” *“umm,,membaca kalimat, eeuu ini anak-anak biasanya kita kasih gambar ini, kasih gambar, gambarnya kan ditempel nie, misalnya gambar euu buah ini, apa buah anggur, dibawahnya ada apa namanya, kartu hurufnya, “nah ini gambar apa”, “gambar anggur” misalnya , nah anak-anak kan ngga tau bacaan anggur itu kayak mana, nah coba ini anak-anak kita sebutin, kalau anggur nie anggur”* (SM8).

Guru juga dapat menyebutkan beberapa contoh kegiatan yang dilakukannya di dalam kelas berkaitan dengan pengenalan literasi, salah satunya melalui kegiatan mengambil buku pribadi sesuai nomor urut, serta membaca gambar melalui kartu gambar dan membaca huruf yang merangkai kata yang ada di dalam gambar tersebut. Seperti pada pengenalan membaca, guru menunjuk pada tiap-tiap huruf yang membangun suatu kata. Anak-anak kemudia angkan mengeja huruf tersebut satu persatu sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari di dalam kelas.

PEMBAHASAN

Kegiatan yang sering dilakukan oleh guru dalam hal meningkatkan minat baca diantaranya yaitu menggunakan kartu huruf dan juga gambar sambil memperkenalkan bentuk, serta suara huruf yang dibunyikan. Pola yang terbentuk dalam pemahaman guru, terutama pada saat proses belajar berlangsung adalah bahwa anak dipandang sebagai seorang yang pasif dan belum memiliki pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dalam pernyataannya sebagai berikut: *“..misalnya ini..kan anak-anak itu belum tau, baca, apa huruf, apa angka itu belum ngerti”*. Hal menarik lainnya yaitu, porsi pengenalan membaca melalui pengenalan kartu huruf, mencocokkan huruf dengan apa yang ada di gambar, mengeja serta menebalkan huruf menjadi suatu proses pembelajaran primadona yang masih diminati oleh guru. Musthofa (2008) menyebutkan bahwa kegiatan literasi, terutama membaca merupakan suatu kegiatan yang didalamnya penuh penghayatan, memerlukan kemampuan untuk berpikir kritis serta mengkonstruksi suatu konsep dengan kreatif. Adapun kegiatan teknis yang dapat dilakukan salah satunya melalui bermain. Bermain yang tentunya disesuaikan dengan karakteristik anak. Namun, sayangnya konsep bermain yang terpola saat ini masih memposisikan anak sebagai sesuatu yang pasif, dan semua kegiatan masih terpusat pada guru. Konsep bermain yang belum mendudukan anak sesuai dengan karakteristiknya.

Kegiatan menulis hampir dicirikan sama dengan pengenalan huruf. Meskipun ada perbedaan dalam hal mengajari anak memegang pensil yang benar. Namun konsep memposisikan sebagai pelajar yang

pasif masih berlaku. Hal ini tergambarkan dalam pernyataan sebagai berikut: “..*banyak anak-anak itu yang belum bisa pegang pensil, nie kita ajarkan cara megang pensil yang bener, langsung kita ini*”.

Praktek pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga anak belum memiliki kebebasan untuk memilih. Memberikan kesempatan pada anak untuk memilih tentunya membutuhkan suatu pendekatan yang berpusat pada anak (*child centered*) dan untuk mencapainya juga membutuhkan keterampilan serta usaha yang optimal dari masing-masing guru. Praktek pendidikan yang berpusat pada anak akan sangat tergantung pada nilai, kepercayaan, serta komitmen yang dibawa oleh guru ke dalam pengajaran. (Sak, Erden, & Morrison, 2015).

Proses pembelajaran menyimak dan berbicara memiliki kegiatan yang lebih bervariasi. Mulai dari aktifitas bercerita, bernyanyi, tanya jawab, hingga mengajak anak untuk mau berbicara dan mengikuti bunyi suara. Melalui berbagai macam aktifitas tersebut, anak tidak merasa sedang belajar, sehingga mereka mampu menghayati proses belajar dengan optimal. Peran guru akan lebih terbentuk ketika mereka dapat mendampingi anak selama melakukan kegiatan literasi (Aras, 2016).

Kegiatan menyimak dan juga berbicara membutuhkan adanya hubungan atau komunikasi antara guru-anak, sehingga pendalaman interaksi untuk mencapai kegiatan menyimak ini sangat diperlukan. Salah satu fungsi dan peran guru adalah sebagai fasilitator, learning center dan informer bagi anak (Saracho, 1987). Vygotsky (1986)

juga menyebutkan bahwa salah satu peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai jembatan bagi anak untuk membantu mereka mencapai pengetahuan yang baru (*scaffolding*). Anak juga belajar melalui interaksi dengan lingkungannya, hal ini menandakan bahwa belajar menyimak dan berbicara membutuhkan peran dari orang dewasa dan lingkungan sekitarnya.

Konsep guru terhadap pembelajaran literasi masih menonjolkan bahwa anak usia dini sebelumnya belum memiliki pengetahuan apapun mengenai literasi, sehingga guru memiliki hak prerogatif, terutama dalam hal mengajarkan literasi. Anak-anak diposisikan sebagai makhluk yang tadinya tidak memiliki ilmu pengetahuan, sehingga guru dapat memasukkan apapun informasi ke dalamnya. Guru masih berperan sebagai sumber belajar saja, namun belum memfungsikan dirinya sebagai mentor maupun evaluator. Padahal sesungguhnya anak adalah pembelajar aktif sehingga orang tua dan guru sejatinya bekerja sama dalam meningkatkan kemampuan literasi usia dini (Dunphy, 2012). Adanya kolaborasi serta hubungan yang positif inilah yang dapat memberikan dampak lebih baik terhadap peningkatan kemampuan literasi anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Keterlibatan guru dalam kegiatan literasi dilandasi oleh suatu pemahaman bahwa anak sebelumnya belum memiliki pengetahuan apapun, sehingga anak perlu diajarkan atau diberitahu. Bentuk kegiatan literasi terutama yang berkaitan dengan kemampuan menyimak maupun

berbicara, sudah memiliki keberagaman. Namun, tidak demikian dengan kegiatan membaca dan menulis. Kegiatan membaca masih dipenuhi oleh aktifitas yang bersifat ejaan dan hanya sebatas pengenalan huruf melalui gambar saja.

Saran

Harapan kedepan adalah kegiatan literasi dapat dilakukan dengan berbagai aktifitas yang lebih bervariasi, tidak hanya sekedar pengenalan huruf saja. Pengenalan bisa dilakukan melalui aktifitas yang lebih menekankan pada kebutuhan anak dan yang sesuai dengan karakter anak didik. Salah satu contoh misalnya ada variasi kegiatan, antara lain seperti *reading book story* ataupun menggambar.

Saran untuk penelitian berikutnya adalah dapat mengkaji variabel yang berkaitan dengan pemahaman serta keterlibatan guru dalam kegiatan literasi ataupun kolaborasi antara guru dan orang tua dengan menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda serta sampel uji yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTKA

- Aras, S. (2016). Free play in early childhood education : a phenomenological study, 4430. <https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1083558>
- Barblett. 2010. Why Play Based Learning. [Online]. Tersedia <http://www.earlychildhoodaustralia.org.au/our-publications/every-child-magazine/every-child-index/every-child-vol-16-3-2010/play-based-learning-free-article/>. [April 2016].
- Barnett, W. S. 2003. Better teachers, better preschools: student achievement linked to teacher qualifications, *Preschool Policy Matters*, 2. UK: Rutgers University.
- Bauman, Z. 1997. *Postmodernity and its Discontents*. Cambridge: Polity Press.
- Bourdieu. 1977. *Outline of a Theory of Practice* trans R nice. Cambridge: University Press.
- Bodrova, E. & Leong, D. J. 2005. *Uniquely preschool: What research tells us about the ways young children learn*. UK: *Educational Leadership Press*.
- Bredenkamp. 1997. *Developmentally Appropriate Practice In Early Childhood Programs*. Washington: NAEYC
- Brownlee, J., & Berthelsen, D. (2007). Early Years: An International Research pedagogy in early childhood teacher education programs *Personal epistemology and relational pedagogy in early childhood teacher education programs*, (October 2014), 37–41. <https://doi.org/10.1080/09575140500507785>
- Bruner, J. 1999. *Folk pedagogies*. In *Learners and pedagogy*, ed. J. Leach and B. Moon, 4–20. London: Sage.
- Campbell, et al. 2011. *Framework and Specifications for PIRLS Assessment*. USA: International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA).
- Dahlberg et al. 2000. *Beyond Quality in Early Childhood Education and Care: Postmodern Perspectives*. UK: Falmer Press
- Dunphy, E. (2012). International Journal of Early Years Children 's participation rights in early childhood education and care : the case of early literacy learning and

- pedagogy, (January 2015), 37–41.
<https://doi.org/10.1080/09669760.2012.716700>
- Fauziah, D.U. 2008. *Keindahan Belajar Dalam Perspektif Pedagogi*. Jakarta: Cindy Grafika.
- Hurlock. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Johnston. 2004. *Choice Words: How Our Language Affects Children Learning*. US: Stanehouse Publisher.
- Lawhon, T., & Cobb, J. B. (2002). in *Infants , Toddlers , and Preschoolers, 2002*.
- Miles & Huberman. 1984. *Qualitative Data Analysis; A Sourcebook Of New Methods*. London: Sage Publication.
- Musthofa. (2008). *Dari Literasi Dini Ke Literasi Teknologi*. Jakarta: New Concept English Education C.
- Piaget. 2000. *The Psychology Of The Child*. New York: Basic Books Inc.
- Sadulloh. 2014. *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.
- Sak, R., Erden, F. T., & Morrison, G. S. (2015). *Child-centred education : preschool teachers ' beliefs and self-reported practices,* 4430(October).
<https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1081185>
- Saracho, O. N. (1987). *An Instructional Evaluation Study in Early Childhood Education., 13,* 163–174.
- Unesco. 2011. *Learning: The treasure within*. Australia : Unesco.
- Vygotsky, L. 1986. *Thought and Language*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Wardah. 2015. *UNDP:Indeks Pembangunan Manusia Indonesia Alami Kemajuan*. [Online]. Tersedia.
<http://www.voaindonesia.com/content/undp-indeks-pembangunan-manusia-indonesia-alami-kemajuan/3110936.html>. [April 2016].

PENGEMBANGAN LKS MENULIS CERPEN DENGAN STRATEGI 3M

Hastuti^{1,*}, Tri Riya Anggraini¹

¹STKIP PGRI Bandar Lampung

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

Abstract: *Development of Short Story Writing LKS with 3M Strategy 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*

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis sangatlah penting bagi siswa. Menulis mengajarkan siswa dalam berpikir kritis, menginformasikan atas apa yang pernah mereka alami, lihat, dengar, raba, dan cecap. Upaya-upaya Guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam menulis cerpen tak hanya sedikit. Mulai dari metode ceramah yang membuat siswa menjadi bosan dan tak ada peningkatan dalam kualitas menulis. Mengajak siswa keluar kelas dengan tujuan agar otak menjadi rileks dan mendapatkan ide-ide cemerlang dalam menulis, yang diperoleh mereka lebih asyik menikmati keadaan diluar ketimbang proses menulis. Menyuruh mereka menulis berdasarkan pengalaman yang pernah dialaminya, nyatanya masih

saja tersendat dalam menyelesaikan proses tulisannya. Ketika ditanya berkaitan dengan metode atau model yang pernah dipakai saat pembelajaran, yang diperoleh adalah Guru tak pernah menggunakan metode atau model pembelajaran untuk kegiatan menulis. Hal ini dapat dikatakan bahwa guru masih belum menemukan trik dan metode yang menarik agar siswa menyelesaikan tulisannya apik.

Berdasarkan hasil observasi lembar kerja siswa yang diberikan oleh guru bidang studi, diperoleh informasi yang sangat mengejutkan. Dari hasil pengamatan diperoleh data bahwa siswa banyak mengalami kesulitan diantaranya 1) Siswa sulit memilih judul yang tepat terhadap ide yang akan dikembangkan menjadi

sebuah tulisan, 2) Pemilihan kata atau kalimat yang tepat ketika mengawali sebuah tulisan, lalu ketika kalimat pertama telah di tulis, siswa mengalami kesulitan untuk memadankan kalimat berikutnya, 4) banyak ide yang tumpang tindih pada satu paragraf, 5) kebingungan dalam mengembangkan ide menjadi beberapa paragraf, dan 6) menciptakan tokoh sesuai penokohan yang diinginkan.

Kesulitan siswa tersebut diperkuat dengan hasil wawancara peneliti terhadap guru bidang studi bahasa yang menyatakan bahwa rendahnya minat menulis cerpen siswa disebabkan karna sedikitnya perbendaharaan kata yang siswa miliki, sulitnya siswa merangkai kata atau kalimat dalam mengembangkan sebuah ide, sulit dalam memilih judul atau ide ketika menulis sebuah wacana, dalam satu paragraf memiliki banyak ide bahkan ada dalam satu kalimat terdapat dua ide, serta sulitnya menghidupkan tokoh ke dalam alur cerita.

Kenyataannya kegagalan siswa dalam menulis cerpen tak hanya disebabkan oleh rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar menulis cerpen, metode yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen belum tepat, kurangnya kosakata yang dimiliki siswa, bahan ajar menulis cerpen belum lengkap, dan LKS yang tersedia belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum. LKS yang tersedia dan diterbitkan oleh penerbit belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal itu disebabkan oleh materi yang terkandung di dalam LKS tersebut tidak sesuai dengan SK, KD, dan tujuan pembelajaran. Seperti halnya LKS yang diterbitkan oleh Viva Pakarindo. Di dalam LKS Viva

Pakarindo selain materinya tidak sesuai, materi yang ada pun sangat singkat, tidak terdapat tujuan pembelajaran dan soalnya cenderung umum.

Dalam menanggulangi hal tersebut, maka diperlukan para pendidik untuk menulis bahan ajar disertai dengan penerapan metode. Hal ini agar permasalahan yang diatasi siswa dalam menulis cerpen dapat terkikis, siswa yang tidak termotivasi muncul adanya minat dalam menulis.

PEMBAHASAN

1. Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar sangat penting bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan. Menurut Panen dikutip Setiawan (2007:5), bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan, Depdiknas (2008:6) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sebaliknya, menurut Nunan (1992:99), agar bahan ajar dapat bermanfaat dalam membantu siswa mencapai tujuan belajar sesuai dengan kebutuhannya, bahan ajar harus merefleksikan konteks di luar kelas. Bahan ajar tersebut memiliki tingkat keautentikan. Keautentikan bahan harus terkait juga dengan kegiatan dan tugas-tugas siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah sekumpulan materi yang telah dipersiapkan dan disesuaikan dengan

kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Bahan ajar tersebut berfungsi untuk mencapai mencapai standard kompetensi dan alat evaluasi pencapaian hasil belajar.

2. LKS sebagai Bahan Ajar

Terdapat banyak jenis berkaitan dengan penulisan bahan ajar, diantaranya bahan ajar berbentuk cetak (tertulis), bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang dengar (audio visual), dan bahan ajar multimedia interaktif. Salah satu bahan ajar cetak yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Lembar Kerja Siswa (LKS).

LKS merupakan materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga siswa diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKS siswa akan mendapatkan materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi. Di samping itu, dalam LKS siswa dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan (Setiawan, 2007:25). Selain itu, Setiawan (2007:225) mengemukakan keuntungan adanya lembar kegiatan siswa bagi guru adalah, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Di lain pihak, bagi siswa ialah akan mendapat pembelajaran secara mandiri, belajar memahami, dan menjalankan suatu tugas tertulis. Untuk mendapatkan hasil optimal dari LKS, diperlukan persiapan yang matang dalam perencanaan materi (isi) dan tampilan (desain). Pada materi LKS harus menurunkan tujuan instruksional dan desain dikembangkan untuk memudahkan siswa berinteraksi dengan materi yang diberikan.

Depdiknas (2008:13) mengemukakan penulisan LKS dapat

dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Perumusan KD yang harus dikuasai maksudnya rumusan KD pada suatu LKS langsung diturunkan dari dokumen standar isi.
- b. Menentukan alat penilaian dilakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja siswa, karena pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah kompetensi, di mana penilaiannya didasarkan pada penugasan kompetensi, maka alat penilaian yang cocok adalah menggunakan pendekatan penilaian acuan patokan (PAP) atau Criterion Referenced Assesment. Dengan demikian guru dapat menilainya melalui proses dan hasil kerjanya.
- c. Penyusunan materi LKS sangat tergantung pada KD yang akan dicapai. Materi LKS dapat berupa informasi pendukung, yaitu gambaran umum atau ruang lingkup substansi yang akan dipelajari. Materi dapat diambil dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, jurnal hasil penelitian. Agar pemahaman siswa terhadap materi lebih kuat, maka dapat ditunjukkan referensi yang digunakan agar siswa membaca lebih lanjut tentang materi itu. Tugas-tugas harus ditulis secara jelas guna mengurangi pertanyaan dari siswa tentang hal-hal yang seharusnya siswa dapat melakukannya, misalnya tentang tugas diskusi. Judul diskusi diberikan secara jelas dan didiskusikan dengan siapa, berapa orang dalam kelompok diskusi dan berapa lama.
- d. Struktur LKS secara umum ialah judul, petunjuk belajar, (petunjuk

siswa), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah-langkah kerja, dan penilaian. Kemudian struktur LKS dalam pengembangan dan penelitian adalah (1) judul, mata pelajaran, semester, kelas, tempat, waktu dan pokok bahasan. (2) hari, tanggal, kelompok, nama anggota. (3) Standar Kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran. (4) tugas/soal-soal. (5) Penilaian.

3. Pengertian Menulis dan Menulis Cerpen

Ketika membicarakan berkaitan dengan menulis, maka yang akan dibenak penulis adalah apa yang akan ditulis, dari mana harus dimulai kita menulis. Berikut teori yang berkaitan dengan menulis Tarigan (2008:12) menyatakan bahwa menulis merupakan kemampuan yang produktif, komunikasi tidak langsung dan tidak tatap muka antara penulis dan pembaca. Selanjutnya, Semi (2007:14) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu proses yang kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Nurgiyantoro (2012:294) menyatakan bahwa aktivitas menulis merupakan salah satu bentuk manifestasi keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai pelajar setelah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca.

Menulis cerpen pada hakikatnya sama dengan menulis kreatif sastra yang lain. Adapun pengertian dari menulis kreatif sastra. Menurut Percy (dalam Mulyati, 2002) menulis kreatif sastra adalah pengungkapan gagasan, perasaan, kesan, imajinasi, dan bahasa yang dikuasai seseorang dalam bentuk karangan. Jingga (2012:33), cerpen merupakan cerita yang mengisahkan

sebagian kecil aspek dalam kehidupan manusia yang diceritakan secara terpusat pada tokoh dan kejadian yang menjadi pokok cerita. Sedangkan, menurut Nurgiyantoro (2010:12-14) mengemukakan bahwa pada dasarnya unsur-unsur yang membangun cerpen seperti plot, tema, penokohan, dan latar tidak serinci dan sekompleks seperti pada novel. Plot cerpen pada umumnya tunggal, hanya ada satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir, sedangkan novel terdiri dari satu plot utama dan beberapa sub-subplot. Begitu pula dengan tema, cerpen hanya berisi satu tema, sedangkan novel terdiri dapat terdiri dari beberapa tema, satu tema utama dan beberapa tema-tema tambahan. Dibandingkan dengan novel, tokoh-tokoh cerita dalam cerpen lebih terbatas, baik yang berkaitan dengan jumlahnya maupun yang berkaitan dengan jati diri dan perwatakan. Latar dalam cerpen juga tidak sedetil latar yang dilukiskan dalam novel. Keadaan latar novel dapat juga dilukiskan secara rinci sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas, konkret, dan pasti.

4. Tahapan Menulis Cerpen

Pada umumnya kegiatan menulis merupakan suatu proses karena itu pelaksanaannya memerlukan beberapa tahapan. Tahap-tahap tersebut terdiri atas tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap revisi (Akhadiah dkk, 1998:3).

a. Tahap Prapenulisan

Tahap ini merupakan tahap perencanaan atau persiapan menulis dan mencakup beberapa langkah kegiatan. Pertama, yang dilakukan adalah menemukan topik. Setelah menemukan topik yang memenuhi persyaratan berdasarkan jenis tulisan atau karangan yang dibuat.

Langkah kedua yang harus dilakukan adalah membatasi topik tersebut. Membatasi topik berarti mempersempit atau memperkhusus lingkup pembicaraan. Dengan membatasi topik, penulis telah menentukan tujuan penulisan yaitu semacam pola yang mengendalikan tulisan secara menyeluruh sehingga kita akan mengetahui apa yang harus kita lakukan dalam tahap penulisan.

Langkah ketiga adalah menentukan bahan atau materi penulisan. Materi yang dimaksud adalah semua informasi atau data yang digunakan untuk mencapai tujuan penulisan. Bahan atau materi ini dapat diperoleh dari pengalaman dan bahan bacaan seperti buku, majalah, makalah, dan sebagainya. Bahan-bahan dicatat dalam kartu-kartu informasi yang merupakan ulasan, kutipan atau rangkuman materi, serta diklasifikasikan menurut keperluan.

Langkah selanjutnya adalah menyusun kerangka karangan. Menyusun kerangka karangan berarti memecahkan topik ke dalam sub topik. Kerangka karangan dapat disusun dengan berbagai cara. Namun, kerangka karangan itu harus disusun secara logis, sistematis dan konsisten.

b. Tahap Penulisan

Tahap ini membahas setiap butir topik yang ada dalam kerangka yang telah disusun. Dalam pengembangan gagasan menjadi suatu karangan yang utuh, penulis memerlukan bahasa. Dalam hal ini, penulis harus mampu memilih kata dan istilah yang tepat sehingga gagasan dapat dipahami oleh pembaca. Kata-kata itu harus dirangkai menjadi kalimat-kalimat yang efektif dan kemudian kalimat tersebut disusun menjadi paragraf. Tulisan juga harus ditulis dengan ejaan yang berlaku.

c. Tahap Revisi

Tahap revisi ini adalah tahap memperbaiki. Dalam tahap ini penulis memperbaiki karangan secara menyeluruh tulisannya dalam hal logika, ejaan tanda baca, sistematika, pilihan kata, kalimat, paragraf, dan sebagainya.

5. Menulis Cerpen dengan Strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan)

Sumarjo (2001:70)

mengemukakan bahwa strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan) merupakan strategi hasil pengembangan dari strategi copy the master. Secara harfiah, copy the master berasal dari bahasa Inggris yang artinya adalah model untuk ditiru. Model yang akan ditiru ini tidak hanya terbatas pada peniruan lateral, namun ada tahap perbaikan. Tahap peniruan sampai dengan perbaikan inilah yang menonjol dalam strategi ini. Pada dasarnya strategi ini menuntut dilakukan latihan-latihan sesuai dengan model yang ditawarkan.

Selanjutnya strategi ini dikembangkan menjadi strategi 3M yang lebih sederhana. Strategi 3M hanya melalui tiga tahap, yakni tahap meniru, mengolah dan mengembangkan. Tahap meniru diisi dengan kegiatan membaca, mengidentifikasi, selanjutnya menyadur. Hasil saduran tersebut akan diolah pada bagian alur dan tokoh. Hasil olah tersebut akan dikembangkan dalam bentuk dialog, monolog, dan komentar pengarang. Hal inilah yang menjadi kelebihan pada strategi 3M. Strategi ini mengedepankan proses yang sesuai dengan kemampuan siswa. Dalam hal ini, kreativitas siswa juga dikembangkan pada tahap mengembangkan.

Tahapan strategi 3M mengacu pada beberapa tahapan pembelajaran menulis pada penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun rincian dan

penjelasan tahap pada strategi 3M adalah sebagai berikut.

- a. Tahap Meniru. Tahap meniru diawali dengan kegiatan pramenulis yakni dengan membaca cerpen yang dijadikan model. Pada tahap ini siswa akan diberikan satu cerpen yang dijadikan model yang dekat dengan dunia mereka. Selanjutnya siswa mengidentifikasi unsur cerpen dengan mengisi bagan yang telah disediakan. Adapun bagan tersebut berisi tentang siapa, kapan, bagaimana, dimana, mengapa. Setelah itu siswa akan menyadur cerpen model dengan mengganti unsur tokoh dan latar yang sesuai dengan dunia siswa.
- b. Tahap Mengolah. Pada tahap mengolah siswa akan mengolah hasil saduran, namun hanya beberapa unsur. Unsur tersebut adalah tokoh, latar, dan alur. Pertimbangan digunakannya tiga unsur karena unsur tokoh, latar, dan alur adalah unsur yang paling mudah dikembangkan secara kreatif dan untuk efisiensi waktu pembelajaran. Pada tahap mengolah tokoh, yang dilakukan siswa yakni dengan menambah tokoh dalam cerita, mendeskripsikan watak tokoh, dan mengubah cerita secara relatif sama. Sedangkan pada tahap mengolah alur cerita, kegiatan siswa adalah dengan membuat urutan-urutan peristiwa baru.
- c. Tahap Mengembangkan. Tahap mengembangkan dilakukan siswa setelah tahap mengolah. Pada tahap ini, siswa akan mengembangkan tema baru, mengembangkan tokoh baru, mengembangkan latar baru, dan mengembangkan peristiwa yang

baru. Adapun rincian dari setiap unsur yang dikembangkan adalah (1) tema dikembangkan secara orisinal dan unik, (2) mengembangkan tokoh dengan melengkapi dialog, monolog, dan komentar, (3) mengembangkan latar dengan mendeskripsikan secara rinci, (4) mengembangkan peristiwa dalam kalimat secara lengkap, (5) menggunakan bahasa yang komunikatif, dan (6) menggunakan ejaan yang benar.

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *research & development* (penelitian dan pengembangan). Penelitian dan pengembangan (*research & development*) dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, seperti bahan ajar berupa buku teks, LKS, modul, dan sebagainya.

Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Dick, Carey, dan O. Carey (2005:6 – 7). Langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut: (1) melakukan analisis tujuan instruksional, (2) mengidentifikasi keterampilan yang akan dicapai dalam pembelajaran dan mengidentifikasi perilaku siswa, (3) menganalisis pelajar dan kebutuhannya, (4) menulis tujuan pembelajaran, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan materi pembelajaran, (8) merancang melakukan evaluasi formatif, (9) merevisi materi pembelajaran, (10) merancang dan melakukan evaluasi sumatif.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket, wawancara, dan tes unjuk kerja menulis cerita pendek

(cerpen). Untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan bahan ajar menulis cerpen dengan strategi 3M (meniru-mengolah-mengembangkan) akan digunakan angket tertutup dan angket terbuka yang diberikan kepada siswa dan guru.

Angket yang diberikan kepada siswa dan guru ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi terkait dengan harapan-harapan dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen. Selain itu, angket juga dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang kekurangan, keunggulan yang terdapat dalam bahan ajar menulis cerpen yang biasanya digunakan dalam pembelajaran menulis selama ini, dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi guru dan siswa ketika menggunakan bahan ajar menulis cerpen tersebut. Informasi yang diperoleh dari angket ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan prototipe bahan ajar menulis cerpen.

6. Skema Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Metode 3M

Penelitian dan pengembangan (research & development) dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, seperti bahan ajar berupa buku teks, LKS, modul, dan sebagainya. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk afektif yang digunakan di sekolah. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (1983:772) yaitu "...education research and development (R&D) is a process used to develop and validate education production".

Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Dick, Carey, dan O.

Carey (2005:6 – 7). Langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut: (1) melakukan analisis tujuan instruksional, (2) mengidentifikasi keterampilan yang akan dicapai dalam pembelajaran dan mengidentifikasi perilaku siswa, (3) menganalisis pelajar dan kebutuhannya, (4) menulis tujuan pembelajaran, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan materi pembelajaran, (8) merancang melakukan evaluasi formatif, (9) merevisi materi pembelajaran, (10) merancang dan melakukan evaluasi sumatif.

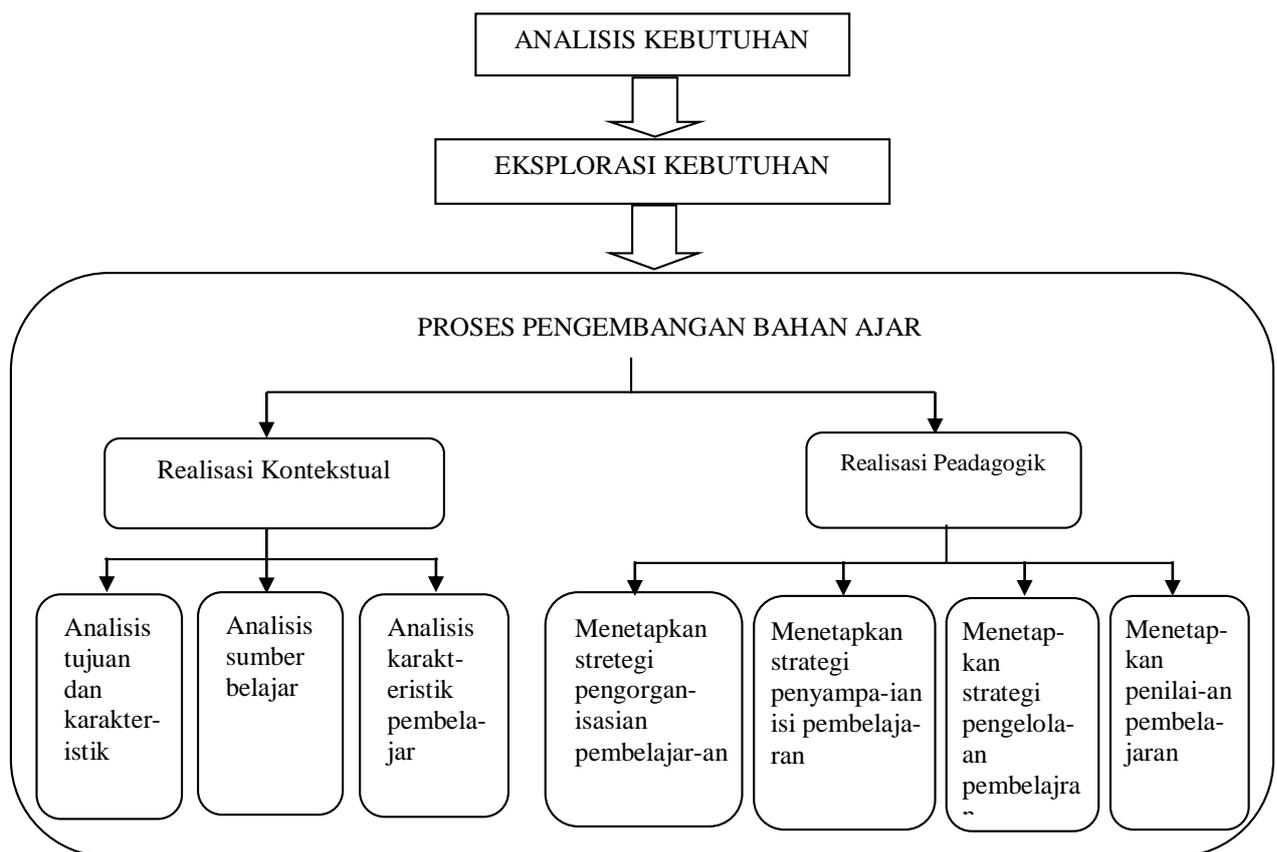
Selain itu Dick and Carey dalam Uno (2007:89), langkah-langkah pengembangan antara lain:

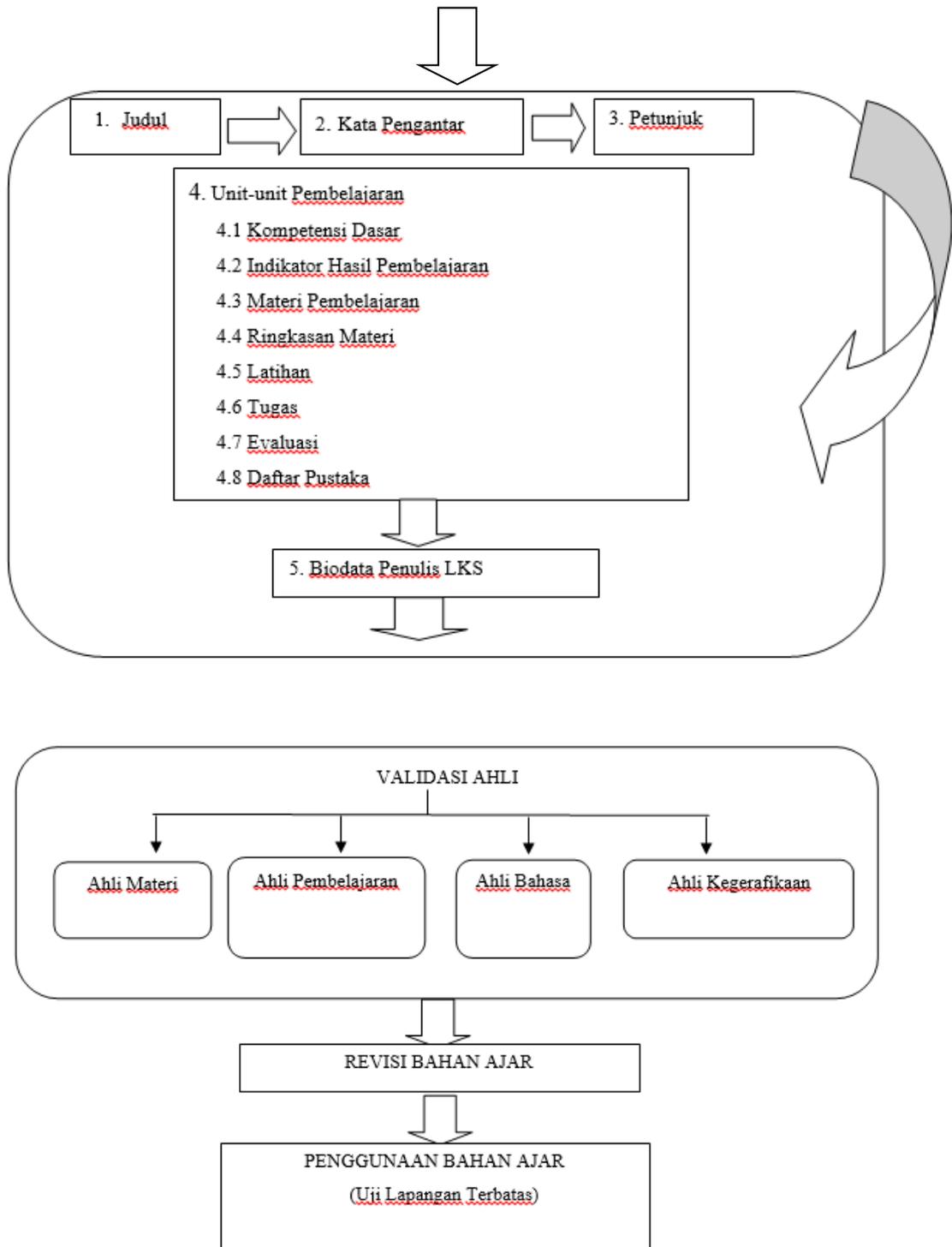
- (1) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran,
- (2) Melaksanakan analisis pembelajaran,
- (3) Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa,
- (4) Merumuskan tujuan performansi,
- (5) Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan,
- (6) Mengembangkan strategi pembelajaran,
- (7) Mengembangkan dan memilih material pembelajaran,
- (8) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif,
- (9) Merevisi bahan pembelajaran, dan
- (10) Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Langkah-langkah penelitian pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Identifikasi kebutuhan. Dalam penelitian ini, kebutuhan akan diidentifikasi dengan menggunakan angket dan melakukan wawancara kepada guru bahasa Indonesia dan siswa. Selain itu, peneliti juga akan

- melakukan analisis terhadap bahan ajar yang ada dan digunakan di sekolah yang menjadi lokasi penelitian.
2. Eksplorasi kebutuhan materi. Dalam penelitian ini, eksplorasi kebutuhan materi merujuk pada standar kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia.
 3. Realisasi kontekstual. Dalam penelitian ini, kegiatan dalam bahan ajar menulis cerpen dengan strategi 3M.
 4. Realisasi pedagogis melalui tugas dan latihan dalam bahan ajar.
 5. Produksi bahan ajar, yaitu bahan ajar berbentuk LKS menulis cerita pendek berbasis 3M.
 6. Validasi ahli. Dalam penelitian ini, validasi yang diperlukan adalah ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa.
 7. Revisi bahan ajar berdasarkan informasi dan masukan dari validasi ahli.
 8. Penggunaan bahan ajar oleh siswa. Tahap ini merupakan tahap ujicoba lapangan secara terbatas dengan menerapkan metode eksperimen single one shot case study. Sebelum digunakan bahan ajar hasil pengembangan, siswa akan diberikan salah satu bahan ajar yang ada dalam LKS yang biasa digunakan guru dan siswa.
 9. Evaluasi bahan ajar. Evaluasi ini merupakan evaluasi terhadap pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan. Evaluasi ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil tes menulis cerita pendek siswa sebelum (menggunakan bahan ajar lama) dengan hasil tes sesudah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan.





Gambar 1. Skema Pengembangan Bahan Ajar LKS

SIMPULAN

Dalam proses pembelajaran ada hal yang harus tersedia agar tujuan pembelajaran tercapai. Hal tersebut ialah bahan ajar yang memadai.

Dikatakan memadai apabila mencakup beberapa faktor. Faktor tersebut merupakan bahan ajar ditulis berdasarkan analisis kebutuhan siswa, bahan ajar berfungsi memudahkan

siswa dalam belajar (bahasa yang mudah dipahami), menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

Berkaitan dengan pengembangan bahan ajar, tentu bersinggungan dengan teori. Beberapa pakar teori terkait dengan bahan ajar yakni Langkah-langkah pengembangan bahan ajar menurut Jolly dan Bolitho dalam Handayani (2011:42) yaitu: (1) identitas kebutuhan; (2) eksplorasi kebutuhan materi; (3) realisasi kontekstual dengan mengajukan gagasan yang sesuai, pemilihan teks dan konteks bahan ajar; 4) realisasi pedagogis melalui tugas dan latihan dalam bahan ajar; (5) Produksi bahan ajar; (6) penggunaan bahan ajar oleh siswa; (7) evaluasi bahan ajar. Selain itu Dick and Carey dalam Uno (2007:89), langkah-langkah pengembangan antara lain: (1) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, (2) melaksanakan analisis pembelajaran, (3) mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, (4) merumuskan tujuan performansi, (5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih material pembelajaran, (8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, (9) merevisi bahan pembelajaran, dan (10) mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Dalam hal ini, pengembangan bahan ajar “LKS” memadukan dua teori tersebut agar lebih baik. artinya kedua teori Jolly dan Bolitho dengan teori Dick and Carey dipadukan untuk saling melengkapi. Ketika dipadukan kedua teori tersebut, langkah-langkah yang dilalui sebagai berikut. (1) Identifikasi kebutuhan. (2) Eksplorasi kebutuhan materi. (3) Realisasi kontekstual. (4) Realisasi pedagogis melalui tugas dan latihan

dalam bahan ajar. (5) Produksi bahan ajar, yaitu bahan ajar berbentuk LKS menulis cerita pendek berbasis 3M. (6)

Validasi ahli. Dalam penelitian ini, validasi yang diperlukan adalah ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. (7) Revisi bahan ajar berdasarkan informasi dan masukan dari validasi ahli. (8) Penggunaan bahan ajar oleh siswa. (9) Evaluasi bahan ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, dkk. 1998. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Education Research: An Introduction*. London: Longman, inc.
- Dick, Carey, and O. Carey. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Pearson.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Handayani, Faulina. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Menulis Surat Siswa Kelas XII*. Tesis tidak diterbitkan. Palembang: Program Pascasarjana Universitas Sriwijaya.
- Jingga. 2012. *Yuk, Menulis yuuuk*. Yogyakarta: Araska.
- Mulyati, Y. 2002. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nunan, David. 1992. *The Learner-Centered Curriculum: A Study in Second Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE

- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Semi, M. A. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa
- Setiawan, Denny dkk. 2007. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Hendry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

KAWITAN WARGA SARI: STUDI STILISTIKA

I Wayan Ardi Sumarta¹, Titis Sagiyaningtyas²

Mahasiswa Program Studi S3 Ilmu Linguistik Universitas Udayana

*Corresponding author, tel/fax : 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

1. Latar Belakang

Kidung merupakan salah satu bentuk sastra dalam kesusastraan Bali-Jawa yang juga dikenal luas oleh masyarakat selain *Kakawin*. *Kidung* memiliki persajakan atau metrum tersendiri berbeda dengan *kakawin* yang metrumnya diperkirakan berasal dari India. Metrum *kidung* diperkirakan memang asli Jawa yang istilahnya disebut metrum ‘tengahan’ dan prinsip dasarnya sama dengan *macapat* (Zoetmulder, 1985:142).

Kidung menjadi sebuah hasil karya pengarang dalam konteks kehidupan sosial. Potret-potret kehidupan diangkat dan dikemas

menjadi sebuah karya tidak sekadar imajinasi pengarang yang tiba-tiba muncul kemudian diikuti fakta dalam kehidupan masyarakat. *Kidung* menjadi salah satu karya tersebut penuh diyakini oleh penikmatnya, proses pemaknaan dalam sebuah kidung lebih memadat.

Masyarakat suku Bali di Lampung juga tidak meninggalkan kebiasaan dan tatanan pelaksanaan peribadahan di Lampung. Upaya pelestarian nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Bali di Lampung membuat karakteristik dan keistimewaan nilai tetap bertahan. Bahkan antusiasme generasi dalam

melestarikan hal tersebut mulai kepada sistem regenerasi. Pemuda dan ibu-ibu muda menggemari kidung dan dilantuntan saat menunggu waktu persembahyangan dimulai.

Perkembangan kegiatan Pasraman (kegiatan belajar agama) dan kegiatan Wanita Hindu Darma Indonesia (WHDI) memuat segala aktivitas positif bagi generasi muda dan ibu-ibu, salah satunya *mekidung*. Sarana kidung menjadi media pengirim pesan yang baik ketika kedatangan umat untuk melakukan persembahyangan diisi dengan ketenangan lantunan kidung pembuka kekhusukan beribadah. Nilai-nilainya pun sampai dan sedikit hambatan dapat sampai kepada masing-masing peserta peribadahan yang hadir. Khususnya bagi mereka yang tidak terlambat akan penuh mendapatkan ketenangan dan mendengar lantunan kidung pengantar persembahyangan. Hal ini karena penghargaan terhadap kidung masuk kepada tatanan kesakralan dalam prosesi persembahyangan.

Karya *Kidung* khususnya *Warga Sari* diciptakan untuk dinikmati dan diapresiasi dalam pemaknaan hidup. Aktivitas tersebut biasa dilakukan masyarakat ketika akan melaksanakan persembahyangan. Dalam hal ini, setiap pendengar memiliki cara dan konsentrasi dalam mengemukakan kefokusannya dan gambaran ketenangan untuk menghasilkan nilai-nilai tertentu setelah mendengarnya. Karya yang dituangkan penulis dalam sebuah media menjadi sebuah konsumsi bagi masyarakat yang memegang memiliki nilai

kearifan lokal untuk memberi apresiasi positif terhadap pelantunannya. Oleh karena itu, kajian stilistik berperan untuk membantu menganalisis dan memberikan gambaran secara lengkap bagaimana nilai sebuah kidung khususnya *Kawitan Warga Sari*.

Telah disadari bahwa setiap karya menggunakan gaya bahasa dalam rangka penyampaiannya. Gaya bahasa seseorang itu merupakan ciri atau kekhasan yang disandarkan pada diri pengarang tersebut. Stilistika (*stylistic*) dapat diterjemahkan sebagai ilmu tentang gaya. Secara etimologis *stylistic* berhubungan dengan kata *style* yaitu gaya. Dengan demikian stilistika adalah ilmu pemanfaatan bahasa dalam karya sastra. Penggunaan gaya bahasa secara khusus dalam karya sastra. Gaya bahasa yang muncul ketika pengarang mengungkapkan idenya. Gaya bahasa ini merupakan efek seni dan dipengaruhi oleh hati nurani. Melalui gaya bahasa itu seorang penyair mengungkapkan idenya. Pengungkapan ide yang diciptakan melalui keindahan dengan gaya bahasa pengarangnya (Endraswara, 2011: 72—73). Setiap orang pada umumnya memiliki pendapat dan penafsiran yang berbeda terhadap suatu gaya bahasa. Perbedaan itu muncul pula pada pemahaman seseorang, stilistika akan muncul dengan kekhasan bahasa yang digunakan dan akan sangat berbeda dengan penggunaan bahasa setiap penggunannya.

2. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah unsur Stilistika dalam Kidung Kawitan Warga Sari?

2. Apakah terdapat nilai-nilai pemanfaatan kidung dalam keseharian masyarakat Bali di Lampung?

3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini dapat dibedakan atas tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui unsur stilistika penggunaan bahasa dalam Kidung Kawitan Warga Sari.
2. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan kidung dalam keseharian dan penerapan kedalam kebutuhan masyarakat melalui *kidung* tersebut.

4. Metode Penelitian

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.

5. Hasil dan Pembahasan

Pembentuk utama unsur karya sastra selain bahasa adalah keindahan kata. Pada dasarnya kajian stilistika dikemukakan beberapa teori-teori yang

berhubungan. Menurut Nurhayati (2008: 30—38) teori-teori tersebut digunakan untuk menganalisis bahasa. Teori tersebut adalah sebagai berikut:

1. Diksi, pemilihan kata sangat erat kaitannya dengan hakikat sastra yang penuh pemadatan. Oleh karena itu, penyair harus pandai memilih kata-kata. Penyair harus cermat agar komposisi bunyi rima dan irama memiliki kedudukan yang sesuai dan indah.
2. Citraan, merupakan penggunaan bahasa untuk menggambarkan objek-objek, tindakan, perasaan, pikiran, ide, pernyataan, pikiran dan setiap pengalaman indera atau pengalaman indera yang istimewa. Dalam hal ini yang dimaksud adalah citraan yang meliputi gambaran angan-angan dan pengguna bahasa yang menggambarkan angan-angan tersebut, sedangkan setiap gambar pikiran disebut citra atau imaji.
3. Kata-kata konkret, merupakan kata yang dapat melukiskan dengan tepat, membayangkan dengan jitu apa yang hendak dikemukakan oleh pengarang.
4. Bahasa figuratif, untuk memperoleh kepuhitan, penyair menggunakan bahasa figuratif, yaitu bahasa kiasan atau majas. Menurut Ratna (2011: 164) majas (*figure of speech*) adalah pilihan kata tertentu sesuai dengan maksud penulis atau pembicara dalam rangka memperoleh aspek keindahan.
5. Rima dan ritma, merupakan pengulangan bunyi. Dengan pengulangan bunyi tersebut

menjadi merdu bila dibaca.. Bunyi-bunyi yang berulang, pergantian yang teratur, dan variasi-variasi bunyi menimbulkan suatu gerak yang teratur. Gerak yang teratur tersebut di sebut ritma atau *rhythm*.

Karya sastra pada analisis stilistika memiliki kaitan erat dengan bahasa yang menjadi medium utamanya. Ratna (2009: 330) menyatakan bahwa analisis yang baik adalah kajian yang memelihara keseimbangan antara prinsip linguistik dan sastra kebudayaan atau yang mendasar pada pencapaian aspek estetis.

Dalam kajian stilistika hendaknya sampai pada dua hal yaitu makna dan fungsi. Makna dicari melalui penafsiran yang dikaitkan melalui totalitas karya, sedangkan fungsi terbesit dari peranan stilistika dalam membangun karya (Endraswara, 2011: 76). Pada kajian stilistika di bahas masalah penerimaan, linguistik, diksi, citraan, kata-kata konkret dan bahasa figuratif. Dalam hal ini kidung yang akan dianalisis ialah Kidung Warga Sari“ Purwakaning, Sukania, dan Ida Ratu”.

5.1 Pemaknaan Kawitan Warga Sari

Kawitan Warga Sari (Pendahuluan Sembahyang)

Bait I

- ❖ *Purwaka ning angripta rum*
Pada mulanya diciptakan keindahan alam
- ❖ *ning wana wukir*
Di hutan dan pegunungan

- ❖ *kahadang labuh kartika panedenging sari*
Saat tiba musim *kapat* (awal musim hujan Oktober-November) saat musim bunga
- ❖ *angayon tangguli ketur*
Dedaunan yang menghijau pohon pala
- ❖ *angringring jangga mure*
Berbaris berjajar beriringan

Bait II

- ❖ *Sukaniya harja winangun*
Sungguh elok nan indah pemandangan
- ❖ *winarna sari*

Diwarnai sari (bunga)

- ❖ *rangrumrum ning puspa priyaka*
Mekar bunga dan pucuk-pucuk yang rinai
- ❖ *hingoli tangi*

Gemulai warna lembayung

- ❖ *sampuning riris sumaru*
Sesudahnya perlahan terjawab
- ❖ *munggwing srengganing rejeng.*
Keutamaan keindahan lereng gunung

Kawitan Warga Sari (Mempersembahkan Sesaji)

- ❖ *Ida Ratu saking luhur*

Oh Tuhan dari kayangan

- ❖ *Kawula nunas lugrane*

Hamba mohon karunia-Mu

- ❖ *Mangda sampun titiang tanwruh*
Semoga berakhir ketidaktahuan hamba

❖ *Mengayut Bhatara mangkin*

Memuja para dewa sekarang

❖ *Titiang ngaturang pajati*

Hamba menghaturkan
persembahan

❖ *Canang suci lan daksina*

Sesaji suci dan daksina(jenis
lain sesaji)

❖ *Sami sampun puput*

Semua sudah selesai
dipersiapkan

❖ *Pratingkahing saji*

Beserta perlengkapannya
datangnya musim penghujan
kalau dilihat dari kalender
nasional pada bulan Oktober-
November.

5.2 Terminologi Stilistika dalam Kidung Kawitan Warga Sari

1) Diksi

Pilihan kata-kata dalam puisi “Kawitan Warga Sari” memiliki makna yang dapat ditafsirkan. Pemaknaan memerukan paduan antar kata sehingga baru mampu untuk memunculkan makna baris kidung tersebut. Pemilihan kata pada baris-baris tidak terlepas dari sebuah penginterpretasian. Larik kidung ini berusaha memainkan simbol-simbol alam yang dipadukan dengan makna kata yang berdekatan sehingga pengabungan antar kata tersebut membuat keutuhan makna dalam baris. Seperti misalnya pada baris “*Ida Ratu saking luhur*”, “*kahadang labuh kartika panedenging sari*”. Interpretasi baris yang diwakili oleh paduan kata luhur menimbulkan sebuah makna bahwa keagungan. Larik kidung memilih diksi yang tepat dan tidak terbantahkan kata “*luhur*” merupakan perwakilan kata tertinggi untuk memaneifestasikan tempat Tuhan. Selain itu, kata “*labuh*” memiliki makna musim penghujan ada pilihan diksi “*kapat*” namun untuk melahirkan sebuah keindahan dalam bersastra larik kata “*labuh*” tepat dibandingkan kata “*kapat*” keduanya berarti

2) Citraan

Citraan dalam karya sastra berperan untuk menimbulkan pembayangan imajinatif bagi pembaca. Pada dasarnya citraan kata terefleksi melalui bahasa kias. Citraan kata meliputi penggunaan bahasa untuk menggambarkan objek-objek, tindakan, perasaan, pikiran, ide, pernyataan, dan setiap pengalaman indera yang istimewa. Citraan dibuat dengan pemilihan kata (diksi). Dalam kidung “Kawitan Warga Sari” kidung tersebut memanfaatkan citraan untuk menghidupkan imaji pembaca melalui ungkapan yang tidak langsung.

Citraan visual (penglihatan) terlihat pada kata *,(1) Purwaka ning angripta rum, kahadang labuh kartika panedenging sari, angayon tangguli ketur, angringring jangga mure, (2)Sukaniya harja winangun, winarna sari, rumrumning puspa priyaka, dan munggwing srengganing rejeng.* Memaknai kata tersebut dapat dilibatkan dengan indera penglihatan. Kesimpulannya adalah puisi tersebut memanfaatkan citraan untuk menghidupkan imaji pembaca dalam melibatkan apa

yang dilihat dan diinterpretasikan pembaca atau pendengar dalam hal ini. Citraan membantu pembaca dalam menghayati makna sebuah kidung.

3) Kata-Kata Konkret

Pada kidung ini ditemukan diksi yang berupa kata-kata kongkret yang dapat membangkitkan citraan seperti (1) *ning wana ukir*, (2) *mengayut bhatara mangkin*, *tityang ngaturang pejati*, *canang suci lan daksina*, *ida ratu saking luhur*. menunjukkan secara gamblang dan kongkret tentang di hutan dan pegunungan, memuja para dewa sekarang, saya mempersembahkan sesaji, dan Tuhan yang datang dari Langit langsung diutarakan dalam kidung dan penyampaian suasana kidung tersebut. Kata-kata kongkret yang menggambarkan unsur-unsur kata dan makna langsung secara tepat dengan tujuan pengarang agar pembaca dapat merasakan keadaannya dan dengan lebih mudah menangkap makna mendalam kidung tersebut.

4) Rima

Kidung “Kawitan Warga Sari” tidak dengan sangat mementingkan rima, tampaknya penyampaian total ada pada pemaknaan yang lebih benar-benar ingin disampaikan. Walaupun tetap dapat kita temukan asonansi-asonansinya. Seperti pada konsonan /r/ pada baris *ning wana ukir* berasonansi dengan *anggayon tangguli ketur*. Asonansi *i* juga dapat ditemukan pada kata *winarna sari* berasonansi dengan kata *hingoling tangi*.

5) Bahasa Figuratif

Dalam Kidung “Kawitan Warga Sari” bahasa figuratif yang muncul, yaitu pada kata *hingoli tangi* menggunakan sebuah personifikasi bermakna gemulai warna lembayung. Kemudian ditemukan juga sebuah litotes yaitu majas yang berupa kerendahan hati penutur. Tujuannya untuk menunjukkan kerendahan hati seorang pemuja dihadapan Tuhan yang dipuja. Seperti pada kata *mangda sampun tityang tanwruh*.

5.3 Pemarkahan Kidung dalam Pelestarian Nilai Kearifan Lokal

Kidung Kawitan Warga Sari merupakan nilai-nilai yang berkembang dan tumbuh berseri bersama dengan aktivitas masyarakat. Pada mulanya kidung warga sari dilantunkan pada saat persiapan akan memulai persembah-yangan.

Persembahyangan Umat Hindu di Indonesia sudah terpatriti kebiasaan dengan pola awal sembari menunggu waktu tepat serempak bersembahyang ada pelantunan kidung-kidung suci terlebih dahulu. Hal ini tidak lain untuk mengisi waktu luang dan memanfaatkan waktu positif sembari menunggu Pemimpin dan Sarati (penyiap sarana persembahyangan) menyiapkan segala sarana persembahyangan.

Satu persatu umat yang akan bersembahyang akan datang sesuai dengan waktu tentative sebelum waktu kesepakatan dimulai persembahyangan. Misalnya di Pura Bhuana Santih, Tanjung Senang, Bandar Lampung di Pura tersebut Umat Hindu di Bandar Lampung, khususnya banjar Bhuana Santih melaksanakan sembahyang

mingguan setiap hari minggu dan sembahyang rainan (hari suci) pada Purnama, Tilem, dan perayaan hari suci lainnya. Selain warga banjar, mahasiswa-mahasiswa yang ada di Bandar Lampung juga tersentral melakukan persembahyangan bersama di Pura Bhwana Santih.

Atmosfer kecendekiawanan dan kemajuan berpikir masyarakat banjar membuat aktivitas persembahyangan bernilai lebih. Pada umumnya di sebuah pura akan dilaksanakan persembahyangan dengan urutan Trisandya lalu Kramaning Sembah. Di Pura Bhwana Santih pelaksanaannya bersistem, seperti awal melantunkan kidung, pengkondisian tempat dan sarana, trisandya dan kramaning sembah, ditambah dengan berjapa (mengulang nama suci Tuhan), dan bermeditasi (hening untuk memperoleh ketenangan jiwa). Bagian penutup akan selalu disiapkan pendarmawacana sembari membagikan tirta (air pembersihan) kepada seluruh umat yang telah melakukan persembahyangan.

Kedekatan terhadap kekidungan juga menyatu pada diri masyarakat suku Bali di Lampung Apresiasi terhadap Kidung Kawitan Warga Sari juga melekat pada diri umat sedarma. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana seorang ibu rumah tangga sering melantunkan kidung tidak hanya pada saat bersembahyang namun sudah dijadikan gegitaan (nyanyian suci) untuk menemani aktivitas kesehariannya. Pada saat membersihkan rumah, memasak, mencuci, dan segala aktivitas lain. Tidak hanya ibu-ibu, bapak-bapak pun demikian sembari menyelesaikan pekerjaan memahat, bertani, beliau melantunkan dengan

senang hati. Lebih mendalam, aktivitas kidung Kawitan Warga Sari juga bermanfaat dan sering dilantunkan sebagai lantunan pengiring tidur untuk seorang anak. Lantunan kidung dilantunkan oleh ibu sembari menepuk-nepuk paha anak saat akan tidur. Pengaruh ketenangan jiwa merasuk dari lantunan itu dan membuat anak yang tadinya rewel menjadi lebih cepat tenang dan lekas tidur. Pesan dan lantunan yang menenangkan membawa suasana hati menjadi tenang dan menghilangkan keresahan hati. Penerapan pada kehidupan sehari-hari itu merupakan dampak positif yang dirasakan oleh masyarakat dalam kebermanfaatannya dan pengaruh kidung.

SIMPULAN

Sebuah kidung dapat digunakan sebagai proses belajar nilai dan sebagai pedoman hidup. Adanya sebuah kidung dulunya membuat seseorang terkondisikan dalam memedomani hidup. Kini kidung sudah menjadi kebiasaan dan melekat pada keseharian hidup pemakainya. Analisis stilistika menonjolkan keindahan suatu karya sastra ditinjau dari penggunaan gaya bahasanya. Dari sebuah kajian dalam proses belajar maka akan memperoleh pembelajaran dalam menulis karya dilihat dari gaya berbahasanya. Kidung memiliki kekhasan bahasa dan kepadatan bahasa yang sesuai untuk dikaji dengan stilistika. Dalam hal ini sebagai bahan kajian kidung "Kawitan Warga Sari" dapat dikaji sebagai salah satu objek kajian stilistika. Namun pada dasarnya setiap jenis karya sastra dapat dikaji dengan stilistika. Jenis-jenis karya

sastra tersebut memiliki bagian-bagian penting dalam pembentukannya, diantaranya yaitu kajian stilistika dengan gaya berbahasa sebagai unsur utama pembentuk keindahannya. Lebih menarik lagi bagaimana kedekatan karya tersebut dan bermanfaat praktis bagi kehidupan penggunaannya.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut penulis memberikan saran kepada pembaca dan peneliti lain.

Penulis memberikan saran kepada pembaca berkaitan dengan banyaknya kidung yang juga memiliki nilai kehidupan dan kearifan lokal, maka perlu meningkatkan intensitas membaca jenis kidung lainnya dan kepada peneliti lain yang hendak meneliti kajian stilistika atau pendekatan lain dan jika khusus yang berobjek kidung. Kidung memiliki kelengkapan bagian. Ada kidung pembukaan, kidung pengantar sembahyang, kidung pujaan

kepada para dewa, bahkan kidung untuk melengkapi prosesi pemakaman masyarakat Hindu Bali. Oleh karena itu, penelitian dapat melakukan penelitian pada objek yang lebih universal dari bagian-bagian kidung.

DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metodelogi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS.
- Nurhayati. 2008. *Teori dan Aplikasi Stilistik*. Penerbit Unsri.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Stilistika, Kajian Puitika Bahasa, dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Prof. Dr. I Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zoetmulder, P.J. 1985. *Kalangwan Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Penerjemah: Dick Hartoko SJ. Jakarta: Djambatan.

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, e-mail: indahkustya@gmail.com, Telp: +6289631134717

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*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang pokok bagi perkembangan bangsa terlebih pada pendidikan berbasis sains terutama pada abad 21 ini. Pemahaman tentang sains dan teknologi merupakan hal yang penting bagi generasi muda untuk mempersiapkan diri dalam masyarakat modern (OECD, 2013:99). IPA merupakan wahana untuk mempe-lajari diri sendiri dan alam sekitar. Penguasaan konsep IPA (sains) dilengkapi dengan kemampuan untuk dapat menga-plikasikan konsep tersebut dalam kehidu-pan sehari-hari. Kemampuan menerapkan konsep sains dalam kehidupan sehari-hari (Holbrook, 2009:275) disebut dengan

kemampuan literasi sains.

Organization for Economic Coope-ration and Development (OECD, 2003:15) mengungkapkan bahwa literasi sains merupakan kemampuan untuk menggu-nakan pengetahuan ilmiah mengidenti-fikasi pertanyaan dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta dan data untuk memahami alam semesta dan membuat keputusan dari perubahan yang terjadi karena aktivitas manusia.

Berdasarkan hasil evaluasi PISA tahun 2012 menunjukkan bahwa diantara 65 negara peserta, Indonesia menduduki peringkat kedua dari bawah yaitu peringkat 64 dari 65 negara peserta dengan skor rata-rata internasional. Hasil ini juga

menempatkan Indonesia berada di bawah negara-negara Asia Tenggara lainnya seperti Malaysia, Thailand dan Singapura. Terlebih Singapura berada pada peringkat ke-2 dengan skor rata-rata literasi sains yaitu 551 (OECD, 2014:5).

Hasil evaluasi PISA di atas menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan kemampuan literasi sains peserta didik rendah. Menurut Firman (2007:32) penyebab rendahnya literasi sains peserta didik di Indonesia adalah pembelajaran yang lebih mengedepankan dimensi konten daripada dimensi proses serta konteks. Pembelajaran di kelas berlangsung dimana model pembelajaran belum mengakomodasi peserta didik untuk memberdayakan keterampilan proses sains maupun kapasitas peserta didik untuk menggunakan pengetahuan sains yang dimilikinya dalam memecahkan masalah terkait dengan isu-isu sosial-ilmiah yang dijumpai pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan kuisioner pendidik IPA di SMP N 3 Metro diperoleh bahwa SMP N 3 Metro sudah menerapkan Kurikulum 2013. Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik IPA di SMP N 3 Metro adalah model PBL (*Problem Based Learning*), *Discovery Learning*, dan pendekatan 5 M yang digunakan untuk materi tertentu saja. Dalam proses pembelajarannya ketiga model tersebut belum maksimal diterapkan karena pendidik masih banyak menggunakan metode ceramah, dimana pendidik menjelaskan materi dan memberi konsep kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak memecahkan suatu permasalahan berdasarkan aktivitas ilmiah yang

dilakukan. Ketika pendidik diminta untuk mengemukakan pendapat tentang penca-paian literasi sains peserta didik di sekolah oleh peneliti, pendidik tidak memahami literasi sains karena pendidik belum mengenal tentang literasi sains dan indikator dalam literasi sains sehingga proses pembelajaran IPA selama ini belum berorientasi pada pencapaian literasi sains. Pendidik juga belum mengetahui cara mengukur kemampuan literasi sains dalam pembelajaran IPA sehingga soal tes yang digunakan untuk mengukur literasi sains peserta didik belum pernah ada. Pendidik menyatakan bahwa peserta didik mampu menggunakan pengetahuan sains yang dipelajari di sekolah. Sebagian peserta didik mampu menganalisis fenomena yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengetahuan sains yang dipelajari di sekolah. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan literasi sains jika dilibatkan dalam proses pembelajaran yang tepat dengan model pembelajaran yang tepat.

Model *Discovery Learning* memiliki tahapan yang berkaitan dengan indikator kemampuan pengetahuan yang terdapat dalam literasi sains. Indikator kemampuan pengetahuan dalam literasi sains diantaranya mengidentifikasi, menganalisis, dan menyimpulkan suatu permasalahan dalam sains yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, model *Discovery Learning* digunakan agar dapat memberi peluang kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Salah satunya adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Dahlia (2013:78) menyatakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* memberikan pengaruh pada hasil peningkatan literasi sains peserta didik diantaranya, peserta didik dilatih untuk menemukan konsep langsung melalui pengalamannya sehingga beberapa indikator literasi sains dapat dilatihkan. Penelitian lainnya dilakukan oleh Yaumi (2017:5) menunjukkan bahwa setelah kegiatan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* terdapat peningkatan skor dan level literasi sains siswa.

Berdasarkan uraian di atas tentang pentingnya literasi sains yang harus dimiliki oleh peserta didik serta rendahnya kemampuan literasi sains peserta didik, maka untuk mengetahui sejauh mana kemampuan literasi sains yang dimiliki peserta didik SMP khususnya peserta didik SMP N 3 Metro, maka dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* pada Materi Ekosistem terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta didik”.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *Non-equivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Dimana sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu sampel diberikan tes awal (pretes) dan diberikan tes akhir (postes) setelah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol selesai.

Prosedur penelitian ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu (1) tahap

persiapan; (2) tahap pelaksanaan penelitian, dan (3) tahap akhir penelitian. Pada tahap persiapan, peneliti membuat surat observasi; kemudian melakukan observasi ke sekolah; setelah itu peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); menyusun instrumen penelitian berupa soal *pretest-postest* dan angket tanggapan peserta didik. Kemudian melakukan uji coba instrumen dengan uji validitas dan reliabilitas untuk diuji kelayakannya. Kemudian menganalisis hasil uji coba instrumen.

Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pretes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengukur kemampuan awal literasi sains; kemudian melaksanakan pembelajaran materi ekosistem dengan metode diskusi pada kelas kontrol dan model pembelajaran *Discovery Learning* pada kelas eksperimen; melakukan postes diakhir perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen; melakukan penyebaran angket tanggapan didik terhadap pembelajaran setelah dilakukan postes pada kelas eksperimen.

Pada tahap akhir penelitian mengolah data hasil tes awal (pretes) dan tes akhir (postes) dan angket tanggapan peserta didik. Kemudian membandingkan hasil analisis data tes antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dan metode diskusi terhadap kemampuan literasi sains peserta didik.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa data kemampuan literasi sains yang diperoleh dari hasil nilai pretes dan postes pada materi ekosistem serta data kualitatif berupa data angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran dengan model *Discovery Learning* yang telah dilaksanakan.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini diperoleh dari pretes, postes, dan angket tanggapan peserta didik. Nilai pretes diambil pada awal kegiatan sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, sedangkan nilai postes diambil pada akhir kegiatan setelah dilaksanakan proses pembelajaran. Data angket tanggapan peserta didik diambil setelah kegiatan pembelajaran selesai dan setelah

diambil nilai postes pada kelas eksperimen. Adapun analisis yang dilakukan untuk data kuantitatif (pretes-postes) yaitu menggunakan *N-gain* yang kemudian data nilai pretes-postes dan *N-gain* tersebut dianalisis dengan uji t menggunakan SPSS 17.0, sedangkan untuk data kualitatif (angket tanggapan peserta didik) dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang telah dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa *pretest*, *posttest*, dan *N-gain*, peserta didik. Hasil uji statistik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Data *Pretest*, *Posttest*, dan *N-gain* Peserta Didik.

Nilai	Kelas	$\bar{X} \pm Sd$	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji Independent Sample t-test
<i>Pretest</i>	E	17,031 ± 6,822	<i>Sig.</i> 0,200 > 0,05	<i>Sig.</i> 0,413 > 0,05	<i>Sig.</i> (2-tailed) 0,000 < 0,05 (BS)
	K	18,978 ± 5,879	<i>Sig.</i> 0,200 > 0,05		
<i>Posttest</i>	E	44,974 ± 5,238	<i>Sig.</i> 0,153 > 0,05	<i>Sig.</i> 0,114 > 0,05	
	K	38,333 ± 8,016	<i>Sig.</i> 0,095 > 0,05		
<i>N-gain</i> (Interpretasi <i>N-gain</i>)	E	33,44 ± 6,465 (Sedang)	<i>Sig.</i> 0,200 > 0,05	<i>Sig.</i> 0,088 > 0,05	
	K	23,76 ± 9,238 (Rendah)	<i>Sig.</i> 0,159 > 0,05		

Keterangan : BS = Berbeda Signifikan, E = Kelas Eksperimen (Model *Discovery Learning*), K = Kelas Kontrol, Sd = Standar deviasi, \bar{X} = Rata-rata

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa nilai *sig.* (2-tailed) 0,00 < 0,05 yang berarti *N-gain* rata-rata kemampuan literasi sains antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan. Diketahui juga

bahwa rata-rata *N-gain* kemampuan literasi sains peserta didik pada kelas eksperimen (33,44 ± 6,465) dengan kriteria “sedang” lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (23,76 ± 9,238) dengan kriteria

“rendah”. Adapun rata-rata nilai *pretest*, *posttest*, dan *N-gain* setiap indikator literasi sains dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Rata-rata Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *N-gain* Indikator Literasi Sains pada Aspek Konten

No	Indikator Konten	No	Rata-rata					
			<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		<i>N-gain</i>	
			K	E	K	E	K	E
1	K1	1, 19	29,0	19,3	46,2	64,1	24,2	55,5
2	K2	7, 2	29,6	25	58,6	67,7	41,2	56,9
3	K3	18	5,4	7,3	27,9	34,4	23,9	29,2
4	K4	10	17,2	14,6	35,5	44,8	20,1	35,4
Rata-rata			20,3 (R)	16,5 (R)	42,1 (S)	52,7 (S)	27,8 (R)	44,3 (S)

Keterangan : K1 = Mendefinisikan istilah yang terdapat dalam materi, K2 = Mengklasifikasikan hal-hal yang terdapat dalam materi, K3 = Memahami fenomena alam tertentu berdasarkan sejumlah konsep kunci, K4 = Mengilustrasikan pemecahan masalah yang terdapat dalam materi, K = Kelas kontrol, E = Kelas eksperimen, R = Rendah, S = Sedang

Tabel 3. Rata-rata Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *N-gain* Indikator Literasi Sains pada Aspek Proses

No	Indikator Konten	No	Rata-rata					
			<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		<i>N-gain</i>	
			K	E	K	E	K	E
1	P1	3, 4	33,9	23,4	54,3	71,9	30,9	63,3
2	P2	6, 9, 11, 14, 17, 20	14,3	18,9	32,1	49,5	20,7	37,7
3	P3	5, 8, 12, 13, 15, 16	14,3	11,6	32,1	48,4	20,7	41,6
Rata-rata			20,8 (R)	18 (R)	39,5 (S)	56,6 (S)	24,1 (R)	47,5 (S)

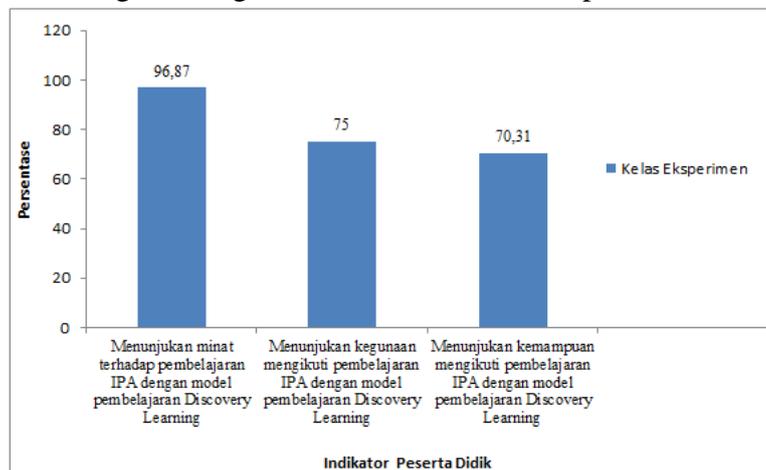
Keterangan : P1 = Mengidentifikasi pertanyaan ilmiah, P2 = Menjelaskan fenomena ilmiah, P3 = Menggunakan bukti ilmiah, K = Kelas kontrol, E = Kelas eksperimen, R = Rendah, S = Sedang

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen pada aspek konten

dengan interpretasi “sedang” lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan interpretasi “sedang”.

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat juga bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen pada aspek proses dengan interpretasi “sedang” lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan interpretasi “sedang”. Secara keseluruhan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen pada setiap aspek indikator literasi sains lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil analisis data angket tanggapan peserta didik digunakan untuk mengetahui presentase setiap indikator tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran *Discovery Learning* yang telah dilaksa-nakan pada kelas eksperimen. Adapun hasil analisis data angket tang-gapan peserta didik disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Angket Tanggapan Peserta Didik terhadap Model *Discovery Learning*

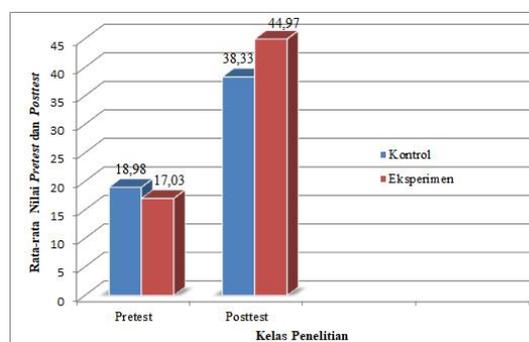
Berdasarkan Gambar 1, dapat dike-tahui bahwa persentase tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran *Discovery Learning* paling tinggi pada kelas eksperimen adalah indikator menunjukkan minat terhadap pembelajaran pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *Discovery Learning*, sedangkan persentasi paling rendah pada kelas eksperimen adalah indikator menunjukkan kemampuan mengikuti pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran *Discovery Learning* yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 80,72% dengan kriteria “baik”. Secara keseluruhan, rata-rata persentase setiap indikator tanggapan

peserta didik terhadap model pembelajaran *Discovery Learning* pada kelas eksperimen yaitu baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap kemam-puan literasi sains peserta didik pada materi Ekosistem (Tabel 1). Pening-katan kemampuan literasi sains peserta didik terjadi karena pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning*, peserta didik dapat belajar menemukan dan menyelidiki permasalahan yang ditemukan secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Yaumi (2017:43) yang telah melakukan penelitian tentang penerapan perangkat model

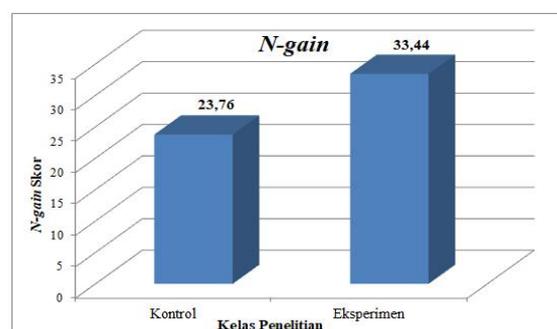
Discovery Learning untuk melatih kemampuan literasi sains peserta didik SMP kelas VII bahwa peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*, mampu mengajak peserta didik untuk mengembangkan konsepnya dengan melakukan penemuan terbimbing yang membuat peserta didik menemukan sendiri konsep yang dipelajari sehingga tidak hanya mendapatkan materi dari guru tetapi dapat memperoleh dari sumber lain seperti buku. Peningkatan skor rata-rata tes literasi sains peserta didik disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 2, dapat dilihat bahwa rata-rata *pretest* yang diperoleh peserta didik sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol sebesar 18,98 dan pada kelas eksperimen sebesar 17,03 poin. Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan awal literasi sains yang dimiliki peserta didik pada kedua kelas penelitian sebelum diberikan perlakuan dapat dikatakan rendah yang artinya kedua kelas penelitian memiliki kemampuan awal yang hampir sama. Setelah diberikan perlakuan, dapat diketahui bahwa

kemampuan literasi peserta didik diperoleh rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol menjadi sebesar 38,33 dan pada kelas eksperimen menjadi sebesar 44,97 poin. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* yang ditunjukkan dengan hasil rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan rata-rata *N-gain* literasi sains peserta didik disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Rata-rata *N-Gain* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 3, rata-rata *N-gain* skor yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 33,44 dengan interpretasi sedang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *N-gain* skor yang diperoleh kelas kontrol sebesar 23,76 dengan interpretasi rendah. Setelah dilakukan uji *Independent Sample T-test* untuk menguji hipotesis diperoleh hasil uji sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga keputusan uji terima H_1 , yaitu ada pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* pada materi ekosistem terhadap kemampuan literasi sains peserta didik kelas VII SMP N 3 Metro. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan skor kemampuan

literasi sains peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* pada kelas eksperimen. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik pada materi pokok ekosistem. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang diterapkan pada kelas eksperimen membuat peserta didik aktif bertanya saat melakukan diskusi sehingga peserta didik menjadi paham dan mengerti mengenai materi yang sedang didiskusikan. Hal ini didukung dengan penelitian Dahlia (2013:3) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan pengaruh pada hasil peningkatan literasi sains peserta didik diantaranya, peserta didik dilatih untuk menemukan konsep langsung melalui pengalamannya sehingga beberapa indikator literasi sains dapat tercapai.

Peningkatan literasi sains peserta didik dapat dilihat juga dari perolehan rata-rata *N-gain* peserta didik pada aspek konten dan aspek proses. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mustofa (2017) menyatakan bahwa terjadi peningkatan literasi sains setelah menggunakan LKS berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* dilihat dari ketuntasan pada indikator pembelajaran pada aspek konten, aspek proses, dan aspek konteks. Hal ini juga sejalan dengan penelitian serupa yang telah dilakukan oleh Zainia (2016) menyatakan bahwa penerapan LKS berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* dapat

meningkatkan persentase ketuntasan aspek-aspek ke-mampuan literasi sains. Aspek konten terdiri dari 4 indikator, yaitu: 1) Mendefinisikan istilah yang terdapat dalam materi, 2) Mengklasifikasikan hal-hal yang terdapat dalam materi, 3) Memahami fenomena alam tertentu berdasarkan sejumlah konsep kunci, dan 4) Mengilustrasikan pemecahan masalah yang terdapat dalam materi. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh hasil rata-rata *N-gain* kelas kontrol pada aspek konten dengan empat indikator tersebut sebesar 27,8 dengan interpretasi rendah, sedangkan hasil rata-rata *N-gain* kelas eksperimen pada aspek konten dengan empat indikator tersebut sebesar 44,3 dengan interpretasi sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan literasi sains peserta didik pada aspek konten kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning* diperoleh hasil rata-rata *N-gain* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dari keempat indikator pada aspek konten literasi sains, indikator paling tinggi yaitu mengklasifikasikan hal-hal yang terdapat dalam materi, lalu diikuti dengan indikator mendefinisikan istilah yang terdapat dalam materi, indikator mengilustrasikan pemecahan masalah yang terdapat dalam materi, serta indikator memahami fenomena alam tertentu berdasarkan sejumlah konsep kunci. Mengaplikasikan hal-hal yang terdapat dalam materi merupakan indikator paling tinggi. Hal ini sesuai dengan hasil jawaban peserta didik yang mampu menyebutkan contoh gejala alam pada objek abiotik diperoleh skor *N-gain* sebesar 56,9

(Tabel 2) dengan inter-pretasi sedang pada kelas eksperimen. Berikut adalah contoh indikator mengklasifikasikan hal-hal yang terdapat dalam materi yang ditulis oleh peserta didik.

Alasan : karena tanah merupakan salah satu komponen abiotik

Gambar 4. Indikator mengklasifikasikan hal-hal yang terdapat dalam materi ditulis peserta didik kelas eksperimen memperoleh skor 3

Peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik setelah penerapan model *Discovery Learning* terjadi karena proses pembelajaran disajikan LKPD, dimana peserta didik disajikan gambar untuk mengembangkan kemampuan literasi sainsnya. Kemampuan literasi sains dalam mendefinisikan istilah yang terdapat dalam materi didukung dengan hasil jawaban peserta didik yang mampu menjelaskan istilah ekosistem, dimana diperoleh skor *N-gain* sebesar 55,5 (Tabel 2) dengan interpretasi sedang pada kelas eksperimen. Berikut adalah contoh indikator mendefinisikan istilah yang terdapat dalam materi yang ditulis oleh peserta didik.

Alasan : karena ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya

Gambar 5. Indikator mendefinisikan istilah yang terdapat dalam materi ditulis peserta didik kelas eksperimen memperoleh skor 3

Indikator terbaik ketiga yaitu mengilustrasikan pemecahan masalah yang terdapat dalam materi. Hal ini sesuai dengan hasil jawaban peserta didik yang mampu mengilustrasikan situasi untuk menjaga keseimbangan ekosistem, dimana diperoleh skor *N-*

gain sebesar 35,4 (Tabel 2) dengan interpretasi sedang pada kelas eksperimen. Berikut adalah contoh indikator mengilustrasikan pemecahan masalah yang terdapat dalam materi yang ditulis oleh peserta didik.

Alasan : karena jika kita menggunakan sumber daya alam berlebihan maka jaring-jaring makanan akan menurun contohnya padi jika kita menggunakan sumber daya alam berlebihan maka padi akan menurun.

Gambar 6. Indikator mengilustrasikan pemecahan masalah yang terdapat dalam materi ditulis peserta didik kelas eksperimen memperoleh skor 3

Untuk indikator memahami fenomena alam tertentu berdasarkan sejumlah konsep kunci berinterpretasi rendah, hal ini karena peserta didik kurang mampu menentukan suatu kejadian. Sesuai dengan hasil jawaban peserta didik yang diperoleh *N-gain* sebesar 29,2 (Tabel 2) dengan interpretasi rendah pada kelas eksperimen. Berikut contoh indikator memahami fenomena alam tertentu berdasarkan sejumlah konsep kunci yang ditulis oleh peserta didik.

Alasan : Individu untuk dipandang pun, sekelompok atau komunitas akan dipandang rumpit.

Gambar 7. Indikator memahami fenomena alam tertentu berdasarkan sejumlah konsep kunci ditulis peserta didik kelas eksperimen memperoleh skor 3

Aspek proses terdiri dari 3 indikator, yaitu: 1) Mengidentifikasi pertanyaan ilmiah, 2) Menjelaskan fenomena ilmiah, dan 3) Menggunakan bukti ilmiah. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh hasil rata-rata *N-gain* kelas kontrol pada aspek proses dengan tiga indikator tersebut sebesar 22,1 dengan interpretasi rendah, sedangkan hasil rata-rata *N-gain* kelas

eksperimen pada aspek proses dengan tiga indikator tersebut sebesar 47,5 dengan interpretasi sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan literasi sains peserta didik pada aspek proses kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning* diperoleh hasil rata-rata *N-gain* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dari ketiga indikator pada aspek proses literasi sains, indikator paling tinggi yaitu mengidentifikasi pertanyaan ilmiah, lalu diikuti dengan indikator menggunakan bukti ilmiah, serta indikator menjelaskan fenomena ilmiah. Mengidentifikasi pertanyaan ilmiah merupakan indikator paling tinggi. Hal ini sesuai dengan hasil jawaban peserta didik yang mampu menyebutkan kata kunci yang paling berhubungan dengan permasalahan yang terjadi, dimana diperoleh skor *N-gain* sebesar 63,3 (Tabel 3) dengan interpretasi sedang pada kelas eksperimen. Berikut adalah contoh indikator mengidentifikasi pertanyaan ilmiah yang ditulis oleh peserta didik.

Alasan : Karena ikan wader ijo di kawasan perairan rawa Pening, Kabupaten Semarang jumlahnya semakin menurun

Gambar 9. Indikator mengidentifikasi pertanyaan ilmiah ditulis peserta didik kelas eksperimen memperoleh skor 3

Kemampuan literasi sains dalam menggunakan bukti ilmiah didukung dengan hasil jawaban peserta didik yang mampu menjelaskan hubungan antara fakta, konsep, dan prinsip yang terjadi serta pengaruhnya berdasarkan pengetahuan yang sudah ada, dimana diperoleh skor *N-gain* sebesar 41,6 (Tabel 3)

dengan interpretasi sedang pada kelas eksperimen. Berikut adalah contoh indikator menggunakan bukti ilmiah yang ditulis oleh peserta didik.

Alasan : Berdasarkan jaring-jaring makanan A hewan parut dapat memakan kumbang, ulat, pelompat daun, sedangkan kucing liar memakan burung pemakan madu, burung butcher burung murai.

Gambar 10. Indikator menggunakan bukti ilmiah ditulis peserta didik kelas eksperimen memperoleh skor 3

Indikator urutan ketiga yaitu menjelaskan fenomena ilmiah. Hal ini sesuai dengan hasil jawaban peserta didik yang mampu membuat dan mengkomunikasikan kesimpulan suatu permasalahan berdasarkan bukti ilmiah, dimana diperoleh skor *N-gain* sebesar 35,4 (Tabel 3) dengan interpretasi sedang pada kelas eksperimen. Berikut adalah contoh indikator menjelaskan fenomena ilmiah yang ditulis oleh peserta didik.

Alasan : karena jaring-jaring B makanannya hanyalah pelompat daun

Gambar 11. Indikator mengilustrasikan menjelaskan fenomena ilmiah ditulis peserta didik kelas eksperimen memperoleh skor 3

Faktor lain yang mempengaruhi peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik adalah antusias peserta didik pada kelas eksperimen dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* yang ditunjukkan dengan tanggapan positif peserta didik terhadap pembelajaran. Hasil tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* pada materi ekosistem yang diterapkan oleh peneliti telah efektif dan mendapat tanggapan positif dari peserta didik. Hasil tanggapan peserta

didik persentase rata-rata sebesar 80,72% yang menunjukkan kategori baik pada kelas eksperimen terhadap ketiga indikator tanggapan. Berdasarkan hasil tanggapan persentase sebesar 96,87% dengan kategori sangat baik pada indikator menunjukkan minat terhadap pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *Discovery Learning*, persentase sebesar 75% dengan kategori baik pada indikator menunjukkan kegunaan mengikuti pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *Discovery Learning*, dan persentase sebesar 70,31% dengan kriteria baik pada indikator menunjukkan kemampuan pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Berdasarkan data yang diperoleh memberikan gambaran bahwa persentase tanggapan peserta didik setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen berada pada kategori baik.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dapat mengembangkan cara belajar peserta didik aktif, karena peserta didik belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapinya sendiri, agar kebiasaan itu dapat ditransfer dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dikemukakan oleh Hosnan (2014:282) bahwa model *Discovery Learning* bertujuan untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan peserta didik, serta peserta didik juga dapat belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kegiatan pembelajaran di

kelas eks-perimen, guru berfungsi sebagai fasilitator, yaitu berperan memberikan pengarahan dan bimbingan kepada peserta didik agar peserta didik menemukan konsep yang dipelajari sendiri. Kesimpulan materi yang telah dipelajari juga dibuat bersama-sama oleh peserta didik dan pendidik memberikan penekanan saja. Hal ini juga didukung oleh pernyataan dari hasil penelitian Masripah (2015:28) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif dan peluang yang sangat besar bagi peserta didik agar lebih mudah memahami dan mengingat bahan ajar karena model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan, sehingga peserta didik semangat untuk belajar dan tidak menimbulkan kebosanan pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi memiliki kelemahan-kelemahan dalam meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik. Adapun kelemahannya diantaranya peserta didik kurang mampu mengembangkan pikirannya, cenderung pasif, sulit bekerja sama dan bersifat individual, serta kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kelemahan peserta didik dalam pembelajaran diduga dari kebiasaan yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yang lebih menekankan pada *teacher centred* dimana pembelajaran berpusat pada pendidik dimana peserta didik hanya sebagai pendengar selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran berpusat pada pendidik yang menyebabkan tidak teraktifnya potensi dan kemampuan berpikir

peserta didik dengan maksimal. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terampil berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi sains peserta didik pada materi pokok ekosistem. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Yaumi (2017:43) bahwa setelah kegiatan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* terdapat peningkatan skor dan level literasi sains siswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Khasanah (2013:348) bahwa model *guided discovery learning* memberikan pengaruh positif terhadap literasi sains pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata literasi sains yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Nbina (2013:7) menyatakan bahwa pembelajaran dengan *guided discovery* meningkatkan literasi sains, yaitu peserta didik dengan *guided discovery* memiliki skor pencapaian literasi sains lebih tinggi.

Kemampuan literasi sains dapat dilihat dari aspek yang diukur dalam literasi sains yaitu mengukur pemahaman peserta didik terhadap konten sains dan proses sains. Konten sains dalam literasi sains tidak hanya dibatasi pada pengetahuan yang menjadi materi kurikulum IPA di sekolah tetapi juga termasuk pengetahuan yang dapat diperoleh dari sumber-sumber konsep yang dapat digunakan secara integratif dalam

mengembangkan gagasan untuk menjelaskan fenomena alam yang terjadi di sekitar. Proses sains merujuk pada proses mental yang terlibat ketika peserta didik memecahkan permasalahan.

Hasil penelitian Yulianti (2017:27) menyatakan bahwa dilihat dari begitu pentingnya untuk dikuasai dan dimiliki oleh peserta didik memberikan sebuah gambaran betapa kemampuan literasi sains ini merupakan sesuatu yang sangat mendasar terutama bagi seluruh *stakeholder* yang terkait dalam pendidikan sains. Dalam membangun dan mengembangkan kemampuan literasi sains guru dapat mengimplementasikan pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif dalam memahami dan mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami peserta didik pada kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian Priyanti (2018:60) mengemukakan bahwa model berbasis penemuan dibangun berdasarkan teori konstruktivisme yang bersandar dengan keyakinan bahwa semua manusia memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuan dalam pemikiran mereka melalui proses penemuan dan pemecahan masalah. Jika penemuan merupakan tujuan dari pembelajaran maka peserta didik harus dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya, untuk membangun peserta didik mau berpikir maka terlebih dahulu pendidik harus dapat membangun persepsi yang baik terhadap apa yang dipelajari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning*

berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi sains peserta didik kelas VII semester genap SMP N 3 Metro pada pembelajaran IPA Biologi materi ekosistem. Kelas eksperimen memiliki kemampuan literasi sains yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

DAFTAR RUJUKAN

- Dahlia, F. (2013). Pengaruh Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Peningkatan Literasi Sains dan Sikap Ilmiah Siswa SMP pada Materi Ekosistem. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Firman, H. (2007). *Analisis Literasi Sains Berdasarkan Hasil PISA Nasional Tahun 2006*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Depdiknas.
- Holbrook, J. (2009). The Meaning of Scientific Literacy. *International Journal of Environmental & Science Educational*. 4(3), 275-288.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Khasanah, N. (2016). Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Terhadap Literasi Sains ditinjau dari Kecerdasan Naturalis. *Proceeding Biology Education Conference*. 13(1), 346-351.
- Masripah, I. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi Kelas VII di MTs Patra Mandiri Plaju Palembang. *Bioilmi*. 1(1), 22-29.
- Mustofa, A. (2017). Keefektifan LKS Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *E-jurnal Pensa*. 5(1), 27-32.
- Nbina, J. B. (2013). The Relative Effectiveness of Guided Discovery and Demonstration Teaching Methods on Achievement of Chemistry Students of Different levels of Scientific Literacy. *Journal of Research in Education and Society*. 4(1), 1-8.
- OECD. (2003). *Literacy skills for the world of tomorrow, further results from pisa 2000*. OECD Publishing (Online). Dilihat 28 November 2018. <http://www.oecd.org/edu.pdf>.
- OECD. (2013). *PISA 2012 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy*. OECD Publishing (Online). Dilihat 28 November 2018. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264190511-en>.
- OECD. (2014). *PISA 2012 result in focus*. OECD Publishing (Online). Dilihat 11 November 2018. <http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/pisa-2012-result-overview.pdf>.

- Priyanti, D. (2018). Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Metakognisi dan Hasil Belajar Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*. 6(4), 1-11.
- Yaumi. (2017). Penerapan Perangkat Model Discovery Learning Pada Materi Pemanasan Global Untuk Melatih Keterampilan Literasi Sains Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Sains*. 5(1), 1-8.
- Yulianti, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 3(2), 21-28.
- Zainia, A. (2016). Kelayakan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Melatihkan Literasi Sains pada Materi Sistem Transportasi Manusia. *E-Journal*. 4(2), 1-9.

REFRESENTASI MASKULINITAS HEGEMONIK PADA GERAK TARI KUTAWAK KUTTAU

Indra Bulan¹, Bendi Juantara², Dwiyana Habsary³,
Bian Pamungkas⁴

Pendidikan Seni Tari FKIP Universitas Lampung^{1,3,4}, Ilmu Pemerintahan
FISIP Universitas Lampung²

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

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

PENDAHULUAN

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. Pandangan tentang kaum laki-laki yang semacam itu pula yang dianggap membuat laki-laki kerap melakukan penindasan terhadap kaum perempuan.

Banyaknya kekerasan dalam rumah tangga (KDRT), yang kebanyakan korban dari KDRT tersebut adalah kaum perempuan. Hal ini semakin memperkuat anggapan bahwa kaum laki-laki lebih superior dan kerap menindas kaum perempuan. Pandangan semacam ini hanya mengeneralisasi semua kasus dan pandangan tentang kaum laki-laki saja. 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 individual¹ dan juga proyek sosial². Namun dalam masyarakat maskulinitas dianggap sebagai hal yang normatif dan dianggap sesuatu yang memang harus dimiliki oleh setiap laki-laki, dan hal ini menjadi konstruksi yang keliru.

Dengan demikian, maskulinitas terbagi menjadi dua yaitu kelompok maskulinitas dominan dan kelompok maskulinitas subordinat. Berdasarkan hal tersebut, sebaiknya kita perlu mempertimbangkan kembali mengenai generalisasi tentang laki-laki yang mendominasi perempuan. Ketika kita beranggapan bahwa laki-

laki mendominasi perempuan, maka sebenarnya kita telah melakukan ketidakadilan terhadap kelompok maskulinitas subordinat. Perubahan pandangan belakangan juga dilakukan oleh kelompok feminis, yang menganggap bahwa feminisme bukanlah hanya perjuangan emansipasi perempuan di hadapan kaum laki-laki saja. Kelompok feminis menyadari bahwa laki-laki (terutama kaum proletar) juga mengalami ketidakadilan akibat dari dominasi, eksploitasi, dan juga regresi dari sistem yang tidak adil.

Kelompok maskulinitas dominan ini dikenal dengan istilah *hegemonic masculinity* atau maskulinitas hegemonik³. Maskulinitas hegemonik yang secara kultural merupakan bentuk seorang laki-laki yang ideal seperti apa dan semua itu merupakan hasil dari konstruksi masyarakat. Terkait dengan sifatnya yang kultural, maka bentuk-bentuk maskulinitas hegemonik selalu berubah-ubah dari satu tempat ke tempat yang lain dan dari waktu ke waktu. Bentuk-bentuk maskulinitas hegemonik yang muncul pada setiap tempat dan waktu tersebut dapat diterima pada sebuah kebudayaan dan diterima oleh ideologi gender dominan dalam kebudayaan tersebut. Sebagai contoh pada tahun 1980-an, bentuk laki-laki yang dianggap ideal atau maskulinitas hegemonik yang berkembang saat itu adalah laki-laki yang memiliki kekuatan fisik, seperti pada film

¹ Giddens, *Modernity and Self Identity: Self and Identity in Late Modern Age*, dalam Wening Udasmoro, 2012, *Sastra Anak dan Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Program Studi Bahasa Prancis. Hal. 39.

² Jenkins, *Social Identity*, dalam Wening Udasmoro, 2012, *Sastra Anak dan*

Pendidikan Karakter, Yogyakarta: Program Studi Bahasa Prancis. Hal. 39.

³ R.W. Connel, *An iron Man: The Body and Some Contradictions of hegemonic masculinity*. In *Sport Men and The Gender Order*, Edited by M. Messner and D. Sabo. Champaign, IL: Human Kinetic Books, 1990, hal. 83.

Rambo atau Tarzan. Dalam konteks di Indonesia, pada tahun 1980-an bentuk laki-laki yang dianggap maskulin, saat itu seperti pada film Roma Irama atau aktor seperti Bariprima, yang menonjolkan sisi fisik yakni pada kekuatan otot atau disebut *macho*. Berbeda dengan laki-laki yang dianggap maskulin pada tahun 1990-an, laki-laki yang dianggap maskulin adalah laki-laki yang *cool* seperti Brad Pitt tidak lagi seperti Rambo yang menonjolkan kekuatan fisik. Tentu saja dari kedua contoh ini memperlihatkan bahwa maskulinitas hegemonik selalu berubah, dari satu tempat ke tempat yang lain dan dari waktu ke waktu. Dari kedua contoh ini terlihat pergeseran tipe ideal seorang laki-laki bahkan di waktu yang relatif sama tetapi tempat yang berbeda terdapat perbedaan tipe laki-laki yang dianggap ideal.

Robert Hanke, berpendapat bahwa maskulinitas hegemonik tidak hanya mendominasi wanita saja, tetapi juga laki-laki remaja atau *boys* (dalam konteks Indonesia disebut sebagai 'anak cowok'), terhadap waria, dan juga homoseksual⁴. Dengan demikian secara umum yang dapat menjadi kelompok maskulinitas hegemonik adalah laki-laki dewasa heteroseksual. Hal ini juga sangat terkait dengan teori normalisasi yang melihat sesuatu dengan yang normal dan tak normal⁵. Sebagai contoh bila syarat seorang laki-laki hegemonik adalah kekayaan dan intelektualitas, maka laki-laki tersebut haruslah bertipe heteroseksual, karena laki-laki

yang dianggap normal menurut masyarakat adalah laki-laki yang heteroseksual. Ketika seorang laki-laki tersebut meskipun kaya dan berintelektual tinggi tetapi tidak bertipe heteroseksual atau dengan kata lain homoseksual, maka laki-laki termasuk ke dalam kelompok maskulinitas subordinat. Maskulinitas hegemonik yang berkembang secara sosio-kultural ini juga berkaitan dengan budaya patriarki yang selama ini diyakini sebagai pendukung kaum laki-laki dan memberikan kaum laki-laki hak-hak istimewa (*privileges*). Tetapi ternyata juga menghegemoni laki-laki itu sendiri dalam konstruksi maskulinitasnya, serta menghambat dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri dalam masyarakat. Maskulinitas hegemonik tidak langsung menetap pada diri seseorang, melainkan diperebutkan, yang mengakibatkan relasi gender masyarakat dapat dikatakan sebagai arena perjuangan, dimana pemain yang dominan memperoleh eksistensi yang nyata⁶.

Kesenian sebagai salah satu wadah dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri, bagi setiap anggota masyarakat juga merupakan salah satu media dalam proses 'penjangkitan' maskulinitas hegemonik tersebut. Seni beladiri merupakan contoh yang cukup konkrit, sebagai salah satu kesenian yang mengedepankan kekuatan fisik dan kecerdasan kinestetik. Kesenian yang dapat dikatakan tingkat maskulinitasnya dominan. Banyak

⁴ Robert Hanke, *Redesigning Men: Hegemonic Masculinity in Transition*. Dalam Steve Craig *Men, Masculinity, and Media*. Newbury Park: Sage Publications, 1992, hal. 190.

⁵ Foucault dalam Wening Udasmoro, 2014, *Konstruksi Identitas Remaja dalam Karya Sastra*, Yogyakarta: Program studi Sastra Prancis.

⁶ Connel, R.W, 1995 *Masculinities*, Cambridge : Polity Press.

perguruan pencak silat yang muncul di masyarakat termasuk di provinsi Lampung. Di desa Labuhan Ratu Lampung Timur Lampung terdapat perguruan Pencak Silat yang berkembang di masyarakat Lampung *Pepadun* khususnya *Abung Siwo Mego*. Masyarakat Lampung *Pepadun Abung Siwo Mego* menyebutnya dengan *Kuttau*. Di dalam pencak silat (*Kuttau*) tidak hanya mengandung unsur bela diri saja tetapi juga mengandung unsur estetikanya. Sebagai bentuk unsur estetis yang terdapat di dalam *Kuttau* di Desa Labuhan Ratu yakni terdapat Kembang Pencak atau yang sering disebut Tari Pedang.

Tari Pedang sebagai manifestasi dari seni beladiri *Kuttau* Lampung, secara gerak dan filosofinya tingkat maskulinnya lebih dominan. Hal ini juga yang mungkin membuat perguruan ini hanya beranggotakan kaum laki-laki saja. Dari segi filosofi orang Lampung yang mengkonstruksi kaum perempuan sebagai makhluk yang lemah dan hanya pantas berada di rumah, ini adalah salah satu produk dari paham patriarki. Selain dari seni beladiri yang tidak ada kaum perempuannya, tarian yang ditarikan kaum perempuan Lampung juga sangat dibatasi. Salah satu contoh tariannya yakni Tari Cangget, yang tidak boleh sama sekali mengangkat tangan melebihi bahu, karena dianggap tidak layak, hal-hal semacam ini sangat dipengaruhi oleh rejim kebenaran yang menentukan antara yang normal dan tak normal⁷.

Dari contoh yang disebutkan jelas bahwa Tari Pedang merupakan manifestasi dari seni beladiri *Kuttau*

Lampung dan Seni dapat dipahami sebagai sistem penandaan dan pemaknaan (*system of signification*) yang spesifik. Ketika dianalisis maka ada hubungan antara Tari Pedang yang berkembang di masyarakat Lampung *Pepadun Abung Siwo Mego* khususnya di Kabupaten Lampung Timur dengan keanggotaan dari PPSKL yang hanya beranggotakan kaum laki-laki saja. Dengan kata lain maskulinitas hegemonik dalam Tari Pedang sangat erat hubungannya dengan keanggotaan PPSKL yang hanya beranggotakan kaum laki-laki itu, karena Lampung merupakan penganut paham patriarki yang cukup kuat, dan pandangan tentang bahwa laki-laki yang 'normal' dan sejati adalah laki-laki yang *macho*, sehingga kaum laki-laki Lampung *Pepadun Abung Siwo Mego* khususnya, terhegemoni dengan konstruksi semacam ini. Meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa kaum perempuan juga terhegemoni dengan pandangan bahwa seorang perempuan Lampung yang baik adalah yang feminin, anggun dan lemah lembut dan tentu saja bukan perempuan Lampung yang ikut dalam beladiri dalam hal ini *kuttau* Lampung. Dengan demikian tulisan ini difokuskan pada analisis tentang maskulinitas hegemonik dalam Tari Pedang *Kuttau* Lampung.

Maskulinitas merupakan salah satu nilai yang dekat dalam masyarakat, yang nilai-nilai tersebut seringkali direproduksi dalam sebuah kemasan kesenian yang secara tidak sadar masyarakat telah terhegemoni dengan laki-laki ideal yang dikonstruksi oleh masyarakat kemudian direpresentasikan sesuai dengan perspektif masyarakat Lampung yang notabene menganut

⁷ Wening Udasmoro, *Konstruksi Identitas Remaja dalam Karya Sastra*,

Yogyakarta: Program Studi Sastra Prancis, 2014.

paham patriarki. Untuk itu maka tulisan ini akan mencoba melihat bagaimana representasi maskulinitas hegemonik dalam Tari Pedang *Kuttau* Lampung. Alasan pemilihan objek tari Pedang *kuttau* Lampung, karena dalam Tari Pedang tersebut merepresentasikan sosok laki-laki yang dianggap maskulin berdasarkan pertimbangan anggota *Kuttau* Lampung yang seluruhnya kaum laki-laki dan gerakan-gerakan yang diambil dari gerakan beladiri yakni dari jurus *kuttau* itu sendiri.

Rumusan Masalah

Salah satu permasalahan tentang maskulinitas adalah tentang konstruksi maskulinitas itu sendiri, maskulinitas seringkali dinilai sebagai sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap laki-laki, sehingga ketika seorang laki-laki tidak dapat memenuhi standar yang telah ditetapkan maka laki-laki tersebut dianggap sebagai laki-laki yang tidak sejati. Konstruksi tersebut menjadi begitu kuat tertanam dalam benak masyarakat ketika elemen-elemen hasil dari konstruksi tersebut terdapat dalam masyarakat. Salah satunya yakni melalui kesenian yang berkembang dalam masyarakat tersebut, oleh karena itu rumusan dalam tulisan ini adalah “Bagaimana representasi maskulinitas hegemonik dalam seni beladiri Tari Pedang *kuttau* Lampung?” Untuk mengartikulasi pentingnya suatu pemahaman tentang representasi maskulinitas hegemonik yang berkembang dalam sosio-kultural masyarakat Lampung saat ini khususnya, yang dapat dilihat atau direpresentasikan dalam seni beladiri yakni Tari Pedang.

Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang representasi maskulinitas hegemonik dalam seni bela diri Tari Pedang *kuttau* Lampung, untuk memahami secara sosial-kultural apa yang melatarbelakangi maskulinitas hegemonik dalam Tari pedang *kuttau* Lampung dan maskulinitas hegemonik berkaitan erat dengan rejim-rejim atau pengaruh tokoh yang berkuasa secara sosial, politi dan kultural yang hadir melalui kesenian khususnya seni beladiri Tari Pedang *Kuttau* Lampung.

PEMBAHASAN

Ada banyak konsep mengenai representasi namun dalam tulisan ini berfokus pada istilah representasi yang menggambarkan kenyataan yang tidak sebenarnya, sebagaimana yang diungkapkan Burton bahwa konsep representasi merujuk kepada cara-cara media dalam memberikan makna terhadap kelompok-kelompok budaya, mengkonstruksi identitasnya dan memberikan berbagai makna kepada produk-produk yang digunakan oleh kelompok tersebut⁸. Hal ini menandakan bahwa secara teknik, media memiliki kemampuan tertentu dalam untuk menghadirkan realitas sekaligus memakainya. Dengan demikian apa yang direpresentasikan kepada kita melalui media pada dasarnya adalah makna yang dipahami dunia versi media. Dalam hal ini media yang dimaksud adalah media penyampai (‘penjangkit’) maskulinitas hegemonik dalam masyarakat Lampung *Pepadun Abung Siwo Mego* yakni seni beladiri *kuttau* yang

⁸ Grame Burton, yang Tersembunyi dibalik Media: Pengantar pada Kajian

Media, Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra, 2008.

termanifestasi dalam Tari Pedang. Tari Pedang adalah seni beladiri yang dipertunjukkan di ruang publik seperti di jalan raya pada saat acara seremonial seperti ngarak atau tempat-tempat yang memang disaksikan oleh masyarakat umum secara luas.

Stuart Hall juga mengungkap hal yang senada, Hall menyatakan bahwa representasi hanya mendasarkan diri pada realitas yang direpresentasikannya bukan pada realitas utuh dari realitas yang sesungguhnya⁹. Lebih lanjut Hall mengungkapkan bahwa representasi merupakan sistem dimana semua objek, manusia dan peristiwa dihubungkan dengan satu konsep atau representasi mental. Dalam hal ini seni beladiri Tari Pedang *kuttau* Lampung masuk dan melekat kuat dalam diri manusia Lampung, semakin kuat karena terrepresentasi melalui mental manusia itu sendiri dalam hal ini berkaitan dengan paham patriarki. Pendapat ini juga diperkuat oleh Geertz yang mengungkapkan bahwa pencak silat bukan hanya bentuk seni saja tetapi juga merupakan sistem pertahanan diri yang praktis dan suatu bentuk latihan rohani¹⁰. Sebagai contoh disertasi yang ditulis oleh Suryo Ediyono yang berjudul “Beladiri Pencak Silat dalam Pembentukan Konsep Diri Manusia Jawa :: Kajian Beladiri Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terate”, yang menunjukkan bahwa seni beladiri pencak silat berpengaruh dalam pembentukan konsep diri suatu

masyarakat dalam dalam ini masyarakat Jawa. Tentu saja ketika menganalisis fenomena yang terjadi di masyarakat Lampung khususnya Lampung *Pepadun Abung Siwo Mego* masalah semacam ini juga timbul, walaupun memang tidak sama persis tetapi hal ini menunjukkan kemiripan, dan bukti bahwa seni beladiri pencak silat berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri pada masyarakat Lampung juga. Namun hal ini tidak hanya berdampak positif tetapi juga berdampak terhegemoninya masyarakat Lampung tentang konstruksi masyarakat yang terus menerus keliru. Ketika suatu kesenian berpengaruh terhadap pembentukan mental diri seseorang bukan berarti mendominasi bahkan memarginalkan kelompok yang lainnya. Dengan anggapan bahwa laki-laki yang sejati yang normal secara konstruksi masyarakat yang sangat dipengaruhi oleh rejim kebenaran adalah seorang laki-laki yang *macho* dalam hal ini kaitannya dengan beladiri maka lama-kelamaan hal tersebut akan terjadi proses pembiasaan atau *Habituation Process*¹¹. Dalam proses pembiasaan ini tentu saja tidak hanya berhenti menjadi sesuatu yang biasa saja tetapi tentu saja akan melahirkan sesuatu yakni pandangan tentang sosok seorang laki-laki yang maskulin itu seperti apa. Maskulinitas hegemonik merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam sosio-kultural masyarakat, pemahaman tersebut tertanam dalam suatu budaya yang mengikat masyarakat. Bagaimana

⁹ Stuart Hall, *The Work Studies: Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008, hal. 9.

¹⁰ Clifford Geertz, *The Religion of Java: Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa*, Penerjemah Aswab

Mahasin, Jakarta: Pustaka Jaya, 1983. Hal. 214.

¹¹ Bourdieu, *Outline of Teori of Practice*, dalam Wening Udasmoro, *Sastra Anak dan Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Program Studi sastra Prancis, 2012. Hal 39

sosok seorang laki-laki menjadi dominan dalam hubungan interaksi sosialnya dengan laki-laki yang lain, dampaknya tentu melahirkan sesuatu.

Tari Pedang juga identik dengan maskulinitas dan selalu identik dengan kaum laki-laki. Hal ini juga yang menghegemoni pemuda Lampung untuk menjadi anggota *Kuttau* Lampung, karena anggapan tentang laki-laki yang normal yang sejati terepresentasi dalam Tari Pedang yakni laki-laki yang kuat secara fisik, mempunyai bentuk tubuh yang proporsional, tegas, dan dapat melindungi dengan kata lain laki-laki yang *macho*. Menurut pandangan kita (*common sense*) awalnya bahwa urusan tubuh hanya urusan perempuan namun ternyata urusan tubuh juga menjadi urusan laki-laki, karena tubuh yang *macho* juga tidak didapatkan begitu saja tanpa usaha. Salah satu usaha yang dilakukan laki-laki untuk mendapatkan tubuh yang *macho* adalah dengan olahraga dalam hal ini juga beladiri. Karena *macho* menjadi salah satu kriteria yang harus dimiliki oleh seorang laki-laki agar dapat disebut sebagai laki-laki yang ideal. Dengan demikian melalui Tari Pedang yang dapat sering dilihat masyarakat secara umum khususnya di Lampung citra-citra ideal laki-laki yang *macho* yang dianggap ideal terus menerus dikonstruksi dan ditanamkan serta disosialisasikan. Tentu saja hal ini tidak lepas dari pengaruh rejim kebenaran yang mengkonstruksi semua itu. Dari zaman ke zaman melalui banyak media penyampai informasi baik secara verbal maupun secara praktis, dogma-dogma tentang sesuatu yang dianggap baik, ideal dan normal terus diwariskan. Sebagai contoh berdasarkan cerita para leluhur orang Lampung tentang sosok Truna

Jaya yakni pendiri dari perguruan *kuttau* Lampung penggambarannya adalah dia seorang laki-laki yang kuat, tangguh, pembela yang lemah, penyayang keluarga, dan semua hal-hal yang baik, merupakan mengikat yang sulit lepas dari masyarakat yang memang menganut paham patriarki, sehingga *kuttau* Lampung begitu lekat dengan laki-laki dan membuat seluruh anggotanya adalah laki-laki. Namun meski demikian laki-laki *macho* yang heteroseksual tentu saja bukanlah satu-satunya maskulinitas hegemonik yang terkandung dalam tari Pedang *kuttau* Lampung atau yang berkembang dalam masyarakat secara umum, seperti laki-laki bertoseksual dan jenis-jenis lainnya juga merupakan maskulinitas hegemonik yang cukup kuat.

PENUTUP

Diantara berbagai mitos-mitos yang selama ini hadir dalam persepsi kita mengenai sebuah realitas. Mitos mengenai gender dan identitas seksual merupakan salah satu mitos yang dianggap paling alamiah dan dianggap sebagai sesuatu yang *given* dan *taken for granted* bukan hasil dari konstruksi sosial. Jika berbicara tentang pandangan yang kurang tepat ini mengacu pada maskulinitas yang sering dianggap hanya mendominasi kaum perempuan saja. Tanpa melihat lebih dalam bahwa dalam dunia laki-laki juga banyak menyimpan permasalahan. Yang ternyata maskulinitas tidak hanya mendominasi kaum wanita saja tetapi juga kaum laki-laki itu sendiri. Dengan demikian maskulinitas terbagi menjadi dua yaitu maskulinitas dominan dan maskulinitas subordinat. Kelompok maskulinitas dominan disebut dengan maskulinitas hegemonik. Secara

sederhana maskulinitas hegemonik adalah bentuk-bentuk ideal seorang laki-laki yang dikonstruksi masyarakat. Reproduksi tersebut salah satunya dilakukan melalui kesenian. Seni beladiri adalah salah satu contoh kesenian yang tingkat maskulinitasnya tinggi. Oleh sebab itu kita dapat melihat citra-citra ideal tentang seorang laki-laki pada masyarakat Lampung khususnya Lampung *Pepadun Abung Siwo Mego* yakni pada seni beladiri yang berkembang yakni tari Pedang *Kuttau* Lampung. Dalam tari Pedang maskulinitas hegemonik direpresentasikan dengan gerakan-gerakan yang diambil dari jurus *Kuttau* yang *basicnya* adalah beladiri. Dengan mengikuti latihan *Kuttau* ini secara rutin maka laki-laki yang dianggap ideal adalah laki-laki yang kuat, gagah, dan mampu melindungi (secara fisik). Dengan demikian representasi maskulinitas hegemonik dalam Tari Pedang *Kuttau* Lampung, yaitu metroseksual yang artinya seorang laki-laki harus merawat tubuhnya dengan berolahraga ditunjukkan dengan perut yang *sixpack* stamina, dan heteroseksual. Apa yang direpresentasikan dalam Tari Pedang *Kuttau* dan bentuk-bentuk maskulinitas tersebut seringkali menghegemoni laki-laki itu sendiri dan dipahami sebagai sebuah standar yang harus dipenuhi seorang laki-laki sejati. Ketika seorang laki-laki tidak memenuhi standar itu maka tidak digolongkan dalam laki-laki sejati. Hal ini menandakan bahwa pada dasarnya laki-laki yang tidak memenuhi standar tersebut terhegemoni oleh konsep tentang maskulinitas itu sendiri yang lahir dari ideologi patriarki. Begitu banyak pesan, tanda dan makna yang terdapat dalam Tari Pedang *Kuttau* Lampung,

namun saya baru memberikan sedikit gambaran tentang analisis tentang maskulinitas hegemonik berdasarkan hasil observasi, wawancara dan sebagai penikmat tari Pedang *kuttau* Lmapung itu sendiri. Dari paparan yang telah saya sampaikan di atas saya ingin menunjukkan bahwa Tari Pedang *kuttau* Lampung sebagai bentuk maskulinitas hegemonik yang berkembang di masyarakat Lampung *Pepadun Abung Siwo Mego*, yang terepresentasikan melalui media Tari Pedang *kuttau* lampung itu sendiri serta terlihat dari tanda-tanda yang ada dalam Tari Pedang tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Burton, Grame., 2008, *yang Tersembunyi dibalik Media: Pengantar pada Kajian Media*, Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra.
- Connel, R.W., 1990, *An iron Man: The Body and Some Contradictions of hegemonic masculinity. In Sport Men and The Gender Order*, Edited by M. Messner and D. Sabo. Champaign, IL: Human Kinetic Books, hal. 83.
- Donaldson, M. *What Is Hegemonic Masculinity? Theory and society*, special issue: masculinities octoer 1993
- Foucault dalam Wening Udasmoro, 2014, *Konstruksi Identitas Remaja dalam Karya Sastra*, Yogyakarta: Program studi Sastra Prancis.
- Geertz, Clifford., 1983, *The Religion of Java: Abangan, Santri, Priyayi dalam Massyarakat*

Jawa, Penerjemah Aswab Mahasin, Jakarta: Pustaka Jaya, Hal. 214.

Giddens dalam Wening Udasmoro, 2012, *Sastra Anak dan Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Program Studi Bahasa Prancis. Hal. 39.

Hall, Suart., 2008, *The Work Studies: Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, hal. 9.

Hanke, Robert. 1992, *redesigning Men: hegemonic masculinity in transition*, dalam steve craig (ed) *Man, masculinity in the media*. Newbury park: sage publication.

Jenkins dalam Udasmoro, Wening., 2012, *Sastra Anak dan Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Program Studi Bahasa Prancis. Hal. 39.

Udasmoro, Wening, 2014, *Kontruksi Indentitas Remaja dalam Karya Sastra*, Yogyakarta: Program Studi Sastra Prancis.

DEVELOPING LANGUAGE ATTITUDES THROUGH DRAMA PERFORMANCE

Ingatan Gulö¹, Dina Amelia²

^{1,2}Universitas Teknokrat Indonesia

*Corresponding author, email: ¹atan@teknokrat.ac.id,

²amelia.dina@teknokrat.ac.id

Abstract: *Developing Language Attitudes through Drama Performance.* This paper addresses theoretical reasons why involving students in a play is one of effective ways to develop positive language attitudes. Globalization and development in technology encourages good attitudes towards popular languages in one hand but discourages them towards local languages in the other. Increasing necessarily better attitudes towards Indonesian local languages is thus the underlying aim of writing this paper. Relevant thoughts, ideas, and theories are presented and supported by information obtained from implementing them in teaching and learning processes. The above proposed idea is elaborated in the paper in its relation to how it contributes linguistically to the development of language attitudes.

Keywords: *Drama, language attitudes, linguistics, vernacular*

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

INTRODUCTION

Language maintenance has been one of practical efforts to preserve languages (Ladegaard, 2000; Coronel-Molina, 2009; Cohn, 2014). Students are one of groups of the society that are reluctant to speak local languages.

Studies have been conducted to solve this in order to change negative language attitudes with positive ones.

It is important to develop positive attitudes about Indonesian local languages as it is a part of character building. This should be a part of teaching learning process even from earlier stages in school like emphasized by some researchers (Üstündağ, 1997; Marini, 2017). Those studies show that language attitude is necessary to have and is a part of character building that students

need to go through. Further, According to Agung, attitude, value, and moral are parts of character building in social studies (Agung, 2011). This paper aims to underline the importance of drama in building language attitude in relation to the background that has been mentioned above.

LANGUAGE ATTITUDES

There are two main attitudes towards languages that are common among young generation. First, there is a positive attitude. Second, there is a negative one. These two, however, are far from expectation as the first is for foreign languages and the latter for local languages.

It is common to see young people greeting each other using popular languages like English, Korean, Thai, and other language (Ladegaard, 2000; Dewi and Setiadi, 2018). Korean and Thai might not be as famous as English and other international languages but the fame of Korean and Thai movies have contributed to the spread of these two languages among people who love watching Korean or Thai movies.

In contrary, young people are becoming less interested in Indonesian languages (Nabi, 2011; Cohn and Ravindranath, 2014; Dewantara, 2018). This can be seen in the number of young people using Indonesian local languages. More young people are speaking foreign languages than local languages in public. Those who are studying English language in university level, for example, prefer to speak English in the public than a local language.

What is alarming is that this is absolutely not supportive to both government's effort to promote local languages and Indonesian linguists to

maintain the Indonesian linguistic heritage.

Having positive attitudes about foreign languages especially when one is learning them, however, is not regarded as something negative here. It was found, for examples, that Indonesian English teachers have very favorable attitude towards the English language. This means that they have positive acceptance towards the use and existence of the English language (Syaiful and Widodo, 2018). This kind of attitudes do not make the teachers or in this case, foreign language learners, ignore their local languages or mother tongues.

DRAMA PERFORMANCE

Moving to another topic raised in this paper, drama performance has its own merit when it comes to promoting local wisdom and language attitude.

There are main aspects of a drama or play that are very essential. First, the enactment of a drama makes it possible for the actors to fully comprehend and experience both major and minor themes being emphasized. Second, its written dialogues are very effective to gain linguistic advantages such as cultural terms and even local languages. Third, it provides chances to promote values. Fourth, as it is performed on stage, it becomes a tourism attraction potential to globalize the local. Fifth, it develops the actors' attitudes and characters like collaboration collective awareness among themselves and other people working for the success of the drama.

This is why Shraiber and Yaroslavova conclude from the research they conducted that drama techniques may be regarded as a means to acquire linguistic and non-linguistic competences valuable for

learner's future professional sphere. Drama according to them, can be used to teach grammar, pronunciation, vocabulary, inter-cultural aspects, and so called soft skills such as presentation competence, teamwork skills and self-management. They can create memorable and practice-oriented learning experiences that improve learners' linguistic competence, employability and also personal development (2016).

LANGUAGE ATTITUDES AND DRAMA

How are the two related? Answer to this question relies on the aspects of drama itself.

First, through a drama performance, cultural terms and local language's vocabulary items are exposed to the students. They are linguistically knowledgeable as words and concepts are introduced to them.

Second, the students or in this case the actors have chances to use and repeat those vocabulary items contained in the drama. This is because of repetition of the lines and acts as they practice the drama more and more. This is in line with what is underlined by Cawthon as the result of investigating students' engagement through drama. She concluded that drama takes on the challenging, broad concepts of "authentic instruction" and "student engagement" and attempts to operationalize them into measurable outcomes within the classroom environment (Cawthon, 2011).

Third, it is crucial to note here that their practice of those terms and words from local languages are more in real situation than just a merely theoretical study of a language.

Forth, along with this real situation practice of a language, the

students also understand and become familiar of local wisdom and values semantically contained in the words. Among examples are the Batak kinship terms *tulang* 'uncle'. In its cultural use this word goes much farther than its English translation *uncle* in meaning and cultural content.

Fifth, in addition to those four important aspects above, the students have access to use and speak those words in public. Compared to a language study being limited in a classroom setting, students can gain their own courage to use languages in public.

The use of drama is also emphasized by Shraiber and Yaroslavova (2016) in their writing *Drama Techniques in Teaching English as a Second Language to University Students*. It is explained in the article that through a play, students have the chances to obtain a lot of valuable lessons including conversation skills, nonverbal communication through mime, gestures, facial expressions, and body posture, awareness of otherness, self-awareness, creativity, and social skills.

According to the Center for Curriculum Redesign in Massachusetts, there are six character qualities that are considered essential to integrate in curriculum. Those six are mindfulness, curiosity, courage, resilience, ethics, and leadership (Center for Curriculum Redesign, 2015), all of which are considered here to be supported by drama practices.

This is also in line with what is proposed by Wiyaka *et al.* some simple and popular stories can be made into simple mini drama scripts that can be used as drama scenarios to be performed by the students. Teacher's creativity is needed in providing the materials which are easy

to play in the classroom. The conclusion suggests that teachers can cultivate character values to students through mini drama performance, indirectly as hidden curriculum content (Wiyaka *et al*, 2017).

CONCLUSION

It has been pointed out that young people especially students are less motivated in maintaining their local languages. One of effective ways to handle this matter is the use of drama in order students have more chances not only to study the language but also to live with it and speak it in public. This, however, will be not be effective without deliberate effort to fill the drama script and dialogues with cultural terms and local languages' vocabulary items.

REFERENCES

- Agung, Leo. 2011. Character Education Integration in Social Studies Learning. *International Journal of History Education*, 12 (2): 392-403.
- Cawthon, Stephanie W. et al. 2011. Activating Student Engagement through Drama-Based Instruction. *Journal for Learning through the Arts*, 7(1): 1-29.
- Center for Curriculum Redesign. 2015. *Character Education for the 21st Century: What Should Students Learn?* Massachusetts: Center for Curriculum Redesign.
- Cohn, Abigail C. and Maya Ravindranath. 2014. Local Languages in Indonesia: Language Maintenance or Language Shift. *Linguistik Indonesia*, 32 (2): 131-148.
- Coronel-Molina, Serafin M. 2009. Definitions and Critical Literature Review of Language Attitude, Language Choice & Language Shift. *Monograph*, 2009.
- Dewantara, I Putu Mas. 2018. Text Attributed with Language Attitude in Indonesian Language Instruction as the Efforts to Knit Nationalism in a Frame of Diversity. *SHS Web of Conferences*, 42: 2018.
- Dewi, Udiana Puspa and Criscentia Jessica Setiadi. 2018. Language Attitude and Language Choice in Bilingual Academic Learning Environment. *Lingua Cultura*, 12(4): 369-373.
- Ladegaard, Hans J. 2000. Language Attitudes and Sociolinguistic Behaviour: Exploring Attitude-Behaviour Relations in Language. *Journal of Sociolinguistics*, 4(2): 214-233.
- Marini, Arita. 2017. Character Building through Teaching Learning Process: Lesson in Indonesia. *International Journal of Sciences and Research*, 73(5): 177-182.
- Nabi, Mohammed Nurun. 2011. Parents: Teachers' Collaboration in Building Students' Positive Manner. *International Seminar on Character Building in Instruction*. 2011.
- Saiful, Jepri Ali and Pratomo Widodo. 2018. Indonesian English Teachers' Language Attitude towards the English Language. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 165: Atlantis Press.
- Shraiber, E.G. and E. N. Yaroslavova. 2016. Drama Techniques in Teaching English as a Second Language to University Students. *Educational Sciences*, 8 (1): 59-65.

- Üstündağ, Tülay. 1997. The Advantages of Using Drama as a Method of Education in Elementary Schools. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13: 1997.
- Wiyaka, Siti Lestari, and Dias A. Susanto. 2017. Incorporating Character Values in English Class through Mini-drama Performance. *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan dan Budaya*, 7(2): 179-189.

**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*

PENDAHULUAN

Suatu negara mampu untuk berkembang secara mandiri apabila jumlah wirausahawan di negara tersebut minimal 2 persen dari total jumlah penduduk. Berdasarkan data BPS saat ini, jumlah wirausahawan di Indonesia hanya sebesar 0,24 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Program pemasaran termasuk ke dalam salah satu jurusan yang paling diminati, setelah pariwisata dan

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Setelah belajar selama tiga tahun disekolah, lulusan peserta didik di SMK diharuskan dapat menghadapi tantangan global dan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi. Lulusan SMK untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun masa yang akan datang dalam lingkup keahlian dalam pemasaran. Berberapa

permasalahan yang ada pada saat ini disalah satu SMK di Kota Metro yaitu: (1) Proses belajar mengajar kecenderungannya tidak memberikan daya rangsang bagi peserta didik untuk merubah paradigma berpikirnya; (2) Implementasi kurikulum yang cenderung teoritis. Sehingga pada akhirnya peserta didik dibawa kepada suatu penafsiran pengetahuan secara teoritis pula; (3) Karakter peserta didik SMK masih belum optimal seperti mandiri dan bertanggungjawab; (4) Hasil belajar peserta didik yang masih rendah.

Lulusan peserta didik dapat menjadi seorang *Cyberpreneur* diberbagai bidang yang diinginkan. Menurut (Rahmawati, 2017) *Cyberpreneurship* adalah suatu langkah atau cara untuk mempromosikan suatu barang atau jasa melalui teknologi internet. Dalam hal ini usaha dan bisnis yang dipromosikan menggunakan brosur elektronik yang dikenal dengan *homepage* pada situs internet.

Dengan adanya implementasi *Cyberpreneurship* yaitu suatu langkah atau cara untuk mempromosikan suatu barang/ jasa melalui teknologi internet. Menurut (Mamat, 2018) menunjukkan bahwa *Cyberpreneurship* memiliki potensi besar untuk mendorong pertumbuhan ekonomi globalisasi, terutama di negara-negara berkembang serta menjadi elemen penting untuk *cyber* dalam usaha baru teknologi bisnis.

Dalam hal ini usaha dan bisnis yang dipromosikan menggunakan brosur elektronik yang dikenal dengan *homepage* pada internet yang didalamnya terdapat karakter *Entrepreneur*. Dalam penelitian Ghani (2017) menyatakan bahwa pemilik bisnis *Cyberpreneurship* dapat melakukan kegiatan *e-commerce* menggunakan aplikasi dan memanfaatkan teknologi untuk memudahkan dalam kegiatan pemasaran yang dilakukan. *Cyberpreneurship*

sebagai kiat-kiat untuk mencari peluang bisnis dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia di internet untuk menambah wawasan peserta didik terhadap dunia kewirausahaan serta memotivasi mereka untuk ikut terlibat langsung dalam dunia wirausaha sebagai *Entrepreneur* muda yang tangguh, sehingga mereka dapat ikut berkontribusi dalam meningkatkan perekonomian negara Indonesia. Definisi wirausahawan menurut (Mas'ud, 2014) adalah orang yang bertanggung jawab dalam menyusun, mengelola dan mengukur risiko bisnis, memiliki sifat kreatif dan inovatif, selalu mengembangkan diri dengan penemuan baru. Berkomunikasi dengan konsumen untuk menerima pesanan, menganalisa pesanan, menyatakan kesiapan mengerjakan pesanan, melakukan *quality control* dan menyerahkan pesanan kepada konsumen adalah pembelajaran yang nyata dan sangat baik dalam proses peningkatan sikap atau karakter berwirausaha (Suryana & Bayu, 2015).

Dalam mengatasi hal tersebut, diperlukan suatu upaya perbaikan proses pembelajaran dengan merancang studi penilaian *enterpreneurship* untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar peserta didik yaitu selain menguasai konten matematika. Sedangkan Hisrich & Peters (dalam Mursid, 2017) menyatakan bahwa *entrepreneur* atau wirausaha adalah merupakan proses menciptakan sesuatu yang berbeda dengan mengabdikan seluruh waktu dan tenaganya disertai dengan menanggung resiko keuangan, kejiwaan, sosial, dan menerima balas jasa dalam bentuk uang dan kepuasan pribadinya. Peserta didik juga perlu memiliki kebiasaan berpikir matematis yang tangguh, ulet, dan bersedia berinteraksi dengan orang lain yang akan mendukung tujuan pembelajaran matematika dalam aspek afektif.

Matematika *realistic* membantu peserta didik untuk melihat hubungan erat antara pengetahuan konseptual matematika pada situasi nyata disekitar dan pengetahuan prosedural matematika. Hal ini yang membantu mereka untuk mempelajari konsep-konsep matematika lainnya. Menurut (Wicaksono & Vahlia, 2018) peserta didik dapat menggunakan pembelajaran *realistic* sebagai sarana atau sumber pembelajaran untuk memahami persoalan matematika yang sedang dihadapinya. Dunia nyata tidak hanya berarti benda nyata atau lingkungan nyata peserta didik namun lebih dari itu pemaknaan *realistic* juga mencakupi pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Menurut Muzzakir (2014) menyatakan bahwa proses pengembangan konsep-konsep dan ide-ide matematika dimulai dari dunia nyata dan akhirnya dikembalikan ke alam nyata.

Implementasinya berupa pembuatan produk *sintaks*, silabus dan bahan ajar yang mendukung peserta didik agar terjun ke dunia kewirausahaan. Selain itu, dapat melihat dan mengetahui secara langsung dinamika dalam dunia *entrepreneur* serta meningkatkan karakter dan hasil belajar peserta didik SMK jurusan pemasaran dan bisnis. Hasil penelitian (Fitriati & Hermiati, 2010) menyatakan bahwa karakter yang baik pada siswa merupakan salah satu hal yang penting dalam membentuk jiwa kewirausahaan.

Spesifikasi khusus dalam penelitian ini yaitu menerapkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bidang *Entrepreneur* dengan memanfaatkan teknologi.

METODE

Untuk mengetahui pengaruh model *Cyberpreneurship* terhadap karakter peserta didik, penulis telah melakukan penelitian dengan menggunakan metode

quasi experimental research atau penelitian kuasi eksperimen dimana pada kelas eksperimen diterapkan model *Cyberpreneurship* sementara di kelas kontrol diberikan metode pembelajaran yang biasa diterapkan guru setempat, yaitu model pembelajaran Ekspositori. Dalam penelitian kuasi eksperimen ini, penulis yang sekaligus peneliti berperan sebagai observer yang mengamati seluruh tahapan aktivitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan peserta didik. Penelitian ini dilakukan di salah satu SMK di Kota Metro, pada peserta didik Jurusan Bisnis dan Manajemen. Kedua kelas ini dipilih karena memiliki karakteristik sama rendahnya (setara) dibandingkan kelas-kelas lainnya di sekolah ini. Kelas XI BP 1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang digunakan sebagai kelas eksperimen. Adapun kelas X BP 3 dengan jumlah peserta didik 34 orang digunakan sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan desain penelitian Desain yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi *posttest-only design* sesuai dengan yang dikemukakan Creswell (2012:310). Observasi dengan melihat peserta didik yaitu karakter mandiri dalam mengerjakan soal serta bertanggung jawab dalam mengumpulkan tugas. Observasi dimaksudkan untuk mengamati karakter peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran. Penilaian karakter peserta didik dilakukan dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan fakta yang diamati.

Bentuk soal tes yang digunakan berbentuk soal *essay* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Instrumen tes ini digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Sebelum diberikan kepada para peserta didik dimana penelitian dilakukan, alat tes tersebut divalidasi terlebih dahulu dengan cara diberikan kepada peserta didik di SMK

lain yang memiliki karakteristik yang relatif sama dengan para peserta didik yang diteliti oleh penulis. Alat tes yang telah divalidasi diberikan kepada para peserta didik, baik yang ada di kelas eksperimen maupun yang ada di kelas kontrol.

Melaksanakan tes awal untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik Aritmatika. Menurut (Vahlia, 2013) Metode tes digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar matematika siswa. Setelah itu, diajarkan kepada peserta didik maka akan dilaksanakan *posttes* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik diobservasi bagaimana karakter peserta didik yang terbentuk tiap pertemuan oleh observer yang berjumlah 2 orang yakni salah seorang guru dan teman sejawat peneliti. Karakter yang di observasi adalah disiplin, jujur, percaya diri, kerja keras, bertanggung jawab, cinta ilmu, rasa ingin tahu, dan mandiri.

Hasil yang diperoleh dari kedua tes dari kedua kelas selanjutnya diolah. Pertama diolah dengan menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah distribusi data tersebut normal atau tidak. Selanjutnya diolah dengan uji homogenitas untuk kepentingan akurasi data dan keterpercayaan terhadap hasil penelitian. Kemudian dilakukan uji beda (uji-t) untuk mengetahui perbedaan yang signifikan secara statistik. Selanjutnya dilakukan perhitungan skor gain yang diperoleh dari selisih skor tes awal (*pre test*) dengan skor tes akhir (*post test*). Perhitungan terakhir yaitu dengan melakukan pengujian hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah ada atau tidak adanya perbedaan karakter dan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas control.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Interpretasi Kemampuan Hasil Belajar Matematika. Berdasarkan Tabel 1, ternyata rata-rata dari kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *cyberpreneurship* berbasis *realistic* yaitu 78,50, hal ini berarti sampel memiliki kemampuan hasil matematika baik. Sedangkan rata-rata dari kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 67,75, hal ini berarti sampel memiliki kemampuan hasil matematika cukup baik.

Tabel 1. Hasil Uji Interpretasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Test Akhir

Kelas	Rata-rata	Keputusan Uji
Kelas Eksperimen	78,50	Baik
Kelas Kontrol	67,75	Cukup Baik

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis dari analisis data kemampuan hasil matematika siswa. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *t-test* dua sampel tidak berkorelasi, yaitu uji kesamaan dua rata-rata. Sebelum melakukan uji *t-test* maka dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji *Liliefors* untuk kedua sampel. Berikut adalah hasil perhitungan uji normalitas pada kedua sampel.

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas kemampuan hasil matematika dari masing-masing sampel ternyata L_{hitung}

$< L_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan masing-masing sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan menggunakan uji *Bartlett* homogenitas dilakukan dengan menggunakan data hasil tes kemampuan kognitif untuk mengetahui apakah kedua sampel kelas homogen atau tidak. Berikut adalah hasil perhitungan uji homogenitas pada kedua sampel yang disajikan pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3, ternyata harga $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel mempunyai varians yang homogen.

Setelah data kemampuan hasil matematika siswa telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis akhir dengan menggunakan Uji -t. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Cyberpreneurship* berbasis *realistic* terhadap kemampuan hasil belajar matematika siswa SMK pada aritmatika. Berikut adalah hasil perhitungan uji-t pada sampel.

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji kesamaan dua rata-rata kemampuan hasil matematika dari masing-masing sampel ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan hasil matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *cyberpreneurship* berbasis *realistic* dengan rata-rata kemampuan hasil matematika siswa yang

menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji perbedaan dua rata-rata kemampuan hasil matematika dari masing-masing sampel ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan hasil matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *cyberpreneurship* berbasis *realistic* lebih tinggi dari rata-rata kemampuan hasil matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil pretes untuk kelas eksperimen dengan nilai rata-ratanya 43,43 dan kelas kontrol nilai rata-ratanya 46,26. Setelah pretes kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen diajarkan menggunakan model *cyberpreneurship* integrasi karakter dan kelas kontrol digunakan model pembelajaran ekspositori. Pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan menjelaskan materi, memberikan contoh dan memberikan soal untuk dikerjakan. Namun pembelajaran di kelas kontrol kurang efektif karena pembelajaran hanya terjadi satu arah dan berpusat pada peneliti. Hal ini membuat suasana pembelajaran yang pasif, dimana peserta didik cenderung tidak aktif dan hanya sebagian peserta didik saja yang fokus mengikuti pembelajaran sedangkan yang lainnya tidak. Dalam pelaksanaan model konvensional kesulitan yang dihadapi adalah kondisi kelas yang tidak kondusif.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Tes Akhir

No	Kelas	n	L _{hitung}	L _{tabel}	Keputusan Uji
1.	Eksperimen	36	0,1330	0,1477	H_0 diterima
2.	Kontrol	34	0,1370	0,1519	H_0 diterima

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Tes Akhir

No	Kelas	Rata-rata	χ^2_{hit}	χ^2_{tab}	Keputusan Uji
1	Eksperimen	78,50	0,2073	3,877	H ₀ diterima
2	Kontrol	67,75			

Tabel 4. Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata Data Kemampuan Hasil Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	n	n _{n-1}	t _{hit}	t _{tab}	Keputusan Uji
Eksperimen	36	35	2,90	1,89	H ₀ di tolak
Kontrol	34	33			

Tabel 5. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Kemampuan Hasil Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	n	n _{n-1}	t _{hit}	t _{tab}	Keputusan Uji
Eksperimen	36	35	2,90	1,69	H ₀ di tolak
Kontrol	34	33			

Adapun di kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan terlebih dahulu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari dari materi aritmatika dan kemudian membentuk kelompok diskusi. Setelah itu peneliti menyuruh peserta didik secara berkelompok melakukan percobaan dan mendiskusikan pertanyaan yang disajikan di LKS berbasis *realistic*. Postes dilakukan untuk melihat kemampuan peserta didik setelah pembelajaran. Postes di kelas eksperimen dan kontrol masing-masing dilakukan selama satu jam pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cyberpreneurship* Integrasi Karakter. Hal ini dinyatakan dengan perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *cyberpreneurship* Integrasi

Karakter memperoleh nilai rata-rata 78,50 dan kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata 67,75 dengan peningkatan nilai hasil belajar peserta didik sebesar 10,75%. Rendahnya rata-rata kelas kontrol disebabkan kendala-kendala yang terjadi di kelas kontrol dengan pembelajaran salah satunya suasana kelas yang tidak kondusif. Selain itu kendala lainnya juga datang dari diri peneliti yang tidak siap terhadap kondisi kelas, sehingga tidak mampu mengkondisikan kelas menjadi kondusif. Kondisi kelas yang tidak kondusif ini disebabkan kurangnya kesiapan peneliti dalam mengatur keadaan kelas. Model pembelajaran *cyberpreneurship* integrasi karakter lebih menekankan pada keaktifan peserta didik untuk memahami konsep yang sulit, mereka saling berdiskusi dengan temannya.

Pada penelitian ini peserta didik juga diberi kesempatan untuk melakukan percobaan dengan bimbingan dari peneliti, peserta didik menjadi lebih aktif dan juga dapat membentuk karakter peserta didik. Karena dengan melakukan percobaan dan diskusi selain membantu peserta didik untuk memahami konsep yang sulit juga menuntut peserta didik kerja keras, disiplin, jujur dan bertanggung jawab, percaya diri, rasa ingin tahu, cinta ilmu dan menuntut peserta didik untuk mandiri dalam melakukan percobaan tersebut. Namun masih banyak kelemahan dalam penelitian ini yakni kurangnya waktu yang tersedia untuk melaksanakan seluruh langkah pembelajaran, sehingga tidak semua kelompok mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi. dan suasana kelas yang tidak kondusif menyebabkan ada peserta didik yang kurang memperhatikan ketika materi pelajaran disampaikan. Selain itu peserta didik yang tidak terbiasa melakukan eksperimen menyebabkan banyaknya waktu yang terbuang ketika peneliti menjelaskan langkah kerja dan membimbing peserta didik. Selain pembelajaran menggunakan model *cyberpreneurship* beberapa perlakuan yang diberikan peneliti pada kelas eksperimen dalam pembentukan karakter ini adalah dengan memberikan motivasi, memberikan penghargaan atas hasil diskusi peserta didik, ternyata mampu menumbuhkan semangat peserta didik untuk melakukan percobaan dan diskusi.

Peneliti juga memberitahukan kepada peserta didik tentang penilaian yang dilakukan, tidak hanya menilai dari tes saja tapi juga dari sikap dan tingkah laku peserta didik serta mengupayakan lebih dekat pada peserta didik. Perlakuan ini hanya diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak mengalami perlakuan ini. Berdasarkan hasil observasi pembentukan karakter

peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pembentukan karakter peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan tiap pertemuannya dibandingkan karakter peserta didik kelas kontrol. Walaupun pembentukan karakter peserta didik mengalami peningkatan tiap pertemuannya namun ada beberapa karakter yang tidak terbentuk secara maksimal yakni diantaranya jujur. Hal ini disebabkan waktu yang digunakan dalam penelitian ini masih sangat kurang karena dalam pembentukan karakter sangat diperlukan waktu yang lama dan banyaknya karakter yang ingin dibentuk sekaligus.

Kesiapan dari peneliti juga mempengaruhi hasil penelitian ini. Yang menjadi kendala peneliti antara lain : 1) ketidakkondusifan suasana kelas, 2) terlalu banyaknya karakter yang ingin diteliti menyebabkan peneliti tidak fokus, 3) kurangnya kesiapan dari diri peneliti, 4) peserta didik yang tidak terbiasa melakukan percobaan menyebabkan banyaknya waktu yang terbuang menjelaskan langkah kerja dan membimbing peserta didik. Untuk mengatasi kendala tersebut dapat dilakukan antara lain, pertama, memberikan nomor urut tiap peserta didik sesuai dengan no urut di absen untuk memudahkan pengamatan observer dan mengurangi karakter yang ingin diteliti agar peneliti dalam melaksanakan pembelajaran. Kedua, menyesuaikan materi diskusi dengan alokasi waktu yang tersedia dengan cara mengurangi ataupun pertanyaan yang berhubungan dengan aspek materi yang sama. Ketiga, mengurangi banyak karakter yang ingin diteliti. Keempat, mempersiapkan diri peneliti baik dari segi materi dan kesiapan menghadapi kondisi kelas yang kemungkinan terjadi.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini yaitu: (1) Terdapat pengaruh model *cyberpreneurship* Integrasi Karakter berbasis *realistic* terhadap hasil belajar peserta didik pada sub materi aritmatika. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Cyberpreneurship* Integrasi Karakter adalah 78,50. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 67,75 (2). Pembentukan karakter peserta didik selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Cyberpreneurship* Integrasi Karakter pada sub materi aritmatika meningkat lebih baik dibandingkan dengan pembentukan karakter peserta didik pada kelas kontrol yaitu sebesar 10,75%.

Saran dalam penelitian ini bahwa: (1) Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran *Cyberpreneurship* Integrasi Karakter dapat meningkatkan pembentukan karakter peserta didik. Untuk itu, diharapkan guru SMK dapat menggunakan pembelajaran ini sebagai alternatif model pembelajaran terutama ketika hendak membentuk karakter peserta didik. (2) Bagi peneliti lanjut yang ingin melakukan penelitian yang sama sebaiknya menyesuaikan alokasi waktu yang ada dengan bahan diskusi kelompok, menyiapkan diri peneliti sebaik-baiknya, memberikan bed nomor urut peserta didik, dan fokus pada satu atau dua karakter saja yang ingin dibentuk untuk memfokuskan diri pada proses pembentukan peserta didik dan juga memudahkan pengamatan observer. (3) Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan menambah waktu penelitian yang cukup lama agar karakter peserta didik benar-benar dapat terbentuk secara keseluruhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Creswell, J. W. 2012. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. University of Nebraska Lincoln.
- Fitriati, R & Hermiati, T. 2010. Entrepreneurial Skills and Characteristics Analysis on the Graduates of the Department of Administrative Sciences. *Journal of Administrative Science & Organization*, 17 (3). (Online), (<http://journal.ui.ac.id/>), diakses 5 January 2019.
- Ghani, A. 2017. Analysis on Factors Influencing Textile Cyberpreneur's Intention to Adopt Cloud-Based m-Retail Application, 124 (2). *Elsevier. 4th Information Systems International Conference 2017, ISICO 2017*. (Online), (<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050917329320>).
- Mamat, dkk. 2018. A Conceptual Development Of Cyberpreneurs Intention Among Higher Education Students. *International Journal Of Digital Information And Wireless Communications (Ijdiwc)*, 8 (3).
- Mas'ud, M. 2014. *Kewirausahaan, Suatu Pendekatan Kontemporer*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Murshid. 2017. Pengembangan Model Pembelajaran Penguatan Vocational Life Skills Mahasiswa Berwawasan Kewirausahaan Di Bidang Teknik Mesin. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7 (1). (Online), (<https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.php/Jpv/Article/View/12653>), diakses 15st of January 2019).

- Muzakir, A. 2014. Analisa Dan Pemanfaatan Algoritma K-Means Clustering Pada Data Nilai Siswa Sebagai Penentuan Penerima Beasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*. Yogyakarta.
- Rahmawati, M. 2017. Pengaruh Penggunaan Cyberpreneurship Sebagai Media Pemasaran dalam Dunia Bisnis. *Jurnal Sistem Informatika*, 6 (1). (Online), (<http://Ejournalab.Com/Index.php/Jsi/Article/View/117>, diakses 20 January 2019).
- Suryana, Y & Bayu, K. 2015. *Kewirausahaan Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Vahlia, I, dkk. 2013. *Ekperimentasi Model Pembelajaran Discovery Dan Group Investigation Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kreativitas Siswa*. *Jurnal FKIP UNS*, 1 (2). (Online), (<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/3494/2429>, diakses 6 January 2019).
- Wicaksono, S. & Vahlia, I. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Dengan Pendekatan RME Berbasis Aplikasi Schoology. *Jurnal Derivat*, 5 (1). (Online), (<http://upy.ac.id/ojs/index.php/mtk/issue/view/154>, diakses 20 January 2019).

**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, No. 25 Serang-
Banten

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

Abstract: *The purpose of this research is to find out information data regarding the development of ICT media-based learning models with power points and their implications for student motivation and learning achievement at AMIK Garut. The method used in this study is an explanatory survey. The population in this study were 2012 AMIK Garut students with information management majors totaling 100 students and informatics engineering majors totaling 102 students making a total of 202 students. The results of this study are as follows: (1) The results of the first hypothesis testing show that $T_{count} (0.675) < T_{table} (1.695)$ with the interpretation that there is no implication of the development of ICT-based learning models with power point on student motivation in AMIK Garut with a level of determination of 1.1% which means there are so many other factors (98.9%) that can have implications for the motivation of students in AMIK Garut in harmony with the level of correlation that is not very significant ($0.109 = \text{very low}$). (2) The results of the second hypothesis testing show that $T_{count} (1.754) > T_{table} (1.695)$ with the interpretation that there are implications for the development of ICT-based learning models with power point on student learning achievement in AMIK Garut but with insignificant correlation numbers ($0.274 = \text{low}$) so the level of determination is only 7.5% which means that in addition to the ICT-based learning factors there are also many other factors (92.5%) which have implications for student achievement in AMIK Garut.*

Keywords: *Perception, ICT media, Motivation, Learning Outcomes*

Abstrak: 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} ($1,754$) $>$ 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

PENDAHULUAN

Perkembangan *Information and Communication Technology (ICT)* atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir ini berjalan sangat cepat sejalan dengan perkembangan teknologi telekomunikasi dan jaringan komputer. Pada tingkat global, perkembangan TIK telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan manusia. Intrusi TIK ke dalam bidang-bidang teknologi lain telah sedemikian jauh sehingga tak ada satu pun peralatan hasil inovasi teknologi yang tidak memanfaatkan perangkat TIK.

Pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan sudah mulai memasyarakat, mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah, sampai ke perguruan tinggi, meskipun variasi dan fokus pemanfaatannya berbeda-beda pada masing-masing institusi yang ada di Indonesia.

Kegiatan pembelajaran mengalami pergeseran terutama pada aspek *learning material* dan aspek *learning method*. Pada aspek materi belajar, produk TI dewasa ini telah memberikan alternatif berupa bahan belajar yang dapat digunakan dan diakses oleh peserta didik yang tidak dalam bentuk kertas, tetapi berbentuk

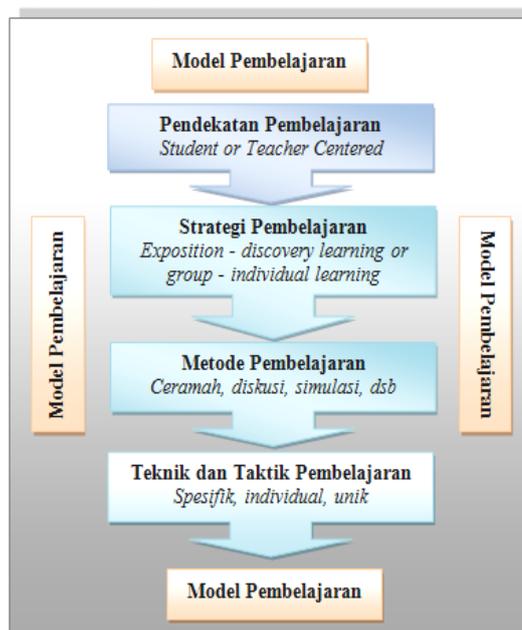
CD, DVD dan Flashdisk (Darmawan, 2011: 54). Dalam aspek *learning method*, komputer tidak hanya dimaknai sebagai ilmu yang harus dipelajari (*computer as science*) tetapi komputer sebagai alat yang membantu untuk mempelajari berbagai materi pelajaran (*computer as tools*) (Darmawan, 2011: 54).

Terminologi teknologi pembelajaran tersebut dikenal dengan istilah pembelajaran *CBI (computer based instruction)* atau pembelajaran berbasis komputer. Model-model pembelajaran berbasis ICT dikembangkan dengan tujuan untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga berdampak positif terhadap *output* pembelajaran yang tercermin dari aspek *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap) dan *psikomotorik* (keterampilan).

Pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih, dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa. Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video *sound* dan animasi (Darmawan, 2011: 55).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman bagi para pengajar kelas maupun di luar kelas. Model pembelajaran juga merupakan acuan atau petunjuk sebagai rencana yang digunakan pengajar yang digunakan dalam aktifitas belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur dan teknik karena model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh dosen atau guru. Model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Secara visual dapat ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran (Hatimah, 2001: 11)

Dari visualisasi tersebut, dapat dipahami bahwa terdapat perbedaan

antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik, yaitu:

1. Pendekatan pembelajaran diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran.
2. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran David dalam (Sanjaya, 2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) *exposition-discovery learning* dan (2) *group-individual learning*. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk

mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, menurut (Sanjaya, 2008) menyatakan bahwa strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah ‘*a way in achieving something*’.

3. Metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran.
4. Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.
5. Taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Misalkan, terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang

digunakannya. Dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak diselingi dengan humor karena memang dia memiliki *sense of humor* yang tinggi, sementara yang satunya lagi kurang memiliki *sense of humor*, tetapi lebih banyak menggunakan alat bantu elektronik karena dia memang sangat menguasai bidang itu. Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing guru, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan. Dalam taktik ini, pembelajaran akan menjadi sebuah ilmu sekaligus juga seni (Hatimah, 2001: 11).

Pembelajaran berbasis *ICT* (*Information and Communication Technology*) adalah upaya memanfaatkan kemajuan TIK untuk mendukung proses pembelajaran. TIK berperan sebagai alat bantu bukan sebagai subyek utama. Dalam pembelajaran berbasis TIK, TIK berperan sebagai media penghubung untuk menyampaikan transfer ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Dua unsur penting dalam proses transfer ilmu pengetahuan tersebut yaitu unsur media dan pesan yang disampaikan melalui media tersebut. Unsur media menggambarkan TIK sebagai jaringan infrastruktur yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik, sedangkan unsur pesan menggambarkan konten pembelajaran digital (Kemendikbud, 2011: 3).

Secara operasional, yang dimaksud dengan pembelajaran berbasis TIK adalah aktivitas pembelajaran yang didukung oleh infrastruktur TIK, menggunakan aplikasi pengelolaan pembelajaran,

menggunakan aturan tata kelola yang ditetapkan, dan menggunakan konten digital (*Digital Based Content*) yang merupakan bahan pengayaan pembelajaran tatap muka di dalam kelas (Kemendikbud, 2011 : 4).

Ada banyak model pembelajaran beberapa model pembelajaran berbasis *ICT* yang bisa dikembangkan, beberapa diantaranya yaitu:

1. Model *drill* dan *practice*, untuk berlatih menyelesaikan soal-soal latihan sebagai bagian dari penguasaan materi pelajaran.
2. Model tutorial untuk menyajikan materi secara lebih lengkap melalui program dan diharapkan mahasiswa menyelesaikan setiap tahapan materi secara tuntas, maka sebaiknya menggunakan.
3. Model simulasi untuk menyajikan materi-materi yang banyak menampilkan proses, mekanisme, alur, sistem kerja yang perlu visualisasi berupa simulasi dengan animasi/video yang mendekati kondisi yang sebenarnya.
4. *Games* untuk menyajikan Materi yang dikemas dalam bentuk permainan (Darmawan, 2011: 59-60).

Model pembelajaran lain yang bisa dikembangkan adalah model-model multimedia, yaitu: (1) Media presentasi, (2) Pembelajaran berbasis komputer (*Stand Alone*), (3) Televisi dan video, (4) 3D dan animasi, (5) *E-Learning* dan *Learning Management System (Lms)* dan (6) *Mobile learning* (Darmawan, 2011: 66).

Diantara pemanfaatan media teknologi informasi untuk kegiatan pembelajaran adalah media presentasi *powerpoint* yang mana bisa menyajikan fitur-fitur audio visual, gambar, dan film sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Microsoft Powerpoint adalah suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan suatu presentasi grafis (Erhans, 2000: 7). *Microsoft Powerpoint* juga dapat digunakan untuk membuat dokumen presentasi dengan cepat dan mudah (Yulius, 2010: 189). Selain itu, *Powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dirancang khusus untuk membuat *slide* presentasi dan merupakan salah satu program berbasis multimedia Suarna (2008: 9).

Secara umum, *powerpoint* merupakan sebuah program untuk membuat *slide* presentasi. Sebagai program untuk membuat presentasi, *Powerpoint* menawarkan dua jenis properti pergerakan yakni *custom animations* dan *transition*, properti pergerakan *entrance*, *emphasis*, dan *exit* objek dalam sebuah slide dapat diatur oleh *custom animation*, sementara *transition* mengatur pergerakan dari satu *slide* ke *slide* lainnya. semuanya dapat dianimasikan dalam banyak cara. Desain keseluruhan dari sebuah presentasi dapat diatur dengan menggunakan *master slide*, dan struktur keseluruhan dari presentasi dapat disunting dengan pemanfaatan *primitive outliner (outline)*.

Belajar dan motivasi tidak dapat saling dipisahkan mengingat seseorang yang melaksanakan aktivitas belajar tentu didorong oleh suatu keinginan yang ada pada dirinya untuk memenuhi kebutuhan atau harapannya. Hal ini dikarenakan motivasi sangat menentukan kegiatan belajar yang dialami seorang individu.

Istilah motivasi berasal dari kata *motive* (bahasa inggris), atau disebut juga motif. Motif merupakan suatu dorongan atau rangsangan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau

bertindak untuk melaksanakan sesuatu.

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang menimbulkan persistensi dan antusiasme dalam melaksanakan kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari luar individu. Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan terhadap kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam bidang kehidupan lainnya.

Hal tersebut menegaskan bahwa perilaku individu tidak berdiri sendiri, selalu ada hal yang mendorongnya dan tertuju pada suatu tujuan yang ingin dicapainya. Tujuan dan faktor pendorong itu mungkin disadari oleh individu atau mungkin juga tidak disadari dan berupa sesuatu yang kongkrit ataupun abstrak.

Dalam konteks belajar motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik (siswa ataupun mahasiswa) yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai (Sardiman, 2007: 24).

Salah satu jenis motivasi yang berkaitan dengan proses belajar adalah motivasi untuk berprestasi. Motivasi berprestasi adalah usaha untuk meraih sukses dan menjadi yang terbaik dalam melakukan sesuatu. Lebih lanjut dikatakan bahwa motivasi ini dipengaruhi oleh budaya dan

pekerjaan seseorang. Motivasi ini juga dapat muncul pada semua orang yang berasal dari lingkungan budaya atau jenis pekerjaan apapun (Gage & Berliner dalam Taslima & Tjalla, 2004 : 10-11).

Adapun ciri-ciri orang yang memiliki motivasi berprestasi, yaitu:

1. Melakukan sesuatu dengan sebaik-baiknya.
2. Melakukan sesuatu dengan sukses.
3. Mengerjakan sesuatu dan menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan usaha dan keterampilan.
4. Ingin menjadi penguasa yang terkenal atau terpandang dalam suatu bidang tertentu.
5. Mengerjakan sesuatu yang sangat penting.
6. Melakukan suatu pekerjaan yang sukar dengan baik.
7. Menyelesaikan teka-teki dan sesuatu yang sukar dengan baik.
8. Melakukan sesuatu yang lebih baik dari orang lain.
9. Menulis novel atau cerita yang hebat dan bermutu (Edwards dalam Azwar, 2006).

Mengingat demikian pentingnya peranan motivasi belajar bagi siswa, maka guru dan dosen diharapkan dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi siswa-siswanya. Agar para warga belajar memiliki motivasi yang tinggi, beberapa upaya perlu dilakukan oleh guru maupun dosen untuk membangkitkan motivasi ini. Upaya-upaya yang dimaksud meliputi:

1. Menjelaskan manfaat dan tujuan dari pelajaran yang diberikan
2. Memilih materi atau bahan pelajaran yang betul-betul dibutuhkan oleh siswa

3. Memilih cara penyajian yang bervariasi, sesuai dengan kemampuan siswa
4. Memberikan sasaran dari kegiatan-kegiatan siswa
5. Berikan kesempatan kepada siswa untuk sukses
6. Berikanlah kemudahan dan bantuan dalam belajar (Purwanto, 2001: 71).

Dalam konteks membangkitkan dan meningkatkan motivasi, pemanfaatan TIK, khususnya komputer dalam pembelajaran memberi manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Komputer dapat membangkitkan motivasi belajar si-pembelajar.
2. Komputer mampu memberikan informasi tentang kesalahan dan jumlah waktu belajar serta waktu untuk mengerjakan soal-soal kepada si-pembelajar.
3. Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu usaha yang sistematis dan terencana untuk mengatasi kelemahan pada pembelajaran kelompok.
4. Pembelajaran berbasis komputer melatih si-pembelajar untuk terampil memilih bagian-bagian isi pembelajaran yang dikehendaki.
5. Pengembangan pembelajaran yang dirancang secara hati-hati akan bermanfaat bagi si-pembelajar yang biasanya kurang dapat mengikuti metode pembelajaran tradisional.
6. Dapat mengatasi rasa malu.
7. Mendukung pembelajaran individual (Jamaluddin, 2003).

Prestasi belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah proses tertentu sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan

lingkungannya. Prestasi belajar siswa tidak terlepas dari proses belajar siswa itu sendiri, dimana belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku akibat interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi akibat belajar sering dinyatakan dalam bentuk prestasi belajar di sekolah, yang dapat dilihat dari nilai yang diperolehnya baik nilai harian ataupun nilai akhir dalam raport.

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Tu'u, 2004: 75).

Dalam ungkapan lain, prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa dari mempelajari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tertentu dengan alat ukur berupa evaluasi yang dinyatakan dalam bentuk angka huruf atau kata atau simbol, dengan istilah lain yakni prestasi (Saleh, 2007: 92).

Prestasi belajar digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah proses belajar mengajar atau untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah program pengajaran (Syah, 2008: 141). Kemajuan siswa dapat dilihat dari daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan adanya kemajuan dari siswa dalam setiap materi yang diajarkan, maka siswa dapat memperoleh prestasi yang sesuai dengan kemampuannya. Indikator prestasi belajar dibagi tiga macam, yaitu prestasi dalam bidang *kognitif* (pengetahuan), prestasi belajar dalam bidang *afektif* (sikap) dan pada bidang *psikomotor* (keterampilan). Sesuai dengan teori Taksonomi Bloom, bahwa ada tiga kawasan (domain) hasil belajar, yaitu:

- a. Domain *kognitif* menyangkut lingkungan dari yang sederhana ke yang paling kompleks, yaitu

pengetahuan, pemahaman, *analisis*, *sintesis* dan evaluasi.

- b. Domain *afektif* menyangkut kemampuan emosional dalam menjalani dan menghayati suatu hal yang meliputi lima macam kemampuan emosional, yaitu kesadaran, partisipasi, penghayatan nilai, pengorganisasian nilai, dan karakterisasi diri.
- c. Domain *psikomotor*, yaitu kemampuan-kemampuan *motorik* mengorganisasikan gerakan terdiri dari gerakan *refleks* keterampilan pada gerak dasar, kemampuan perseptual, kemampuan jasmani, gerakan terlatih dan komunikasi *non discursive* (Sagala, 2007: 33)

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern terdiri dari faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani, sedangkan faktor ekstern terdiri dari faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah meliputi guru, model pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, standar pengajaran, keadaan gedung, dan tugas rumah. Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam belajar, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat. Faktor intern terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis dan kelelahan (Slameto, 2003: 54).

Dalam konteks ini, pengembangan model pembelajaran berbasis *ICT* merupakan salah satu upaya dalam rangka meningkatkan prestasi belajar. Hal ini selaras dengan manfaat penggunaan TIK dalam pembelajaran yaitu:

1. Untuk tujuan Kognitif yaitu: komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah –langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks, komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana dengan menggabungkan visual dan audio yang dianimasikan, sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.
2. Untuk tujuan Psikomotor yaitu: dengan bentuk pembelajaran yang di kemas dalam bentuk games dan simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja.
3. Untuk tujuan Afektif yaitu: bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan Pemanfaatan media komputer (Daryanto, 2010 : 149-150).

Dengan sebuah program aplikasi, komputer bisa mendesain sebuah sistem pembelajaran dalam upaya memaksimalkan aktivitas belajar mengajar serta interaksi kognitif antara pembelajaran, materi subyek dan instruktur dipermudah oleh program komputer (Darmawan, 2009: 113).

METODE

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.

Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah kuesioner yang disebarkan kepada sejumlah responden, sesuai dengan target sasaran dan dianggap mewakili seluruh populasi data penelitian, yaitu 40 responden dari mahasiswa AMIK Garut angkatan 2012.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan cara penskoran, dengan rumus-rumus kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui kondisi variabel Pembelajaran Berbasis *ICT* (X), Motivasi Mahasiswa (Y1) dan Prestasi Belajar Mahasiswa (Y2), maka dilakukan pengukuran dengan menggunakan angket yang terdiri dari angket variabel X dan angket variabel Y1 yang masing-masing pertanyaannya disertai 4 kemungkinan jawaban yang harus dipilih dan dianggap sesuai menurut responden. Sementara itu, untuk variabel Y2, akan menggunakan daftar peringkat IPK sebagai bentuk ril prestasi belajar yang diperoleh mahasiswa.

Hipotesis Pertama: T hitung (0,675) < harga T tabel (1,695), maka H_0 diterima yang berarti bahwa tidak terdapat dampak pengembangan model pembelajaran berbasis *ICT* dengan *Microsoft Powerpoint* terhadap motivasi mahasiswa di AMIK Garut. Selanjutnya,

berdasarkan perhitungan koefisien determinasi (KD), disimpulkan bahwa tingkat determinasi variabel (pengembangan model pembelajaran berbasis *ICT* dengan *Microsoft Powerpoint*) terhadap variabel Y1 (motivasi mahasiswa di AMIK Garut) sebesar 1,1 %. Ini berarti bahwa ada begitu

banyak faktor lain (98,9%) yang dapat memberi dampak terhadap motivasi mahasiswa di AMIK Garut. Hal ini selaras dengan tingkat korelasi yang sangat tidak signifikan (0,109 = sangat rendah) serta hasil pembuktian hipotesis yang menyatakan bahwa tidak terdapat dampak pengembangan model pembelajaran berbasis *ICT* dengan *Microsoft Powerpoint* terhadap motivasi mahasiswa di AMIK Garut.

Hipotesis Kedua: T hitung (1,754) > harga T tabel (1,695), maka H_a diterima yang berarti bahwa terdapat dampak pengembangan model pembelajaran berbasis *ICT* dengan *Microsoft Powerpoint* terhadap hasil belajar mahasiswa di AMIK Garut. Selanjutnya, berdasarkan perhitungan koefisien determinasi (KD), dapat disimpulkan bahwa tingkat determinasi variabel (pengembangan model pembelajaran berbasis *ICT* dengan *Microsoft Powerpoint*) terhadap variabel Y2 (hasil belajar mahasiswa di AMIK Garut) sebesar 7,5 %. Dengan demikian, walaupun hasil pembuktian hipotesis membuktikan bahwa terdapat dampak pengembangan model pembelajaran berbasis *ICT* dengan *Microsoft Powerpoint* terhadap hasil belajar mahasiswa namun angka korelasinya tidaklah signifikan (0,274 = rendah) sehingga tingkat determinasinya pun hanya sebesar 7,5 % yang berarti bahwa selain faktor pembelajaran berbasis

ICT juga banyak faktor lain (92,5%) yang memberi implikasi terhadap prestasi belajar mahasiswa di AMIK Garut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang bersifat empirik mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis *ICT*, didapat bahwa indikator tertinggi adalah aspek media presentasi *powerpoint* merupakan media yang sering digunakan kegiatan pembelajaran, sementara media multimedia yang lain tidak terlalu sering dipergunakan. Hal ini dikarenakan jika penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal dalam pembelajaran diharapkan akan dapat berdampak positif terhadap motivasi belajar mahasiswa serta juga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Sedangkan indikator terendah terletak pada kemampuan mengelola pembelajaran serta kemampuan mengevaluasi. Hal ini berarti bahwa selain aspek media, aspek sumber daya manusia juga perlu terus disempurnakan.

Hasil penelitian yang bersifat empirik mengenai motivasi mahasiswa, didapat bahwa indikator tertinggi adalah aspek keinginan mahasiswa untuk memperoleh prestasi baik. Hal ini merupakan modal utama dalam proses pembelajaran dan memerlukan support maksimal dari institusi pendidikan untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Sedangkan indikator terendah adalah pada aspek penggunaan media presentasi yang untuk mendorong mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan (bertanya) yang berarti bahwa media presentasi perlu terus disempurnakan atau

perlu media pembelajaran lain yang lebih variatif.

Hasil penelitian yang bersifat empirik mengenai prestasi belajar mahasiswa menunjukkan kriteria kategori sangat tinggi yang diperlihatkan oleh hasil rentang kontinum indeks prestasi kumulatif (IPK) mahasiswa AMIK angkatan 2012 yang nilai mencapai skor 146. Tingkat korelasi dan determinasi variabel X terhadap variabel Y1 (motivasi mahasiswa) dan Y2 (prestasi belajar mahasiswa) menunjukkan tingkat korelasi yang tidak signifikan serta tingkat determinasi yang rendah pula. Hal ini menunjukkan perlunya evaluasi dan proyeksi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis *ICT* yang dilaksanakan di AMIK Garut.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian teori, hasil penelitian, dan pengujian hipotesis yang dilaksanakan mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis *ICT* terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa di AMIK Garut, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Persepsi responden mengenai variabel pembelajaran berbasis *ICT* menunjukkan kriteria cukup baik. Proporsi tertinggi mengenai pembelajaran berbasis *ICT* adalah pada jawaban responden mengenai mengenai media presentasi *powerpoint* sering digunakan kegiatan pembelajaran, sedangkan indikator terendah adalah pada aspek kemampuan mengelola pembelajaran serta kemampuan mengevaluasi yang perlu terus ditingkatkan.
2. Persepsi responden mengenai variabel motivasi mahasiswa menunjukkan kriteria baik. Proporsi

tertinggi mengenai motivasi mahasiswa adalah pada jawaban responden mengenai keinginan mahasiswa untuk memperoleh prestasi baik, sedangkan indikator terendah adalah pada aspek penggunaan media presentasi yang untuk mendorong mahasiswa mengajukan pertanyaan (bertanya) yang berarti bahwa media presentasi perlu terus disempurnakan.

3. Variabel prestasi belajar mahasiswa menunjukkan kriteria kategori sangat tinggi. Hal ini diperlihatkan hasil rentang kontinum indeks prestasi kumulatif (IPK) mahasiswa AMIK angkatan 2012 yang nilai mencapai skor 146.
4. Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa tidak terdapat dampak pengembangan model pembelajaran berbasis ICT dengan *Microsoft Powerpoint* terhadap motivasi mahasiswa di AMIK Garut. Sementara, berdasarkan perhitungan koefisien determinasi (KD), disimpulkan bahwa tingkat determinasi variabel X (pengembangan model pembelajaran berbasis ICT dengan *Microsoft Powerpoint*) terhadap variabel Y1 (motivasi mahasiswa di AMIK Garut) sebesar 1,1 %. Ini berarti bahwa ada begitu banyak faktor lain (98,9%) yang dapat berimplikasi terhadap motivasi mahasiswa di AMIK Garut. Hal ini selaras dengan tingkat korelasi yang sangat tidak signifikan (sangat rendah) serta hasil pembuktian hipotesis yang menyatakan bahwa tidak terdapat implikasi pengembangan model pembelajaran berbasis ICT dengan *Microsoft Powerpoint* terhadap motivasi mahasiswa di AMIK Garut.

5. Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa terdapat implikasi pengembangan model pembelajaran berbasis ICT dengan *Microsoft Powerpoint* terhadap prestasi belajar mahasiswa di AMIK Garut. Sementara, berdasarkan perhitungan koefisien determinasi (KD), dapat disimpulkan bahwa tingkat determinasi variabel X (pengembangan model pembelajaran berbasis ICT dengan *Microsoft Powerpoint*) terhadap variabel Y2 (prestasi mahasiswa di AMIK Garut) sebesar 7,5 %. Dengan demikian, walaupun hasil pembuktian hoptesis membuktikan bahwa terdapat implikasi pengembangan model pembelajaran berbasis ICT dengan *Microsoft Powerpoint* terhadap prestasi belajar mahasiswa namun angka korelasinya tidaklah signifikan (rendah) sehingga tingkat determinasinya pun hanya sebesar 7,5 % yang berarti bahwa selain factor pembelajaran berbasis ICT juga banyak faktor lain yang memberi dampak terhadap hasil belajar mahasiswa di AMIK Garut.

DAFTAR RUJUKAN

- Azwar, S. 2006. *Sikap manusia: Teori dan pengukurannya* (Edisi ke 2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawan, D. 2009. *Komunikasi Pembelajaran Berbasis BRAIN Information Communication Technology*. Bandung: Humaniora.
- Darmawan, D. 2011. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Erhans & WIT. 2000. *Microsoft Powerpoint*. Cirebon: PT. Ercontara Rajawali.
- Hatimah, I. 2001. Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Taktik. [Http://File.Upi.Edu](http://file.upi.edu).
- Jamaludin, I. 2003. Analisis Kritis Mutu Pendidikan. Yogyakarta: Suluh Press.
- Kemdikbud. 2011. *Panduan Implementasi Pembelajaran Berbasis TIK di SMA*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Dan Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah.
- Purwanto, N. 2001. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Sagala, S. 2007. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Saleh, AR. 2007. *Pendidikan Anak Bangsa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2003. *Belajar dan factor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suarna, N. 2008. *Pedoman Panduan Praktikum: Microsoft Office PowerPoint 2007*. Bandung: C.V Yrama Widya.
- Syah, M. 2001. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendidikan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taslina, Y dan Tjalla, A. 2004. *Hubungan Orientasi Belajar Dengan Motivasi Berprestasi*. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Yulius, O. 2010. *Akses Cepat Menguasai Microsoft Office 2010*. Jakarta: Jalur Mas Media.

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 vclass.unila*. Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh nilai ujian dengan rata-rata 35,4 karena terkendala beberapa faktor 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

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui penguasaan peserta didik sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan, selain itu juga dapat digunakan untuk mengetahui kesulitan belajar peserta didik dan kecocokan strategi pembelajaran maupun media. Ujian merupakan salah satu metode terbaik untuk mengevaluasi pengetahuan dan tingkat pemahaman peserta didik tentang apa yang sudah dipelajari di kelas (Ajinaja, 2017). Untuk mengetahui penguasaan konsep dari peserta didik maka dilaksanakan penilaian (*assessment*) yang melibatkan mahasiswa dan dosen dalam bentuk tes/ujian. Tes adalah suatu teknik dalam rangka

melaksanakan kegiatan evaluasi, yang terdiri atas sejumlah soal yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik, kemudian pekerjaan dan jawaban itu menghasilkan nilai tentang perilaku anak didik tersebut (Arifin, 2010; Wulan, 2001). Namun dalam pelaksanaannya, ujian mengalami kendala dalam hal kebutuhan kertas ujian, waktu yang tersisa untuk mengoreksi berkas ujian, kecurangan saat ujian, waktu ujian menyita satu pertemuan, dan *feedback* kepada mahasiswa yang butuh waktu lama. Metode ujian kertas dan pena (manual) yang telah ada selama beberapa dekade ini menjadi tidak menarik untuk digunakan karena masalah yang biasanya dialami termasuk kendala kapasitas tempat

pemeriksaan, kurangnya kenyamanan peserta ujian, keterlambatan dalam pengumuman hasil ujian, kesalahan pemeriksaan, implikasi biaya pencetakan bahan ujian dan kesalahan manusia dalam pemeriksaan dan pengawasan (Temitayo, Adebisi, & Alice, 2013).

Saat ini di Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Lampung didominasi pelaksanaan ujian dengan metode konvensional (esai, kombinasi esai dan *multiple choice*, dan ujian praktek) untuk mengevaluasi pengetahuan peserta didik. Dalam beberapa tahun terakhir jumlah mahasiswa meningkat drastis sehingga pelaksanaan ujian metode konvensional memakan lebih banyak waktu dalam hal pengoreksian hasil ujian, penyediaan soal, dan penyimpanan berkas. Solusi yang paling memungkinkan untuk pelaksanaan ujian pada kelas besar dengan banyak peserta didik yaitu ujian yang secara otomatis dikoreksi dan dinilai oleh sistem. Untuk mengatasi kendala evaluasi konvensional, ujian dapat dikolaborasi dengan *e-learning* yang disediakan kampus, salah satunya adalah *vclassunila* sehingga ujian dilaksanakan dalam bentuk *e-assessment* atau *computer based test* (CBT).

CBT merupakan serangkaian pertanyaan, masalah, atau tugas pada komputer untuk menguji pengetahuan seseorang, kemampuan, dan pengalamannya (Alabi, Issa, & Oyekunle, 2012). CBT merupakan solusi yang efektif bagi permasalahan evaluasi (Temitayo et al., 2013). Pelaksanaan *e-assessment* dan CBT memiliki keunggulan yaitu mengurangi waktu kerja guru dalam asesmen, mempercepat *feedback* hasil belajar peserta didik, lebih efisien dan

lebih variatif dalam *diagrammatic question* (Suleiman & Nachandiya, 2018; Whitelock, 2009). *e-assessment* memiliki potensi asesmen terbaru yang menyediakan *feedback* cepat dan langsung sehingga peserta didik dapat merefleksi hasil belajar mereka (Whitelock, 2009). Selain itu, *computer based test* meningkatkan transparansi penilaian dan menghindari kesalahan penilaian yang disebabkan *human eror* (Arachchi et al., 2014; Temitayo et al., 2013). Hal inilah yang membawa metode evaluasi ke arah otomatisasi pemeriksaan hasil ujian.

Kondisi tersebut sejalan dengan revolusi industri 4.0 yang membawa dampak signifikan terhadap kemajuan teknologi khususnya di bidang pendidikan yaitu kemudahan dalam memperoleh informasi secara digital, media pembelajaran berbasis teknologi, dan asesmen *online*. Hal tersebut didukung dengan kecanggihan *search engine*, *website* berbasis LMS, dan ujian berbasis CBT yang memfasilitasi pendidikan lebih modern. LMS Moodle merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran karena memiliki fitur lengkap, mudah dimengerti, dan lisensinya gratis (Batubara, 2017). Selama beberapa tahun ini, teknologi berpengaruh terhadap metode asesmen melalui CBT, yang dikelola secara administratif oleh jaringan komputer yang terhubung dengan internet atau *website* yang pada umumnya menggunakan soal *multiple choice* (R. G, Shittu, Kawu, & Kola, 2012).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan menyebarkan angket untuk mengumpulkan informasi dari

responden penelitian. Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu (1) kajian literatur dan persiapan penelitian, (2) penyusunan instrumen penelitian, (3) penerapan ujian *online*, dan (4) kajian dan analisis data. Metode deskriptif dimulai dengan mengumpulkan data melalui teknik survey, studi kasus, studi komparatif, analisis tingkah laku, dan analisis dokumenter yang dilanjutkan dengan menganalisis data dan menginterpretasikannya (Suryana, 2010).

Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi (PSPB) Universitas Lampung (Unila) yang mengambil Mata Kuliah Teori Evolusi dan melibatkan dua angkatan mahasiswa. Ujian *online* dilaksanakan pada tanggal 8 November 2018 dan dapat diakses mulai pukul 05.00-09.00 WIB dengan harapan akses internet yang lebih stabil di pagi hari dan jadwal mata kuliah lain yang belum dimulai sehingga tempat ujian *online* dibebaskan. Mahasiswa dapat mengakses ujian melalui *website e-learning* unila yaitu *vclassunila.ac.id* (Gambar 1) dengan menggunakan *login single sign on* (SSO). SSO ini dapat memproteksi mahasiswa lain untuk mengakses ujian sehingga meminimalisir kebocoran soal. Angket dapat langsung diakses setelah ujian berlangsung mulai tanggal 8 November 2018 sampai 1 Desember 2018 dengan harapan semua peserta ujian berpartisipasi dalam mengisi angket. Berbeda dengan ujian *online*, angket diakses melalui *googleform* untuk mempermudah akses melalui *smartphone* dan praktis dalam menyebar *link* pengisian angket yaitu <https://goo.gl/forms/aY4SS4jHYITbS29Y2> melalui *whatsapp group*.

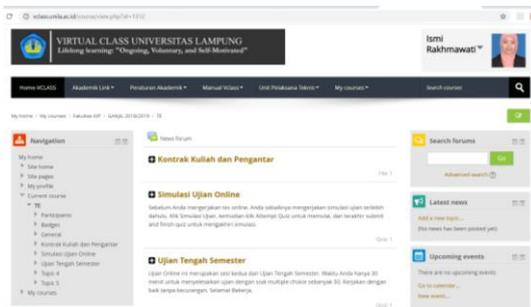
Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terstruktur (*closed quistionaire*) yaitu angket dengan alternatif jawaban yang disediakan dengan menggunakan skala likert, selain itu disediakan juga angket terbuka untuk menuliskan kritik dan saran peserta ujian. Analisis data penelitian diperoleh dari persentase jawaban angket mahasiswa dengan pilihan jawaban yang berbentuk skala tingkat kualitas. Pilihan jawaban meliputi sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik. Beberapa aspek yang ditanyakan dalam angket tersebut adalah kualitas tampilan, kemudahan akses, efisiensi waktu, nilai manfaat, alokasi waktu, keberlanjutan dan tingkat kesulitan.

Selain itu, angket dengan jawaban terbuka juga diberikan untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan ujian *online*, manfaat melaksanakan ujian *online*, kritik dan saran untuk memperbaiki pelaksanaan ujian *online*. Sebelum pengujian, angket dianalisis kualitas isinya kemudian diinput *online* melalui *googleform*. Soal ujian yang sudah disusun kemudian dimasukkan ke dalam *vclass* untuk memfasilitasi ujian *online*. Selanjutnya data dideskripsikan, reduksi data, seleksi data, dan penarikan kesimpulan.

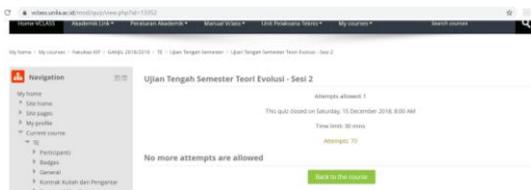
HASIL DAN PEMBAHASAN

Ujian *online* Teori Evolusi menggunakan soal yang sama dengan soal ujian pada umumnya dan alokasi waktu ujian juga dibatasi, hanya saja terdapat perbedaan pada fasilitas yang dapat diakses secara *online*. Akses *online* ini memudahkan dosen dalam merekapitulasi hasil ujian, dan mahasiswa juga dengan cepat mengetahui nilai ujiannya. Adapun tahap perancangan ujian *online*

menggunakan *vclassunila* berbasis LMS Moodle adalah Membuat Aktivitas Kuis, dengan cara masuk halaman *course* menggunakan akun dosen, klik *turn editing on*, klik *add activity and resource*, klik *quiz*, klik *add*, kemudian akan tampil halaman pengaturan *quiz*. Pengaturan *quiz* dilakukan dengan mengisi menu *general* untuk judul *quiz*, menu *timing* untuk pengaturan waktu, menu *grade* untuk pengaturan nilai, menu *layout* untuk mengatur jumlah soal setiap halaman, menu *question behavior* untuk pengaturan *random* soal, menu tampilan kuis, dan menyimpan pengaturan kuis. Tahap selanjutnya yaitu memasukkan soal-soal yang sudah dibuat ke dalam *activity quiz* dengan cara klik *edit quiz*, klik *add question*, klik *multiple choice*, mengisi *question name*, *question text*, *answer*, dan menyimpan soal. Setelah itu, kuis diuji coba dengan memilih *preview* untuk melihat kesalahan penulisan dan keterbacaan semua soal.



Gambar 1. Laman utama *vclass* mata kuliah Teori Evolusi.



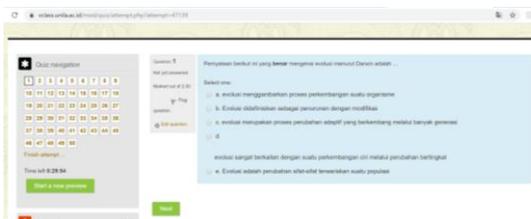
Gambar 2. Tampilan laman awal ujian *online*.

pengecekan kesesuaian tanggal ujian dan nama peserta ujian, masuk ke laman *vclassunila* menggunakan akun mahasiswa masing-masing, memilih jenis ujian sesuai mata kuliah, membaca petunjuk ujian, mengerjakan simulasi ujian sebelum pelaksanaan ujian *online*. Selanjutnya klik *start attempt* (Gambar 2) untuk memulai sesi ujian dengan waktu 30 menit. Tampilan laman ujian *online* Teori Evolusi (Gambar 3) dalam bentuk *fullscreen pop-up* yang menutup kemungkinan mahasiswa untuk membuka aplikasi lain. Laman ujian juga dilengkapi dengan nomor-nomor soal agar dapat kembali lagi ke soal yang belum terjawab. Setelah semua soal dikerjakan atau waktu telah habis maka ujian dapat diakhiri dengan klik *finish attempt*. Mahasiswa dapat secara langsung mengetahui nilai ujian mereka sesaat setelah mengakhiri ujian dan diarahkan untuk mengisi angket implementasi ujian *online*. Dosen dapat mengunduh hasil ujian pada *vclassunila* melalui laman *course administration*, memilih *grade report*, dan klik *export Excel spreadsheet*. File *excel* yang berisi nilai dan identitas semua mahasiswa yang mengikuti ujian akan tersimpan di dalam komputer.

Hasil ujian *online* Teori Evolusi mahasiswa menunjukkan rata-rata nilai 36,32 dengan rata-rata soal terjawab benar sebanyak 25 soal dari total 50 jumlah soal. Hasil ujian yang kurang baik dapat disebabkan karena beberapa hal diantaranya soal-soal yang sulit meliputi teori evolusi, spesiasi, populasi, dan paham evolusi. Mahasiswa terkendala *error submit* pada awal pengerjaan ujian dan tidak dapat melanjutkan ujian karena dibatasi hanya satu kali *submit*. Waktu ujian yang hanya 30 menit juga menjadi kendala bagi mahasiswa

Pelaksanaan ujian *online* melalui beberapa tahap yaitu

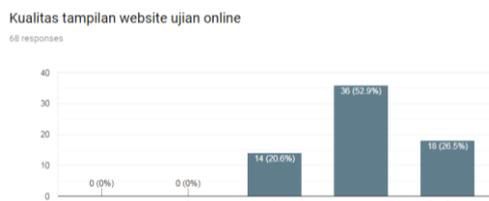
dalam menjawab soal-soal yang beberapa memiliki teks yang panjang. Stabilitas internet dan komputer yang kurang baik juga menghambat peserta dalam melaksanakan ujian *online*.



Gambar 3. Tampilan laman soal ujian *online*.



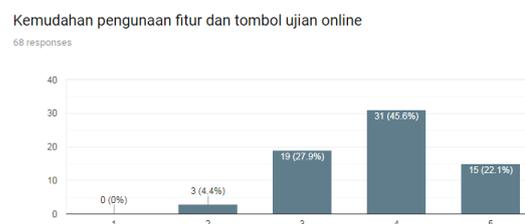
Gambar 4. Diagram hasil implementasi ujian secara keseluruhan



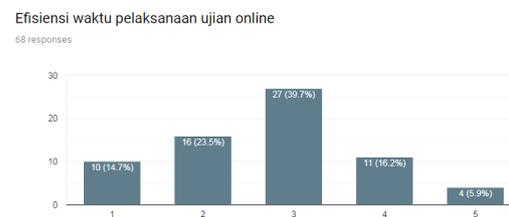
Gambar 5. Diagram respon kualitas tampilan website

Mahasiswa yang mengisi angket berjumlah 68 orang dengan waktu yang beragam, mulai dari sesaat setelah ujian sampai satu bulan setelah ujian. Respon mahasiswa terhadap pelaksanaan ujian secara umum adalah 50% mahasiswa memilih kategori baik untuk implementasi ujian *online*. Respon mahasiswa terhadap tingkat kepuasan ujian *online* adalah 52,9% (Gambar 4) memilih kategori baik untuk kualitas tampilan *website* dan 45,6% (Gambar 5) memilih kategori baik untuk kemudahan fitur. Tampilan *website* dan fitur Moodle berbasis

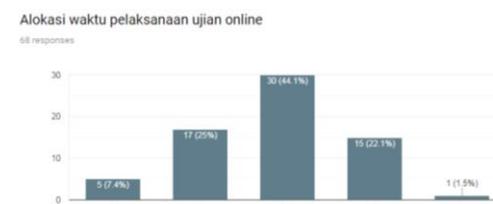
Learning Management System. Mahasiswa sebanyak 44,1% memilih kategori cukup baik untuk alokasi waktu ujian karena banyak mahasiswa yang berpendapat bahwa waktu ujian kurang lama sehingga beberapa soal belum sempat dipahami dan dijawab. Respon mahasiswa terhadap tingkat kesulitan materi yaitu 36,8% memilih kategori cukup baik karena sekitar 25 soal tidak terjawab benar. Respon mahasiswa terhadap efektivitas penilaian dan *feedback* yaitu 22% memilih kategori sangat baik karena mahasiswa langsung dapat mengetahui nilai ujian setelah ujian *online* berakhir.



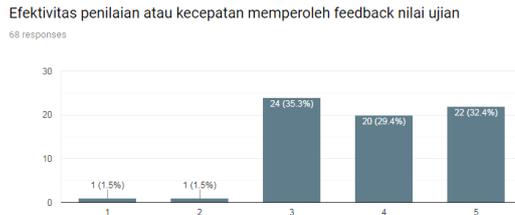
Gambar 6. Diagram hasil respon kemudahan fitur dan tombol



Gambar 7. Diagram respon efisiensi waktu pelaksanaan ujian



Gambar 8. Diagram respon alokasi waktu ujian



Gambar 9. Diagram respon efektivitas penilaian dan kecepatan *feedback*



Gambar 10. Diagram respon tingkat kesulitan ujian online

Mahasiswa mengungkapkan keunggulan dari pelaksanaan ujian *online* yaitu aksesibilitas ujian tidak terbatas ruang ujian, manajemen waktu ujian, mengurangi kecurangan ujian, dan melatih disiplin. Namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada saat ujian berlangsung, diantaranya yaitu jaringan internet yang kurang berkualitas dan waktu ujian yang kurang lama.

Beberapa manfaat yang ditemukan dari pelaksanaan ujian *online vclassunila* berbasis LMS Moodle adalah membantu dosen dalam mendokumentasikan soal-soal ujian, mempercepat proses penilaian ujian, memudahkan pelaksanaan ujian tanpa batasan ruang kelas, meminimalisir kecurangan saat ujian dengan *random* soal dan limit waktu, dan membiasakan calon guru untuk menggunakan perangkat TIK sebagai media ujian.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Simpulan

hendaknya disampaikan dalam kalimat yang mudah ditangkap pembaca (dalam kalimat sehari-hari). Sebaiknya simpulan penelitian tidak memuat kalimat yang berisi terminologi-terminologi statistik dan angka-angka statistik. Kecuali temuan penelitiannya cukup banyak, dianjurkan untuk tidak menggunakan format enumerasi pada simpulan penelitian.

Saran hendaknya dikembangkan berdasarkan temuan penelitian. Saran dapat berupa tindakan praktis, pengembangan teori baru, dan/atau penelitian lanjutan. Kata Simpulan dan Saran ditulis dari tepi kiri dengan menggunakan huruf kapital dan dicetak tebal. Bagian Simpulan dan Saran ditulis dengan ukuran 12 NTR. Uraian pada Bagian Simpulan dan Saran ditulis dengan spasi satu setengah (1,5).

DAFTAR RUJUKAN

Ajinaja, M. 2017. The Design and Implementation of a Computer Based Testing System Using Component-Based Software Engineering. *International Journal of Computer Science And Technology*, 8(1): 58-65.

Alabi, Issa, & Oyekunle. 2012. The Use of Computer Based Testing Method for the Conduct of Examinations at the University of Ilorin. *International Journal of LEarning and Development*, 2:68-80. <https://doi.org/10.5296/ijld.v2i3.1775>

Arachchi, S. M., Dias, K., Madanayake, R. S., Siong, E., Chong, C., & Gunawardana, K. D. 2014. A Comparison Between E Valuation Of C Omputer Based T Esting And P Aper Based T Esting For S Ubjects In C

- Computer, 5(1), 57–72.
- Arifin, Z. 2010. *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Batubara, H. 2017. Studi Implementasi Ujian Online Menggunakan LMS Moodle pada Mahasiswa PGMI UNISKA MAB Banjarmasin Hamdan Husein Batubara. *Al IbtidaL Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2): 201–216.
- R. G, J., Shittu, A., Kawu, & Kola, Y. 2012. Students' Perception of Computer Based Test (CBT) for Examining Undergraduate Chemistry Courses. *Journal of Emergig Trends in Computing and Information Sciences*, 3(2): 125–134.
- Suleiman, A., & Nachandiya, N. 2018. Computer Based Testing (CBT) System for GST Exams in Adamawa State University. *Asian Journal of Research in Computer Science*, 2(1): 1–11.
- <https://doi.org/10.9734/AJRCOS/2018/44060>
- Suryana. 2010. *Metodologi penelitian*. Bandung: UPI.
- Temitayo, F., Adebisi, A., & Alice, O. 2013. Computer-Based Test (Cbt) System For University Academic Enterprise Examination. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 2(8), 336–342.
- Whitelock. 2009. Editorial: e-assessment: developing new dialogues for the digital age. *British Journal of Educational Technology*, 40(2), 199–202.
- Wulan, A. R. 2001. Pengertian Dan Esensi Konsep Evaluasi, Asesmen, Tes, Dan Pengukuran. *Jurnal FPMIPA UPI*. 1–12.

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

Abstract: *Contextual Teaching And Learning Used Mind Mapping To Increase Activity And Output Learning.* The purpose of this study was to determine the increase in social studies activities and learning outcomes of Grade IV students in the material types of work at SDN Banjarsugihan V / 617, Surabaya using CTL learning combined with mind Mapping. The study was conducted during two cycles in October 2017 by taking a sample of 26 students in class IV SDN Banjarsugihan V / 617. Cycle I shows the completeness of student learning activities reaches 70.51% and the average value of student learning outcomes is 67.31. Cycle II student learning activities increased to 84.61% while the average value of student learning outcomes to 80.00.

Keywords: *CTL learning tools, Mind Mapping, learning activities, learning outcomes*

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*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan akan selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan diperlukan untuk menjadikan dunia pendidikan menjadi semakin baik.

Di era saat ini, para siswa menghadapi berbagai risiko sejalan dengan perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, ekonomi dan sosial budaya yang begitu pesat, sehingga siswa dituntut untuk belajar lebih banyak dan proaktif agar mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan/keahlian yang memadai. Para siswa saat ini hidup dalam dunia yang berbeda dan jauh lebih kompleks dibanding zaman sebelumnya. Guru di

sekolah sebagai sosok terdepan di dalam proses pendidikan, dituntut mampu memberikan pengetahuan, sikap, perilaku, dan keterampilan melalui strategi dan pola pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman.

Mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, menyatakan pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa hendaknya guru memfasilitasi peserta didik agar mereka mampu memahami materi pelajaran dengan menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan konteks kehidupan nyata sehari-hari melalui proses pembelajaran yang terencana dengan melibatkan peran aktif siswa.

Proses pembelajaran pendidikan IPS di jenjang sekolah dasar perlu adanya pembaharuan yang serius, karena pada kenyataannya selama ini masih banyak pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, tidak terlihat adanya improvisasi dalam pembelajaran, jauh dari pendekatan pembelajaran yang modern sesuai dengan tuntutan zaman dan kondisi lingkungan sekitar siswa berada. Akibatnya siswa cenderung tidak tertarik dengan pelajaran yang diajarkan guru. Agar siswa memahami

suatu konsep, biasanya guru lebih mengutamakan sistem hafalan semata dan kurang menekankan aspek penalaran. Padahal, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan diperlukan pendekatan dan teknik yang tepat dengan disertai penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut. Mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, menyatakan pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa hendaknya guru memfasilitasi peserta didik agar mereka mampu memahami materi pelajaran dengan menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan konteks kehidupan nyata sehari-hari melalui proses pembelajaran yang terencana dengan melibatkan peran aktif siswa.

Proses pembelajaran pendidikan IPS di jenjang sekolah dasar perlu adanya pembaharuan yang serius, karena pada kenyataannya selama ini masih banyak pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, tidak terlihat adanya improvisasi dalam pembelajaran, jauh dari pendekatan pembelajaran yang modern sesuai dengan tuntutan zaman dan kondisi lingkungan sekitar siswa berada. Akibatnya siswa cenderung tidak tertarik dengan pelajaran yang diajarkan guru. Agar siswa memahami

suatu konsep, biasanya guru lebih mengutamakan sistem hafalan semata dan kurang menekankan aspek penalaran.

Padahal, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan diperlukan pendekatan dan teknik yang tepat dengan disertai penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut.

Salah satu pendekatan yang tepat yang diharapkan dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih bermakna adalah pembelajaran menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

Pendekatan *CTL* merupakan suatu konsep yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penerapannya di kelas, pendekatan pembelajaran *CTL* melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*) dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) (Riyanto, 2014:163).

Mind Map adalah sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belah otak sesuai dengan cara kerja alamnya. Dari definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa *mind map* merupakan metode belajar yang memaksimalkan kerja otak kanan dan

otak kiri sehingga otak mengalami keseimbangan dalam bekerja (Windura, 2013:12). Gambar dan warna-warna dalam *mind map* adalah bagian kerja otak kanan, sedangkan informasi yang ada didalamnya adalah bagian kerja otak kiri. Apabila otak kanan yang bekerja, maka dapat menyimpan memori dalam jangka waktu yang panjang dalam otak anak. Jika digunakan bersamaan antara otak kanan dan kiri, akan dapat mengurangi resiko kejenuhan belajar akibat beban yang tidak seimbang pada otak manusia.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran CTL dengan Mind Mapping Untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS materi Jenis-jenis pekerjaan tema berbagai pekerjaan kelas IV semester I tahun 2017-2018 SDN Banjarsugihan V/617 Kecamatan Tandes Kota Surabaya*"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan PTK dengan menggunakan pendekatan kuantitatif., peneliti bersama guru membuat rencana tindakan yang akan dilakukan. Tindakan itu berupa pembelajaran IPS dengan model CTL dipadukan mind mapping dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Kegiatan itu dimulai dengan merumuskan rancangan tindakan pembelajaran, yaitu dengan kegiatan sebagai berikut : Plan, Act/ Obsv, Refleksi dan Revisi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Banjarsugihan V/617 Kota Surabaya yang berjumlah 26 siswa. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar

observasi, pencatatan lapangan, dan hasil tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar tes, lembar observasi, catatan lapangan, dan foto kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil peningkatan aktivitas siswa mata pelajaran IPS materi kegiatan siang hari metode CTL dipadukan dengan mind mapping dengan penggunaan lingkungan sekitar. Aktivitas siswa kelas I SDN Banjarsugihan V/617 kota Surabaya tahun ajaran 2017-2018 semester I mengalami peningkatan mulai dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Indikasi meningkatnya aktivitas siswa tersebut terlihat dari data yang diperoleh pengamat yaitu melalui pengamatan terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas siswa terlihat peningkatan yang signifikan yang dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan aktivitas siswa antara Siklus I dan Siklus II

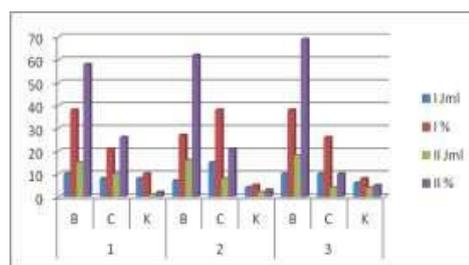
siklus	Aspek yang diamati	1			2			3			Skor
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
I	Jml	10	8	8	7	15	4	10	10	6	70.51
	%	38	21	10	27	38	5	38	26	8	
II	Jml	15	10	1	16	8	2	18	4	4	84.61
	%	58	26	2	62	21	3	69	10	5	

Keterangan:

- A : Kesiapan Siswa
- B : Keaktifan Siswa
- C : Kerjasama dengan Anggota Kelompok

Petunjuk Penskoran:

- B : Baik (Skor 3)
- C : Cukup (Skor 2)
- K : Kurang (Skor 1)

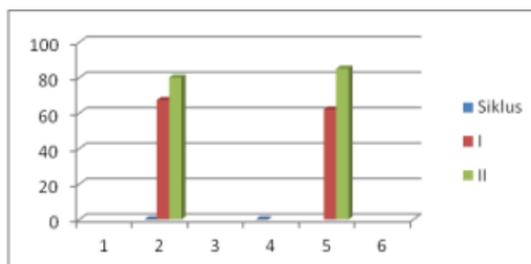


Gambar 1. Grafik Perbandingan aktivitas siswa persiklus

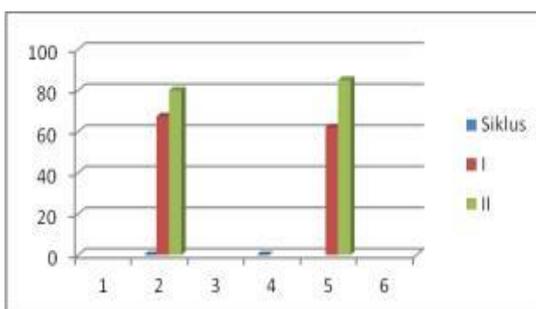
Proses peningkatan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS materi kegiatan siang hari metode CTL dipadukan dengan mind mapping dengan penggunaan lingkungan sekitar. Pada penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, kegiatan pada siklus I dan II meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pada siklus I hasil belajar siswa masih belum maksimal dengan prosentase siswa tuntas hanya mencapai 62% dengan rata-rata nilai mencapai 67.31. sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat pesat dengan prosentase ketuntasan mencapai 85% atau 22 siswa dinyatakan tuntas dan hanya menyisakan 4 siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata mencapai 80.00 seperti tampak pada tabel berikut.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa antara Siklus I dan Siklus II

Siklus	I	II
Nilai Rata-rata	67.31	80.00
Prosentase Ketuntasan	62%	85%



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II



SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, maka dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut.

Pemanfaatan lingkungan sekitar dengan teknik *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas I SDN Banjarsugihan V/617 Surabaya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tercapainya indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan. Ketercapaian indikator keberhasilan tersebut terjadi pada siklus II dengan persentase aktivitas siswa $\geq 80\%$ pada delapan aspek yang diamati.

Pemanfaatan lingkungan sekitar dengan teknik *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas I SDN Banjarsugihan V/617 Surabaya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tercapainya indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan. Ketercapaian indikator keberhasilan tersebut terjadi pada siklus II, yaitu persentase ketuntasan hasil belajar $\geq 80\%$ siswa yang mendapat nilai ≥ 70 .

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pemanfaatan lingkungan sekitar dengan teknik *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS di kelas I SDN Banjarsugihan V/617 Surabaya, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menerapkan pemanfaatan lingkungan sekitar dengan teknik *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Guru hendaknya menerapkan pemanfaatan lingkungan sekitar dengan teknik *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang penerapan pemanfaatan lingkungan sekitar dengan teknik *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS pada konteks dan materi yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Alamsyah, Maurizal. (2009). *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*. Jogjakarta: Mitra Pelajar.
- Al-Tabany, Ibnu Badar Trianto. (2014) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progressif, dan Kontekstual Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi aksara
- Buzan, Tony. (2012). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama
- Depdikbud. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia(edisi keempat)*. Jakarta. Balai Pustaka

- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta. Depdiknas
- Huda, Miftahul. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ibrahim, M. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press
- Kemmis & Mc Taggart. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Riyanto, Yatim. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sabbah, Sabah Salman. (2015). The Effect of College Students' Self-Generated Computerized Mind Mapping on Their Reading Achievement. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology* Vol 11 Issue 3 pp4-36
- Siswono, Tatag Yuli Eko. (2008). *Mengajar dan Meneliti Panduan Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru dan Calon Guru*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono. (2013). Pendidikan Kualitatif, Metode Pendekatan dan R&D. Penelitian Kuantitatif, Bandung: Alfabeta.
- Sung, Han Yu dkk. (2015). An Integrated Contextual and Web-based Issue Quest Approach to Improving Students' Learning Achievements, Attitudes and Critical Thinking. *Journal Educational Technology and Society*, 18 (4) 299-311.
- Suryawati, Evi dkk (2010). The effectiveness of RANGK Contextual Teaching and Learning on Students' Problem Solving Skills an Scientific Attitude. *Journal Procedia Social and Behavioral Sciences* 9 p 1717-1721
- Susanto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Unesa University Press
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di kelas*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pad Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Trianto. (2012). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Windura, Sutanto. (2008). *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Windura, Sutanto. (2013). *First Mind Map Untuk siswa, Guru, & Orang Tua Teknik Berpikir & Belajar Sesuai Cara Kerja alami Otak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

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

Lathoful Mubarakah Budiarni^{1,*}, Darsono², Nelly Astuti¹

¹FKIP 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

Abstract: *The Effect Of Cooperative Type Example Non Example Toward Learning Result. The purpose of this study was to find out the results of research that was significant and positive cooperative learning model type of non-example examples of learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 2 Way Serdang. this type of research is an experiment. the research design used was an unequal group design. the data collection tool uses an instrument test. The results showed that there was a positive and significant influence on the cooperative learning model type non example example on the thematic learning outcomes of students in class V of elementary school 2 Way Serdang*

Keywords: *Example Non Example, Result, Thematic.*

Abstrak: *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.*

PENDAHULUAN

Peranan pendidikan sangat penting dalam proses peningkatan kemampuan dan daya saing suatu bangsa di mata dunia. Pendidikan dapat dikatakan sebagai kunci keberhasilan dari suatu negara, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan pendidikannya. Belajar

adalah aktivitas manusia yang sangat vital dan berlangsung secara berkesinambungan selama manusia tersebut masih hidup. Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat berdiri dengan mandiri, kuat, dan berdaya saing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter,

cerdas, serta memiliki keterampilan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I (ayat I) yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Kemendiknas, 2003: 3).

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan-tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggaraan pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan tertentu (Kemendiknas, 2003: 3).

Kurikulum nasional sering disebut juga dengan kurikulum berbasis karakter, kurikulum ini merupakan kurikulum baru yang dikeluarkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum nasional sendiri merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter, dimana peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif, dan proses diskusi dan presentasi, serta memiliki sopan santun, dan sikap disiplin tinggi.

Perkembangan potensi peserta didik harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan perkembangan psikologi peserta didik sehingga pendidikan pada tingkat sekolah dasar harus fokus pada pengembangan sikap dan perilaku.

Kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran hendaknya berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas, kontekstual, menantang, dan menyenangkan, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui berbuat. Pendidik sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan di lapangan diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik dalam belajar, dan peserta didik sendirilah yang harus aktif belajar dari berbagai sumber belajar. Sinambela (2016: 45) menyatakan bahwa pembelajaran yang terjadi akibat implementasi dari kurikulum 2013 ini adalah pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik, tetapi pembelajaran lebih banyak berpusat pada aktivitas peserta didik. Kurikulum 2013 pembelajaran lebih banyak berpusat pada peserta didik sehingga pembelajaran tidak lagi menjadi satu arah tetapi lebih bersifat interaktif. Menurut Kemendikbud (2013: 200) “proses pembelajaran tematik, menggunakan pendekatan *scientific* hal ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi, menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak hanya bersumber dari informasi yang disampaikan oleh pendidik”.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena pendidik secara

langsung dapat mempengaruhi, membina, dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran pendidik sangat penting dan diharapkan pendidik memiliki cara mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih model atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan pembelajaran peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Nilai hasil belajar dapat dipakai sebagai parameter untuk menilai keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah dan juga mengukur kinerja pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Hernawan, dkk (2017: 2) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku, proses perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor. John Holt (dalam Wijaya, 2013: 5) mengungkapkan, belajar semakin baik jika siswa diminta melakukan hal-hal berikut: 1). mengungkapkan informasi dengan bahasa mereka sendiri. 2). memberikan contoh-contoh. 3). mengenalnya dalam berbagai samaran dan kondisi. 4). melihat hubungan antara suatu fakta atau gagasan dengan yang lain. 5). menggunakannya dengan berbagai cara. 6). memperkirakannya berapa konsekuensinya. 7). mengungkapkan lawan atau atau

kebalikannya. Menurut Nasrun (dalam Hamimah, 2011: 27) hasil belajar merupakan hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajarannya. Hasil belajar dapat dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan siswa bertambah dari sebelumnya. Rusman (2014: 254). “Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan peserta didik peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara *holistic*, bermakna, dan autentik.

Menurut Joyce & Weil (dalam Suryani, 2018: 101) “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka pendek), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain”. Komalasari (dalam Fatiwi, 2015: 672) mengemukakan bahwa *Example non Example* adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto, dan kasus yang bermuatan masalah. Sementara itu, menurut Setyaningsih (dalam Utami, 2014: 12) bahwa penerapan metode *example non example* mampu melatih kemandirian siswa dalam belajar memahami, menggali, serta mencari tahu pemahaman konsep yang ada pada materi pelajaran tertentu. Selaras dengan pendapat Sari (2019: 326) Pembelajaran saintifik *Example Non Example* (S-ENE) merupakan aktivitas proses pembelajaran dengan

menggunakan media gambar untuk mendorong siswa dalam mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip.

Astuti (2018: 2) Model pembelajaran kooperatif tipe *examples non-examples* bertujuan untuk mendorong siswa agar belajar berpikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan. Model pembelajaran ini merupakan sebuah langkah untuk mensiasati agar siswa dapat mendefinisikan sebuah konsep. Adapun strategi yang bisa digunakan bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari *example* (contoh akan suatu materi yang akan dibahas) dan *non-examples* (contoh dari suatu materi yang tidak dibahas). Habibah (2016: 57) Model *examples non examples* merupakan salah satu pendekatan Group investigation dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil akademik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2018 di SD Negeri 2 Way Serdang Tahun Pelajaran 2018/2019 yaitu: 1) Pendidik sudah menggunakan model pembelajaran yang beragam seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab. 2) Peserta didik terlihat pasif saat proses pembelajaran. 3) Pendidik belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*. 4) Pembelajaran masih

berpusat pada pendidik. 5) Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V .

Hasil wawancara dengan pendidik kelas V A, diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik kelas V A pada pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 menjadi menyenangkan karena peserta didik di tuntun aktif dalam proses pembelajarannya dan sering diskusi. Keluhannya peserta didik masih kesulitan dalam memahami pelajaran satu dengan pelajaran yang lain, yang dimana dalam pembelajaran kurikulum 2013 pelajaran-pelajaran tersebut saling berkaitan antara pelajaran satu dengan yang lain. Peserta didik juga cepat merasa bosan, dan mengantuk karena pendidik hanya menggunakan metode ceramah. Metode dan model yang digunakan yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Model yang digunakan yaitu *cooperative learning*. Kiat yang pendidik lakukan dalam meningkatkan hasil belajar yaitu setiap pemberian latihan atau tugas pendidik meminta peserta didik untuk membentuk kelompok agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Belum pernah menggunakan model pelajaran *example non example* dalam pembelajaran.

Masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum maksimal. Hal ini berdasarkan dari data nilai ulangan tematik semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

Tabel 1. Nilai Ulangan Tematik Semester Ganjil Peserta didik Kelas V A dan V B SDN 2 Way Serdang Tahun Pelajaran 2018/2019

Kelas	KKM	Jumlah Peserta didik	Rata-Rata Kelas	Tuntas		Belum Tuntas	
				Jumlah Peserta didik	Persentase (%)	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)
V A	75	28	55,83	10	35,71	18	64,29
V B	75	27	57,79	12	44,44	15	55,56

Tabel 1 terlihat bahwa dikelas V A masih banyak peserta didik yang belum tuntas mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75, dari seluruh peserta didik kelas V A yang berjumlah 28 orang peserta didik hanya ada 10 orang peserta didik atau sekitar 35,71% peserta didik yang telah mencapai KKM dan 18 orang peserta didik atau sekitar 64,29% peserta didik yang belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 55,83. Nilai kelas V B yang berjumlah 27 orang peserta didik hanya ada 12 orang peserta didik atau sekitar 44,44% peserta didik yang telah mencapai KKM dan 15 orang peserta didik atau sekitar 55,56% peserta didik yang belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 57,79. Sebab itu peneliti memilih kelas V A sebagai kelas eksperimen karena nilai rata-rata kelas V A lebih rendah dari nilai rata-rata kelas V B, sedangkan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Mengetahui permasalahan di atas, perlu ada solusi untuk perbaikan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas VA dan VB SD Negeri 2 Way Serdang. Model pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik, membuat peserta didik terlihat aktif dan memiliki tanggung jawab akan tugasnya, menghargai orang lain serta kerjasama yang bagus antar peserta didik. Penelitian ini, dicobakan model pembelajaran yang bisa digunakan

untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*. Model pembelajaran *example non example* mendorong peserta didik untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh yang disajikan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada model pembelajaran *cooperative learning* tipe *example non example* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Way Serdang.

METODE

Jenis, Waktu dan Tempat Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian eksperimen. Sugiyono (2014: 72) menyatakan metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada bulan Oktober 2018. Pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan Desember 2018 dengan tujuan dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 2 Way Serdang.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan rancangan ini sebagai berikut. 1) Memilih dua kelompok subjek yang tidak *equivalent*. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *example non example* dan kelompok kontrol tanpa perlakuan. 2) Melaksanakan *pretest* pada kedua kelompok itu. 3) Mengadakan perlakuan pada kelompok eksperimen, dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *example non examples*. 4) Setelah selesai langkah ketiga, kemudian memberikan *posttest* pada kedua kelompok. 5) Setelah dilaksanakan *posttest*, kemudian mencari beda *mean* antara *posttest* dan *pretest* pada kedua kelompok tersebut. 6) Menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah kelima, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *example non example* terhadap hasil belajar peserta didik.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian berkenaan dengan apa yang diteliti dalam suatu penelitian. Variabel bebas atau variabel independen yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau dependen (Sugiyono, 2016: 61). Penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *example non example*(x). Variabel terikat atau variabel dependen yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 61). Penelitian ini yang menjadi variabel terikat atau

dependen adalah hasil belajar tematik peserta didik (y).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Way Serdang Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 55 peserta didik. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan 55 orang peserta didik sebagai sampel.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan 3 teknik pengumpulan data berupa tes, observasi dan dokumentasi. Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Teknik ini untuk mengukur kemampuan hasil belajar kognitif subjek penelitian dalam menguasai materi. Jumlah soal yang akan diuji cobakan, yaitu 40 butir soal formatif yang menggunakan ranah kognitif, pengetahuan (C.3) dan pemahaman (C.4) soal untuk menjamin bahwa instrumen tes yang akan digunakan baik, maka tes yang akan digunakan mengikuti langkah-langkah penyusunan soal, yaitu: penyusunan kisi-kisi, uji coba instrumen, uji validitas dan uji realibilitas. Observasi sebagai metode bantu untuk mengumpulkan data seperti keadaan pendidik, peserta didik, ruang belajar, dan nilai hasil ulangan semester, observasi terlampir. Teknik dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data jumlah peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Way Serdang dalam menentukan jumlah populasi dan sampel penelitian.

Uji Persyaratan Instrumen

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen. Kisi-kisi instrumen maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *microsoft office excel* 2013. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penulisan terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda (Yusuf, 2014: 242). Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel* 2013. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Menguji reliabilitas tes kognitif pilihan jamak dari jumlah soal yang valid, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2013.

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa

cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi kuadrat*, uji *liliefors*, dengan teknik *kolmogorov-smirnov*, dan dengan SPSS 23.0.

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing katagori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan. Keperluan penelitian hanya untuk keluaran *test of homogeneity of variance* yang digunakan, sementara keluaran data yang lain tidak digunakan.

Perhitungan hipotesis dalam penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel* 2013. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Independent sampel t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen. Terdapat pengaruh yang positif bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima. Sehingga peneliti menentukan rumusan hipotesis sebagai berikut. H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe example non example* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Way Serdang. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe example non example* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Way Serdang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan di bulan Maret pada Tema 8. Lingkungan Sahabat Kita,

Sub tema 2 Perubahan Lingkungan, pembelajaran ke-1. Berdasarkan hasil tes, diperoleh data penelitian sebagai berikut.

Tabel 2. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Example Non Example*

No	Deskripsi Aspek	Eksperimen		Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai tertinggi	76	96	76	84
2.	Nilai terendah	36	52	28	32
No	Deskripsi Aspek	Eksperimen		Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
3.	Jumlah	1470	2344	1532	1896
4.	Rata-rata	52,50	83,71	56,74	70,22

Sumber: Hasil Tes *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Diketahui nilai *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen yang tertinggi yaitu 96 dan nilai kelas kontrol yaitu 84. Peserta didik yang mendapatkan nilai rendah disebabkan karena kurang memahami materi saat

proses pembelajaran terutama pada penerapan indikator pemahaman (C4).

Hal ini juga disebabkan karena keterbatasan soal dengan indikator C4 tersebut yaitu hanya berjumlah 1 butir soal.

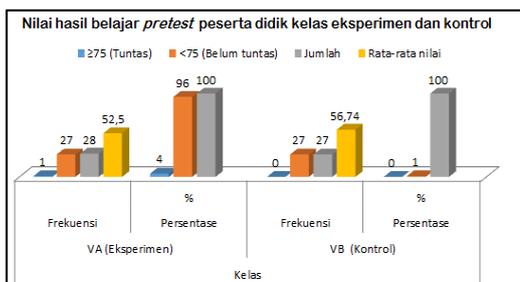
Hasil Belajar pada Ranah Kognitif Peserta Didik (Variabel Y)

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar *Pretest* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Nilai	Kelas			
		VA (Eksperimen)		VB (Kontrol)	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
1.	≥75 (Tuntas)	1	4	0	0
2.	<75 (Belum tuntas)	27	96	27	1
Jumlah		28	100	27	1
Rata-rata nilai		52,50		56,74	

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik antara kedua kelas mempunyai tingkat dan standar yang relatif sama. Artinya sebelum adanya perlakuan dengan model *cooperative learning tipe example non example* di kelas eksperimen, kemampuan peserta didik di kedua kelas tersebut relatif sama.

Hasil penggolongan nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digambarkan seperti gambar berikut.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Ketuntasan Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

pendidik di kelas kontrol dan menerapkan model *cooperative learning* tipe *example non example* di kelas eksperimen, pada akhir pembelajaran dilakukan *posttest*. Butir soal digunakan untuk *posttest* sama dengan butir soal pada *pretest*. Soal dan penyekoran yang digunakan untuk *posttest* sama dengan saat *pretest*. Berikut tabel data hasil belajar *pretest* di kelas kontrol dan eksperimen

Setelah melaksanakan pembelajaran yang biasa digunakan

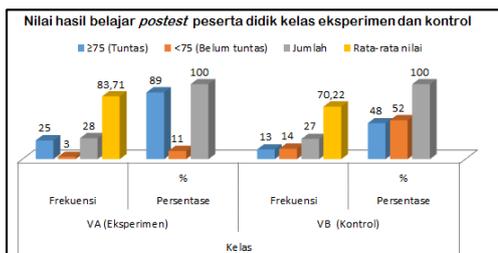
Tabel 4. Nilai Hasil Belajar *Posttest* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Nilai	Kelas			
		VA (Eksperimen)		VB (Kontrol)	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
1.	≥75 (Tuntas)	25	89	13	48
2.	<75 (Belum tuntas)	3	11	14	52
Jumlah		28	100	27	100
Rata-rata nilai		83,71		70,22	

Berdasarkan tabel 11 dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan jumlah peserta didik yang tuntas setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan model *cooperative learning* tipe *example non example*. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbandingan nilai *posttest* pada kedua kelas dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 2. Diagram Perbandingan Ketuntasan Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

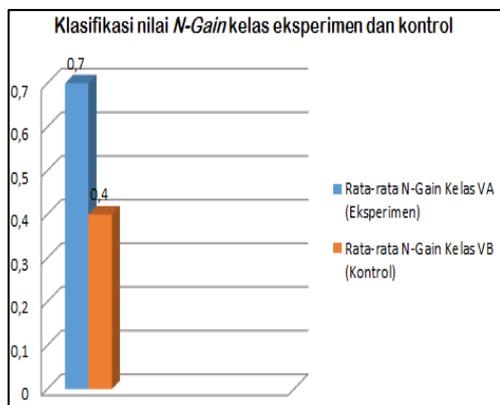
Setelah diketahui nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas, selanjutnya menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan dengan menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian digolongkan dalam klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah. Berikut tabel klasifikasi nilai *N-Gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Tabel 5. Klasifikasi Nilai *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Klasifikasi	Frekuensi		Rata-rata <i>N-Gain</i>	
		Kelas VA (Eksperimen)	Kelas VB (Kontrol)	Kelas VA (Eksperimen)	Kelas VB (Kontrol)
1.	>0,7 (Tinggi)	15	10	0,7	0,4
2.	0,3-0,7 (Sedang)	11	8		
3.	<0,3 (Rendah)	2	9		

Dilihat perbandingan nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelas yang dapat digambarkan dalam diagram berikut ini.



Gambar 3. Diagram perbandingan nilai rata-rata *N-Gain*

Berdasarkan perhitungan uji normalitas *pretest* kelas eksperimen diperoleh bahwa nilai $\chi^2_{hitung} = 6,22 \leq \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti H_0 diterima dan uji normalitas *posttest* kelas eksperimen diperoleh bahwa nilai $\chi^2_{hitung} = 3,36 \leq \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti H_0 diterima atau data berdistribusi normal. Begitu pula dengan perhitungan uji normalitas nilai *pretest* kelas kontrol, diperoleh $\chi^2_{hitung} = 7,92 \leq \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti data berdistribusi normal dan uji normalitas *posttest* kelas kontrol, diperoleh $\chi^2_{hitung} = 2,69 \leq \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti data

berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* untuk kedua kelas berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010*.

Berdasarkan perhitungan data dan taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05 dan $v_1 = dk$ pembilang = $n_1 - 1$ dan $v_2 = dk$ penyebut = $n_2 - 1$ sehingga diperoleh $F_{hitung} = 1,10$ dan F_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ adalah 1,91 sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan data mempunyai variansi yang homogen.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji t (*t-test*) yang dalam perhitungannya menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010*. Rumus *t-test* yang digunakan adalah *t-test separated varians* karena jumlah sampel yang sama $n_1 = n_2 = 55$ dan varians homogen ($S_1^2 = S_2^2$).

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus *t-test separated varians* diperoleh $t_{hitung} = 4,835$. Untuk menguji signifikansinya, maka nilai t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 28 + 27 - 2 = 53$, dan taraf signifikansi 0,05

diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,000$ Sehingga $t_{hitung} = 4,542 > t_{tabel} = 2,000$, maka H_1 diterima berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *example non example* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Way Serdang.

Pembahasan

Proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh pendidik, sehingga peserta didik belum optimal dalam berpikir, menemukan langkah pengerjaan soal yang sistematis, dan memecahkan masalah berkaitan dengan soal latihan. Kemudian pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *example non example*. Jika dilihat dari nilai *N-Gain* atau peningkatan pengetahuan antara nilai *pretest* dan *posttest* maka rata-rata *N-Gain* di kelas kontrol yaitu 0,4 termasuk dalam klasifikasi sedang. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* di kelas eksperimen 0,7 termasuk kategori tinggi. *N-Gain* kedua kelas terdapat perbedaan selisih *N-Gain* sebesar 0,3. Hal ini karena model *cooperative learning* tipe *example non example* mampu melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, melatih peserta didik menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri, keterlibatan peserta didik secara aktif dapat terlihat mulai tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran (Slavin, 2012: 165).

Namun, masih terdapat peserta didik yang belum menguasai indikator menganalisis (C4) yang diberikan saat proses pembelajaran berlangsung, kurang terlibat aktif dalam kelompok, sehingga belum mengalami peningkatan dalam proses pembelajarannya, dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas

eksperimen. Hal ini dikarenakan peserta didik tersebut tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan saat soal *posttest* di uji kan peserta didik tersebut meyakini bahwa jawaban saat uji *pretest* yang dikerjakan pada saat awal pembelajaran benar sehingga menjawab dengan alternatif jawaban yang sama pada saat *posttest*.

Berdasarkan analisis uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh bahwa nilai χ^2 untuk kelas eksperimen dan kontrol sebesar 4,37. Jadi dapat disimpulkan kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji homogenitas *posttest* diperoleh $\chi^2_{hitung} = 4,37 \leq \chi^2_{tabel} = 12,59$. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test separated varians* diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,542 > t_{tabel} = 2,000$, maka H_1 diterima berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *example non example* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Way Serdang. Hal ini relevan dengan penelitian Nofiyanto (2013), dan Wijaya (2013), serta hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *example non example* terhadap hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh bahwa nilai χ^2 untuk kelas eksperimen dan kontrol sebesar 4,37. Jadi dapat disimpulkan kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji homogenitas *posttest* diperoleh $\chi^2_{hitung} = 4,37 \leq \chi^2_{tabel} = 12,59$. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test separated*

varians diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,542 > t_{tabel} = 2,000$, maka H_1 diterima berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning tipe example non example* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Way Serdang.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, Aprilia Tri. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Examples Non-Examples* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *JPDPB*. Vol. 7, No. 4. 1-10.
- Fatiwi, Widya Cantya. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Example Non Example* Pada Tema Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IISekolah Dasar. *JPGSD*. Vol. 3, No.2. 671-680.
- Habibah, Syarifah. 2016. Penggunaan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tokoh-Tokoh Pergerakan Nasional Kelas V SDN 70 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 3, No. 4. 54-64.
- Hamimah, Anisa Nur. 2011. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Example Non Example* Pada Siswa Kelas Iva Sdn Karangayu 02 Kota Semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Hernawan, Asep Herry. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : UPI PRESS.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka dasar kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2013 Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Kemendikbud. 2013. *Pendekatan Scientific (Ilmiah) dalam Pembelajaran*. Jakarta : Pusbangprodik.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Nofiyanto. 2013. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *examples non examples* terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Babadan Kecamatan Pagentan Kabupaten Banjarnegara semester II tahun ajaran 2012/2013. (Skripsi). Banjarnegara
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sari, Putri Oktavia. 2019. Pengaruh Pembelajaran Sainifik *Example Non Example* Terhadap Minat Belajar. *JISD*. Vol. 3, No. 3. 324-331.
- Sinambela, Lijan Poltak. 2016. *Manajemen Sumber Daya Manusia: Membangun Tim Kerja yang Solid untuk Meningkatkan Kinerja*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Slavin, Robert. E. 2012. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Suryani, Eni. 2018. Pengaruh Model *Example Non Example* terhadap Hasil Belajar pada Materi Sumber Daya Alam di SD. *PEDADIDAKTIKA*. Vol. 5, No. 1. 100-108.
- Utami, Runtut Prih. 2014. Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Example NonExample* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar. *SNPS*. Vol 4, No. 1. 1-14.

Yusuf, Muri. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta :Prenadamedia Group.

Wijaya, Hendra. 2013. Pengaruh Model *Example Non Example* Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sekolah Dasar. *JPDBP*. Vol. 2, No. 2. 1-15.

**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 *Scattergories* Dan *Word Jumble*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui (1) Hasil penerapan teknik permainan *Scattergories* 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 *Scattergories*. 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 (*scattergories*) 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 *Scattergories*, 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 *Scattergories*.

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

PENDAHULUAN

Bahasa dan ilmu pengetahuan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Dalam perkembangannya, manusia memerlukan interaksi yang berperan penting dalam kema-juan peradaban manusia. Kemampuan berbahasa merupakan faktor pendukung terja-dinya interaksi antarmanusia sehingga ilmu pengetahuan dapat meluas. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa kemampuan berbahasa asing sangat diperlukan.

Mengingat bahwa Indonesia berada pada era MEA (Mayarakat

Ekonomi Asean), Indonesia sebagai negara berkembang dituntut untuk bekerja sama antarnegara ASEAN dalam bidang ekonomi, teknologi, budaya, dan sebagainya. Kerja sama tersebut dapat berjalan dengan baik, apabila Indonesia me-miliki tenaga kerja profesional yang me-miliki kemampuan berbahasa asing. Hal ini merupakan salah satu visi ASEAN 2020 yaitu penguasaan bahasa asing untuk komunikasi, termasuk bahasa Prancis. Pada kancan MEA itu sendiri, Indonesia dituntut dapat menciptakan

tenaga kerja professional yang mampu bersaing di ranah perekonomian dunia. Komunikasi antarnegara dapat terjalin dengan baik melalui kemampuan berbahasa asing yang baik. Di Indonesia, bahasa Prancis telah diperkenalkan sejak kurikulum tahun 1947. Hal ini disebutkan melalui pernyataan Depdiknas (2003:1) yaitu fungsi pembelajaran bahasa Prancis di sekolah adalah sebagai alat pengembangan diri peserta didik dalam bidang komunikasi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya. Dengan demikian, pengajar bahasa Prancis terus berinovasi dalam pengajaran yang efektif karena peran guru sangatlah penting dalam pembentukan kualitas warga masyarakat. Keberhasilan suatu negara dalam pembentukan warga masyarakat dapat dilihat dari kualitas pengajaran di dalamnya.

Pebelajar dituntut memiliki empat kemampuan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Seluruh kemampuan tersebut saling berkesinambungan dalam pembentukan bahasa yang baik. Kemampuan berbahasa berjalan dengan baik melalui tahap sebagai berikut. Pertama kemampuan menyimak adalah kemampuan pertama yang harus dikuasai dengan menyimak, penutur bahasa dapat memproses informasi yang akan disampaikan, kemudian ditanggapi melalui kemampuan berbicara. Kemampuan menulis dan membaca merupakan faktor pendukung adanya komunikasi secara tidak langsung yaitu secara tertulis. Kosakata merupakan pengetahuan seseorang dalam mengingat kata-kata yang digunakan untuk berkomunikasi serta berbahasa yang baik. Pengertian kosakata adalah kumpulan kata-kata yang

tersusun yang membentuk kalimat sebagai penyusun bahasa. Tanpa penyusunan kosa-kata, pembelajar bahasa tidak akan mampu mencapai empat kemampuan berbahasa tersebut. Tarigan (2011) dikutip dalam Munirah & Hardian (2016:80) menyatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Kosakata dapat disusun sesuai kategorinya. Setiap pembelajar bahasa dapat mengombinasikan kosakata menjadi bermakna. Kekayaan kosakata secara umum dianggap sebagai gambaran kualitas intelegensi seseorang atau kualitas pemerolehan kosakata. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemerolehan kosakata sejak usia dini sangat diperlukan untuk pengembangan berbahasa yang berpengaruh pada gaya bahasa seseorang. Menurut KBBI, kosakata adalah perbendaharaan kata dengan kata lain. Kosakata adalah perbendaharaan yang berfungsi sebagai alat berinteraksi dan saling tukar informasi dalam konteks luas. Hal tersebut mendorong peneliti menggunakan teknik permainan kosakata sebagai upaya peningkatan pemerolehan kosakata yang efektif.

Metode permainan (*games*) dalam pembelajaran mempunyai peran utama dalam melibatkan emosional peserta didik yang dapat memberikan umpan balik yang positif, berupa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Wolf (2001) dalam Meidianty (2013:110) mengemukakan bahwa otak secara biologis telah diprogram untuk bisa mengingat informasi yang memiliki muatan emosional yang kuat. Penguasaan kosakata sangat penting dalam pembentukan gaya bahasa seseorang.

Hal utama dalam pembelajaran bahasa ialah mengenal dan mempelajari kata serta makna kata dari kalimat yang dibentuk. Penelitian ini diharapkan mampu menghidupkan semangat peserta didik agar mendapatkan kosakata baru dan dapat berperan aktif melalui pembelajaran berbasis permainan *Scattergories* dan *Word Jumble* serta memberikan referensi pada pengajar bahasa Prancis dalam meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya dalam pemerolehan bahasa Prancis. Sebagian besar penelitian telah dilakukan oleh para peneliti sebagai upaya peningkatan kosakata, namun belum ada yang membandingkan tingkat keefektifan pemerolehan kosakata melalui permainan *Scattergories* dan *Word Jumble*.

Permainan *Scattergories* dan *Word Jumble* dikenal sebagai permainan yang merangsang pemain untuk berpikir cepat dengan cara menyusun kosakata dan mengingat kosakata yang diharapkan dapat memperkaya kosakata untuk peningkatan kemampuan berbahasa yang lain. Salah satu hasil wawancara peserta didik di SMK Kridawisata adalah sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Prancis, disebabkan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan cenderung monoton sehingga peserta didik belum memiliki kesempatan dalam melibatkan pembelajaran secara emosional.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan beberapa masalah yaitu:

1. Kurangnya penguasaan kosakata pada setiap pembelajar membuat pembelajaran bahasa kurang

dapat mencapai hasil yang diinginkan.

2. Diperlukannya teknik pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk pemahaman siswa.
3. Penggunaan teknik permainan *Scattergories* dan *Word Jumble* belum pernah diterapkan di SMK Kridawisata.
4. Belum ada yang melakukan penelitian dengan teknik permainan kosakata *Scattergories* dan *Word Jumble* sebagai perbandingan terhadap hasil peningkatan kosakata bahasa Prancis di SMK Kridawisata.

Bermain dalam sebuah permainan merupakan hal yang sangat menyenangkan untuk setiap orang. Pada proses pembelajaran permainan biasanya digunakan sebagai teknik pengajaran yang inovatif. Suasana tegang dan monoton dalam pembelajaran lama-lama akan berdampak pada kualitas pembelajaran siswa. Hal itu menyebabkan banyak pengajar mengembangkan teknik permainan ke dalam penyampaian belajar sebagai pemanasan atau penyegaran agar suasana belajar tidak selalu monoton dan cenderung membosankan.

1. *Scattergories*

Scattergories merupakan permainan kosakata yang bertujuan untuk mengingat kembali kosakata yang telah didapatkan. Cara memainkannya yaitu dengan mengumpulkan kosakata sebanyak mungkin pada kategori yang ditentukan. Contohnya dalam bahasa Prancis kategori adjektiva terdiri dari *gentil*, *beau*, *diligent* dan sebagainya. Pengkategorian tersebut dapat beragam bentuknya

sesuai keinginan orang yang mendesain permainan. Pada penelitian ini, peneliti mendesain permainan *Scattergories* dengan mengkategorikan kosakata berdasarkan materi *situer dans le temps*. Contohnya dalam materi *situer dans le temps* terdapat keterangan waktu yaitu *nuit* (malam), *soir* (sore) *matin* (pagi) dan *après midi* (siang).

2. *Word Jumble*

Word Jumble merupakan bentuk permainan kosakata dengan cara mengacak huruf-huruf pembentuk kosakata. Kemudian disusun hingga membentuk kata-kata umum yang telah diajarkan. Permainan ini mengasah ketepatan dan kecepatan berpikir peserta didik. Dalam penelitian ini, permainan *Word Jumble* memfokuskan untuk upaya peningkatan pemerolehan kosakata.

Permainan digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran yang berguna untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Namun permainan ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan *Scattergories* diantaranya adalah sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya, baik fisik, kognitif, maupun emosionalnya. Permainan ini siswa dituntut untuk berfikir cepat sehingga secara langsung maupun tidak langsung meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Memusatkan perhatian peserta didik

dalam pembelajaran. Dapat mendorong semangat belajar siswa, dan secara tidak langsung mereka tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar. Kekurangan *Scattergories* diantaranya adalah membutuhkan persiapan yang matang, memerlukan persiapan media yang rumit, butuh waktu yang lama untuk mengajarkan cara menggunakan permainan.

Kelebihan permainan *Word Jumble* yaitu sangat mudah untuk dipelajari sehingga tidak memerlukan waktu yang cukup lama untuk menjelaskan jalannya permainan. Permainan ini sangat sering dimainkan dan banyak yang mengadopsi kedalam pembelajaran. Dapat merangsang peserta didik untuk mengingat kosakata dengan mudah. Kekurangannya yaitu tidak menggunakan media yang menarik dalam permainannya. Kurang menarik minat peserta didik karena sudah terlalu sering digunakan pada pembelajaran umum.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen. Sugiyono (2017:7) menyatakan bahwa metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang ditetapkan.

Sedangkan model penelitian eksperimen yaitu penelitian yang bertujuan untuk mencari hubungan dari variabel. Menurut Arikunto 2010 dalam Agustina, (2018:51), eksperimen adalah cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan

kausal), antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor lain yang mengganggu, dengan kata lain eksperimen merupakan pemecahan suatu masalah dengan cara memberi perlakuan berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Pada kelompok kelas eksperimen 1 digunakan teknik permainan *Scattergories*. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 digunakan teknik permainan *Word Jumble* yang dilanjutkan dengan pengukuran antara 2 kelompok tersebut menggunakan desain penelitian *Independent Group T-test (two group pretest and post-test)*. Menurut Setiyadi (2006:135), berikut desainnya:

$$\begin{matrix} G_1 & T_1 & X_1 & T_2 \\ G_2 & T_1 & X_2 & T_2 \end{matrix}$$

Tabel 1 . Desain Penelitian *Independent Group T-test*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
G ₁	T ₁	X ₁ (<i>Scattergories</i>)	T ₂
G ₂	T ₁	X ₂ (<i>Word Jumble</i>)	T ₂

Keterangan :

- G₁ : Group 1
 - G₂ : Group 2
 - T₁ : Pre-Test
 - T₂ : Post-Test
 - X₁ : Treatment 1 (*Scattergories*)
 - X₂ : Treatment 2 (*Word Jumble*)
- (Setiyadi, 2006 : 59)

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMK di Bandarlampung yaitu SMK Kridawisata. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II atau semester genap. Tahun ajaran

2018/2019, pada bulan Februari-April 2019.

Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2015:120) mengemukakan bahwa pengambilan anggota sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut atau istilahnya dengan cara pengundian.

Tabel 2. Sample Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
Tata Boga 1	20
Tata Boga 2	20

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra eksperimen, eksperimen, dan akhir eksperimen.

1. Tahap Pra-eksperimen.
 Pada tahap ini, peneliti menyiapkan pe-rangkat pembelajaran berupa RPP, ke-mudian peneliti mengukur kosakata yang dimiliki siswa kelas XI SMK Kridawisata berupa tes sederhana sesuai materi yang akan dipelajari.
2. Tahap Eksperimen
 Pada tahap eksperimen ini, peneliti mulai melaksanakan proses pembelajaran dalam upaya peningkatan kosakata siswa SMK Kridawisata. Peneliti menyampaikan cara berjalannya permainan hingga siswa paham dan melakukan beberapa demonstrasi pada teknik permainan yang digunakan. Kemudian peneliti mencatat hasil.
3. Tahap Akhir Eksperimen
 Kemudian pada tahap ini dilakukan ta-hap akhir berupa *posttest*. Pertama, siswa yang diberi perlakuan dengan teknik permainan *Scattergories* diberi tugas untuk

memecahkan soal yang telah tersedia secara kelompok melalui permainan tersebut. Lalu peneliti memilih setiap anggota kelompok untuk memberikan hasil dari siswa

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan soal berupa materi yang sesuai pada silabus. Peneliti mengumpulkan data dengan cara mengolah hasil skor *pre-test* dan *post-test*. Peneliti melakukan penilaian sesuai dengan tingkat kesulitan setiap soal dibantu oleh teman sejawat.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari uji reliabilitas instrument. Reliabilitas diperlukan untuk memastikan validitas dan ketepatan analisis statistik. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu instrumen yang merupakan indikator dari variabel. Suatu instrumen dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Arikunto, 2008:86).

Menurut Nurgiyantoro (2010: 171) rumus Alpha Cronbach yaitu jika koefisien reliabilitas Alpha-Cronbach suatu instrumen lebih besar dari 0,70 maka instrumen tersebut dikatakan reliabel. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya menggunakan tabel Interpretasi Kappa (Tabel 3).

Teknik analisis yang digunakan peneliti berupa uji-t dibantu dengan SPSS 17.0. Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian pemerolehan kosakata siswa SMK Kridawisata dengan menggunakan teknik *Scattergories* dan *Word Jumble*, kemudian peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui

apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Berdasarkan kriteria yaitu tolak H_0 apabila nilai $sig < 0,05$ yang berarti distribusi ini tidak bersifat normal dan terima H_0 apabila nilai $sig > 0,05$ yang berarti data yang diperoleh berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas, untuk mengetahui apakah sampel tersebut berasal dari populasi yang memiliki variasi dalam homogen atau bukan homogen. Pengujian homogenitas ini dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest* tersebut.

Kemudian dilakukan uji N-Gain yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan setelah menggunakan teknik *Scattergories* dan *Word Jumble* dalam pemerolehan kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan rumus uji N-Gain menurut Meltzer (2002: 184) sebagai berikut.

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

Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima. Peneliti menggunakan perhitungan statistik dengan *Independent Group T-test* untuk menentukan hasil skor gain antara skor kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Kemudian peneliti membandingkan hasil dari skor *pre-test* dan *post-test* dari siswa di kedua kelas tersebut. Hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

H_1 : ada perbedaan yang signifikan antara pemerolehan kosakata siswa antara penggunaan teknik permainan *Scattergories* dan *Word Jumble*.

Tabel 3. Intrepretasi Kappa

Nilai K	Keeratan Kesepakatan (Strength Of Agreement)
<0,20	Rendah (Poor)
0.21 – 0.40	Lumayan (Fair)
0.41 – 0.60	Cukup (Moderate)
0.61–0.80	Kuat (Good)
0.81–1.00	Sangat Kuat (very Good)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan uji coba terhadap instrument, dilanjutkan dengan memberikan test berupa soal *pre-test post-test* di kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 yang bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan pemerolehan kosakata siswa. Pengumpulan data tersebut menghasilkan Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor Pre-test

No	Skor Interval	Experimen 1		Experimenta 1 2	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	80-88	0	0	0	0
2	71-79	0	0	0	0
3	62-70	7	35	8	40
4	53-61	8	4	9	45
5	44-52	5	25	3	15
6	35-43	0	0	0	0
7	26-34	0	0	0	0
Total		20	100	20	100
Mean		56.57		59.50	

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar nilai siswa di kelas eksperimen 1 dan 2 adalah berada pada frekuensi 53-61. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor siswa belum mencapai kriteria (KKM) SMK Kridawisata yang memiliki KKM sebesar 76, yang berindikasi bahwa kosakata yang dimiliki siswa pada materi *situer dans le temps* sangatlah minim, yaitu dengan nilai rata-rata 56.57 pada kelas

eksperimen 1 dan 59.50 pada kelas eksperimen 2.

Tabel 5. Distribusi Skor Eksperimen 1 dan Eksperimen 2

No	Score Interv al	Experimen 1		Experimen 2	
		Frekuensi	Persenta si%	Frekuensi	Frekuensi %
1	89 - 97	0	0	2	10%
2	80-88	8	40%	12	60%
3	71-79	11	55%	5	25%
4	62-70	1	5%	0	0
5	53-61	0	0	0	0
6	44-52	0	0	0	0
7	35-43	0	0	0	0
8	26-34	0	0	0	0
Total		20	100%	20	100%
Mean		79.34		83.25	

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen 1 diperoleh nilai terbanyak antara pada skor 71-79, sedangkan pada kelas eksperimen 2 diperoleh nilai terbanyak pada skor 80-88. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pos-test kelas eksperimen 1 dan 2 sudah mencapai kriteria (KKM) SMK Kridawisata yang memiliki KKM sebesar 76, yang berindikasi bahwa kosakata yang dimiliki siswa pada materi *situer dans le temps* setelah mendapat perlakuan adalah cukup besar, yaitu dengan nilai rata-rata 79.34 pada kelas eksperimen 1 dan 83.25 pada kelas eksperimen 2.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen dianalisis de-ngan bantuan program *SPSS 17 for wi-ndows*, hasilnya dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.653	20

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa *Cronbach's Alpha* mempunyai nilai sebesar 0.653. Kemudian berdasarkan jumlah sampel, ketentuan r-tabel pada penelitian ini bernilai 0,70. Kesimpulannya adalah *Cronbach's A-lpha* >r-tabel yang berarti instrumen pada penelitian reliabel.

Uji Normalitas

Agar peneliti dapat menganalisis apakah skor tersebut berdistribusi normal atau tidak, peneliti menggunakan rumus *Sha-piro Wilk* tingkat signifikansi 0,05. Hi di-terima apabila niai > 0,05. Hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

H0 : data tidak berdistribusi normal

H1 : data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil rumus *Shapiro Wilk* pada skor *pre-test* pada kelas eksperimen 1 (*Scattergories*) diperoleh nilai (*sig2tailed*) 0.102 sementara skor *pre-test* kelas eksperimen 2 (*Word Jumble*) diperoleh nilai (*sig2tailed*) 0.343. Pada skor *post-test* dikelas eksperimen 1 (*Scattergories*) diperoleh 0.073, sementara pada kelas eksperimen 2 (*Word Jumble*) diperoleh nilai 0.09. Berdasarkan hasil skor *pre-test post-test* dapat disimpulkan bahwa semua hasil skor terse-but masuk ke dalam kriteria signifikansi uji normalitas yaitu skor > 0.05, jadi skor *pre-test post-test* dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kemampuan siswa pada masing-masing kelas bersifat setara atau homogen. Hipotesis untuk homogenitas varians adalah sebagai berikut:

H0 : varians data bersifat homogen

H1 : varians data tidak homogen

Kriteria data bersifat homogen apabila jika nilai > 0,05, maka H0 diterima.

Tabel 7. homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.019	1	38	.892

Hasil uji homogenitas *pre-test* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 pada rumus *Levene Statistic* menunjukkan bahwa sig.(2 *tailled*) sebesar 0,892 yang dapat diasumsikan bahwa H1 ditolak dan H0 diterima. Pada hasil data f-hitung *pretest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 lebih besar dibandingkan f-tabel dengan nilai signifikansi 5% (0,05). Nilai f-hitung (Fh) 0.019 dengan nilai P sbesar 0.892 dan Db sebesar 38. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan siswa pada mulanya bersifat homogen atau setara dan memenuhi uji-t.

Uji N-Gain

Peneliti menggunakan data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen 1 dan 2 untuk menghitung jumlah peningkatan antara masing-masing kelas.

Tabel 8. N-gain kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2

Kelas Eksperimen 1			Kelas Eksperimen 2		
Pre-Test	Post-Test	Gain	Pre-Test	Post-Test	Gain
56.57	79.04	22.48	59.50	83.25	23.75

Berdasarkan Tabel 8, data menunjukkan bahwa kedua teknik mampu meningkatkan pemerolehan kosakata siswa. *Scattergories* digunakan pada kelas eksperimen 1 rata-ratanya sebesar 22,48 sedangkan *Word Jumble* digunakan pada kelas eksperimen 2 bernilai sebesar 23,75. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik pada kelas eksperimen 2 (*Word Jumble*) lebih mampu meningkatkan pemerolehan kosakata siswa.

Uji Perbedaan (Uji *t-test*)

Uji *t-test* digunakan untuk mengetahui untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil pemerolehan kosakata siswa. Berikut data hasil analisis uji-*t pretest-posttest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dengan menggunakan bantuan *spss 17.0*. Pada kelas eksperimen memiliki nilai mean sebesar 78.70 dan kelas eksperimen 2 memiliki nilai mean 83.25. Perbedaan nilai *mean* dari kedua kelas menunjukkan perbedaan yang tidak terlalu jauh. Selanjutnya hasil perhitungan dari *t-tabel* pada saat *pretest* di kelas eksperimen 1 (*Scattergories*) sebesar 1.447 sementara nilai *t-hitung* sebesar 0.892, lalu nilai tersebut menunjukkan bahwa $t\text{-tabel} > t\text{-hitung}$ ($1.447 > 0.892$) dengan taraf signifikansi 0.05. Kemudian saat *pretest* di kelas eksperimen 2 (*Word Jumble*) sebesar 1.676 sementara nilai *t-hitung* sebesar 0.569. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $t\text{-tabel} > t\text{-hitung}$ ($1.676 > 0.569$). Maka, hipotesis nol (H_0) diterima sedangkan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara pemerolehan kosakata siswa kelas XI Tata Boga 1 yang diajar menggunakan teknik *Scattergories*

dan siswa kelas XI Tata Boga 2 yang diajar menggunakan teknik *Word Jumble* di SMK Kridawisata Bandarlampung.

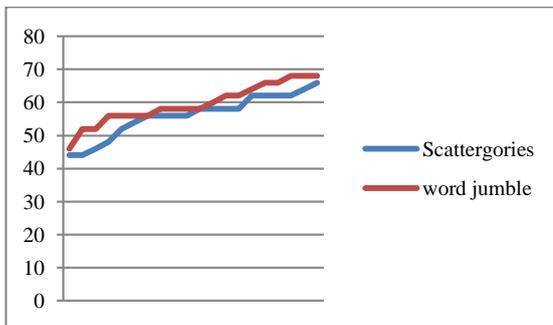
Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik untuk pemerolehan kosakata yaitu *Scattergories* dan *Word Jumble*. Peneliti membandingkan kedua teknik untuk mengetahui teknik mana yang lebih baik pada peningkatan kosakata siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih dua kelas sebagai sampel penelitian untuk dijadikan kelas eksperimen. Peneliti memberikan dua kali perlakuan di setiap kelas untuk memastikan bahwa teknik tersebut dapat meningkatkan kosakata siswa.

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan tes kosakata yang berhubungan dengan materi *situer dans le temps* dengan memberikan soal *pre-test*. Pada pertemuan pertama para siswa terlihat sangat bersemangat saat peneliti menunjukkan kartu permainan *Scattergories*. Peneliti kemudian menjelaskan aturan cara bermainnya. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk membuat grup yang terdiri dari 4-5 siswa lalu peneliti membagikan kartu *Scattergories*. Sebelum permainan dimulai, peneliti menulis di papan tulis cara mengisi kategori-kategori yang tersedia pada kartu tersebut dalam waktu 15 menit. Contoh kategorinya yaitu nama bulan (*le mois*), nama musim (*la saison*), keterangan waktu (*le temps*), dan angka (*les nombres*). Setelah semua siswa mengerti dengan jalannya permainan, permainan pun dimulai. Peneliti lalu mengawasi jalannya permainan. Perlakuan tersebut dilakukan selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir peneliti memberikan soal *post-test* untuk

mengukur kosakata siswa setelah diberikan perlakuan.

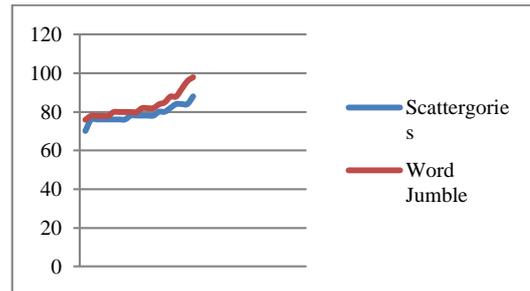
Pada hasil pemerolehan skor *pre-test* kelas eksperimen 1 dan 2 diketahui bahwa skor siswa sangat minim yang masih belum cukup untuk mencapai KKM yaitu 76. Pada hasil skor diperoleh bahwa skor *pre-test* pada kelas eksperimen 2 lebih tinggi dari skor *pre-test* kelas eksperimen 1, namun kemampuan siswa dari masing-masing kelas tidak terjadi perbedaan yang cukup tinggi atau signifikan, karena pada mulanya kemampuan siswa tersebut homogen atau setara. Pernyataan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan pre-test kelas eksperimen 1 & 2

Dari garis grafik Gambar 1 tersebut diperoleh pernyataan bahwa pada kelas eksperimen 1 (*scattergories*) skor total sebesar 1122 dengan skor rata-rata 56,10 dengan skor tertinggi 66 dan skor terendah 44. Pada kelas eksperimen 2 (*word jumble*) skor total sebesar 1190 dengan skor rata-rata 59,50 dengan skor tertinggi 68 dan skor terendah 46.

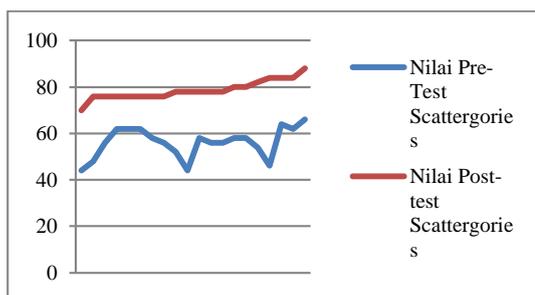
Pada hasil skor *post-test* berikut diperoleh hasil pernyataan bahwa hasil skor *post-test* setelah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen 2 (*Word Jumble*) lebih tinggi daripada skor *post-test* kelas eksperimen 1 (*Scattergories*).



Gambar 2. Grafik Hasil Post-test Kelas Eksperimen 1 dan 2

Pada hasil *post-test* kelas eksperimen 1 skor total 1660 dan skor rata-rata 79,04 dengan skor tertinggi 88 dan skor terendah 70 sedangkan pada kelas eksperimen 2 total skor *post-test* 1665 dengan rata-rata 83,25. Skor tertinggi yaitu 98 dan skor terendah 76. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan teknik *Word Jumble* lebih tinggi dibandingkan menggunakan teknik *Scattergories*.

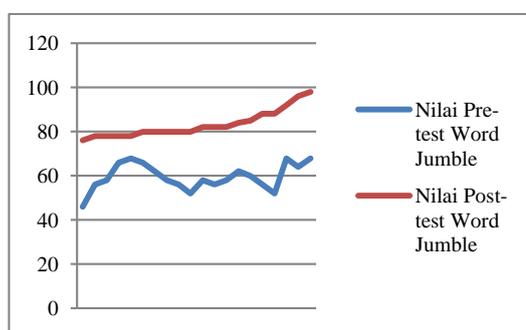
Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data peningkatan hasil belajar siswa melalui skor *pre-test post-test* antara kelas eksperimen 1 dan 2, setelah dibandingkan, maka diperoleh pernyataan bahwa pada kelas eksperimen 1 diperoleh skor *pre-test* 1122 dengan rata-rata 56.10. Sedangkan pada skor *post-test* diperoleh skor 1660 dengan rata-rata 78.70. Maka dapat diperoleh skor n-gain sebesar 452 dengan rata-rata 22.6. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen 1 dinyatakan memiliki peningkatan yang cukup besar dan pada nilai *post-test* sebagian besar siswa sudah mencapai KKM di SMK Kridawisata yaitu sebesar 76. Berikut tabel dan grafik hasil peningkatan pada kelas eksperimen 1.



Gambar 3. Grafik hasil peningkatan pre-test post-test pada kelas eksperimen 1

Pada grafik tersebut menjelaskan bahwa skor *pre-test* awalnya berkisar pada angka 40-60, sedangkan pada *post-test* garis merah post-test menunjukkan nilai skor berkisar 70-80. Hal tersebut berarti terjadi peningkatan pada pemerolehan kosakata siswa saat diberikan perlakuan.

Pada kelas eksperimen 2 diperoleh skor *pre-test* 1190 dengan rata-rata 59.50. Sedangkan pada skor *post-test* diperoleh skor 1665 dengan rata-rata 83.25. Maka dapat diperoleh skor n-gain sebesar 475 dengan rata-rata 23.75. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen 2 dinyatakan memiliki peningkatan yang cukup besar dan pada nilai *post-test* sebagian besar siswa sudah mencapai KKM di SMK Kridawisata yaitu sebesar 76.



Gambar 4. Grafik hasil peningkatan pre-test post-test pada kelas eksperimen 2.

Pada Gambar 4 grafik dapat dilihat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami perbedaan yang sangat signifikan. Pada nilai *pre-test* kelas eksperimen 2 (*word jumble*) skor total sebesar 1190 dengan skor rata-rata 59,50 dengan skor tertinggi 68 dan skor terendah 46. Sedangkan nilai *post-test* pada kelas eksperimen 2 total skor *post-test* 1665 dengan rata-rata 83,25. Skor tertinggi yaitu 98 dan skor terendah 76.

Dari keempat perbandingan skor tersebut dapat disimpulkan bahwa pada mulanya nilai *pre-test* antara kelas eksperimen 1 (*scattergories*) dan eksperimen 2 (*word jumble*) tidak memiliki perbedaan yang cukup jauh. Kemampuan siswa awalnya berkisar antara skor 44-68 yang berarti pemerolehan kosakata masih kurang memenuhi KKM di SMK Kridawisata yaitu 76, kemudian pada kelas eksperimen 1 (*scattergories*) terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu dengan skor terendah *pre-test* 44 dan skor tertinggi *pre-test* 66. Sementara pada nilai *post-test* diperoleh nilai terendah 70 dan nilai skor *post-test* tertinggi 88. Pada kelas eksperimen 2 (*word jumble*) memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergories*, dengan skor terendah *pre-test* 46 dan skor tertinggi *pre-test* 68. Sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh skor terendah 76 dan skor tertinggi *post-test* 98. Dari skor yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen 2 di kelas tata boga 2 dengan menggunakan teknik permainan *word jumble* memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergories*. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan

teknik permainan *Word Jumble* lebih efektif di-gunakan dalam upaya peningkatan pemerolehan kosakata siswa di SMK Krida-wisata.

SIMPULAN

Kemampuan siswa awalnya berkisar antara skor 44-68. Pada kelas eksperimen 1 (*scattergories*) terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu dengan skor terendah *pre-test* 44 dan skor tertinggi *pre-test* 66. Sementara pada nilai *post-test* diperoleh nilai terendah 70 dan nilai skor *post-test* tertinggi 88. Pada kelas eksperimen 2 (*word jumble*) memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergories*, dengan skor terendah *pre-test* 46 dan skor tertinggi *pre-test* 68. Sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh skor terendah 76 dan skor tertinggi *post-test* 98.

Berdasarkan skor yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen 2 di kelas tata boga 2 dengan menggunakan teknik permainan *word jumble* memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergories*. Hal tersebut berarti bahwa penggunaan teknik permainan *Word Jumble* sangat berpengaruh dan lebih efektif dalam pemerolehan kosakata di SMK Kridawisata kelas 11 tata boga 1 dan 2 dibandingkan menggunakan teknik permainan *Scattergories*.

SARAN

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Bagi guru, diharapkan mampu men-cairkan suasana

pembelajaran di ke-las dengan menggunakan teknik pengajaran yang menyenangkan. Agar semua siswa dapat berkontribusi aktif.

2. Bagi peserta didik, dibutuhkannya motivasi belajar yang tinggi khususnya pada mata pelajaran Bahasa Prancis serta fokus dalam setiap pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan mampu mengadaptasi kedua teknik permainan kosakata ini kedalam pembelajaran bahasa Prancis karena sudah terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dikelas. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan ide cemerlang pada pengajar dalam mendesain rencana pembelajaran. Agar pembelajaran berlangsung tidak monoton.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, N.A. 2018. *Situs Bonjour De France Dalam Keterampilan Membaca Teks Sederhana Siswa Kelas X Di SMAN 16 Bandarlampung*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Depdiknas. 2003. *Pengembangan Indikator Mata Pelajaran Bahasa Prancis Kelas X Berbasis Kurikulum 2013*. Jakarta: Depdiknas.
- Munairah & Hardian. 2016. *Pengaruh Kemampuan Kosakata dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa SMA*. Makassar: Universitas Muhammadiyah.
- Meidianty, W. 2013. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game "Hangman" Pada Siswa*

- Kelas VIIIb Smp Negeri 4 Tamiang Layang Tahun Ajaran 2013-2014 (Improving English Vocabulary Mastery By Using Hangman Game Method To Students Of Class VIIIb In Smpn 4 Tamiang Layang In Academic Year 2013-2014).*
- Meltzer E. David. 2002. *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains In Physics: Hidden Variabel in DiagnosticPretestScores.* (Online), (<http://www.physicseducation.net/articles/index.php>, diakses pada 25/03/2019)
- Setiyadi, A. B. 2006. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing.* Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Rosdakarya.
- Susanto, Y.D. 2017. *Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Berbicara dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan.* Skripsi Universitas Semarang.

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*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami banyak perubahan seiring dengan perkembangan dunia teknologi yang semakin canggih. Tuntutan yang terjadi saat ini adalah para pendidik dan pengajar harus memiliki kemampuan dalam menerapkan sistem pembelajaran yang diintegrasikan dengan perkembangan teknologi terbaru. Ketidakmampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi akan menyebabkan sistem pembelajaran yang diajarkan kurang berkembang dan ketinggalan zaman. Husain (2014) mengungkapkan bahwa perubahan dalam pola pembelajaran dibutuhkan

untuk melakukan pembaruan mengikuti dinamika perubahan zaman yang semakin cepat yang dipicu oleh perkembangan teknologi. Yaumi (2016) mengungkapkan teknologi pembelajaran dipandang sebagai kawasan bidang yang mencakup desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi proses dan sumber belajar. Warsito (2016) menegaskan bahwa konsep pembelajaran sudah mulai berubah dari mendengarkan guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan aktifitas-aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan

lain-lain. Sejalan dengan hal tersebut, Lado (2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika lebih cepat dilupakan.

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang juga tidak akan terlepas dari perkembangan dunia teknologi. Perkembangan teknologi sangat penting agar dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika. Hal ini senada dengan Kintoko (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Masykur (2017) menambahkan perlunya didesain dan dikembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi yang sudah disediakan di era sekarang ini untuk meningkatkan mutu pendidikan. Mustamid (2015) juga mengungkapkan bahwa ada banyak cara agar siswa mudah dalam memahami matematika, yaitu dengan memilih metode, alat peraga atau cara lainnya dengan harapan siswa mudah dalam memahami matematika. Salah satu caranya yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Makromedia Flash 8*. Fahmi (2014) mengungkapkan bahwa *makromedia flash* memiliki kelebihan yaitu sebagai multimedia interaktif yang tentunya dapat mengakomodasi siswa yang cepat menerima pelajaran, dan juga dapat menangani siswa yang lambat dalam menerima pelajaran.

Ramadhani (2017) menyatakan bahwa pembelajaran matematika perlu dirancang dengan baik agar berpotensi mengembangkan kemampuan berfikir kreatif pada siswa. Selain itu, Nursanti (2016) mengungkapkan bahwa matematika

harus terkait dengan kenyataan di dekatnya, akrab, berpengalaman, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Rahmawati (2015) yang menyatakan bahwa matematika adalah aktivitas manusia dan matematika harus dihubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari siswa. Senada dengan hal tersebut, Sarbiyono (2016) mengungkapkan bahwa siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika tidak terlepas dari pengalaman mereka sehari-hari. Kemudian Idris (2016) menambahkan jika dalam kehidupan nyata siswa tidak bisa menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan matematika, maka mereka akan mengalami kesulitan. Berdasarkan pendapat tersebut maka matematika harus dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa sehingga siswa dapat merasakan dan membayangkan langsung penerapan dan manfaat dari materi yang dipelajarinya. Salah satu solusi yang dapat diberikan ialah dengan menerapkan pembelajaran dengan pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI).

Zakaria (2017) mengungkapkan bahwa PMRI adalah pendekatan dalam bidang matematika dan diperkenalkan dan dikembangkan di Belanda 40 tahun yang lalu. Arsaythamby (2014) mengungkapkan bahwa PMRI adalah teori pengajaran dan pembelajaran khusus yang cocok dan tergantung pada penerapan dunia nyata. Oftiana menambahkan bahwa PMRI adalah salah satu pendekatan yang menggunakan konteks dunia nyata dalam proses pembelajaran. Kemudian, Zulyadaini (2017) mengatakan bahwa dalam PMRI, konsep matematika yang bersifat abstrak dapat ditransformasikan dalam kehidupan nyata siswa. Lebih lanjut Lauren (2018) mengungkapkan

bahwa matematika realistik meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka perlu dilakukannya penelitian terkait media pembelajaran kekinian menggunakan *makromedia flash* dengan pendekatan matematika realistik yang nantinya akan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini aplikasi media pembelajaran *macromedia flash* yang akan dibuat pada materi *differensial/turunan* dengan menggunakan pendekatan matematika realistik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan metode R&D (*Research and Development*) yaitu suatu model prosedural yang bersifat deskriptif yang menunjukkan tahapan-tahapan yang harus diikuti dalam mengembangkan suatu produk. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa *software* dan CD pembelajaran dengan konten materi *differensial* yang dirancang dan dibuat menggunakan perangkat lunak *macromedia flash*.

Peneliti menerapkan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan matematika realistik. Terdapat tiga tahapam dalam penelitian yaitu tahap awal, tahap pengembangan dan analisa data dan tahap akhir. Produk yang dibuat telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli dalam bidang pendidikan matematika (guru) dan ahli multimedia.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Media

NO	Rentang skor	Kategori
1	$\bar{X} > (M_i + 1,5 SB_i)$	Sangat Baik
2	$(M_i + 0,5 SB_i) < \bar{X} \leq (M_i + 1,5 SB_i)$	Baik
3	$(M_i - 0,5 SB_i) < \bar{X} \leq (M_i + 0,5 SB_i)$	Cukup
4	$(M_i - 1,5 SB_i) < \bar{X} \leq (M_i - 0,5 SB_i)$	Kurang
5	$\bar{X} \leq (M_i - 1,5 SB_i)$	Sangat Kurang

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas XI IPA sekolah menengah atas di Bandar Lampung. Metode pengambilan sampel yang digunakan yaitu *random sampling*. Jenis data yang diperoleh bersifat kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini analisis data menggunakan Uji T dua rata-rata.

Hasil penelitian diuji dan dianalisis dengan menggunakan kriteria pada Tabel 1.

Uji kelayakan media digunakan untuk melihat apakah media pembelajaran yang dibuat layak digunakan selama pembelajaran matematika pada materi *differensial*. Setelah dilakukan uji kelayakan media pembelajaran maka kemudian dilanjutkan dengan uji keefektifan penggunaan media pembelajaran menggunakan Uji T dua rata-rata. Data yang diuji keefektifannya adalah data nilai pre test dan post test siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan *software* aplikasi pembelajaran matematika menggunakan *software macromedia flash* pada siswa kelas XI IPA pada materi *differensial*. CD pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari video penerapan *differensial*, materi definisi, rumus umum dan aplikasi *differensial*. Selain itu juga, di dalam CD

pembelajaran tersebut juga terdapat beberapa simulasi soal, latihan soal (pilihan ganda dan essay) termasuk kunci jawaban pada latihan soal pilihan ganda.

Adapun tampilan yang termuat dalam media pembelajaran pada materi *differensial* ini pada Gambar 1.



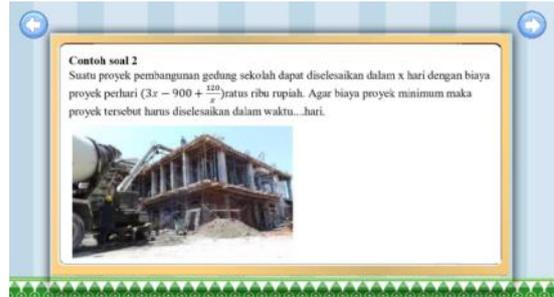
Gambar 1. Tampilan awal



Gambar 2. Tampilan kuis



Gambar 3. Tampilan Penerapan Turunan



Gambar 4. Tampilan contoh soal



Gambar 5. Tampilan Video



Gambar 4. Tampilan isi video

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh merupakan data kualitatif berupa kuesioner yang kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Data diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media dan siswa. Berdasarkan teknik analisis data, maka diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

Aspek tampilan program. Pada aspek ini, skor yang diperoleh yaitu skor rata-rata 58 (Sangat Baik) dengan persentase keidealan 89,24%. Aspek ini diuji berdasarkan kelayakan yang diberikan oleh ahli media. Berdasarkan skoring, hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dari

segi tampilan program serta fungsi tombol pada aplikasi media pembelajaran berjalan dengan baik. Ahli media memberikan penilaian bahwa media pembelajaran ini mampu menarik minat siswa untuk mengetahui lebih banyak mengenai konten program dan materi yang akan ditampilkan.

Aspek pendidikan. Hasil penilaian pada aspek pendidikan memperoleh skor rata-rata 54 (Sangat Baik) dengan presentase keidealan sebesar 85,3%. Hal ini menunjukkan bahwa konten/isi materi dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan kurikulum materi *differensial* pada kelas XI IPA di sekolah. Selain itu, penerapan materi dalam media pembelajaran ini juga sudah dirancang agar dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, media ini di ujicobakan kepada guru untuk mengetahui kemanfaatan serta kemudahan guru dalam menyampaikan materi, dengan persentase tersebut menandakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi ajar.

Aspek kualitas teknis. Aspek kualitas teknis ini memperoleh skor rata-rata 36,5 (Baik) dengan persentase keidealan 80,75%. Pengujian pada aspek ini untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam belajar serta apakah media yang dikembangkan dapat memotivasi siswa.

Berdasarkan penilaian dari ketiga aspek yaitu aspek pendidikan, aspek tampilan program dan aspek kualitas teknis, aplikasi yang dihasilkan sangat sesuai dengan jumlah skor rata-rata 148,5 dan persentase keidealan 85,09 %.

Aplikasi media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan aplikasi yang berbasis multimedia interaktif menggunakan

model tutorial sehingga dapat digunakan untuk strategi belajar mandiri. Dalam hal ini, siswa tidak kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa dapat menggunakan media pembelajaran di rumah atau dimanapun sebagai sumber belajar. Media pembelajaran ini telah memenuhi karakteristik sebagai media pembelajaran yang menarik. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Wahyuningtyas (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kemauan dan kemampuan dalam belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran ini sudah memenuhi komponen multimedia yaitu memuat teks, grafik, suara, video dan interaktivitas. Gustina (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran *macromedia flash* memberikan rangsangan (stimulus) yang lebih untuk menerima dan mengolah informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Sejalan dengan hal tersebut, Marnita (2017) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif (Macromedia Flash) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa.

Media pembelajaran ini dibuat hanya sampai tahapan pengembangan media. Sehingga media ini hanya dibuat untuk mengetahui kelayakan pembuatan media. Belum sampai tahapan penerapan untuk melihat efektifitas penggunaannya. Namun, jika meninjau dari hasil penilaian para ahli maka media pembelajaran ini sudah dapat dinyatakan layak digunakan selama pembelajaran yaitu sebesar 85,3% untuk aspek pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan oleh guru agar dapat memudahkan dalam menyampaikan materi.

Dari hasil penilaian yang telah dilakukan ahli media, materi dan kualitas teknis serta analisis berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa CD pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang layak yang dapat mempermudah guru dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini telah berhasil membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi *differensial* untuk siswa SMA kelas XI IPA pada subbab materi *differensial*/turunan aljabar, turunan berantai dan penerapan turunan yang dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD). Media pembelajaran dikembangkan dengan tahapan prosedural yang dimulai dengan tahap awal/pendahuluan, tahap pengembangan, tahap analisa data tahap akhir. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dibuat dengan *software macromedia flash* yang berisi komponen video, animasi, teks, grafik, latihan soal dan evaluasi serta petunjuk cara penggunaan media pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai media belajar mandiri.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran, hal tersebut berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media serta uji coba kelayakan media kepada siswa diperoleh hasil akhir yaitu : Aspek pendidikan (ahli materi) memperoleh skor 54 dengan persentase keidealan 85,3%, ahli media (aspek tampilan program) memperoleh skor 58 dengan persentase keidealan 89,24%, dan aspek kualitas teknis (ujicoba kelayakan media

pada siswa) mendapat skor 36,5 dengan persentase keidealan 80,75%. Secara keseluruhan dari penilaian media oleh para ahli dan siswa, media yang dikembangkan mempunyai kualitas Sangat Baik (SB) dengan skor 148,5 dari skor maximal 170 dengan persentase keidealan 85,09%, oleh karena itu dari hasil penilaian yang telah dilakukan, maka media yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran yang berisi materi *differensial* untuk siswa SMA kelas XI IPA layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsaythamby, V. & Zubainur, CM. 2014. How A Realistic Mathematics Educational Approach Affect Students' Activities In Primary Schools. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 159: 309 – 313.
- Fahmi, S. 2014. Pengembangan Multimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual Dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. *Jurnal AgriSains*, 5 (2).
- Gustina; Abu, HN; & Hamsyah, EF. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makassar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam. *Jurnal Chemica*, 17(2).
- Husain, C. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2): 184-192.

- Idris, I. 2016. Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita pada Kelas VII A SMP UTY. *Jurnal EduMatSains*, 1(1): 73-82.
- Kintoko, S.I. & Sari, DR. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Dengan Lectora Authoring Tools Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 3(2): 167-178.
- Lado, H., Muhsetyo, G. & Sisworo. 2016. Penggunaan Media Bungkus Rokok Untuk Memahami Konsep Barisan Dan Deret Melalui Pendekatan RME. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, III(1).
- Laurens, T., Batlolona, FA., Batlolona JR. Laesa, M. 2018. How Does Realistic Mathematics Education (RME) Improve Students' Mathematics Cognitive Achievement?. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(2): 569-578.
- Marnita & Ernawati. 2017. The Use Of Interactive Multimedia (Macromedia Flash) To Increase Creative Thinking Ability Of Students In Basic Physics Subject. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 13(2): 71-78.
- Masykur, R., Nofrizal & Syazali, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika*. 8(2): 177-186.
- Mustamid & Raharjo, H. 2015. Pengaruh Efektifitas Multimedia Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Invers. *Jurnal EduMa*, 4(1).
- Nursanti, Y., Dewi, R., Sutarno, B. 2016. Mathematics Education Model In Indonesia Through Inquiry-Based Realistic Mathematics Education Approach To Improve Character. *International Journal of Education and Research*. 4 (9).
- Oftiana, S. & Saefudin AZ. 2017. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Srandakan. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 5(2): 293-301.
- Rahmawati, D. & Putri, A.D. 2015. Keefektifan Pembelajaran Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (Pmri) Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Pokok Bahasan Segiempat Di Mts Negeri 1 Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Ramadhani, M. & Caswita. 2017. Pembelajaran Realistic Mathematic Education Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017 UIN Raden Intan Lampung*. 6 Mei 2017.
- Sarbiyono. 2016. Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 1(2): 163-173.
- Wahyuningtyas, N; , Normaningsih; Sagirani, T. 2017. Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Serious Games (Games Education) untuk Belajar Menulis. *Jatisi*, 4(1).

- Warsito, MB., & Djunaidi. 2016. Pengembangan E-Learning berbasis Schoology pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Unissula*, 4(1).
- Yaumi, M. 2016. Terminologi Teknologi Pembelajaran: *Suatu Tinjauan Historis*. V(1).
- Zakaria, E. & Syamaun, M. 2017. The Effect of Realistic Mathematics Education Approach on Students' Achievement And Attitudes Towards Mathematics. *Mathematics Education Trends and Research*, 1: 32-40.
- Zulyadaini. 2017. Development of Student Worksheets Based Realistic Mathematics Education (RME). *International Journal of Engineering Research and Development*, 13(9): 01-14.

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*

PENDAHULUAN

Kegiatan berbahasa merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupannya bersama manusia lain untuk berkomunikasi. Media komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah bahasa. Menurut Chaer (2011: 1) Bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat *arbitrer*, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi materi.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan dan kemajuan peserta didik. Adanya pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan agar para peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap

Bahasa Indonesia, serta menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Pelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik dari sekolah dasar adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia.

Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah untuk kelas 1 Sekolah Dasar menjelaskan bahwa berbahasa dan bersastra meliputi empat aspek, yaitu: aspek mendengarkan, aspek berbicara, aspek membaca, aspek menulis. Ke-empat aspek kemampuan berbahasa dan bersastra tersebut memang berkaitan erat sehingga merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan.

Salah satu dari keempat keterampilan tersebut yang memegang peran penting dalam berkomunikasi adalah keterampilan membaca. Menurut Zuchdi dan Budiasih, (2001:50) membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui baca-an akan memungkinkan seseorang mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya.

(Bouchmma. 2010) Learning to read is considered to be one of the most important skills in children as it enables them to achieve their goals, develop their knowledge, and reach their potential so as to take their rightful place in society.

Manusia dapat memperoleh informasi dan memperluas pengetahuannya dengan membaca. Membaca merupakan sarana utama bagi seorang anak untuk mengasah keingintahuannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan. Kemampuan membaca menurut Tampubolon (2008: 241) ialah kecepatan membaca dan pemahaman isi. Keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka membaca. Artinya peserta didik akan

memahami materi pada semua mata pelajaran yang mereka ikuti dengan kegiatan membaca. Oleh karena itu, kemauan membaca dan kemampuan memahami bacaan menjadi prasyarat penting bagi penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan para peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) dalam Latief (2009) yaitu *study* internasional dalam bidang membaca pada anak-anak seluruh dunia yang disponsori oleh *The Internasional Association for the Evaluation Achievement* menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan membaca anak Indonesia berada pada urutan ke empat dari bawah dari 45 negara di dunia. *Programme for Internasional Student Assesmen (PISA)* tahun 2012 juga lembaga survei internaional yang memfokuskan penelitiannya pada matematika, membaca, dan sains mendapatkan Indonesia pada urutan ke 64 dari 65 negara. Di bidang membaca, Indonesia berada di ranking 60 atau setingkat di bawah Malaysia yang berada di ranking 59. Hal itu, menyebabkan *United Nations Devlopment Program (UNDP)* menempatkan Indonesia pada urutan rendah dalam hal pembangunan sumber daya manusia.

Pembelajaran membaca di sekolah dasar dilaksanakan sesuai dengan pembedaan atas kelas-kelas rendah dan kelas-kelas tinggi. Pelajaran membaca dan menulis di kelas-kelas rendah disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas-kelas tinggi disebut pelajaran membaca dan menulis lanjut. Pelaksanaan membaca permulaan di kelas rendah sekolah dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu

membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku.

Pembelajaran membaca di sekolah dasar dilaksanakan sesuai dengan pembedaan atas kelas-kelas rendah dan kelas-kelas tinggi. Pelajaran membaca dan menulis di kelas-kelas rendah disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas-kelas tinggi disebut pe-lajaran membaca dan menulis lanjut. Pelaksanaan membaca permulaan di kelas rendah sekolah dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku.

Selama ini proses pembelajaran membaca sudah diberikan kepada anak sejak pertama kali masuk sekolah dasar di kelas I. Pembelajaran membaca permulaan merupakan materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik masih belum bisa membaca terutama pada kelas I sekolah dasar. Dikarenakan peserta didik cenderung bosan dan malas saat belajar membaca khususnya peserta didik kelas rendah. Masih banyak peserta didik yang belum bisa membaca dengan baik dan lancar. Sehingga pendidik mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca.

Salah satu pembelajaran membaca yang dapat memberikan pengalaman pada peserta didik yaitu dengan melibatkan langsung peserta didik pada proses pembelajaran seperti permainan bahasa dan juga pemakaian media yang dapat melibatkan peserta didik. Untuk itu pendidik perlu menyediakan pembelajaran yang menarik yang dapat menimbulkan daya tarik bagi peserta didik untuk giat secara aktif dan kreatif. Hal yang sama juga disampaikan oleh Asyhar (2014:

15) berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Penggunaan media merupakan salah satu hal yang sangat membantu dalam kemampuan pembelajaran membaca bagi peserta didik di kelas I sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para peserta didik. Oleh karena itu, dalam memenuhi harapan tersebut diperlukan kreativitas dan keterampilan pendidik dalam membuat, memilih, menggunakan media yang dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran.

Menurut Aulia (2011: 37) mengembangkan aspek kemampuan membaca permulaan hendaknya dilakukan melalui aktivitas belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar. Salah satunya permainan edukatif yang bisa dilakukan sambil belajar yaitu media *puzzle*. Pemilihan penggunaan media *games puzzle*, sangat efektif karena peserta didik akan lebih senang dan berminat dalam belajar sehingga peserta didik merasa puas dengan situasi yang ada. Peserta didik akan senantiasa memahami materi yang diberikan pendidik dan hasil belajar akan meningkat.

Media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Dalam hal ini, Dodge, Colker & Heroman (Yasar 2012: 229) menyatakan bahwa:

Puzzles support learning through playing; at the same

time they make a positive contribution to the development of mental skills such as perception, recollection, resolution, making analysis, forming partwhole relationship, concentration and making observations

Anak kelas satu sekolah dasar yang pada umumnya berusia 6 sampai 7 tahun yang masih pada taraf berfikir konkret yaitu akan mudah mengenal hal hal yang bersifat nyata. Dengan alat bantu yang digunakan oleh pendidik secara bervariasi akan membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Salah satu media yang memungkinkan digunakan pendidik dalam meningkatkan kemampuan membaca adalah melalui media *puzzle*. Yulianti (2008: 43) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle*, yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya;
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut;
- c. Mintalah peserta didik untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* secara utuh dan benar.

Melalui kegiatan menggunakan *puzzle* peserta didik akan menggunakan fungsi panca indera seoptimal mungkin seperti mendengar, melihat, mencium, merasa dan meraba melalui objek yang ada dilingkungan anak. Anak membangun pengetahuan dan keterampilannya serta belajar dalam pemecahan masalah ketika anak mengaitkan informasi nyata dan mengaitkan dengan kemampuan dengan kehidupan yang dialami oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, keberhasilan pembelajaran pada anak tidak akan lepas dari kompetensi pembimbing serta metode yang baik, akan tetapi ditunjang pula dengan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Menggunakan media pembelajaran dapat menambah perhatian peserta didik dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga, pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan observasi telah dilaksanakan di kelas I sekolah dasar Negeri 2 Pinang Jaya masih terdapat peserta didik yang kemampuan membacanya kurang. Hasil pengamatan dan wawancara dengan wali kelas pada kelas I A dan I B didapat bahwa kemampuan membaca di kelas I A terdapat 7 peserta didik yang sudah bisa membaca dan 13 peserta didik lainnya belum bisa membaca dan kelas I B terdapat 10 peserta didik yang sudah bisa membaca dan 10 peserta didik lainnya belum bisa membaca. Sehingga dari 40 peserta didik hanya 17 peserta didik yang bisa membaca sedangkan 23 lainnya belum bisa membaca.

Pengamatan awal yang dilakukan menunjukkan faktor penyebab dari kemampuan membaca peserta didik masih kurang yaitu pendidik kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran mem-baca di sekolah dasar Negeri 2 Pinang Jaya hanya menggunakan media berupa papan tulis, dengan cara pendidik memberikan contoh cara membaca kata dan kalimat dengan tepat di depan kelas dan peserta didik mengulang kembali apa yang diucapkan pendidik. Metode pembelajaran ini kurang efektif karena banyak peserta didik yang cenderung bosan dan tidak

tertarik dalam pembelajaran membaca. Hal ini menyebabkan kemampuan mem-baca peserta didik masih sangat rendah. Dalam menyampaikan pem-belajaran seorang pendidik harus pandai memilih media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik dan keadaan kelas sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar, misalnya menggunakan media pembelajaran edukatif berupa media *puzzle*.

Media *puzzle* ini akan digunakan bersamaan pada saat proses pem-belajaran berlangsung. Dimana guru mengajarkan materi pem-belajaran sambil bermain menggunakan media *puzzle*. Peserta didik diminta untuk menyusun *puzzle* menjadi sebuah kosa kata yang berkaitan dengan materi pem-belajaran. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan pada pendidik di kelas I, media *puzzle* belum pernah diterapkan saat pembelajaran di kelas.

Tujuan penelitian ini adalah untuk untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Pembelajaran 2018/2019

METODE

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian eksperimen dengan metode design semu (*quasi eksperimen*). Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaat-kannya media *puzzle* pada saat proses pembelajaran membaca.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I SD Negeri 1 Pinang Jaya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019 berjumlah 40 peserta didik, dimana kelas I A berjumlah 20 peserta didik dan kelas I B berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengambilan sampel alam penelitian ini adalah *total sampling*. Sugiono (2017: 9) menyatakan *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100, jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 2 Pinang Jaya sebanyak 2 kelas dengan jumlah 40 orang. Kelas IA adalah kelas eksperimen, dan kelas yang menjadi kelas kontrol adalah kelas I B. Jumlah sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 20 peserta didik.

Prosedur Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian di SDN 2 Pinang Jaya Bandar Lampung, Peneliti mengantarkan surat izin penelitian ke kepala sekolah pada tanggal 08 April 2019, setelah memperoleh persetujuan dari kepala sekolah. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 15 April 2019. Ruang lingkup materi dalam penelitian ini adalah tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku, sub tema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku, yang dilakukan selama 6 kali pertemuan.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diambil dalam penelitian ini berupa pengambilan data yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu penilaian tes membaca nyaring di pembelajaran pertama (*pre-test*) dan penilaian membaca nyaring di pembelajaran ke 6 (*post-test*). Pengambilan data juga diambil dari observasi aktivitas peserta didik saat menggunakan media *puzzle*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus Uji Chi Kuadrat (χ^2) dengan ketentuan apabila $x_{hitung}^2 \leq x_{tabel}^2$ artinya data berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $x_{hitung}^2 > x_{tabel}^2$ artinya data tidak berdistribusi normal.

Penelitian ini menggunakan uji homogenitas dilakukan dengan rumus rumus uji F dengan kriteria pengujian apabila

$X_{hitung}^2 \geq X_{tabel}^2$ dengan $\alpha = 0,05$, maka homogen, dan sebaliknya apabila $X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$ maka tidak homogen.

Uji hipotesis pada penelitian ini peneliti menggunakan uji t. Uji t yang digunakan adalah *Paired Sample T Test*. Pengujian hipotesis ini digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan kemampuan membaca *pre-test* dan kemampuan membaca *post-test* dengan menggunakan media *puzzle*. Penelitian ini membandingkan nilai *pre-test* yang tidak diberikan perlakuan dan nilai *post-test* yang didapatkan setelah diberikan perlakuan dengan media *puzzle*. Hipotesis yang akan diuji adalah:

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas

I SDN 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2018/2019.

Ho: Tidak terdapat terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SDN 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2018/2019.

Kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan analisis pada hasil kemampuan membaca peserta didik, Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (I A), yaitu 78,3 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol (I B), yaitu 70,25. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *pre-test* dan hasil belajar *post-test* kemampuan membaca siswa yang menggunakan media *puzzle* dengan membandingkan nilai *pre-test* yang tidak diberikan perlakuan dan nilai *post-test* yang didapatkan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*.

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal untuk $\alpha=0,05$ dengan $dk = k - 1 = 6 - 1 = 5$, maka di dapat sebesar 10,526. Hal ini dapat dilihat data pretest diperoleh = $10,526 \leq (11,070)$, berarti data nilai *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan pada posttest diperoleh = $11,023 \leq (11,070)$, berarti data nilai *posttest* berdistribusi normal.

Penghitungan uji homogenitas, dapat diketahui untuk $\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang $6 - 1 = 5$ dan dk penyebut $40 - 2 = 38$ maka didapat F_{tabel} sebesar 4,052. Hal ini dapat dilihat data soal *pre-test* dan *post-test* diperoleh F_{hitung} sebesar 1,15 dan

F_{tabel} sebesar 290, sehingga bersifat homogen yang artinya perolehan r hitung $< r$ tabel.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan hasil uji T diperoleh bahwa thitung 3,02 jika dilihat pada tabel signifikansi 5% maka diperoleh t tabel 2,09302 dikonversikan t hitung : t tabel = 3,02 : 2,09302, dinyatakan t hitung $> t$ tabel artinya ada perbedaan penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.

Pengujian Hipotesis perolehan N -Gain pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dapat dilihat selisih perbedaan hasil belajar pada masing-masing kelas. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar N -Gain pada kelas eksperimen yaitu 0,39 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar N -Gain pada kelas kontrol yaitu 0,023.

Pengujian hipotesis regresi linier diperoleh r hitung 0,7599 dengan $N = 20$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r tabel 0,381; sehingga r hitung $> r$ tabel ($0,7599 > 0,444$). Kemudian, R Square = besarnya nilai koefisien determinasi (kemampuan mendukung/daya dukung) variabel bebas (penggunaan media *puzzle*) dalam memprediksi atau menentukan besarnya variabel terikat (kemampuan membaca peserta didik) sebesar 0,759 atau 75,9%. Sedangkan sisanya 24,1% dipengaruhi faktor atau variabel lain yang tidak diteliti. Sehingga berdasarkan perhitungan regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2018/2019.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh

Arif (2014), Utami (2015), Rohman (2016), Faturrohman (2017), dan Maryana (2018) dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran peserta didik, termaksud kemampuan membaca peserta didik.

Hasil analisis statistika peneliti yaitu menguji hipotesis menggunakan rumus regresi linear sederhana membuktikan bahwa Penggunaan media *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil tes membaca peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test* lebih tinggi sehingga penerapan media *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2018/2019. Berdasarkan penelitian yang relevan dengan peneliti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik.

SIMPULAN

Terdapat perbedaan terhadap kemampuan membaca peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle* dengan kelas yang tidak menggunakan media *puzzle*. Hal ini ditunjukkan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menilai aktivitas saat pembelajaran menggunakan media *puzzle* saat pembelajaran membaca. Kemampuan membaca peserta didik dengan menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan dan diperkuat dengan hasil analisis statistika nilai *peretest* dan *posttest* peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas

kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle*.

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian dapat pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas I SD Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Pelajaran 2018/2019.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, C. 2006. *Tata Bahas Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aral, Gursoy, dan Yasar. 2012. *An investigation of the effect of puzzle design on children's development areas. procedia-social and behavioral sciences*. New York: McGraw-Hill.
- Arif. 2014. *Pengaruh Pengaruh Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Asyhar, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafind Persada.
- Aulia. 2011. *Mengajarkan balita Membaca*. Yogyakarta: Intan Media.
- Bouchamma, Poulin, dll. *Impact of Students' Reading Preferences on Reading Achievement. Journal Creative Education*, 484-489.
- Faturohman. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media The Thing Puzzle Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Kalimat Deskripsi Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas V*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Latief, M. 2009. Kemampuan Membaca Anak Indonesia Masih Rendah. *Jurnal Pendidikan*, 1-14.
- Maryana. 2018. *Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Timur Tahun Pelajaran 2017/2018*. Lampung: Universitas Lampung.
- Rohman. 2016. *Arabic Puzzle Book Pengembangan Media Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bagi Siswa Kelas IV MI Di Kota Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon. 2008. *Kemampuan Membaca Tehnik Efektif dan Efesien*. Bandung: Angkasa.
- Utami. 2015. *Pengaruh Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas Awal Sekolah Dasar*. Mojokerto: Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al Hikmah.
- Yuliani, R. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara
- Zuchdi dan Budiasih. 2001. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Reandah*. Yogyakarta: PAS.

**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

PENDAHULUAN

Dalam perjalanan abad 21 di era milenial ini mengharuskan manusia untuk terus mengikuti perkembangan dan perubahan zaman.. Berbanding lurus dengan perubahan yang selalu terjadi dalam masyarakat, pendidikan dituntut dapat mengimbangi

perubahan-perubahan tersebut. Hal ini tercermin dari banyaknya kebijakan-kebijakan yang mengatur tentang pendidikan sehingga memberikan ruang gerak kepada insan pendidikan Indonesia untuk terus berinovasi dan membangun pendidikan yang sesuai

dengan harapan pendidikan nasional (Dewi, 2016:59).

Tingkat keberhasilan pembangunan suatu bangsa dan negara dapat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat dibentuk oleh pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, sampai pendidikan tinggi. Pendidikan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat, kreativitas dan kemampuan berpikirnya secara optimal. Pemikir pendidikan dan peneliti meyakini bahwa setiap individu memiliki potensi kreativitas, dan pendidikan memiliki tanggung jawab dalam mengembangkan kreativitas para peserta didik. (Ferrari, Cachia, & Punie, 2009; Moran, 2010).

Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa adanya indikasi kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah. Hal ini salah satunya ditunjukkan oleh peserta didik kurang memiliki kemampuan menghasilkan gagasan (*ide-ide*), peserta didik kurang memiliki kemampuan untuk mengemukakan macam-macam pemecahan atau pendekatan masalah.

Berpikir kreatif merupakan salah satu tingkat tertinggi seseorang dalam berpikir, yaitu dimulai ingatan (*recall*), berpikir dasar (*basic thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*). Krulik dan Rudnik dalam Saefudin (2012:41). Johnson (2007), mempunyai pandangan yang sama bahwa dengan berpikir kreatif seseorang perlu dikembangkan dan dilatih sejak dini sehingga mampu menghasilkan atau mengembangkan suatu hal baru, baik berupa ide, konsep, keterangan maupun hal lainnya. Kemampuan berpikir kreatif dapat diidentifikasi jika kemampuan

tersebut tercermin melalui perilaku seseorang melalui kreativitas dalam penyelesaian masalah.

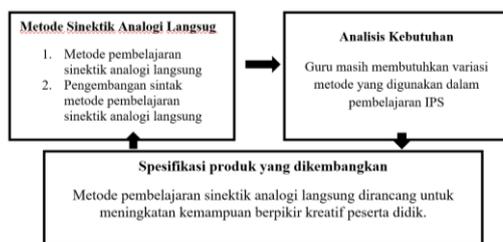
Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menjubkan, dan mengembangkan ide-ide yang tidak terduga (Johnson, 2007: 214). English (1993) mengungkapkan bahwa penggunaan analogi-analogi telah diusulkan sebagai salah satu cara memperkuat pengajaran keterampilan berpikir di dalam pelajaran-pelajaran yang konstruktivis (Muijs dan Reynolds, 2008: 194). Penggunaan metode sinektik dengan teknik penganalogian di dalamnya akan melatih siswa dan membuka sudut pandang siswa untuk berimajinasi dari hal yang belum pernah terjadi dalam kehidupan siswa tersebut.

Pendidikan merupakan suatu proses dimana peserta didik akan mengalami suatu proses pengenalan tentang berbagai hal sehingga peserta didik memiliki ilmu, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir kreatif siswa perlu dikembangkan agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang ada sehingga dapat membuat keputusan yang tepat. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa maka diperlukan stimulus saat pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir siswa salah satunya diperlukan variasi metode pembelajaran yang memudahkan saat pembelajaran yaitu penggunaan metode pembelajaran sinektik analogi langsung. Merujuk pada pada buku *Models of teaching* dari Bruce dan Marsha tentang penerepan metode sinektik dalam

penyelesaian masalah sosial. Warga masyarakat (anggota sistem sosial) adalah hubungan (interaksi antar individu atau orang dengan bekerja sama untuk memecahkan masalah guna mencapai tujuan tertentu.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R N D) merujuk pada model Dick & Carey.



Gambar 1. Metode sinektik analogi langsung.

Subyek penelitian merupakan sumber utama data penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti (Badriah,2012:54). Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di beberapa SD di Kabupaten Kuningan.

Adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Angket, wawancara dan test. Angket ditujukan untuk validasi media yang dikembangkan, terdiri dari validasi ahli. Wawancara digunakan untuk melakukan studi pendahuluan. Test untuk mengukur efektifitas metode sinektik analogi langsung dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Tabel 1. Sampel penelitian

Sekolah	Kelas	Keterangan
SDN 3 Purwawinangun	V	Ujicoba terbatas
SDN 10 Kuningan	V	Ujicoba terbatas
SDN 1 Awirarangan	V	Ujicoba Luas
SDN Pakembangan	V	Ujicoba Luas
SDN Cipasung	V	Ujicoba Luas
SDN Sindang Agung	V	Ujicoba Luas
Total SD		6

Tabel 2. Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek	Respon Siswa terhadap Soal/Masalah	Skor
Kelancaran <i>Fluency</i>	Tidak menjawab/memberikan ide yang tidak relevan untuk pemecahan masalah	0
	Memberikan sebuah ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah	1
	Memberikan sebuah ide yang relevan tetapi jawabannya salah	2
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan tetapi jawabannya masih salah	3
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan pengungkapannya lengkap serta jelas	4
Keluwesannya <i>flexibility</i>	Tidak menjawab/memberikan ide yang tidak relevan untuk pemecahan masalah	0
	Memberikan jawaban hanya satu cara dan terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah	1
	Memberikan jawaban dengan satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar	2
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan	3
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam), proses perhitungan dan hasilnya benar	4
Elaborasi <i>Elaboration</i>	Tidak menjawab/memberikan jawaban yang salah	0
	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi tanpa disertai perincian	1
	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi dan disertai perincian yang kurang detail	2
	Memperluas situasi dengan benar dan merincinya kurang detail	3

Aspek	Respon Siswa terhadap Soal/Masalah	Skor
	Memperluas situasi dengan benar dan memerincinya secara detil	4
Keaslian <i>Originality</i>	Tidak menjawab/memberikan jawaban yang salah	0
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat dipahami	1
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai	2
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah	3
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri dan proses perhitungan serta hasilnya benar	4

Diadaptasi dari Bosch dalam Munandar (2010:45)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan, mayoritas pencapaian dalam pembelajaran berfokus pada hasil belajar semata. Sehingga tidak heran saat peneliti melakukan test pra penelitian berupa tes kemampuan berpikir kreatif hasilnya menunjukkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aisyah (2008:4) bahwa rendahnya kemampuan berpikir siswa disebabkan oleh upaya pengembangan kemampuan berpikir di sekolah-sekolah jarang dilakukan. Pada abad ke 21 peserta didik harus memiliki daya saing yang tinggi agar dapat berkompetisi dengan optimal dalam segala bidang. Dalam berkompetisi tentu yang harus dibentuk dengan kuat adalah cara berpikir. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki peserta didik di abad 21 adalah berpikir kreatif. Dengan berpikir kreatif peserta didik bisa menemukan banyak cara dalam penyelesaian suatu masalah, yang rumit sekalipun. Peran

guru dalam pemilihan metode pembelajaran sangat menentukan cara berpikir peserta didiknya dikemudian hari.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik salah satunya dipicu dari pola pembelajaran IPS yang dipakai guru selama ini di kelas masih bersifat konvensional. Variasi metode pembelajaran yang digunakanpun masih terbatas pada penggunaan metode konvensional. Dahlan (Mutmainah, 71:2016) menyatakan bahwa *synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreatifitas.

Desain Metode Pembelajaran Sinektik Analogi Langsung yang Dikembangkan. Metode Sinektik Analogi Langsung yang dikembangkan menempuh beberapa tahap perbaikan dan percobaan dalam pelaksanaan pengembangannya. Tahap awal dilakukan penyusunan sintak bahan metode sinektik analogi langsung. Produk Sintak yang telah jadi sebelum dilakukan uji coba dilakukan uji validasi oleh ahli materi. Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan rata-rata skor yang termasuk dalam kriteria Baik. Walau begitu terdapat beberapa bagian dalam materi yang harus direvisi sesuai saran yang telah diberikan oleh ahli materi. Setelah dilakukan revisi dari ahli materi dan ahli media, produk media siap diujicobakan ke lapangan dalam skala terbatas.

Tahap ujicoba skala terbatas ini melibatkan 2 kelas dari 2 sekolah yang berbeda. Hasilnya menunjukkan terjadi peningkatan skor rata-rata dari *pretest* ke *post test*. Juga terlihat kelas yang menggunakan metode sinektik analogi langsung dalam *posttest* mempunyai skor rata-rata gain lebih tinggi daripada rata-rata hasil *pretest*. Selain

itu dalam ujicoba skala terbatas ini responden dari kelas eksperimen diberikan pertanyaan yang dilakukan dalam tahap wawancara berupa tanggapan kemenarikan metode pembelajaran sinektik yang digunakan oleh guru. Hasilnya metode sinektik analogi langsung yang dikembangkan dinilai menarik oleh responden dengan beberapa revisi yang dilakukan, selanjutnya metode sinektik analogi langsung siap diujicobakan pada skala luas.

Efektifitas Metode Pembelajaran Sinektik Analogi Langsung yang Dikembangkan.

Efektivitas metode pembelajaran yang dikembangkan dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Bila dioptimalisasi diartikan sebagai perbedaan yang signifikan antara hasil *pretets* dan *postest*, maka uji coba pengembangan metode sinektik analogi langsung (*Research and Development*) memperlihatkan keberhasilan (efektifitas) yang sangat berarti dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dimana hasil setiap uji coba menunjukkan terjadinya peningkatan atau pengoptimalisasi pencapaian peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui tes uji coba.

Kemudian, pencapaian hasil tes peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran yang dikembangkan terlihat perbedaan yang cukup signifikan. Dimana hasil uji t yang membandingkan skor/nilai rata-rata hasil tes (*postest*) menghasilkan nilai sig yang kurang dari 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Ini berarti bahwa optimalisasi hasil tes yang dicapai oleh peserta didik lebih tinggi. Kenaikan hasil tes peserta didik secara positif dan signifikan juga

menunjukkan bahwa peserta didik melakukan kegiatan dengan semangat yang optimal dan motivasi yang tinggi.

Uji lapangan skala luas dilakukan dengan 6 sekolah. SDN 10 Kuningan didapatkan hasil ujicoba nilai rata-rata *pretest* 33,60 dan nilai rata-rata *postest* 74,56, Sdn 3 Purwawinangun didapatkan hasil ujicoba nilai rata-rata *pretest* 34,88 dan nilai rata-rata *postest* 75,58, Sdn 1 Awirarangan didapatkan hasil ujicoba nilai rata-rata *pretest* 34,77 dan nilai rata-rata *postest* 75,85, Sdn Pakembangan didapatkan hasil ujicoba nilai rata-rata *pretest* 35,14 dan nilai rata-rata *postest* 81,14, Sdn Cipasung didapatkan hasil ujicoba nilai rata-rata *pretest* 37,94 dan nilai rata-rata *postest* 80,13, Sdn Sindang Agung didapatkan hasil ujicoba nilai rata-rata *pretest* 20,40 dan nilai rata-rata *postest* 47,60. Dari ujicoba lapangan skala luas menunjukkan hasil dimana pembelajaran menggunakan metode sinektik mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi.

Faktor pendorong dan penghambat. Berdasarkan temuan hasil penelitian dilapangan, terdapat faktor pendorong dan penghambat dalam pembelajaran menggunakan metode sinektik analogi langsung. Adapun faktor pendorong adalah sebagai berikut:

- a. Metode yang digunakan tidak membutuhkan keterampilan khusus. Sehingga pendidik dan peserta didik tidak perlu ada pelatihan khusus dalam menggunakannya.
- b. Tidak terbatas oleh sarana dan prasarana karena metode ini langsung diaplikasikan dalam pembelajaran.
- c. Peserta didik dapat bereksplorasi dengan bebas saat menggunakan metode pembelajaran sinektik

analogi langsung yang dikembangkan.

- d. Terhindar dari rasa bosan dan jenuh saat pembelajaran karena peserta didik juga terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Faktor penghambat pelaksanaan metode sinektik analogi langsung

- a. Semakin banyak peserta didik, semakin lama pula proses pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran masih bertumpuan pada bimbingan dari pendidik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan bahwa metode pembelajaran sinektik analogi langsung yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Artinya pada saat pembelajaran siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat berdiskusi secara aktif dan aktifitas bertanya lebih berkembang, Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran sinektik lebih bermutu dan lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Aisyah, S. Dkk. 2008. *Perkembangan dan Konep Dasar*

Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.

Badriah, Laelatul, Dewi. 2012. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Multazam.

Dewi, R. 2016. Kebijakan pendidikan ditinjau dari segi hokum kbijakan public. *Jurnal Ilmu Hukum*, 7(2).

Ferrari, Cachia, Kearney, Punie. 2009. *Creativity in Schools in Europe. A Survey of Teachers*. Eropa: Joint Research Centre.

Johnson, E. 2007. *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Mizan Learning Centre.

Muijs, Daniel, David. 2008. *Efektive Teaching, Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mutmainah. 2016. Penerapan Model Sinektik (Synectics) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyahhijriyah II Palembang. *Jurnal ilmiah PGMI*, 2(1).

Saefudin, A. 2012. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika RealistikIndonesia (PMRI). *Al-Bidayah*, 4(1).

PEMANFAATAN KAJIAN EKOKRITIK DALAM PEMBELAJARAN SASTRA SEBAGAI WAHANA MENANAMKAN CINTA LINGKUNGAN

Munaris^{1,*}, Rian Andri Prasetya¹

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

*Corresponding author, tel/fax : 082376063789
e-mail: munaris.1970@fkip.unila.ac.id

***Abstract: Utilization of Ecocritical Studies in Literature Learning as a means to Embed Environmental Love.** The environment and humans have a very close relationship. The quality of human life in the future is greatly affected by the quality of the environment in the present. In fact, the current problem of pollution and environmental damage in Indonesia is very complex, ranging from waste problems to forest destruction. The most effective way to deal with these problems is to instill a sense of love for the environment from an early age. Instilling a sense of love for the environment at an early age can be started by using literary learning in schools. One concept of literary learning that can accommodate the cultivation of a sense of love for the environment is through literary learning patterns based on literary ecocritics. The concept of literary ecocritics views literature as a picture of human reality as biological and ecological creatures. The literary ecocritical study model is broken down into the study of environmental literature and ethical literature. Environmental literature studies consist of the study of pastoral literary narratives and apocalyptic literary narratives. The study of ethical literature includes cultural dimensions and ecological dimensions trying to restore literature to its original place of life. The following article proves that the concept of literary ecocritics is very influential in the process of instilling a sense of environmental love in students ranging from elementary, junior high, and high school / vocational school levels.*

Keywords: *Ecocritics, Learning, Literature, Environment*

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

PENDAHULUAN

Pencemaran dan kerusakan lingkungan saat ini menjadi fenomena yang tidak lagi hangat. Fenomena tersebut saat ini menjadi sesuatu yang membuat panas hati kebanyakan manusia terlebih lagi bagi manusia yang terdampak pencemaran dan kerusakan lingkungan. Wahana Lingkungan Hidup Indonesia (WALHI) melansir laporan *Intergovernmental Science-Policy Platform on Biodiversity and Ecosystem Services (IPBES)* tentang kerusakan ekosistem dunia saat ini di awal bulan Mei 2019. IPBES melaporkan bahwa sebanyak satu juta spesies telah punah dalam 50 tahun terakhir akibat aktivitas manusia. Selain itu, laporan tersebut juga mengungkapkan bahwa 240 juta hektar hutan alam hilang dalam kurun waktu 1990-2015, 85% lahan basah telah hilang, dan 100-300 juta penduduk yang tinggal di daerah pesisir terancam banjir akibat dari hilangnya habitat pesisir pantai (Saleh, dkk., 2019: 3).

Fakta serupa yang menyatakan kerusakan alam dan lingkungan disampaikan dalam laporan panel ahli iklim dunia, IPCC (*Intergovernmental Panel on Climate Change*) pada tahun 2018 disebabkan oleh aktivitas manusia. Kerusakan alam dan lingkungan tersebut berupa naiknya suhu bumi rata-rata sebesar 1,0 derajat celsius. Dampak yang dirasakan dari naiknya suhu bumi rata-rata adalah bertambahnya frekuensi kejadian

cuaca ekstrim, kenaikan muka air laut, hingga hilangnya es di kutub utara (Saleh, dkk., 2019: 4).

Kerusakan alam dan lingkungan tersebut bisa jadi semakin parah apabila manusia tidak serius dalam penanganan, penanggulangan, dan pencegahan kerusakan alam dan lingkungan. Warisan utama yang harus bisa dinikmati oleh generasi penerus kita adalah alam dan lingkungan yang asri, sehat, dan terjaga. Oleh karena itu, salah satu cara yang harus dilakukan adalah dengan cara menanamkan rasa cinta lingkungan pada setiap individu.

Realitas tentang dunia secara gamblang dapat dituangkan dalam sebuah tulisan, dalam hal ini tulisan berjenis sastra. Sastra selama ini dianggap sebagai sebuah dunia tersendiri yang mencerminkan realitas dunia. Anggapan cermin realitas dunia tersebut sebenarnya belumlah menggambarkan realitas dunia yang sebenarnya karena cara pandang realitas tersebut masih berorientasi pada manusia dan budayanya (antropologis) saja (Sukmawan, 2016: 12). Selain manusia dan budayanya, realitas dunia yang seharusnya tidak boleh dikesampingkan adalah keberadaan lingkungan/ ekologis dalam karya sastra (Harsono, 2008; Uniawati, 2014; Dewi, 2016).

Orientasi ekologis dalam memandang sebuah karya sastra merupakan cara pandang – yang bisa dikatakan – baru. Hal ini merupakan respon dan bentuk perkembangan pola

pikir masyarakat yang menganggap bahwa karya sastra tidak akan pernah dapat dipisahkan dari lingkungan. Hubungan antara manusia sebagai makhluk biologis yang berbudaya (antropologis) selalu melibatkan ekologi atau lingkungan tempat manusia mengembangkan budayanya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa lingkungan yang ada dalam karya sastra merupakan cermin kearifan lingkungan yang ada.

Pemahaman mengenai sastra dan lingkungan tersebut dapat dikaji melalui pendekatan yang diberi nama ekokritik sastra. Pendekatan ini merupakan sebuah teori kritis terhadap sastra yang mutakhir. Penyebutan ekokritik sastra sebagai teori yang menghubungkan ekologi dan lingkungan merupakan sebuah kesatuan teori-teori yang relevan terhadap pengkajian masalah sastra dan lingkungan. Teori-teori yang relevan adalah teori kritik, kritik sastra, budaya, serta teori etika lingkungan.

Lingkungan yang dianggap sebagai tempat lahir serta tumbuh dan berkembangnya karya sastra menjadi alasan bahwa pendekatan ekokritik sastra dapat membantu menentukan, mengeksplorasi, dan bahkan menyelesaikan masalah ekologi dalam pengertian yang lebih luas (Garrard, 2004: 4). Dengan demikian, ekokritik sastra merupakan sebuah teori yang mampu mengakomodasi pengungkapan karya sastra sebagai media representasi sikap, pandangan, dan tanggapan masyarakat terhadap lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan itu, Kerridge (1998) menyatakan bahwa ekokritik merupakan sebuah teori yang dapat melacak ide/gagasan tentang lingkungan dan representasinya.

Pengkajian sastra menggunakan konsep ekokritik sastra dapat dilakukan melalui dua model kajian, yaitu model kajian sastra lingkungan dan model kajian etis (Sukmawan, 2016). Kedua model kajian ini beriringan dalam pengkajian sastra melalui teori ekokritik sastra.

Model kajian yang pertama adalah model kajian sastra lingkungan. Model kajian sastra lingkungan muncul berdasar pada anggapan bahwa sastra terbentuk dari hubungan dua komponen kehidupan, yaitu manusia dan lingkungan. Hubungan komponen tersebut memunculkan kriteria sastra ekokritik terbentuk, yaitu (1) lingkungan bukan-manusia hadir tidak hanya sebagai bingkai, tapi sebagai kehadiran yang menunjukkan bahwa sejarah manusia diimplikasikan dalam sejarah alam; (2) kepentingan manusia tidak dipahami sebagai satu-satunya kepentingan yang sah (*legitimate*); (3) akuntabilitas manusia terhadap lingkungan merupakan bagian dari orientasi teks; (4) beberapa pengertian lingkungan adalah sebagai suatu proses bukan pengertian yang konstan atau suatu pemberian yang paling tidak tersirat dalam teks (Buell dalam Sukmawan, 2016: 13).

Berdasar pada empat kriteria sastra tersebut, model kajian sastra lingkungan dalam teori ekokritik sastra memandang bahwa sastra memiliki narasi pastoral dan narasi apokaliptik (Gifford dalam Sukmawan, 2016: 13). Narasi pastoral adalah berbagai bentuk sastra yang berusaha mendeskripsikan desa dengan mengontraskannya secara implisit maupun eksplisit dengan kota. Narasi apokaliptik merupakan bentuk narasi yang berupa wahyu tentang akhir sejarah/kehidupan. Tema yang diangkat dalam narasi apokaliptik adalah perjuangan antara kebaikan

melawan kejahatan. Dengan demikian, model kajian sastra lingkungan dalam teori ekokritik sastra memandang bahwa sebuah karya sastra merupakan hasil dari sebuah kebudayaan secara pastoral yang di dalamnya terdapat perjuangan melawan kejahatan, dalam konteks ini kejahatan yang dimaksud adalah kerusakan lingkungan.

Model kajian sastra lingkungan tersebut melahirkan kaidah-kaidah estetika pastoral meliputi (1) ekosentris, (2) narasi kehidupan, penghidupan, dan tata cara hidup yang selaras dengan alam (3) tempat hidup yang nyaman dan ideal, (4) gagasan tentang kesatuan harmoni antara manusia dan lingkungannya, baik fisik maupun metafisik, (5) idealisasi desa dan romantisme masa lalu, dan (6) reflektif-introspektif.

Model kajian yang kedua adalah model kajian etis. Etis/etiket selalu berbicara tentang nilai dan prinsip moral yang dianut oleh masyarakat tertentu sebagai pedoman dan kriteria dalam berperilaku sebagai manusia (Keraf, 2010: 14-16). Nilai dan prinsip tersebut selalu dipelihara dan diturunkan. Sistem penurunan nilai dan perilaku dalam masyarakat diwariskan melalui agama dan kebudayaan. Agama dan kebudayaan sampai saat ini dianggap sebagai sumber utama norma dan nilai moral.

Pengekspresian dan perwujudan etiket dalam masyarakat dapat dituangkan melalui sarana bahasa dan nonbahasa. Melalui bahasa, etiket tersebut diekspresikan melalui karya sastra. Salah satu wujud ekspresi etiket melalui bahasa memuat konsep kearifan lingkungan. Istilah kearifan lingkungan kemudian dipahami sebagai kearifan lokal karena di dalam kearifan lingkungan memuat nilai-nilai lokal yang dianut dan dijadikan pedoman oleh masyarakat daerah

tertentu. Sukmawan (2016: 20) menyatakan pengertian kearifan lingkungan (kearifan lokal) sebagai perangkat pengetahuan dan hasil refleksi intensif manusia terhadap alam dan pengalaman lampainya sehingga memunculkan etika, tata nilai, dan prinsip-prinsip yang bermanfaat praktis untuk menyelesaikan permasalahan hidup serta berimplikasi positif terhadap pemeliharaan dan pelestarian lingkungan.

Prinsip-prinsip moral yang diwujudkan oleh kearifan lingkungan berupa sikap hormat terhadap alam, sikap tanggung jawab terhadap alam, solidaritas kosmis, prinsip kasih sayang dan kepedulian terhadap alam, prinsip tidak merugikan alam, prinsip hidup sederhana dan selaras dengan alam, prinsip keadilan, prinsip demokrasi, dan prinsip integritas moral (Sukmawan, 2016: 21).

Berdasarkan penjelasan tersebut, konsep kajian ekokritik sastra berusaha mengangkat nilai kearifan lingkungan yang berdasar pada nilai keindahan, keselarasan, keseimbangan, dan kekasihsayangan terhadap lingkungan dalam sastra lingkungan. Dengan demikian, ekokritik sastra mampu mengakomodasi dimensi ekologis yang selama ini dipandang berada di luar sastra kembali ke tempat seharusnya dia berada.

Sastra memang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia begitupun dengan pembelajaran sastra yang tidak akan bisa dilepaskan dari dunia pendidikan. Pembelajaran sastra di setiap jenjang sekolah pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya sastra. Kemampuan mengapresiasi siswa tentu berkaitan dengan

kemampuannya dalam merasakan, menalar, daya khayal, serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya dan lingkungan hidup. Kegiatan siswa dalam mengapresiasi karya sastra dilaksanakan melalui kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Pembelajaran sastra di sekolah haruslah memberi pengalaman pada siswa yang implikasinya bertujuan agar siswa (1) menyenangi buku, (2) menginterpretasi bacaan sastra, (3) mengembangkan kesadaran bersastra, dan (4) mengembangkan apresiasi (Huck, dkk dalam Djuanda, 2014). Tujuan pembelajaran tersebut tampaknya diakomodasi oleh kurikulum di setiap jenjang pendidikan melalui berbagai kompetensi dasar (KD) yang harus dikuasai siswa. Kompetensi dasar pada kurikulum pembelajaran sastra di jenjang SD berjumlah 20 kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa SD selama menempuh jenjang sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6. Pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP), pembelajaran sastra terdapat pada 14 KD. Pada jenjang sekolah menengah atas (SMA), pembelajaran sastra terdapat pada 17 KD. Dengan demikian ada 51 kompetensi dasar pembelajaran sastra yang terdapat pada jenjang SD, SMP, dan SMA.

Pembelajaran sastra di sekolah selalu berkaitan dengan teks/karya sastra (sastra lama dan sastra modern). Bentuk-bentuk teks sastra tersebut terdiri dari puisi, prosa, dan drama. Apapun bentuknya, karya sastra yang terdapat dalam pembelajaran haruslah mampu memenuhi kebutuhan –secara sadar maupun tidak sadar– siswa dalam hal kebutuhan batin, kebutuhan nonmaterial, kebutuhan afektif, dan kebutuhan pembentuk kepribadian (Nurgiyantoro, B. & Effendi, A.,

2013). Apabila kebutuhan batiniah tersebut dapat terpenuhi sisi afektif siswa akan berkembang dengan memunculnya karakter siswa yang sesuai nilai pendidikan karakter.

Proses pemenuhan kebutuhan batiniah tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara namun yang paling utama adalah penanaman kesadaran pada siswa bahwa manusia bukan hanya sekadar makhluk sosial dan budaya, melainkan juga makhluk biologis yang menjadi bagian dari ekologi.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, penulis beranggapan bahwa perapan kajian ekokritik sastra dalam pembelajaran sastra di sekolah dapat menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap lingkungan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penggunaan metode deskriptif kualitatif pada artikel ini bertujuan untuk menjelaskan implementasi dari kajian ekokritik sastra ke dalam pembelajaran sastra di jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA. Teknik analisis yang digunakan adalah studi literatur. Penulis mengumpulkan data-data penelitian mengenai konsep-konsep kajian ekokritik sastra kemudian penulis menyandingkan konsep tersebut dengan kompetensi-kompetensi dasar yang berkaitan dengan pembelajaran sastra. Selanjutnya, penulis berusaha menjelaskan manfaat pembelajaran sastra yang menggunakan kajian ekokritik sastra dalam menumbuhkan rasa cinta lingkungan pada siswa SD, SMP, dan SMA. Penjelasan tersebut penulis uraikan ke dalam tiga bagian, yaitu peluang, tantangan dan harapan

dalam pemanfaatan kajian ekokritik sastra

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peluang, Tantangan, dan Harapan tentang Pemanfaatan Kajian Ekokritik Sastra dalam Pembelajaran Sastra

Peluang

Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, peluang kajian ekokritik sastra dalam menumbuhkan rasa cinta lingkungan pada siswa melalui pembelajaran sastra di sekolah sangatlah terbuka dan dan komprehensif. Dasar pemikiran dari pernyataan tersebut adalah (1) kajian ekokritik sastra memberikan tempat bagi lingkungan untuk ikut membangun sebuah dunia yang diciptakan dalam karya sastra, (2) ekokritik sastra mengakomodasi konsep kearifan lingkungan, (3) kajian ekokritik sastra berusaha mengungkap prinsip-prinsip moral yang diwujudkan oleh kearifan lingkungan berupa sikap hormat terhadap alam, sikap tanggung jawab terhadap alam, solidaritas kosmis, prinsip kasih sayang dan kepedulian terhadap alam, prinsip tidak merugikan alam, prinsip hidup sederhana dan selaras dengan alam, prinsip keadilan, prinsip demokrasi, dan prinsip integritas moral. (4) tujuan pembelajaran sastra di sekolah adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya sastra. (5) Kemampuan mengapresiasi siswa tentu berkaitan dengan kemampuannya dalam merasakan, menalar, daya khayal, serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya, dan lingkungan hidup, dan (6) Kompetensi dasar pada kurikulum pembelajaran sastra di jenjang SD berjumlah 20 kompetensi dasar yang harus dikuasai

oleh siswa SD selama menempuh jenjang sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6. Pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP), pembelajaran sastra terdapat pada 14 KD. Pada jenjang sekolah menengah atas (SMA), pembelajaran sastra terdapat pada 17 KD.

Tantangan

Peran guru bahasa Indonesia sebagai ujung tombak dalam pembelajaran sastra harus mampu memanfaatkan peluang kajian ekokritik sastra. Peluang pemanfaatan kajian ekokritik sastra dalam menumbuhkan rasa cinta lingkungan siswa pada pembelajaran sastra di sekolah pada dasarnya memunculkan sebuah tantangan bagi seluruh aspek pembelajaran sastra. Aspek pembelajaran tersebut adalah kurikulum, materi dan bahan ajar, metode pembelajaran, kompetensi guru, evaluasi pembelajaran, sarana dan prasarana, latar belakang siswa, serta peran orang tua dan masyarakat. Penumbuhan rasa cinta lingkungan siswa dalam pembelajaran sastra secara langsung dapat diterapkan dalam aspek materi/ bahan ajar yang harus didukung oleh kompetensi guru dalam hal pedagogik maupun substansi kesastraan. Materi-materi pembelajaran harus mampu dieksplorasi oleh guru dan siswa dengan menanamkan prinsip-prinsip moral dan nilai kearifan lingkungan. Penanaman kedua hal tersebut menjadi bagian penting dalam pemanfaatan kajian ekokritik sastra dalam menumbuhkan rasa cinta lingkungan siswa pada pembelajaran sastra di sekolah.

Harapan

Berdasarkan pada peluang dan tantangan pada bagian sebelumnya, bagian ini menjadi bagian penghubung antara kekuatan yang ada bagian peluang dan tantangan yang dihadapi. Bagian ini berisi implementasi kajian ekokritik dalam pembelajaran di sekolah dengan harapan tumbuhnya rasa cinta siswa terhadap lingkungan melalui kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran sastra di jenjang sekolah dasar (SD) terdiri dari 20 kompetensi dasar. Kompetensi dasar tersebut merupakan kompetensi dasar berpasangan ranah pengetahuan dan keterampilan. Materi pembelajaran sastra di SD kelas rendah adalah syair, dongeng/fabel, puisi anak, teks pendek tentang lingkungan, perawatan diri, dan peristiwa siang dan malam. Prinsip moral yang terkandung dalam materi-materi tersebut adalah sikap hormat terhadap alam, sikap tanggung jawab terhadap alam, prinsip kasih sayang dan kepedulian terhadap alam, prinsip hidup sederhana dan selaras dengan alam. Nilai kearifan lingkungan yang terdapat dalam materi tersebut adalah nilai keindahan, keselarasan, keseimbangan, dan kekasihsayangan terhadap lingkungan dalam sastra lingkungan.

Materi pembelajaran sastra di SD untuk kelas tinggi terdiri dari dongeng, puisi, teks fiksi, teks narasi sejarah, pantun, teks pengalaman pribadi. Materi-materi tersebut harus bisa dimanfaatkan guru dalam menanamkan prinsip-prinsip moral dan nilai kearifan lingkungan. Prinsip moral yang bisa ditanamkan pada pembelajaran tersebut adalah sikap hormat terhadap alam, sikap tanggung jawab terhadap alam, solidaritas kosmis, prinsip kasih sayang dan

kepedulian terhadap alam, prinsip tidak merugikan alam, prinsip hidup sederhana dan selaras dengan alam, prinsip keadilan, prinsip demokrasi, dan prinsip integritas moral. Selanjutnya, nilai kearifan yang dapat ditanamkan adalah nilai keindahan, keselarasan, keseimbangan, dan kekasihsayangan terhadap lingkungan dalam sastra lingkungan.

Pembelajaran sastra pada jenjang sekolah menengah pertama terdiri dari 14 kompetensi dasar (KD) dengan materi pembelajaran berbasis teks, yaitu teks deskripsi, teks narasi, puisi rakyat, fabel, puisi, teks ulasan, teks drama, dan teks cerpen. Prinsip moral yang dapat ditanamkan pada materi-materi tersebut adalah sikap hormat terhadap alam, sikap tanggung jawab terhadap alam, solidaritas kosmis, prinsip kasih sayang dan kepedulian terhadap alam, prinsip tidak merugikan alam, prinsip hidup sederhana dan selaras dengan alam, prinsip keadilan, prinsip demokrasi, dan prinsip integritas moral. Nilai kearifan lingkungan yang juga dapat ditanamkan adalah nilai keindahan, keselarasan, keseimbangan, dan kekasihsayangan terhadap lingkungan dalam sastra lingkungan.

Pembelajaran sastra di sekolah menengah atas (SMA) terdiri dari 17 kompetensi dasar. Materi pembelajaran sastra di SMA masih berbasis pada teks. Teks-teks sastra pada pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu teks anekdot, cerita rakyat (hikayat), antologi puisi, cerita pendek, drama, novel, kritik sastra, buku fiksi. Prinsip moral yang dapat ditanamkan pada siswa melalui teks-teks tersebut adalah seluruh prinsip moral yang berwujud pada sikap hormat terhadap alam, sikap tanggung jawab terhadap alam, solidaritas kosmis, prinsip kasih sayang dan kepedulian terhadap alam,

prinsip tidak merugikan alam, prinsip hidup sederhana dan selaras dengan alam, prinsip keadilan, prinsip demokrasi, dan prinsip integritas moral. Selain itu, seluruh nilai kearifan lingkungan dapat ditanamkan pada siswa, yaitu nilai keindahan, keselarasan, keseimbangan, dan kekasihsayangan terhadap lingkungan dalam sastra lingkungan.

SIMPULAN

Kajian ekokritik dalam pembelajaran sastra di sekolah mampu menumbuhkan rasa cinta lingkungan pada siswa. Muatan kearifan lingkungan pada kajian ekokritik sastra berisi prinsip-prinsip moral dan nilai kearifan lingkungan. Wujud dari prinsip moral berupa sikap-sikap pada hubungan antara manusia dengan lingkungan. Nilai kearifan lingkungan yang diakomodir pada kajian ekokritik sastra adalah nilai keindahan, keselarasan, keseimbangan, dan kekasihsayangan terhadap lingkungan dalam sastra lingkungan.

Sebagai wahana menumbuhkan rasa cinta lingkungan, prinsip moral dan nilai-nilai kearifan lingkungan harus mampu diungkap oleh guru dan siswa melalui materi-materi yang tertuang pada kompetensi-kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang SD, SMP, dan SMA.

DAFTAR RUJUKAN

Dewi, Novita. 2016. *Ekokritik dalam Sastra Indonesia: Kajian Sastra yang Memihak* [Online]. *Adabiyat: Jurnal Bahasa dan Sastra*, Jilid 15, No. 2, (<http://ehournal.uin->

suka.ac.id/adab/Adabiyat), diakses 20 September 2019.

Djuanda, Dadan. 2014. *Pembelajaran Sastra di SD dalam Gamitan Kurikulum 2013* [Online]. *Mimbar Sekolah Dasar*, Jilid 1, No. 2, Available: (<http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>), diakses 20 September 2019.

Harsono, Siswo. 2008. *Ekokritik: Sastra Berwawasan Lingkungan* [Online]. *Kajian Sastra: Jurnal Bidang Kebahasaan dan Kesastraan*, Jilid 32, No. 1, Available: (<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kajiansastra/article/view/2702/2607>), diakses 20 September 2019.

Keraf, Sonny A. 2010. *Etika Lingkungan Hidup*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Kerridge, R dan N. Sammels (eds.). 1998. *Writing the Environment*. London: Zed Books.

Nurgiyantoro, Burhan & Efendi, Anwar. 2013. *Prioritas Penentuan Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sastra Remaja* [Online]. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Jilid 32, No. 3, Available: (<https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/>), diakses 19 September 2019.

Saleh, M. Ridho, dkk. 2019. *Ecocide Memutus Impunitas Korporasi*. Jakarta: WALHI.

Sukmawan, Sony. 2016. *Ekokritik Sastra: Menanggapi Sasmita Arcadia*. Malang: Universitas Brawijaya Press.

SASTRA BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI PENDUKUNG PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL

Muntazir*, Sholikhin

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP Muhammadiyah
Pringsewu, Lampung, Indonesia

**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 lunturnya 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

PENDAHULUAN

Arus teknologi-informasi telah menembus batas-batas kebudayaan. Arus deras teknologi-informasi bukan hanya sekedar melintasi batas-batas kebudayaan, melainkan dapat melunturkan identitas kebangsaan. Identitas manusia sebagai bagian dari suatu kelompok masyarakat tidak lagi kuasa dipertahankan dari karakteristiknya. Perubahan yang mengakibatkan berubahnya mental dan watak, merupakan dampak dari perubahan budaya. Globalisasi telah terjadi dalam berbagai bidangnya, termasuk dalam bidang sains dan

teknologi, sosial-politik, budaya, dan etika yang berimplikasi pada banyaknya masalah yang muncul dalam dunia pendidikan di berbagai Negara. (Abdullah, 2013).

Indonesia sebagai Negara yang kaya akan budaya harus dapat membentengi diri terhadap gempuran dalam kancah percaturan budaya. Budaya bangsa harus diserap dan dijadikan sebagai karakter individu, masyarakat, dan bangsa. Bahasa dan sastra sangat erat kaitannya dengan penanaman nilai karakter bagi masyarakat atau pembaca. Pada dasarnya, persoalan karakter menjadi

perhatian serius pada setiap masa, setiap generasi, bahkan setiap periode yang menyertai perjalanan bangsa. Hal itupun diakui oleh semua bangsa di seluruh dunia. Bagi bangsa Indonesia, persoalan karakter telah disadari sejak awal kemerdekaan hingga masa kini. Persoalan karakter telah mengikuti dinamika perjalanan bangsa Indonesia. Hal itu menandakan karakter menjadi persoalan penting dalam rangka pembangunan bangsa.

Karakter menjadi bagian integral dengan pendidikan nasional yang dilakukan oleh bangsa manapun. Pendidikan karakter mengacu kepada tujuan atau visi pembangunan nasional, yakni mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan Pancasila (Kemendikbud, 2011). Pendidikan karakter diorientasikan pada terwujudnya manusia seutuhnya (*the whole person*) yang sejalan dengan masyarakat atau bangsa berbudaya tinggi (*high cultures*) yang memiliki karakteristik yang berlawanan dengan masyarakat atau bangsa yang berperadaban rendah (*low culture*).

KAJIAN TEORETIK

Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat antara lain untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari (Purba, 2014). Kearifan Lokal bisa dikatakan sebagai Sistem Nilai Budaya, walaupun kata lokal cenderung kepada hal-hal yang menyangkut geografis, tetapi umumnya dimaknai sebagai bagian dari sistem nilai budaya suatu kesatuan sosial. Adapun Nilai merupakan ukuran atau standar hidup yang baik, adil, berkelanjutan,

harmonis, serasi, dan seimbang. Selanjutnya di dalam Nilai tersebut terkandung produktifitas, keadilan/demokrasi, berkelanjutan, serta keserasian/ keharmonisan. Wahono (2005) menyebutkan kearifan lokal adalah kepandaian dan strategi-strategi pengelolaan alam semesta dalam menjaga keseimbangan ekologis yang sudah berabadabad teruji oleh berbagai bencana dan kendala serta keteledoran manusia. Kearifan lokal tidak hanya berhenti pada etika, tetapi sampai pada norma dan tindakan dan tingkah laku, sehingga kearifan lokal dapat menjadi seperti religi yang memedomani manusia dalam bersikap dan bertindak, baik dalam konteks kehidupan sehari-hari maupun menentukan peradaban manusia yang lebih jauh.

Kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan warisan nenek moyang dalam khasanah tata nilai kehidupan yang menyatu dalam bentuk kepercayaan, budaya dan adat istiadat. Dalam perkembangannya masyarakat melakukan adaptasi terhadap lingkungan dengan mengembangkan suatu kearifan yang berwujud pengetahuan atau ide, peralatan, dipadu dengan norma adat, nilai budaya, aktivitas mengelola lingkungan guna mencukupi kebutuhan hidupnya tanpa merusak lingkungan alamnya. Keraf (2002) yang dikutip Ahmad (2012), mengungkapkan bahwa kearifan lokal adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas ekologis. Semua bentuk kearifan lokal ini dihayati, dipraktekkan, diajarkan dan diwariskan dari generasi ke generasi sekaligus membentuk pola

perilaku manusia terhadap sesama manusia, alam maupun gaib.

Hotibin (2013) mengemukakan bahwa keragaman bangsa Indonesia dari sisi etnis, suku, budaya, dan lainnya sejatinya juga menunjuk kepada karakteristik masing-masing. Pada saat yang sama, kekhasan itu pada umumnya memiliki kearifan, yang pada masa-masa lalu menjadi salah satu sumber nilai dan inspirasi dalam merajut dan menapaki kehidupan mereka. Sejarah menunjukkan, masing-masing etnis dan suku memiliki kearifan lokal sendiri. Menurut Putra (2008: 12), menyatakan kearifan lokal merupakan perangkat pengetahuan dan praktek-praktek, baik yang berasal dari generasi-generasi sebelumnya maupun dari pengalaman berhubungan dengan lingkungan dan masyarakat lainnya milik suatu komunitas di suatu tempat, yang digunakan untuk menyelesaikan secara baik dan benar berbagai persoalan dan/atau kesulitan yang dihadapi.

Secara harfiah karakter artinya kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi (Hornby dan Parnwell dalam Furqon, 2010:14). Karakter diartikan sebagai sikap tabiat akhlak, kepribadian, yang stabil sebagai hasil konsolidasi secara progresif dan dinamis, (Yahya, 2010:1) Sementara dalam Kamus Bahasa Indonesia kata “karakter” diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain, tabiat, watak. Berkarakter artinya mempunyai watak, mempunyai kepribadian (Kamisa, 1997:281)

Pembangunan karakter merupakan usaha paling penting yang pernah diberikan kepada manusia. Furqon (2010:32)Pembangunan

karakter adalah tujuan luar biasa dari sistem pendidikan yang benar. Jika bukan mendidik dan mengasuh anak-anak untuk perkembangan tabiat yang luhur, buat apa sistem pendidikan itu? Baik dalam pendidikan rumah tangga maupun pendidikan dalam sekolah, orang tua dan guru tetap sadar bahwa pembangunan tabiat yang agung adalah tugas mereka.

Tujuan tiap pendidikan yang murni menurut Santoso dalam Furqon (2010:20) adalah menyusun harga diri yang kukuh kuat dalam jiwa pelajar, supaya mereka kelak dapat bertahan dalam masyarakat. Pendidikan bertugas mengembangkan potensi individu semaksimal mungkin dalam batas-batas kemampuannya, sehingga terbentuk manusia yang pandai, terampil, jujur, tahu kemamouan dan batas kemamopuannya, serta mempunyai kehormatan diri. Dengan demikian, pembinaan watak merupakan tugas utama pendidikan.

Terdapat sejumlah karakter yang hendak dikembangkan dalam membangun jatidiri bangsa Indonesia. Pendidikan karakter mengacu kepada visi pembangunan nasional, yakni mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan Pancasila. Sedangkan yang ditetapkan oleh Kemendikbud (2010) terdapat delapan belas karakter yang perlu dikembangkan dalam pelaksanaan pembelajaran atau pendidikan. Kedelapan belas nilai karakter itu adalah *religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif atau bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.*

Sastra mengandung makna yang luas dan bernilai. Nilai-nilai yang dikandung di dalamnya menyepakati bahwa sastra juga dapat menjadi sarana pendidikan. Sarana mendidik tentunya melalui pengajaran. Dengan kaitan seperti itu, pengajaran mengenai sastra dapat pula memiliki upaya internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter. Sastra dalam pendidikan anak dapat berperan mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, mengembangkan kepribadian dan mengembangkan pribadi sosial (Wibowo, 2013: 19-20). Pradopo (2012: 94) menyatakan bahwa suatu karya sastra yang baik adalah langsung memberikan didikan kepada pembaca tentang budi pekerti dan nilai-nilai moral.

Wellek & Werren (2016:99) menegaskan bahwa sastra mencerminkan dan mengekspresikan hidup. Sastra sebagai media dalam membangun kesadaran sudah menjadi keyakinan masyarakat sejak lama. Peribahasa, pantun dan cerita fiksi dapat digunakan untuk membangun karakter yang diharapkan. Untuk membangun budaya kerja nenek moyang kita dengan bijak mewariskan pemikiran itu melalui produk sastra. Misalnya, peribahasa *siapa menanam mengetam*, hal ini menunjukkan bahwa setiap laku perbuatan mesti ada resiko yang ditimbulkan akibat perbuatan itu. Untuk memperoleh cita-cita atau apa yang diinginkan seseorang mesti bekerja, dengan usaha yang mampu untuk dilakukan, bukan dengan meminta. Hasilnya sejalan atau sebanding dengan dengan amal perbuatan. Suratno (2017) menegaskan bahwa pada dasarnya, peribahasa adalah kristalisasi pemikiran masyarakat

yang dikemas dalam karya budaya. Kita banyak mengenal *peribahasa* dan *pantun* yang memuat nasihat agar seseorang memiliki semangat juang dalam mengarungi hidup. Beliau mencontohkan, *berakit-rakit ke hulu, berenang ke tepian, bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian*. Semua orang meyakini bahwa tidak ada kesenangan atau keberhasilan tanpa perjuangan (*sakit ibarat perjuangan, laku, tapa, dan ikhtiar*), *senang* adalah *keberhasilan* atau *kesuksesan* dan tiada keberhasilan tanpa kerja keras (dan cerdas), tanpa kesungguhan, dan tanpa perjuangan.

Salah satu kearifan lokal di Lampung adalah Pantun *ngebahu*. *ngebahu* yaitu acara serah terima pengantin yang dilakukan dengan berpentun. Prosesi *ngebahu* diawali dengan pantun *nyekhahkon maju dilanjutkan dengan nekhima maju*. Bait pertama merupakan salam pembuka, yaitu untuk menyapa para hadirin pada majlis tersebut dan sebagai tanda permohonan izin untuk menyampaikan maksud dan tujuan pertemuan yaitu menyerahkan pengantin putri sebagaimana tersebut berikut ini. //*Kelapa banjar masin*(kelapa banjar masin)// *Ngebuah mawat laju*(berbuah tidak jadi)// *Tabik perwatin sunyin*(mohon maaf pada hadirin) //*sekam nyekhahkon maju*(kami menyerahkan pengantin putri// . Pada bait kedua //*Ajo mantumu sabai* (ini menantumu besan)//*Ya gila gonjokh nana* (Ia ini masih bodoh)//*Tawai-p-tawai kutti pai* (ajari kalian dulu)//*Nyin ya massa khusia* (agar dia memperoleh ilmu). Pada kedua bait di atas unsur kesantunan sangatlah kuat tergambar. Kerendahan hati pihak pengantin putri tergambar dengan jelas. Kekurangan pengantin disampaikan pada pihak

besan dan kiranya bersedia untuk mendidik dan mengajari semua kekurangan pengetahuan.

//Dang nyakak niku kakak(Jangan naik kamu kakak)//Kantu niku mak buyun(Mungkin kamu tidak baik)//Ninggalkon ina bapak

(Meninggalkan orang tua)//Ngebedak ina ulun (Mengikuti ibunya orang).

Perubahan status dalam hidup mesti dijalani, yang semula sendiri kini sudah berumah tangga. Tanggung jawab seorang istri sesuai dengan tugas yang mesti dijalani mesti dipahami dan dijalankan dengan semestinya. Agar kehidupan rumah tangga tertata dengan baik seorang istri juga harus disiplin sebagaimana pada bait berikut ini. //Ngebedak ina ulun (mengikuti ibu orang)//Sai ditinggal sengsakha(yang ditinggal bersedih)//Kelakuan tuyun-uyun (Kelakuan mesti baik) //Kantu tiyuhmu hina (nanti kampungmu terhina)//. //Kantu tiyuhmu hina (Nanti kampungmu terhina)//Kik niku mawat buyun

(Jika kamu tidak baik)//Uyun-uyunko kekhja (Giyatlah bekerja)//Mak mudah tulang dulun (Jika tidak kena dikeluarga). Membagi waktu dengan tepat untuk berbagai kepentingan tentu menjadi kata kunci dalam melayani keluarga, karna dalam keluarga yang baru ditempati nanti akan dijumpai berbagai status individu yang beragam pula watak, tingkah laku dan seleranya. Seorang menantu tentu sangat berat beban kerja yang mesti ia emban, maka wajar jika pesan-pesan itu diberikan guna menjaga nama baik keluarga.

Pada akhirnya, kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam K-13 hanyalah media untuk menjalani kuliah dalam universitas kehidupan, yakni kehidupan riil yang semua

orang harus berupaya lulus dengan predikat akhir manusia yang takwa.

SIMPULAN

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. 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. 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.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah I. 2013. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmad, H. 2012. *Makalah Kearifan Lokal di Muria*, <http://krewengcool.blogspot>.

- co.id/2012/06/makalah-kearifan-lokal-di-muria.html. Di unggah tanggal 14 Januari 2016
- Ahmad, N., dkk. 2014. *Pancasila, Budaya Virtual dan Globalisasi*. Purwokerto: STAIN Press.
- Ani, D., Muntazir. 2018. *Aspek Pendidikan Karakter Piil Pesengiri Dalam Prosesi Ngebahu. Bahan seminar internasional Unes 2018*.
- Furqon, H. 2014, *Pendidikan Karakter Membangun Peradaban Bangsa*, Surakarta, Yuma Pustaka.
- Hotibin. 2013. *Sekilas Tentang Kearifan Lokal*, <http://kangebink.blogspot.co.id/2013/10/sekilas-tentang-kearifanlokal.html>. Di unggah tanggal 11 Januari 2016
- Kamisa. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya, Kartika
- Kemendiknas. 2010. *Buku Induk Pembangunan Karakter*. Jakarta: Depdiknas.
- Nunung, U. *Identifikasi Kearifan Lokal Dalam Pemberdayaan Komunitas Adat Terpencil, Sosio Informa Vol. 2, No. 01, Januari - April, Tahun 2016. Kesejahteraan Sosial*
- Pardi, S. 2017. *Bahasa, sastra, kearifan lokal, dan penguatan pendidikan karakter*, UNS Semarang.
- Pradopo, R. D. 1993. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purba, J. 2014. *Variabel Inventarisasi Kearifan Lokal Dalam PPLH, Bahan Materi Pertemuan Penyempurnaan Instrumen Inventarisasi Kearifan Lokal*. Jakarta: Kemensos.
- Wahono, F. 2005. *Pangan, Kearifan Lokal dan Keanekaragaman Hayati*. Yogyakarta: Penerbit Cindelaras Pustaka Rakyat Cerdas
- Wellek, Rene dan Austin Warren, Diindonesiakan oleh Melani Budianta. 2016. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wibowo, A. 2013. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yahya, K. 2010. *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri: Mendongkrak Kualitas Pendidikan*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.

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

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini terus diupayakan. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperhatikan karakteristik mahasiswa, karakteristik materi pembelajaran, pendekatan, strategi, metode, media dan model pembelajaran yang tepat (Hakim, 2015).

Berdasarkan hasil pengamatan pada perkuliahan biologi umum yang diikuti oleh mahasiswa semester satu, mahasiswa yang baru menyelesaikan studi Sekolah Menengah tampak masih dalam tahap penyesuaian. Mahasiswa tampak kurang semangat

dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya motivasi mempengaruhi hasil pembelajaran yang dicapai. Menurut Hamdu (2011) salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, mahasiswa akan belajar lebih keras, tekun, ulet dan memiliki konsentrasi penuh dalam pembelajaran. Rendahnya motivasi dan hasil belajar mahasiswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktornya adalah kurangnya kemampuan pendidik dalam mengadakan variasi model pembelajaran dan media yang digunakan (Sadikin, 2016)

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam

melakukan pembelajaran yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin (Nashar, 2004). Motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses belajar. Motivasi merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu (Suranto, 2015).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran yang dapat diukur melalui evaluasi pembelajaran baik tes, maupun non tes. (Wardana, 2017). Hasil belajar ditunjukkan sebagai perubahan sikap yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan menurut Rochmatin (2014) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu instruksi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.

STAD (*Student Teams-Achievement Division*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada aktifitas dan interaksi antar siswa untuk saling memotivasi dan membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai prestasi belajar yang maksimal. STAD terdiri dari lima tahapan, yaitu presentasi, pembentukan tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim (Esminarto, 2016). Dengan demikian penerapan model pembelajaran ini memungkinkan munculnya aktivitas positif siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa yang semakin meningkat dapat meningkatkan kualitas belajar siswa (Ahmad, 2013). STAD efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa,

karena model ini mementingkan struktur penghargaan sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*) terhadap apa yang telah dilakukan oleh siswa. Penghargaan tersebut merupakan salah satu hal yang dapat meningkatkan motivasi.

Mind Map merupakan sautu teknik mencatat yang menggunakan kata-kata, garis, warna, simbol serta gambar dengan menggabungkan dan mengembangkan potensi kerja otak yang dapat memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi (Santi, 2017). Dengan mind map akan membantu peserta didik menyusun dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang didapatkan, dan mengelompokkan dengan cara alami, member akses yang mudah dan langsung kepada apapun yang mereka inginkan (Latipah, 2018).

Penerapan model pembelajaran kooperatif *STAD* akan dipadu dengan strategi pembelajaran dengan menggunakan *Mind Mapping*. Tujuan penggabungan model pembelajaran *STAD* dan *Mind Mapping* adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berdiskusi dalam mengerjakan LKS yang diberikan. Setelah itu peran *Mind Mapping* akan muncul ketika mahasiswa menjelaskan kepada teman-temannya di depan kelas dengan menggunakan *Mind Mapping* buatan kelompoknya sendiri, hal ini dirasa akan dapat mengatasi permasalahan motivasi belajar dan pemahaman konsep mahasiswa. Mahasiswa di kelas lebih tertarik dengan teknik mencatat yang mengedepankan keindahan dengan berbagai warna bukan teknik mencatat yang membosankan. Diharapkan melalui penggabungan ini motivasi belajar mahasiswa dapat ditingkatkan

sehingga hasil belajar yang diperoleh juga meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau dikenal dengan PTK. Penelitian Tindakan Kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Sedangkan menurut Arikunto (2008), penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu siklus tetapi beberapa kali hingga mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran dikelas.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah mahasiswa tadaris biologi IAIN Metro semester I tahun 2018-2019 yang mengikuti matakuliah Biologi Umum, berjumlah 30 orang terdiri dari 6 orang mahasiswa laki-laki dan 26 orang perempuan.

Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut.

a. Kegiatan Pra-Penelitian

Kegiatan pra-penelitian berupa kegiatan observasi yang dilakukan sebelum penelitian meliputi observasi tentang kondisi lingkungan, ketersediaan sarana dan prasarana dan kondisi mahasiswa serta mengamati permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran dengan

melakukan wawancara dengan mahasiswa dan dosen mitra.

b. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian pada masing-masing siklus (siklus I, dan II) meliputi: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1). Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan pertemuan dengan dosen mitra pada jurusan Tadris Biologi IAIN Metro yang dikemas dalam kegiatan *plan* untuk membicarakan persiapan tindakan dan waktu pelaksanaan tindakan, diskusi mengenai Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP), skenario pembelajaran, Lembar Kerja Mahasiswa (LKM), media pembelajaran berupa *Mind Map*, menyiapkan lembar pengamatan (observasi) keterlaksanaan model, rubrik Motivasi belajar dan instrumen tes hasil belajar.

2). Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan atau *Do* berupa penerapan model pembelajaran *everyone os a teacher here* dengan menggunakan buku dasar proses dan pembelajaran biologi. Kegiatan *Do* dilaksanakan masing-masing dua kali setiap siklusnya. Selengkapannya pelaksanaan tindakan dapat dilihat pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

3). Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh 4 orang observer utama dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat, observer terdiri dari empat orang dosen mitra pada jurusan Tadris Biologi.

4). Refleksi

Tahap refleksi (*See*) ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada pelaksanaan

tindakan tiap pertemuan dan tiap siklus. Tahap refleksi merupakan tahap mengamati secara rinci segala hal yang telah dilakukan beserta hasil-hasilnya sehingga dapat dilanjutkan dengan mengidentifikasi serta menetapkan sasaran-sasaran perbaikan, perencanaan dan implementasi tindakan baru. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan atas adanya kelebihan dan kekurangan serta berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hasil refleksi pertemuan I pada siklus I digunakan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan pada *Do* pertemuan II siklus I. Sementara itu, hasil refleksi pertemuan II digunakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya yaitu pada siklus II. Selanjutnya, Hasil refleksi pertemuan I pada siklus II digunakan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan pada *Do* pertemuan II siklus II, Hasil refleksi pertemuan II pada siklus II digunakan untuk menganalisis berbagai temuan dalam pembelajaran dan observasi untuk kemudian membuat laporan penelitian. Dengan demikian, kerangka kedua siklus adalah sama, kecuali pada tahap pelaksanaan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penerapan Model Pembelajaran STAD dipadu Mind Mapping untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa

Data motivasi belajar mahasiswa diambil dari lembar observasi. Analisis dilakukan dengan menghitung skor masing-masing aspek yang diperoleh mahasiswa, kemudian digunakan untuk melihat persentase skor setiap aspek motivasi belajar mahasiswa secara klasikal.

Setelah menghitung persentase skor motivasi tersebut selanjutnya mengklasifikasikan skor tersebut ke dalam kategori: kurang sekali, kurang, cukup, baik dan baik sekali. Pada akhir perhitungan, diperoleh klasifikasi nilai secara klasikal untuk mengetahui aspek motivasi belajar mahasiswa secara keseluruhan.

Berdasarkan data hasil observasi awal didapatkan bahwa motivasi belajar mahasiswa semester I Tadris Biologi IAIN Metro pada perkuliahan Biologi umum masih rendah karena berada pada kriteria cukup. Penelitian tindakan dilakukan dengan mengikuti sintaks model pembelajaran STAD yang dipadu dengan Mind Map, penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dengan dua pertemuan tiap siklus. Pada akhir tiap siklus motivasi belajar mahasiswa diobservasi dengan menggunakan lembar observasi ARCS, Motivasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan pada Siklus I dan Siklus II. Secara lengkap persentase skor motivasi mahasiswa per siklus dapat dilihat pada Tabel berikut.

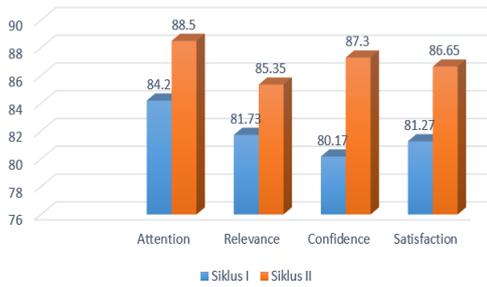
Aspek Motivasi	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)
A	84,20	88,50	5,1
R	81,73	85,35	4,4
C	80,17	87,30	8,9
S	81,27	86,65	6,6
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan motivasi dari siklus I ke siklus II yaitu Perhatian (*Attention*) meningkat 5,1 %, Keterkaitan (*Relevance*) meningkat 4,4%,Kepercayaan diri *Confidence* meningkat 8,9%, Kepuasan (*Satisfaction*) meningkat 6,6%.

Peningkatan motivasi mahasiswa dapat digambarkan dalam grafik di Gambar berikut.

b. Penerapan Model Pembelajaran STAD dipadu Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa

Tabel Motivasi Belajar Mahasiswa



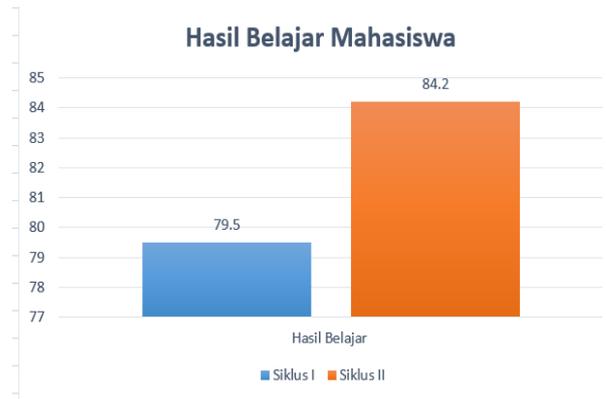
Pada akhir tiap siklus, hasil belajar mahasiswa diuji dengan menggunakan instrument tes. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Data hasil belajar mahasiswa diperoleh berdasarkan hasil tes pada masing-masing siklus.

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)
Hasil Belajar	79,5	84,2	5,9
Konversi nilai	B	A	

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 5,9 %. Peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat digambarkan dalam grafik di Gambar berikut.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Student Teams-Achievement Division*



dipadu *Mind Mapping* mampu (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) Meningkatkan 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.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, A., Hadromi. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengapian Konvensional. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 13 (1), 9-14

Arikunto, S. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Esminto, Sukowati, Suryowati & Anam, K. 2016. Implementasi Model STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 1 (1), 16-23.

Hakim, N. (2016). Penerapan Project-Based Learning Dipadu Group Investigation Untuk Meningkatkan Motivasi, Dan Hasil Belajar

- Mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Malang. *BIODIK*, 1(1).
- Hamdu, G., Agustina, L. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12 (1), 90-96.
- Latipah, H.W. Adman. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMKN 3 Bandung. *Jurnal Pendidikan Manper*, 3 (1), 274-287
- Nashar. 2004. Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran. Jakarta; Delia Press.
- Rochmatin, Gunansyah, G. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV. *JPGSD*, 2 (3), 1-8.
- Sadikin, A., Aina, M., & Hakim, N. (2018). Penerapan Asesmen Berbasis Portofolio dan Jurnal Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif dan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Biologi. *BIODIK*, 2(2), 50 - 61.
- Santi, W.P., Abdat, C,& Makhmudah, U. 2017. Pengembangan Panduan Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar. *Jurnal Consilium*, 5 (2), 95-100.
- Suranto, 2015. Pengaruh Motivasi, Suasana Lingkungan dan Sarana Prasarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25 (2), 11-19.
- Wardana, I., Banggali, T., Husain, H. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Avogadro SMA Negeri 2 Pankajene. *Jurnal Chemica*, 18 (1), 76-84.

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

Ninuk Endah Susanti, Titi Suparti

Sekolah Dasar Islam Terpadu Baitul Jannah, Yayasan Baitul Jannah, Jalan
Pramuka No. 43, Kecamatan Kemiling Bandar Lampung

Abstrak: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika 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”, hasil yang lebih baik pada proses pembelajaran matematika, dapat memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan variatif, dan menyenangkan, dapat mngembangkan sikap 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 menggunakan metode Permainan Tradisional “Saya Orang Kaya Saya Orang Miskin” yang dilakukan dilaksanakan dikelas II Juwairiyah SDIT Baitul Jannah. Hasil yang diperoleh dalam penelitian 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 peserta 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, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang berkualitas diharapkan mampu memahami ilmu pengetahuan. Pendapat Soviawati (2011:79) dan Narayani (2019) bahwa pentingnya ilmu pendidikan untuk bekal hidup bagi anak-anak bangsa maka perlu bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan sebuah pondasi untuk melangkah ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Matematika merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat SD sampai perguruan tinggi, tidak hanya dipelajari saja namun

matematika juga diperlukan untuk kegiatan sehari-hari dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran matematika lebih bermakna bagi siswa dan dapat memberikan bekal kompetensi yang memadai baik untuk studi lanjut maupun untuk memasuki dunia kerja Yuliana, (2016) dan Sani (2013) Pengembangan kurikulum 2013 dilakukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang kreatif dan mampu menghadapi kehidupan pada masa mendatang Pendapat tersebut dapat diartikan usaha memenuhi standar kurikulum, untuk meningkatkan hasil belajar guru perlu mengupayakan

pendekatan untuk mengatasi kesulitan belajar. Berdasarkan pengalaman, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan di kelas II Juwairiyah SDIT Baitul Jannah yaitu: 1. Siswa merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran yang monoton. 2. siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika. 3. siswa Pasif, tidak terjadinya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. 4. kegiatan pembelajaran masih menggunakan pembelajaran langsung dan kurangnya kesiapan belajar siswa.

Masalah-masalah tersebut diduga merupakan masalah-masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil latihan pengerjaan soal matematika 75% dari 25 siswa belum mencapai Standar Kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan skor 70.

Metode pembelajaran yang selama ini penulis gunakan diduga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa rendah, sebagai guru bidang studi matematika di SDIT Baitul Jannah. Penulis perlu menerapkan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi ajar dengan baik sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penulis menggunakan metode permainan tradisional.

Motivasi Belajar. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Mappedasse (2009) dan Daud (2012) motivasi belajar adalah dorongan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan adalah pengertian motivasi belajar, pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar dalam setiap mata pelajaran dalam selang waktu tertentu. Juga dapat diartikan sebagai suatu tingkat keberhasilan yang dicapai pada akhir suatu kegiatan pada setiap mata pelajaran (Daud, 2012: 251). Menurut Yusuf bahwa hasil belajar akan baik jika motivasi dalam kegiatan belajar dan mengajar baik (Yusuf, 2009:3). Kedua pendapat dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah siswa setelah mengikuti proses belajar, menerima suatu pengetahuan dapat diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.

Pada proses belajar mengajar guru memilih cara atau teknik mengajar yang telah disusun secara teratur dan logis. Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, seperti metode diskusi, metode demonstrasi, dan masih banyak lagi metode pembelajaran yang lain. Salah satu metode mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah metode permainan.

Metode permainan merupakan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan menstimulus peserta didik untuk memunculkan antusias belajar siswa,

karena siswa diajak bermain sambil belajar. Soal yang dianggap susah dan membosankan menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2003: 697) disebutkan bahwa yang dimaksud bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati. Menurut Piaget (2010:138) permainan sebagai sesuatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktekkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Metode permainan tersebut bisa juga disebut pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan (PAIKEM). Oleh karena itu guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik agar tercipta iklim belajar yang bersifat PAIKEM (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan). Iklim belajar PAIKEM menjadi target utama bagi para guru untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran (Novriansyah, 2013).

Penulis memilih satu permainan tradisional adalah permainan Saya Orang Kaya Saya Orang Miskin merupakan permainan tradisional yang ada sekitar tahun 90-an, permainan ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok orang kaya dan kelompok orang miskin. Kelompok orang kaya merupakan kelompok yang mempunyai anak banyak, sedangkan kelompok orang miskin adalah kelompok yang ingin meminta anak kepada orang kaya, pada akhirnya anak yang ada dikelompok orang kaya akan berkurang. Permainan ini dimulai dengan sebuah nyanyian. Materi yang diterapkan pada permainan ini adalah materi pengurangan. siswa terlibat

langsung menyelesaikan masalah, tugas, dan soal-soal yang diberikan oleh guru. Langkah-langkah metode permainan Saya Orang Kaya Saya Orang Miskin

- 1) Guru membuat kelompok dalam kelas, yang terdiri dari dua kelompok, kelompok satu orang kaya, kelompok dua orang miskin
- 2) Jumlah kelompok orang kaya disesuaikan dengan angka bilangan yang akan dikurangkan pada materi pengurangan.
- 3) Permainan ini diiringi oleh sebuah nyanyian secara bergantian antara orang kaya dan orang miskin. Lirik nyanyiannya adalah sebagai berikut:

Orang kaya : Saya orang kaya... saya orang kaya

Orang miskin : Saya orang miskin... saya orang miskin

Orang kaya : Saya punya anak jumlahnya ... (menyebutkan angka sejumlah yang dimiliki) Orang miskin: Saya minta anak jumlahnya... (menyebutkan angka yang harus dikurangkan),

Orang kaya : Mari kita kurangkan sebanyak ... (menyebutkan angka yang harus dikurangkan)

Setelah nyanyian tersebut selesai, akan terlihat hasil pengurangannya tersebut.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan

1) Kelebihan

- a) Sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan

semua aspek perkembangannya. Baik perkembangan fisik, kognitif maupun perkembangan emosional.

- b) Mendorong minat anak untuk belajar, dengan permainan anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu, dan anak memiliki ketertarikan terhadap permainan.

2) Kelemahan

- a) Media disini bukan berbentuk barang, tetapi berbentuk permainan yang harus dikuasai guru agar pembelajaran berjalan dengan baik. Guru tidak menyediakan media pembelajaran namun berbentuk permainan dengan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Peneliti menggambarkan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

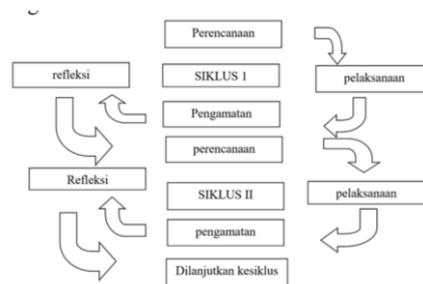
METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDIT Baitul Jannah pada pokok bahasan Pengurangan. Subyek penelitian adalah siswa kelas II semester ganjil berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode permainan tradisional yaitu metode pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan

motivasi dan antusiasme peserta didik dalam keterampilan mengerjakan soal. Dalam pelaksanaanya penelitian dilakukan oleh team PTK SDIT Baitul Jannah, selaku penulis dan sekaligus sebagai pengamat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam bentuk siklus dan direncanakan maksimal tiga siklus yang setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hasil belajar pada siklus I digunakan sebagai gambaran apakah metode permainan dapat meningkatkan belajar pengurangan. Jika siklus I belum mencapai hasil yang diinginkan, selanjutnya dilaksanakan tindakan siklus II. Jika pada siklus II juga belum mencapai hasil yang diinginkan maka dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Untuk lebih jelasnya langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini ditunjukkan pada bagan siklus Penelitian Tindakan Kelas.



Gambar 2. Siklus pembelajaran.

Tahap pelaksanaan berdasarkan waktu pelaksanaan dari materi yang akan diajarkan dalam penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Tabel 1.

Table 1. Jadwal dalam penelitian tindakan kelas siswa kelas II SDIT

Baitul Jannah Semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017

Pertemuan	Waktu Pelaksanaan	Pokok Bahasan
Siklus I		
Pertemuan ke I dan II (4x35 Menit)	13 dan 14 Oktober 2016	Pengurangan dua bilangan dua angka
Pertemuan ke III dan IV (4 x 35 menit)	20 dan 21 Oktober 2016	Pengurangan dua bilangan tiga angka
Siklus II		
Pertemuan ke I dan II (4x 35 menit)	27 dan 28 Oktober 2016	Pengurangan soal cerita

Siklus 1 direncanakan terdiri dari empat kali pertemuan serta memiliki empat tahapan yaitu:

Perencanaan tindakan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Membuat silabus
- Membuat lembar catatan lapangan
- Membuat alat evaluasi yang diberikan pada siswa tiap pertemuan sebagai upaya membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi.

Pelaksanaan Tindakan melalui tahap berikut ini:

- Guru memeriksa kesiapan belajar siswa
- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- Guru memotivasi siswa agar semangat mengikuti proses belajar
- Sebelum menyampaikan materi, guru mengajak siswa untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan fokus.
- Guru menyampaikan penjelasan materi kepada siswa.
- Guru memberikan contoh soal dengan memperagakan

permainan tradisional Saya Orang Kaya Saya Orang Miskin (bermain berkelompok, yang terbagi menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 10 anak. Kelompok 1 sebagai kelompok orang kaya, kelompok 2 sebagai orang miskin, ketua kelompok suwit siapa duluan yang akan meminta, sambil menyayikan saya orang kaya saya orang miskin yang didahului oleh kelompok yang menang)

- Permainan berlangsung, yang menang adalah kelompok 2 orang miskin meminta kepada si kaya, si kaya memberikan 1 anggotanya, sehingga si kaya berkurang 1 anggotanya, kelompok si miskin bertambah anggotanya, demikian selanjutnya dan berulang-ulang.
- Siswa menuliskan di atas kertas masing-masing, guru membimbing, ada siswa yang maju kedepan secara bergantian mencoba mengerjakan contoh soal dengan menggunakan metode permainan tradisional tersebut.
- Selanjutnya guru memberikan soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada siswa
- Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk memeriksa atau meneliti materi pelajaran.
- Apabila ada siswa yang memperoleh hasil ulangan dengan nilai < 70 , kurang dari nilai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan, maka siswa mengikuti perbaikan.

Pengamatan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan oleh guru bidang study dan team penulis PTK selama proses pembelajaran berlangsung yang terbagi menjadi pengamat inti dan

mitra. Adapun hal-hal yang diamati yaitu aktivitas siswa dalam belajaran oleh guru mitra.

Refleksi ini merupakan tindakan mengevaluasi, menganalisis, dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan dan catatan lapangan. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tes dan observasi, serta menentukan perkembangan kebaikan dan kelemahan yang terjadi sebagai dasar perbaikan pada siklus selanjutnya.

Siklus II dilaksanakan tergantung dari siklus I atau merupakan pengembangan dari siklus I. Jadi pada siklus ini hasil refleksi pada siklus I, belum memiliki hasil, maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua, tahapan siklus kedua yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan kemudian refleksi. Hasil dari siklus ini merupakan gambaran pada siklus berikutnya dan ada tujuan tindakan perbaikan.

Persiapan Tindakan. Sebelum peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dilakukan persiapan antara lain:

- a) Guru memeriksa kesiapan siswa, berdoa dan murajaah (mengulang bacaan surat Al Quran)
- b) Guru mengingatkan materi sebelumnya
- c) Guru mengajak siswa belajar diluar kelas untuk mencegah kebosanan
- d) Guru menjelaskan materi yang akan disampaikan
- e) Guru memberikan contoh soal dengan memperagakan permainan tradisional Saya Orang Kaya Saya Orang Miskin
- f) Beberapa siswa maju ke depan melakukan permainan tradisional yang dibimbing oleh guru sambil dengan soal yang telah diberikan guru

- g) Guru meminta salah satu siswa diantara permainan untuk menjawab soal
- h) Guru membimbing siswa untuk memeriksa kembali pekerjaannya dengan teliti

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode permainan tradisional yaitu metode pembelajaran yang dikembangkan untuk memotivasi dan menumbuhkan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menimbulkan semangat dalam mengerjakan soal-soal latihan.

Pemantauan dan Evaluasi

Hal-hal berkaitan dengan pemantauan dan evaluasi antara lain: Faktor yang diteliti adalah hasil belajar siswa pada pokok bahasan pengurangan, yaitu nilai yang diperoleh dari hasil tes pada setiap akhir siklus. Data penelitian berupa data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh hasil belajar siswa berupa nilai yang diperoleh dari tes pada setiap akhir siklus. Test tertulis diberikan pada setiap akhir siklus. Test ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode permainan tradisional.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah hasil test pada setiap akhir siklus digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap soal yang telah disampaikan. Indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa yang memperoleh nilai memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 mencapai 75% dari keseluruhan kelas tersebut.

Analisis dan Refleksi. Teknik analisis yang digunakan peneliti yaitu data kuantitatif berupa data hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai tes siswa pada setiap akhir siklus. Data

tersebut dianalisis dengan tahapan sebagai berikut:

$$Na = \frac{\sum \text{Skor yang dicapai}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Keterangan :

Na : Nilai akhir yang diperoleh siswa setiap tes

\sum Skor yang dicapai : Jumlah seluruh skor yang diperoleh dari setiap soal tes

\sum Skor minimum : skor ideal yang dicapai siswa setiap akhir siklus

Perhitungan presentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 pada setiap akhir siklus

$$\% P = \frac{Q}{n} \times 100$$

Keterangan :

% P = Presentase siswa yang mampu mencapai KKM (memperoleh nilai ≥ 70)

Q = Banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 pada setiap siklus

n = Banyaknya siswa yang mengikuti tes akhir pada setiap siklus

Refleksi Siklus 1. Hasil analisis data yang diperoleh, dapat diketahui apakah sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan atau belum. Selanjutnya hal ini akan dijadikan dasar pertimbangan dalam kegiatan refleksi dan rencana perbaikan pada tahap berikutnya.

Temuan Penelitian. Pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan dengan menggunakan metode permainan tradisional. Pada akhir proses kegiatan pembelajaran guru memberikan tugas rumah (PR) kepada siswa untuk menambah materi yang telah diberikan. Silklus I, siswa yang belum menguasai materi boleh meminta bantuan guru. Guru melakukan refleksi dan menyimpulkan materi bersama siswa

yang telah disajikan pada pertemuan pertama. Pertemuan keempat melaksanakan Pada akhir proses kegiatan pembelajaran guru memberikan uji blok 1 untuk melihat keberhasilan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tes tindakan siklus I. Data hasil belajar siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data perolehan hasil belajar pengurangan siklus I

Siklus	Nilai	Jumlah Siswa	%	Rata-rata	Keterangan
I	≥ 70	19	68,96	64,00	Tuntas
	< 70	9	31,04	31,66	Belum Tuntas

Berdasarkan data hasil tes akhir siklus I, menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh ≥ 70 sebanyak 19 siswa atau 68,96 % dari jumlah seluruh siswa. Ini berarti keberhasilan siswa belum terpenuhi dimana 75 % siswa memperoleh nilai ≥ 70 .

Hasil observasi aktivitas siswa. Observasi aktivitas siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis siswa pada proses pembelajaran siklus I

Konsisi Awal	Kondisi Real	Kondisi Ideal
Materi Pembelajaran	Masih ada siswa yang belum mampu melakukan operasi pengurangan	Semua siswa harus mampu melakukan operasi pengurangan
Kesiapan Belajar Siswa	Masih da siswa yang tidak membawa buku cetak matematika kelas II, sehingga murid masih mengandalkan catatan dari guru dan siswa tidak membuat rangkuman materi.	Semua siswa harus menyiapkan bahan pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran (buku, alat tulis dll)

Motivasi dan perhatian belajar siswa	Siswa masih ada yang ngobrol, asik bermain sendiri, melamun, kurang antusias, dan kurang konsentrasi dalam memperhatikan materi yang disampaikan.	Semua siswa harus antusias, fokus, konsentrasi dan memperhatikan materi dalam belajar.
--------------------------------------	---	--

Hasil evaluasi yang dilaksanakan juga masih banyak ditemukan siswa yang belum paham dalam menyelesaikan soal soal latihan operasi hitung pengurangan.

Hasil Observasi aktivitas siswa. Materi Pembelajaran Pengurangan. Pengurangan bilangan Puluhan

Contoh: Cara bersusun pendek

$$\begin{array}{r} 77 \\ 25 \\ \hline 52 \end{array}$$

Observasi aktivitas siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis siswa pada proses pembelajaran siklus II

Konsisi Awal	Kondisi Real	Kondisi Ideal
Materi Pembelajaran	Siswa sudah mampu melakukan operasi hitung pengurangan	Semua siswa harus mampu melakukan operasi pengurangan
Kesiapan Belajar Siswa	Siswa telah mampu membuat rangkuman materi.	Semua siswa menyiapkan bahan pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran (buku, alat tulis dll)
Motivasi dan perhatian belajar siswa	Siswa termotivasi dan konsentrasi dalam pembelajaran. Siswa mulai aktif dan antusias dalam memperhatikan materi yang disampaikan.	Semua siswa harus antusias, fokus, konsentrasi, dan memperhatikan materi dalam belajar.

Berdasarkan hasil analisis siswa, observasi dan catatan lapangan (lembar observasi terlampir) hasil belajar matematika siswa pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. pada saat proses pembelajaran berlangsung

siswa sudah menunjukkan perubahan yang positif hal ini ditunjukkan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat mengerti apa dan bagaimana yang harus dikerjakan dengan soal- soal latihan tersebut.

Refleksi Siklus II. Penggunaan metode permainan tradisional pada siklus II ini telah memberikan hasil yang optimal, jika dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil belajar matematika siswa pada siklus II hasil belajar matematika siswa memenuhi apa yang diharapkan. Hal ini ditunjukkan oleh siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 mencapai 82,75 % melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi selama poses pembelajaran pada saat dilakukan penelitian pada:

1. siklus I presentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan tradisional sebesar 68,96%. Presentase ini, menunjukkan bahwa pada siklus I siswa masih banyak yang belum mendapatkan nilai ≥ 70 mencapai 75 % sesuai dengan KKM. Selain itu siswa masih banyak yang belum memahami materi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran dikelas. Masih ada siswa yang kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pada siklus II pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional sudah lebih baik dan memenuhi indikator pencapaian yang diharapkan oleh

guru. Presentase ketuntasan hasil belajar dalam proses pembelajaran pada siklus II sebesar 82, 75%, presentase ini menunjukkan bahwa pada siklus II siswa sudah mendapatkan nilai ≥ 70 mencapai 75 % sesuai dengan KKM.

3. Siswa telah mampu dan memahami apa yang harus dikerjakan dengan soal-soal latihan yang diberikan. Hal ini dikarenakan metode permainan tradisional membantu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk menunjukkan antusias belajar siswa, karena siswa di ajak bermain sambil belajar soal yang dianggap susah dan membosankan menjadi lebih mudah dan menjadi lebih menyenangkan. Jadi penggunaan metode permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Hasil belajar siklus I sampai II disajikan pada Tabel 5.

Table 5. data perolehan hasil belajar pengurangan siswa kelas II SDIT Baitul Jannah Semester ganjil tahun ajaran 2016/ 2017

Siklus	Nilai	Jumlah Siswa	%	Rata-rata	Keterangan
II	≥ 70	23	82,75	65,83	Tuntas
	<70	5	17,25	8	Belum Tuntas

Dari data pada tabel diatas setiap siklus menunjukkan hasil belajar siswa meningkat. Siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar ≥ 70 pada siklus I mencapai 68, 96 % dengan rata-rata nilai 64,00 dan pada siklus II mencapai 82,75% dengan rata-rata nilai 65,83. Peningkatan hasil belajar matematika siswa ini menunjukkan keberhasilan dalam pemilihan metode pembelajaran

yang digunakan yaitu metode permainan tradisional.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan ketercapaian indikator yang diharapkan peneliti terhadap hasil pelajaran siswa yang memperoleh nilai memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≥ 70 mencapai 75 % dari seluruh siswa dalam kelas tersebut, ini berarti siswa telah berhasil. Demikian metode permainan tradisional merupakan metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan pengurangan pada siswa kelas II SDIT Baitul Jannah tahun pelajaran 2016/2017.

SIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional hasil yang perlu dicatat dalam poses pembelajaran berlangsung selama penelitian tindakan kelas ini yaitu :

- a. Membantu membangkitkan motivasi dan menstimulus peserta didik untuk memunculkan antusiasme belajar.
- b. Soal yang dianggap susah dan membosankan menjadi lebih mudah dan menyenangkan.
- c. Memberikan keleluasaan kepada siswa unuk dapat terlibat langsung dalam penyelesaian masalah.
- d. Meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDIT Baitul Jannah tahun pelajaran 2016/ 2017 pada pokok bahasan pengurangan. Terlihat pada hasil belajar siswa mencapai 82, 75 %, persentase ini menunjukkan bahwa siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai ≥ 70 mencapai 75 % seperti yang peneliti

inginkan. Jika dibandingkan hasil belajar siswa pada hasil latihan soal matematika

DAFTAR RUJUKAN

- Firdaus, D. 2012. *Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo*. Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup dan Pendidikan Biologi PPs UNM Makassar Korespondensi: Jl. Bonto Langkasa Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 19, Nomor 2.
- Narayani, N. P. U. D. 2019. *Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 220-229.
- Novriansyah. 2013. *Penerapan Metode Make A Match Berbasis Pancingan Kata Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas Xii Ipa 3 Man I Model Bengkulu*.
- Soviawati, E. 2011. Pendekatan matematika realistik (pmr) untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Edisi Khusus*, 2(2), 79-85.
- Sani, R. 2013. *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliana, R. 2015. Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3) September-Desember 2016
- Yusuf, M. 2009. Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (Plc) Siswa Kelas Iii Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal MEDTEK*, 1(2), Oktober.

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

Nova Nur indria^{*}, Proboosiwi

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

**Corresponding author, 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 1 Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas melalui 2 siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara, siklus I 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 1 Yogyakarta.

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

PENDAHULUAN

Menurut UU No.20 tahun 2003, pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Jadi pendidikan tidak dapat di pisahkan dari kehidupan manusia, mutu pendidikan merupakan suatu dasar pembangunan watak, mental, spiritual manusia sehingga pendidikan dapat dijadikan tolak ukur suatu negara. Indonesia

sedang berkembang dan memacu diri untuk memperbaiki mutu pendidikan sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era revolusi industri 4.0. Untuk memperbaiki mutu pendidikan, upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah seperti : pengadaan buku-buku pelajaran, peningkatan kualitas guru yang merupakan ujung tombak dari yang di terapkan saat ini yakni kurikulum 2013 (K13). Kurikulum ini menghendaki adanya perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada pendidikan formal.

Menurut Mulyasa (2004) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi tingkat berikutnya. Jadi melalui pengembangan kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan karakter, siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun yang tinggi. Untuk itu sekolah menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar sebagai realisasi tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Berbagai mata pelajaran yang diajarkan di SD Muhammadiyah Purwodiningratan 1 Yogyakarta, salah satunya adalah mata pelajaran IPA. IPA di sekolah memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini dikarenakan IPA pada tingkatan satuan pendidikan SD merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari (Permendiknas No. 22 tahun 2006). Mata pelajaran IPA tidak hanya dipengaruhi oleh peserta didik itu sendiri melainkan dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajar dan strategi yang diciptakan oleh guru untuk menarik minat peserta didik untuk belajar. Pada saat melaksanakan observasi dan wawancara kepada guru wali kelas V yang menyatakan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru khususnya mata pelajaran IPA. Siswa cenderung duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru dan juga bermain

dengan teman sebangkunya. Dari hasil observasi dan wawancara dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran IPA dibutuhkan sesuatu model pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa adalah model pembelajaran *picture and picture*. Menurut Ahmadi (2011). “model *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang kooperatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis” (Kurniasih & Sani, 2016). *Picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan gambar menjadi urutan logis. *Picture and picture* ini berbeda dengan media gambar. Pada metode *picture and picture* media yang digunakan berupa gambar yang belum disusun secara berurutan dan yang menguakannya adalah siswa, sedangkan media gambar yang dipakai berupa gambar utuh yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. penyusunan gambar oleh siswa pada metode *picture and picture* dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi serta melatih kemampuan berfikir kritis dan analitis. Dengan adanya gambar, membantu siswa untuk mempermudah dalam pembelajaran pernafasan pada hewan. Selain itu model pembelajaran saintifik merupakan suatu proses pembelajaran yang di rancang agar peserta didik secara aktif membangun konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan, atau merumuskan hipotesis,

mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan konsep hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Jadi pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari manasaja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dengan guru.

Sehingga rumusan penelitian dalam peneliti ini adalah “apakah penerapan model pembelajaran saintifik tipe *picture and picture* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD Muhammadiyah Purwodiningratan 1 Yogyakarta. Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Purwodiningratan dengan menerapkan model pembelajaran saintifik tipe *picture and picture*.”

METODE

Dilaksanakan di kelas V SD Muhammadiyah Purwodiningratan 1 Yogyakarta. Sedangkan waktu penelitian dimulai pada bulan Agustus sampai dengan September, semester 1 tahun ajaran 2019/2020, dengan jumlah 21 orang siswa dengan jumlah siswa laki-laki 10 orang dan jumlah siswa perempuan 11 orang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 2 kali pertemuan. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti, guru dan teman sejawat bekerja sama dalam merencanakan tindakan kelas dan merefleksi hasil tindakan. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh teman sejawat, guru dan peneliti bertindak sebagai pengamat selama proses

pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas ini, maka desain penelitian tindakan kelas adalah model siklus pelaksanaannya dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus satu terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II, yang di jelaskan sebagai berikut.

Perencanaan, kegiatan yang dilakukan pada perencanaan tindakan kelas yaitu (1) materi yang akan di bahas terdapat di silabus dan pembuatan RPP yaitu pada pembelajaran IPA (2) melakukan persiapan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, seperti media gambar dan alat tulis. (3) menyusun instrumen aktivitas belajar dan hasil belajar.

Pelaksanaan tindakan, setiap tindakan siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yaitu (1) teman sejawat menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (2) siswa membaca materi yang ada di buku siswa yang di pelajari. (3) teman sejawat memperlihatkan gambar-gambar yang telah disiapkan. (4) siswa membentuk kelompok yang telah diatur oleh teman sejawat. (5) siswa disuruh menyusun gambar yang telah disampaikan oleh teman sejawat. (6) setelah gambar menjadi urut dan logis, teman sejawat menanyakan alasan logis pada gambar. (7) setelah menjadi urut teman sejawat menambahkan konsep yang ingin dicapai. (8) siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. (9) teman

sejawat memberi umpan balik dan memberikan penguatan.

Refleksi, yaitu bertujuan untuk merenungkan hasil tindakan pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan mengenai hasil aktifitas dan hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi, pengumpulan data hasil belajar IPA pada ranah Kognitif menggunakan metode tes.

Tabel 1. Ketentuan Kriteria

Persentase Kriteria	Kriteria	
Hasil Belajar	Aktivitas Belajar	
IPA	IPA	
90-100	Sangat aktif	Sangat tinggi
80-89	Aktif	Tinggi
65-79	Cukup aktif	Sedang
55-64	Kurang Aktif	Rendah
0-54	Sangat Kurang Aktif	Sangat Rendah

Kriteria keberhasilan adalah standar yang ditetapkan sebagai acuan patokan atau tolak ukur keberhasilan penelitian dinyatakan berhasil jika kelas telah mencapai keberhasilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap pelaksanaan penelitian

Tahap persiapan penelitian yaitu mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu berupa perangkat pembelajaran dan pengumpulan data. Perangkat pembelajaran berupa RPP, lembar kerja siswa, dan media pembelajaran. pada penelitian ini proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *picture and picture*,

dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan prosedur tindakan kelas yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dievaluasi guna menyempurnakan tindakan. Kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua yang dilaksanakan satu kali pertemuan.

a. Siklus I

Pembelajaran dilaksanakan satu kali pembelajaran dan diakhir diberikan evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran pertama di yaitu pada tanggal 23 agustus 2019. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *picture and picture* setelah dilakukan pembelajaran, selanjutnya dilakukan evaluasi/ LKPD. Untuk mengetahui tingkatan kemampuan materi pernafasan pada hewan. Setelah dilakukan evaluasi/LKPD kemudian peneliti, guru, teman sejawat dan observer membuat refleksi melihat kekurangan-kekurangan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. Pada pertemuan berikutnya teman lebih merinci lagi dan menjelaskan bagaimana langkah-langkah pembelajaran saintifik model pembelajaran *picture and picture*. Dalam pertemuan ini siswa bingung dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan, siswa juga belum terlihat berdiskusi dalam kelompok belajarnya masing-masing hasil pekerjaannya didominasi oleh siswa yang aktif saja.

b. Siklus II

Siklus II pembelajaran dilaksanakan sekali dan satu kali evaluasi akhir siklus. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan yaitu tanggal 28 Agustus 2019. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan

model pembelajaran *picture and picture*, selanjutnya dilaksanakan evaluasi/LKPD untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam materi pernafasan pada hewan. Setelah dilakukan LKPD/Evaluasi kemudian peneliti dan observer membuat refleksi untuk melihat kekurangan-kekurangan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil refleksi pada siklus I dan perencanaan untuk perbaikan juga sudah diterapkan di siklus II, siswa sudah mengetahui bahwa bagaimana langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran saintifik tipe *picture and picture*, sehingga guru tidak sulit mengarahkan mereka pada pertemuan siklus II. Selama proses penelitian ini berlangsung pada siklus II ini sudah berjalan dengan baik dibandingkan di siklus pertama. Hal ini di lihat pada saat observasi, mulai dari pengamatan guru, siswa, dan hasil evaluasi/LKPD yang dilakukan. Sebagian besar siswa sudah mengerti bagaimana penerapan belajar yang dilakukan. Siswa juga aktif melaksanakan pembelajaran dan mampu menjawab dan memberikan pertanyaan kepada siswa lain dan teman sejawat mengenai pelajaran yang dilaksanakan.

Tabel 2. Ringkasan Persentase Rata-Rata Nilai Siklus I dan Siklus 2

Tahap kategori	persentase	
	rata-rata aktivitas belajar	
Siklus I aktif	72,22%	Cukup
Siklus II Aktif	86,11%	

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II mampu meningkatkan rata-rata aktivitas siswa. Rata-rata pada siklus I pertemuan I sebesar 72,22 % meningkat pada siklus II menjadi 86,11 %. Hal tersebut membuktikan aktifitas belajar siswa dilihat dari tiap pertemuan dari siklus 1 hingga siklus II terus meningkat dan memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan, yaitu 85 %.

Tabel 3. Ringkasan Persentase Rata-Rata Nilai Siklus II

Tahap Kategori	Persentase	
	rata-rata hasil belajar IPA	
Siklus I	76,44%	Sedang
Siklus II tinggi	87,11%	

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II mampu meningkatkan rata-rata aktivitas siswa. Rata-rata pada siklus I pertemuan I sebesar 76,44 % meningkat pada siklus II menjadi 86,11 %. Hal tersebut membuktikan aktifitas belajar siswa dilihat dari tiap pertemuan dari siklus 1 hingga siklus II terus meningkat dan memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan, yaitu 85 %.

Hasil penelitian yang saya amati dari hasil guru kelas yang mengajar dan teman sejawat yang mengajar memiliki perbedaan yang sangat jauh. Guru kelas mengajar : siswa terlihat lebih pasif, terlihat serius dan takut untuk mengemukakan pendapat, mereka ketika tidak mengerti takut untuk bertanya kepada guru kelas. Sedangkan dengan rekan sejawat mereka lebih antusias dan tidak ada rasa takut, mereka bertanya saat tidak

mengerti, banyak pertanyaan-pertanyaan yang timbul, rasa ingin tahu yang tinggi, dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Pembahasan

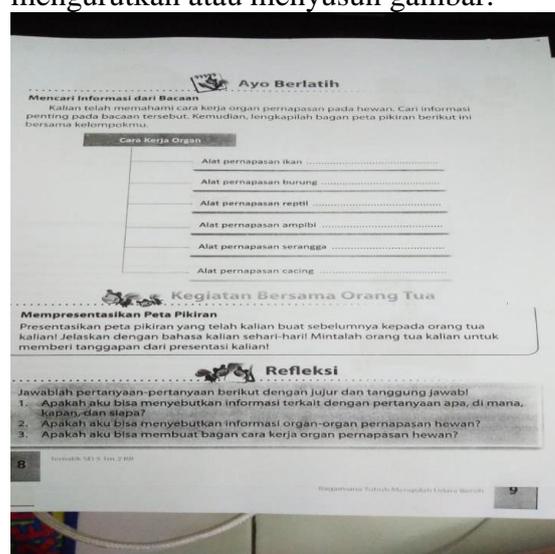
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *picture and picture* pada pembelajaran saintifik dapat meningkatkan kemampuan minat belajar kognitif pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Purwodiningratan 1 Yogyakarta. Dari aktivitas teman sejawat dan siswa juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

Menurut Ahmadi (2011), *Picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan /diurutkan gambar menjadi urutan logis. Media gambar dapat merangsang siswa agar lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran. siswa dapat melihat secara langsung gambar yang akan dijadikan objek pernafasan pada hewan, sehingga siswa mendapat kemudahan mengetahui pernafasan pada hewan, gambar-gambar menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran.

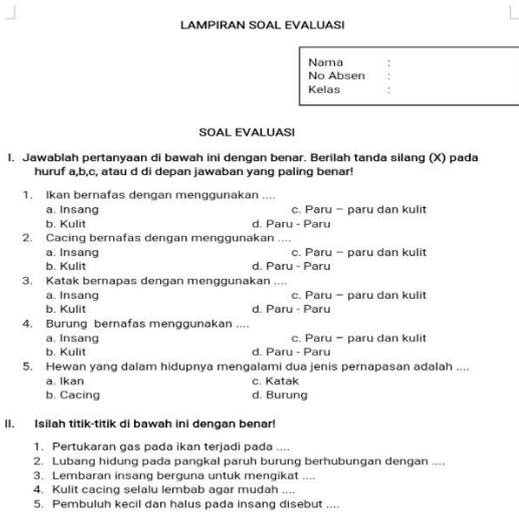
Berdasarkan penelitian hasil persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I yaitu 72,22% dikonversikan PAP skala lima maka aktivitas belajar yang diperoleh pada siklus I berada pada kategori cukup aktif dan persentase rata-rata hasil belajar siswa siklus I 76,44% jika di konversikan berdasarkan PAP skala lima, maka hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dikategorikan sedang, selanjutnya persentase hasil rata-rata aktivitas belajar pada siklus II 86,11% jika dikonversikan berdasarkan PAP skala lima, maka aktivitas belajar dikatakan aktif dan hasil belajar siklus

II adalah 87,11% jika dikonversikan berdasarkan PAP skala lima, maka hasil belajar yang diperoleh siklus II sangat tinggi. Jadi aktivitas belajar kelas V SD Muhammadiyah Purwodiningratan 1 Yogyakarta pada siklus II dikategorikan tinggi.

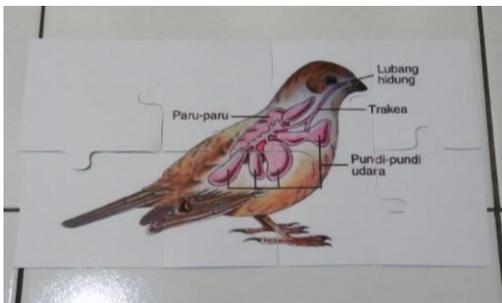
Berdasarkan data diatas, penerapan metode *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas V SD Muhammadiyah Purwodiningratan 1 Yogyakarta, mengalami peningkatan setelah melalui dua siklus. Penerapan kegiatan ini siswa di tuntut untuk mengurutkan atau menyusun gambar.



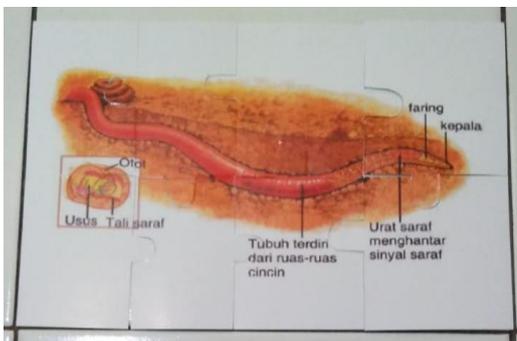
Gambar 1. Soal latihan buku guru
(Sumber foto : Nova Nur Indria,
2019)



Gambar 2. Soal evaluasi (sumber foto : Nova Nur Indria, 2019)



Gambar 3. Pernafasan pada burung. (Sumber Foto : Erviana Lestari, 2019)



Gambar 4. Gambar hewan pernafasan pada hewan cacing (Sumber Foto : Erviana Lestari, 2019)



Gambar 5. Pemasangan media picture and picture (Sumber Foto : Erviana Lestari, 2019)



Gambar 6. Pemasangan gambar pada pernafasan hewan cacing (Sumber Foto : Erviana Lestari, 2019)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat di simpulkan bahwa penelitian model pembelajaran *picture and pictur* pada pembelajaran saintifik telah terlaksana dengan baik, semua siswa antusias dalam mengerjakan tugas yang telah di berikan kepada pengajar teman sejawat. Karena di dalam media *pictur and pictur* siswa di tuntut dan diajarkan untuk bekerja sama dalam memasangkan gambar pada pernafasan hewan.

Tidak lupa pula saya ucapkan terimakasih kepada pihak sekolah bapak/ibu kepala sekolah serta staf dan tenaga pendidik lainnya di SD

Muhammadiyah Purwodiningratan 1 Yogyakarta, serta ibu dosen dan juga para penulis jurnal dan buku yang telah menjadi referensi saya dalam membuat artikel ini dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Mulyasa, 2004, Kurikulum Berbasis Kompetensi, Bandung, Rosda Karya.
- Mulyasa, 2006, Krikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Bandung, Rosda Karya.
- Maryani Ika, dan Fatmawati Laila. 2015. *Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jl.Rajawali, G.Elang 6 No 3, Drono, Sardonoarjo, Ngaglik, Seleman Jl. Kaliurang Km. 9,3- Yogyakarta.
- Aqib Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Ganing, Suniasih 2017. Model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media audio-visual terhadap kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of education Technology*. Vol 1 NO. (3) pp. 176-182.
- Gade Risa Pebriana. penerapan model pembelajaran *picture and picture* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA kelas V. E-journal PGSD Universitas Ganesha Mimba. PGSD Vol: 7 No: 1 tahun 2017.

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*

INTRODUCTION

As the international language, English is regarded necessary subject for being learnt. Although English may not be spoken by all people in the world, but it is the official language in a large number of countries where this language is spoken by the native speaker. The number of people in the world estimated use English to communicate. Nowadays, English becomes the dominant business language for people to speak English when they take a part in a global workforce, research from all over the world shows that cross-border business communication is most often conducted in English.

The reasons why English should be the medium of instruction at

schools and university is that it helps students find a high quality jobs for students to find. In business life, the most important common language is obviously English. The world of adult education entered the era of the media world, where learning activities demanded lessening of lecture or teachers methods and replaced by the use of many media. Especially in the current learning activities that emphasize the process skills and active learning, then presumably the role of learning media, becomes increasingly important.

This opinion is reinforced by Hadibin, et al., (2013: 1) which states that instructional media is a tool that serves to explain some of the overall learning programs that are difficult to

explain verbally. Learning materials will be easier and clearer if in learning using learning media. Hwang, et al., (2014) states that there are several factors leading to lack of speaking and listening exercises such as: there is no or no context in English that can be used to stimulate speaking and listening skills, lack of confidence from teachers or examples of language speakers Good English, and excessive reliance on traditional teaching techniques. In addition, compared with learning writing, reading, Listening and speaking that can be learned both at home and at school using a textbook, students do not have the materials and media to learn it well outside the school.

The low interest influences the students' learning outcomes. From the result of field observation, it is known that the result of English students is still very low. Meanwhile, according to Miangah and Nezarat (2012), the speed of mobile technology development is increasing and penetrating all aspects of life so that this technology plays an important role in studying different dimensions of knowledge, including learning media. Learning through computers or e-learning allows learners to learn in a non-classroom environment when they are at home in front of their personal computer online or offline. However, learning via mobile or m-learning provides an opportunity for learners to learn when they are on the bus, outside or at work doing their part-time job. In fact, they can learn every time and everywhere they are. From that opinion it can be concluded that learning by using m-learning method gives new variation of learning to students. Students can use their gadgets to access the subject

matter whenever and wherever they want.

Android Applications in English Learning. According to Paulins, et al., (2014: 148) mobile devices have become an important part in the processes of everyday life. Devices such as smart phones or tablets connect learners to vast information sources and allow for interactivity with others almost wherever they are. This device provides great memory storage, high performance and data transfer rates, which can ultimately be directed for educational purposes. Meanwhile Ozdamli and Cavus (2011) stated that m-learning is a type of model that allows learners to acquire learning materials anywhere and anytime using all types of wireless handheld devices such as; mobile phones, Personal Digital Assistants (PDAs), wireless laptops, personal computers (PCs), and tablets (Yusri, et al., 2014: 425-426). From these definitions can be concluded that with the development of technology, mobile devices can now be directed as a means of infrastructure in the learning process called mobile learning or m-learning. Students can use the gadgets they have such as mobile phones and tablets as a learning device that makes m-learning a new solution in the development of education. This is similar to Lan and Sie 2010) in Oz (2013: 1032) stating that m-learning has recently emerged as a new type of learning model that allows learners to acquire learning materials anywhere and anytime using mobile technology and internet.

Android is a software (software) used on mobile devices (devices running) that includes Operating System, Middleware, and Core Applications (Mulyana, 2012). Meanwhile, according to Satyaputra

and Aritonang (2014: 4), android is an operating system that is open source (open source). Called open source because the source code (source code) of the Android operating system can be viewed, downloaded, and modified freely. This open-air paradigm facilitates the development of Android technology, because all interested parties can contribute, both on the development of operating systems and applications. As of early October 2013, there are more than 850,000 Android apps available on Google Play (formerly called Android Market).

One of the main reasons for the spread of android in the mobile market is because mobile applications developed through android technology development are more efficient and effective than other technologies, such as Window phones or symbian operating systems, as well as producing fast, user friendly and appealing applications. As an app system file that runs on android is freely distributed on Application Market, it is easily accessible via the internet, which is increasingly making many people interested in using this operating system for their mobile devices. In addition, android-based applications can run on almost any personal computer via an android emulator; and this capability drives android growth in the global market, leaving behind many other rivals (Hanafi and Samsudin, 2012: 1).

According to Satyaputra and Aritonang (2014: 11), android has several advantages over other operating systems include: 1. In application availability, Android based Linux makes it easy for programmers to create new applications that are freely distributed with Open source licenses, Shareware,

or even Freeware. 2. Android is open platform or not tied to one of the hardware manufacturers or one of the operators. 3. Android is Cross-Compatibility which means it can run with many screen size and resolution. In addition, Android has tools that help users build cross-compatible applications. Miangah and Nezarat (2012: 313) state that listening practice can be considered as the first stage in learning English. With the advent of a new generation of mobile phones, it is now possible to design a mobile multimedia system to learn listening skills through listening practice. Hwang and Chen (2013) and Hwang et al. (2012) shows the use of mobile phones in collaborative English learning can reduce student stress and facilitate cooperation in learning English. Furthermore, mobile technology makes it more convenient for students to perform various activities, especially making students interact with each other and share what they have learned (Hwang, et al., 2014: 504).

Game and English Learning.

The game is part of playing and playing as well as part of the game are both interconnected. The game is a complex activity in which there are rules, play and culture. A game is a system where players engage in artificial conflict, here players interact with systems and conflicts in the game is fabricated or artificial, in the game there are rules aimed at limiting player behavior and determining the game. Game aims to entertain, usually the game much preferred by children to adults.

Games are actually important for brain development, to improve concentration and train to solve problems precisely and quickly because in the game there are various

conflicts or problems that require us to solve them quickly and precisely. But, the game can also be harmful because if we are addicted to the game we will forget the time and will disrupt the activities or activities that we are doing. The game comes from the English word meaning basic game. The game in this case refers to the notion of intellectual agility (Intellectual Playability Game) which can also be interpreted as the arena of decisions and actions of players. In the game, there are targets to be achieved by the players. Game is a program designed in such a way as to fulfill one of human need, that is human need at entertainment. Entertainment is considered important for someone because with the entertainment will be able to refresh their mind after busy with a variety of activities that drain power and brain.

Game applications for instructional media or also called education game that originated from the development of video games very rapidly can make it as an alternative media for learning activities. Vice Rector III of ITS, Suasmoro said this educational game needs to be developed and the game should not only be fun but also can educate (republika.co.id, 2011). Given the popularity of the game, educators think they have a good chance to use game design components and apply them to curriculum-tailored learning. Where games designed for learning should have interactive interface designs that contain fun elements (Hurd and Jenuings, in Wahono, 2009). According to Randel (1991), the game is very potential to regenerate the learning motivation of children who experience a decline. Based on research conducted by Randel in 1991 it was noted that the

use of games is very useful in material associated with mathematics, physics and language skills.

METHOD

In this research, the researcher used Qualitative descriptive because this kind of design is one of the types of research included in this type of qualitative research. The purpose of this study is to reveal events or facts, circumstances, phenomena, variables and circumstances that occur when the study takes place by presenting what actually happened. This study interprets and describes the data concerned with the current situation, attitudes and views that occur in a society, the conflict between two or more circumstances, the relationship between variables that arise, differences between existing facts and their influence on a condition, etc. According to Sugiyono (2005) states that the descriptive method is a method used to describe or analyze the results of research but not used to make broader conclusions.

According to Mukhtar (2013: 10) descriptive qualitative research method is a method used by researchers to find knowledge or theory towards research at a certain time. The problems that can be investigated and investigated by qualitative descriptive research refer to quantitative studies, comparative studies (comparisons), and can also be a correlational study (relationship) between one element and other elements. This research activity includes collecting data, analyzing data, interpreting data, and finally formulating a conclusion that refers to the analysis of the data.

In this study, in general there will be 3 possible problems brought by

the researcher to the research, including the following:

1. The problem that researchers bring is a fixed problem, namely the title of a qualitative descriptive study from the beginning of the proposal until the end of the report remains the same.
2. The problems posed by researchers are developing and more profound after researchers conducted the research in the field, in this case not too many things change, only need improvement.
3. Problems raised by researchers after conducting the research in the field will change completely, there will be a change of object problems thoroughly and will be different from the initial research before entering the research field.

Each study certainly has different objectives, including qualitative descriptive research. The purpose of doing this research is not only to explain thoroughly the problems that will be examined and observed, but also other purposes. The purpose of qualitative descriptive research will be a guideline for us when conducting a study.

The purpose of qualitative descriptive research is in line with the formulation of the problem as well as research questions / identification of research problems. This is because the purpose of this study will be to answer the questions previously raised by the formulation of the problem as well as the research questions / problem identification. This goal also determines how you process or analyze the results of research by making an analysis using this research method. So much information from me about qualitative descriptive research may be useful for all readers. Also read the population and sample scouring in

research to find out the differences between the two.

FINDING AND DISCUSSION

With this development, for educators, mobile technologies give rooms and spaces for exploring new pedagogies by creating lesson plans in the light of the potential of new Apps and software. The Apps in the mobile can support wide range of pedagogical approaches, starting from traditional transmission and behaviorist approaches to communicative approach (Kukulska-Hulme.A., & Shield, 2008; Oakley, G. Pegrum, M., Faulkner, R. & Striepe, 2012). Furthermore, in a wider e-learning study, there is an evolving consensus that the potentials of mobile technologies are suited to approaches such as constructivism and social constructivism (Cochrane, 2014; Dikkers, 2011; Melhuish, K. & Falloon, 2010).

The one of the application is LuVLingua. The researcher used this app because it is one of the application to learn English easier especially to young learner of English for Kids. This application provides many item like English course, English games , gramatical, flash card, learn about letter (it can be used in kindergarten), etc. At first, the researcher give the English material using konvensional method. At that time the researcher teach about public places, animal, part of body in students' of English For Kids, using conventional method making students need more time to understand and remember what they learn, and the teacher also spent more time to teach them until they understand with the minimum time because they just meet in the class, of course it is not effectively. In the millennium era, we have to utilize the

technology in our environment. Now, almost everyone have mobile phone, include young learner. So many benefits using ICT in teaching learning process. Then the researcher decided to choose one of the app in play store it is LuvLingua. When the students are given this apps, the first impression is they are so interest, because this app colorful and provide unique code in each item. Beside they can learn, they are also can play in this app. In every items, there are level from basic until advanced, so they do not feel bored. It can be prove when the researcher give this app to them, they just enjoy with this app, and the teacher can be fasilitator even sometimes some of students asked to the teacher to operate those app. Using this app can make the time more effective, and they are can learn English anywhere, because nowadays gadget is the necessary thing for the people so automatically it can bring wherever they go. It can minimize the using of games that there are an educational value for them.

In LuvLingua also there is native speaker in every item, so they can imitate the native speakers say and they can practice by themselves, so it can increase their pronunciation. As the result of using LuvLingua are the learning process more effective, easier, simple, not spend much time, and the student more interesting especially learn English. So the LuvLingua give the positive impact to the student for learning English.

CONCLUSION

Based on the results of the discussion above it can be concluded that English learning is always considered difficult and boring for students can be very fun. One way is to utilize existing technology at this time which technology is very familiar

with the students with the use of media game applications on android. Mixing between games, android and technology will certainly produce a very surprising thing as long as it is done in earnest. By utilizing games in android students of course indirectly students will learn with the routine without burdensome students in thinking because as has been explained that the game is entertaining so it will be very fun for students in playing it. One of that game is LuvLingua, because this application provide many item like English course, English games, gramatical, flash card, learn about letter (it can be used in kindergarten), etc. As the result of using LuvLingua are the learning process more effective, easier, simple, not spend much time, and the student more interesting especially learn English. Students do not feel bored with the English way of teaching it in school, but students will play while learning English anytime and anywhere they want.

REFERENCES

- Hwang, W-Y.Huang, Y-M., Shadiev, R., Wu, S-Y., & Chen, S-L. 2014. Effects of Using Mobile Devices on English listening Diversity and Speaking for EFL Elementary Students. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30 (5), 503-516.
- Miangah, T.M., and Amin, N. 2012. Mobile Assisted Language Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems* (3) 1.
- Oz, Huseyin. 2013. Prospective English Teachers' Ownership And Usage Of Mobile Devices As M-Learning Tools. *Procedia Social and*

- Behavioral Sciences*, 141: 1031–1041.
- Paulins, N., Signe, B., and Irina, A. 2014. Learning Content Development Methodology for Mobile Devices. *Procedia Computer Science*, 43: 147 – 153.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Whitney, F. 1960. *The Element Of Research*. New York: Prentice-Hall, Inc.

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

Abstrack: *The Relationship Parents Attention with Learning Result of Fifth Grade Elementary School. The purpose of this study was to find out the relationship between parent's attention and theme 6 and 7 learning result. The research method used in this study was correlation research. The population in this study were all fifth grade elementary school students in Cluster Pattimura. The sample in this study were as many as 81 fifth grade students of Elementary School on Pattimura cluster. The analysis techniques used the product moment correlation formula and obtained r_{count} 0.690 which means that the correlation is sufficient. The results showed that there was a relationship between parent's attention and the learning result of students in class V theme 6 and 7 of Pattimura Elementary School.*

Keywords: *Learning Result, Parent's Attention, Theme 6 and 7*

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi manusia dalam rangka menjalani kehidupannya di masyarakat. Menurut Endriani (2016: 105) Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah

keluarga. Orangtua memiliki peran penting dalam pendidikan anak-anaknya seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab IV Pasal 7 yang berbunyi "Orangtua dari anak usia wajib belajar, berkewajiban memberikan pendidikan dasar kepada anaknya". Orangtua yang terdiri dari ayah dan ibu memiliki

tanggung jawab dalam memberikan pendidikan yang terbaik bagi anaknya.

Sesuai dengan pernyataan Nasution (dalam Nisa, 2015: 4) Orang tua adalah setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari tersebut sebagai bapak dan ibu. Pendidikan anak dibutuhkan kerjasama berbagai komponen untuk memaksimalkan pembelajaran, diantaranya pihak sekolah, pendidik, dan keluarga. Keluarga memiliki peran penting dalam pendidikan anak. Menurut Willis (dalam Prasetya, 2015: 6) aspek penting untuk membina anggota keluarga adalah agama dan pendidikan. Anak dalam menjalani pendidikan dilingkungan keluarga biasanya menghadapi berbagai hambatan.

Perhatian orangtua berperan untuk mendidik anak di rumah sehingga dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki anak. Reni Akbar Hawadi (dalam Saputro, 2015: 2) menyatakan bahwa partisipasi orang tua terhadap belajar anak merupakan sumbangan yang signifikan pada prestasi yang diraihinya. Menurut Nurhidayah (2015: 1) perhatian orang tua memiliki pengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar anak yang dilakukan secara utuh baik dalam bentuk fisik maupun psikis. Menurut Kartono (2014: 4) perhatian orangtua adalah pemusatan tenaga psikis atau banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktifitas yang dilakukan orangtua terhadap pendidikan anaknya, antara lain yaitu dalam bentuk: (1) menyediakan fasilitas belajar, (2) mengawasi waktu belajar anak, (3) mengawasi kegiatan sekolah anak, (4) mengenal kesulitan belajar

anak, dan (5) membantu kesulitan belajar anak.

Perhatian orangtua terhadap belajar peserta didik akan menjadi pendorong atau motivasi baginya untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Menilik pendapat Azwar (dalam Nanda, 2016: 16) keberhasilan seorang anak dalam mengikuti program pendidikan wajib belajar tidak akan diraih begitu saja, tetapi memerlukan dukungan yang memadai dari pihak orang tua masing-masing anak. Sejalan pendapat Slameto (dalam Febriany, 2013: 1) menjelaskan bahwa perhatian dan bimbingan orangtua di rumah akan mempengaruhi kesiapan belajar peserta didik, perhatian orangtua sangat diperlukan sebagai penguatan dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan peserta didik yang tidak mendapatkan perhatian dari orangtuanya, tentu akan memiliki motivasi belajar yang rendah dan akhirnya berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Soegeng (2014: 2) perhatian orangtua merupakan salah satu faktor dari luar yang dapat mempengaruhi hasil belajar seorang anak, pelaksanaan pendidikan di sekolah akan dapat lebih baik dan berhasil jika orangtua ikut berperan serta dalam membimbing anak-anaknya untuk belajar dengan disiplin dan teratur.

Berdasarkan penelitian pendahuluan bulan November 2018 observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas V di SD Gugus Pattimura, peneliti memperoleh informasi bahwa, (1) terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengerjakan PR di rumah karena kurang memiliki pengaturan waktu belajar pada saat di rumah yang disebabkan oleh kurangnya perhatian dan pengarahan dari orangtua tentang pengaturan waktu belajar, (2) saat

proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa pe-serta didik yang meminjam alat tulis seperti pena, pensil, penghapus, tip-x dan peralatan lainnya di karenakan kurangnya perhatian orangtua terha-dap fasilitas belajar anak, (3) terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik ketika pendidik sedang menjelaskan materi, (4) kurangnya minat belajar peserta didik disebabkan pendidik kurang memperhatikan peserta didik, (5) pembelajaran masih berpusat pada pendidik, (6) peserta didik jarang

bertanya kepada pendidik apabila ada hal yang belum dimengerti oleh pe-serta didik, (7) pendidik jarang menggunakan media pembelajaran, lalu (8) pendidik kurang menggunakan model pembelajaran di kelas, dan (9) hasil belajar tematik peserta didik yang masih rendah, diperoleh dari hasil *mid* semester ganjil kelas V yaitu pada tahun ajaran 2018/2019 masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 65. Hal itu dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Ulangan *Mid* Semester Ganjil Kelas V SD Gugus Pattimura Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai									
			PKn		B.INDO		IPA		IPS		SBDP	
			<65	≥65	<65	≥65	<65	≥65	<65	≥65	<65	≥65
1.	SDN 1 Bandar Jaya	51	21	30	40	11	45	6	48	3	44	7
2.	SDN 4 Bandar Jaya	56	42	14	45	11	48	8	43	13	37	19
3.	SDN 6 Bandar Jaya	51	36	15	32	19	36	15	35	16	35	16
4.	SDN 2 Yukum Jaya	61	49	12	46	15	41	20	36	25	46	15
5.	SDN 3 Yukum Jaya	77	39	38	45	32	46	31	57	20	39	38
6.	SDN 4 Yukum Jaya	77	49	28	47	30	56	21	50	27	36	41
Jumlah	Siswa	373	236	137	255	118	272	101	269	104	237	136
	Persentase	100%	63%	37%	68%	32%	73%	27%	72%	28%	64%	36%

Sumber : Dokumentasi nilai kelas V SD gugus Pattimura

Hayati (2016: 12) Hasil belajar menunjukkan indikator keberhasilan penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar tematik peserta didik dapat disimpulkan bahwa pada ke 5 mata pelajaran tersebut belum tuntas karena belum $\geq 75\%$ dari jumlah peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM.

Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik terjadi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang

memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta didik kelas V tema 6 dan 7 SD Gugus Pattimura.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *ex post facto* korelasi. Sugiyono (2014: 7) menjelaskan penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian meruntut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan non-ekperimen yaitu penelitian korelasi. Penelitian korelasi atau penelitian korelasional adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada.

Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Gugus Pattimura antara lain; SD Negeri 1 Bandar Jaya, SD Negeri 4 Bandar Jaya, SD Negeri 6 Bandar Jaya, SD Negeri 2 Yukum Jaya, SD Negeri 3 Yukum Jaya, dan SD Negeri 4 Yukum Jaya yang berada di Kecamatan Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah.

Kegiatan penyusunan pada penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2018/2019 selama 10 bulan dari bulan November sampai Agustus, kegiatan penelitian dimulai dari tahap

perencanaan sampai penggandaan dan pengiriman hasil.

Prosedur Penelitian

Tahap-tahap penelitian *ex-postfacto* korelasi yang dilaksanakan adalah: (1) Melakukan penelitian pendahuluan di kelas V SD Gugus Pattimura. (2) Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa angket. (3) Menguji coba instrumen pengumpul data pada subjek uji coba instrumen yang telah ditentukan yaitu 20 peserta didik kelas V SDN 1 Bandar Jaya yang merupakan populasi penelitian namun bukan termasuk sampel penelitian. (4) Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun telah valid dan reliabel. (5) Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen angket kepada sampel penelitian, sedangkan untuk mengetahui hasil belajar dilakukan studi dokumentasi pada dokumen hasil ujian tengah semester genap dari wali kelas V. (6) Menghitung kedua data yang diperoleh untuk mengetahui hubungan perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta didik tema 6 dan 7 kelas V SD Gugus Pattimura. (7) Interpretasi hasil perhitungan data. (8) Melaksanakan penggandaan laporan penelitian.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi di dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik di SD Gugus Pattimura berjumlah 373 peserta didik. Sementara itu, pengambilan sampel dilakukan dengan cara menggunakan teknik *probability sampling*. Teknik *probability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *proporsionate stratified random sampling*. Riduwan (2013: 58) menyatakan teknik *proporsionate stratified random sampling* adalah pengambilan sampel

dari anggota populasi secara acak dan berstrata secara proporsional.

Tabel 2. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Gugus Pattimura Tahun Pelajaran 2018/2019

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1.	SD Negeri 1 Bandar Jaya	51 Siswa
2.	SD Negeri 4 Bandar Jaya	56 Siswa
3.	SD Negeri 6 Bandar Jaya	51 Siswa
4.	SD Negeri 2 Yukum Jaya	61 Siswa
5.	SD Negeri 3 Yukum Jaya	77 Siswa
6.	SD Negeri 4 Yukum Jaya	77 Siswa
Jumlah		373 Siswa

Sumber: Dokumentasi Peserta Didik Kelas V SD Gugus Pattimura

Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Yamane dan diperoleh Jumlah sampel yang ditetapkan adalah sebesar 79 responden atau peserta didik kelas V SD Gugus Pattimura pada tahun pelajaran 2018/2019. Strata pada penelitian ini berupa jenjang pendidikan, setelah diketahui jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 79 responden, kemudian dari jumlah sampel tersebut dicari sampel berstrata menggunakan rumusan alokasi proportional Berdasarkan perhitunga, sampel ditentukan sebanyak 81 peserta didik.

Alat Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data. Jumlah pernyataan yang ada di dalam angket yaitu sebanyak 35 pernyataan. Pengukuran angket berpedoman pada skala *Likert* yaitu skala 1-4, dengan empat kemungkinan jawaban tanpa jawaban netral, ini dimaksud untuk menghindari kecenderungan responden bersikap ragu-ragu dan tidak mempunyai jawaban yang jelas. Selain angket teknik pengumpulan data lainnya yaitu berupa studi dokumentasi. Studi

dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, dan data yang relevan dengan penelitian. Pengumpulan data hasil belajar peserta didik diperoleh dari data nilai ujian tengah semester genap kelas V SD Gugus Pattimura pada pembelajaran tematik. Data tersebut diperoleh dari dokumentasi wali kelas V.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis kuantitatif. Sebelumnya peneliti memastikan terlebih dahulu apakah alat instrumen yang akan digunakan sebagai pengambilan data merupakan alat instrumen yang sudah teruji dan layak digunakan. Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memenuhi syarat alat instrumen yang baik. Kemudian, setelah dilakukan uji persyaratan instrumen, maka dilakukan uji prasyarat analisis data dan uji hipotesis.

Uji prasyarat analisis dimulai dengan melakukan uji normalitas. Uji

normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji linearitas, dimana uji linearitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Setelah uji prasyarat analisis selesai dilakukan, kemudian dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis merupakan uji yang berfungsi untuk mencari makna hubungan antara variabel X terhadap Y, maka hasil korelasi tersebut diuji dengan rumus Korelasi *Product Moment*. kemudian dilakukan perumusan hipotesis, dimana rumusan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

Ha = Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta didik kelas V tema 6 dan 7 SD Gugus Pattimura tahun pelajaran 2018/2019.

Ho = Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta

didik kelas V tema 6 dan 7 SD Gugus Pattimura tahun pelajaran 2018/2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data variabel X dan Y. Sebelumnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap alat instrumen penelitian. Hasil dari uji validitas instrumen, didapati dari ke 35 item pernyataan di dalam angket terdapat 21 item pernyataan yang dinyatakan valid pada angket perhatian orang tua. Sedangkan item pernyataan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebanyak 20 item pernyataan pada instrumen perhatian orangtua, hal tersebut didasari pada item dengan koefisien korelasi tertinggi disetiap indikator yang ingin diketahui oleh peneliti. Setelah dilakukan uji validitas pernyataan angket yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan hasil instrumen angket yang diberikan kepada peserta didik kelas V SD Gugus Pattimura pada tanggal 11, 12, 13 April 2019 didapati data sebagai berikut.

Tabel 3. Data Variabel X dan Y

Data	Variabel	
	X	Y
N	81	81
Skor Terbesar	74	90
Skor Terkecil	40	77
Σ	4696	6805
Rerata	57,86	84,04
S (simpangan baku)	8,72	3,44

Sumber: Data Angket Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 3. Dapat diketahui bahwa jumlah sampel data pada variabel X dan Y adalah 81, skor

terbesar yang diperoleh variabel X adalah 74 sedangkan untuk variabel Y adalah 90, untuk perolehan skor

terkecil pada variabel X adalah 40 sedangkan variabel Y adalah 77, jumlah data pada variabel X yaitu sebesar 4696 sedangkan variabel Y adalah 6805, selanjutnya pada hasil rerata yang diperoleh dari variabel X adalah 57,86 sedangkan untuk rerata pada variabel Y adalah 84,04. Data variabel X didapati lebih bervariasi dibandingkan dengan variabel Y, hal ini dikarenakan nilai pada S

(simpangan baku) variabel X lebih besar dari simpangan baku variabel Y yaitu sebesar $8,72 < 3,44$.

Melalui data perhatian orang tua peneliti melakukan perhitungan kelas interval sebelum mengetahui frekuensi setiap data nilai. Berikut sajian perhitungan panjang kelas interval dan distribusi frekuensi variabel X (perhatian orangtua).

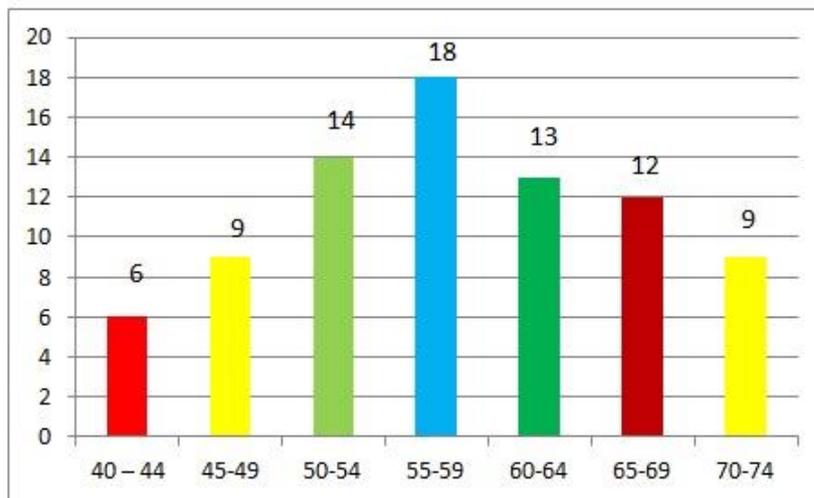
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Variabel X

No.	Kelas Interval	F	Persentase (%)	Kategori
1.	40-44	6	7,4	Sangat rendah
2.	45-49	9	11,11	Rendah
3.	50-54	14	17,3	Cukup rendah
4.	55-59	18	22,22	Sedang
5.	60-64	13	16,04	Tinggi
6.	65-69	12	14,81	Cukup tinggi
7.	70-74	9	11,11	Sangat tinggi
Jumlah		81	100	

Sumber: Data Angket Perhatian Orangtua

Berdasarkan tabel 4. Dapat diketahui bahwa perhatian orangtua cukup baik karena hanya 18,51% peserta didik yang masuk katagori sangat rendah dan rendah. Dimana persentase sangat rendah sebanyak 7,4% dan persentase perhatian orang tua yang rendah sebesar 11,11%. Frekuensi terbanyak pada kategori sedang terdapat pada kelas interval kelas interval 55-59 dimana persentase yang diperoleh cukup tinggi yaitu sebesar 22,22%, sementara untuk kategori cukup tinggi antara 65-69 dan 70-74 diperoleh persentase dengan hasil yang tidak terlalu jauh yakni 14,81% dan 11,11%. Hal tersebut berarti dapat menunjukkan

walaupun perhatian orangtua cukup baik namun proses pembelajaran harus beriringan dengan perhatian orangtua kepada peserta didik masih perlu ditingkatkan kembali. Karena memberikan bimbingan, perhatian, dan bantuan kepada anak-anak merupakan salah satu wujud dari rasa tanggung jawab dan perhatian orang tua terhadap anak-anaknya, termasuk perhatian dalam hal pendidikan, diharapkan anak akan memiliki sikap dan sifat seperti yang diharapkan sehingga anak-anaknya berprestasi baik di sekolah, di tempat kursus dan lain sebagainya. Lebih jelasnya distribusi pada variabel X dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Variabel X

Melihat dari data hasil belajar tema 6 dan 7 peneliti lalu melakukan perhitungan kelas interval sebelum mengetahui frekuensi setiap data nilai.

Berikut ini merupakan sajian perhitungan panjang kelas interval dan distribusi frekuensi variabel Y.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Variabel Y

No.	Kelas Interval	F	Persentase (%)	Kategori
1.	77-78	5	6,17	Sangat rendah
2.	79-80	9	11,11	Rendah
3.	81-82	13	16,05	Cukup rendah
4.	83-84	17	20,99	Sedang
5.	85-86	15	18,52	Tinggi
6.	87-88	13	16,05	Cukup tinggi
7.	89-90	9	11,11	Sangat tinggi
Jumlah		81	100	

Sumber: Data Hasil Belajar Tema 6 dan 7

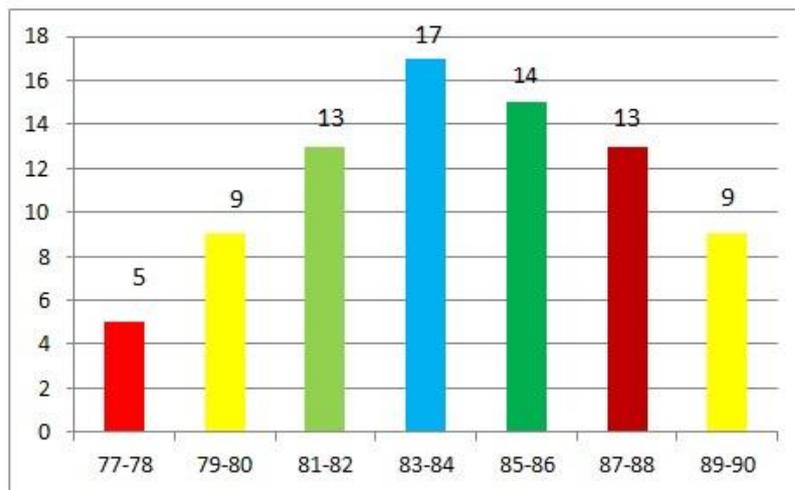
Berdasarkan Tabel 5. Dapat diketahui bahwa hasil belajar tematik masuk ke dalam kategori cukup baik karena hanya 17,5% peserta didik yang masuk ke dalam kategori sangat rendah dan rendah. Untuk kategori cukup rendah dengan kelas interval yaitu 81-82 diperoleh persentase sebesar 16,0%. Sementara itu, kategori sedang menunjukkan persentase lebih tinggi daripada kategori lainnya. Hal tersebut ditunjukkan pada tabel dimana diperoleh 20,9%. Kategori cukup tinggi dan sangat tinggi juga

tidak jauh berbeda dengan distribusi variabel X, dimana hanya ditemui selisih sebanyak 5 angka dalam perolehan persentase distribusi variabel Y. Untuk kategori cukup tinggi diperoleh persentase yaitu sebesar 16,0%. Sedangkan kategori sangat tinggi dimana diperoleh persentase sebesar 11,1%. Frekuensi terbanyak yang diperoleh yaitu pada kategori sedang, dimana kategori sedang terdapat pada kelas interval kelas interval 83-84, berarti hal tersebut menunjukkan walaupun hasil

belajar cukup baik namun tidak hanya terhenti pada saat itu saja, karena hasil belajar pada peserta didik masih perlu ditingkatkan kembali.

Selain itu, dapat dilihat bahwa perhatian orang tua cukup berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Di dalam kehidupan anak selama berada di rumah maupun di masyarakat yang paling bertanggung jawab akan

perkembangan anak adalah orang tua. Orang tua yang memiliki perhatian yang tinggi terhadap anaknya akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anaknya yang baik, sebaliknya orang tua yang memiliki perhatian yang rendah terhadap anaknya akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anaknya yang rendah. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Variabel Y

Hasil dari analisis uji normalitas, interpretasi kemudian dilakukan dengan cara membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k-1 = 7-1 = 6$, maka dicari pada tabel *Chi-Kuadrat* didapat χ^2_{tabel} yaitu sebesar 12,592, sehingga sesuai dengan kaidah yang menyatakan $\chi^2_{hitung} = 5,428 \leq \chi^2_{tabel} = 12,592$ berarti data variabel X berdistribusi normal. Sementara itu, serupa dengan variabel X. Pada variabel Y interpretasi dilakukan dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k-1 = 7-1 = 6$, maka dicari pada tabel *Chi-Kuadrat* didapat χ^2_{tabel} yaitu sebesar 12,592, sehingga sesuai dengan kaidah yang menyatakan

$\chi^2_{hitung} = 8,463 \leq \chi^2_{tabel} = 12,592$ berarti data variabel Y berdistribusi normal.

Hasil untuk uji linearitas sendiri dilakukan melalui interpretasi sesuai dengan F_{tabel} dengan dk sebagai pembilang $= k-2 = 27-2 = 25$ dan dk penyebut $= n-k = 81-27 = 54$ dengan $\alpha = 0,05$ maka, diperoleh hasil $F_{tabel} = 1,74$. Sesuai dengan kaidah yang menyatakan bahwa

$F_{hitung} = 1,13 \leq F_{tabel} = 1,74$ hal ini berarti data berpola linier.

Berdasarkan hasil yang diperoleh uji signifikansi atau uji-T yang telah dilakukan, maka diperoleh $t_{hitung} = 8,473$ $t_{tabel} = 1,658$, berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat hubungan antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta

didik kelas V tema 6 dan 7 SD Gugus Pattimura, dengan koefisien korelasi antara variabel X terhadap Y sebesar 0,690 dengan kriteria “Cukup”. Hal itu berarti perhatian orangtua memberi pengaruh yaitu sebesar 47,61% terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Gugus Pattimura, adapun 52,39% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil di dalam penelitian yang diperoleh membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta didik kelas V tema 6 dan 7 SD Gugus Pattimura, besarnya koefisien korelasi (r) antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta didik sebesar 0,690. Nilai koefisien korelasi (r) yang diperoleh tersebut tergolong cukup.

Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2015: 61) yang mengemukakan pendapat sebagai berikut: Orangtua yang kurang atau tidak pernah memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan dalam belajar, mengatur kebutuhan belajarnya, tidak memperhatikan apakah anaknya belajar atau tidak, tidak mau tahu bagaimana kemajuan belajar anaknya, kesulitan-kesulitan yang diambil dalam belajar menyebabkan anak tidak tahu atau kurang berhasil dalam belajarnya. Samirah (dalam Sabeuleleu, 2016: 2822) yang mengungkapkan bahwa perhatian orangtua adalah pemusatan atau konsentrasi pada suatu objek yang ada di dalam maupun di luar diri mereka.

Bentuk pemusatan yang diberikan orangtua/wali dalam memenuhi segala kebutuhan anak

baik bersifat material maupun non material yang dapat membantu kegiatan belajar agar berjalan dengan baik. Perhatian orang tua pada belajar anak sangat berhubungan dengan hasil belajar anaknya dan keadaan keluarga dapat mempengaruhi keadaan belajar anak. Dimana belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbale balik antara guru dan peserta didik dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka, disamping kemampuan dalam situasi belajar mengajar yang aktif.

Demikian pula, dari peserta didik dituntut adanya semangat dan dorongan untuk belajar. Memberikan bimbingan, perhatian, dan bantuan kepada anak-anak merupakan salah satu wujud dari rasa tanggung jawab dan perhatian orangtua terhadap anak-anaknya, termasuk perhatian dalam hal pendidikan, diharapkan anak akan memiliki sikap dan sifat seperti yang diharapkan sehingga anak-anaknya berprestasi baik di sekolah, di tempat kursus dan lain sebagainya. Metode mendidik anak biasanya setiap keluarga mempunyai spesifikasi dalam mendidik anak. Ada keluarga yang mendidik anak secara diktator, demokratis, tetapi ada juga keluarga yang acuh tak acuh dengan anaknya. Ketiga cara mendidik anak ini, langsung atau tidak langsung, dapat berpengaruh pada proses belajar anak.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa anak atau peserta didik yang kurang perhatian dari orangtuanya akan mengakibatkan kurang berhasilnya peserta didik dalam belajarnya atau pendidikannya. Berbeda dengan anak yang mendapatkan perhatian dari

orangtuanya mungkin akan lebih berhasil dari anak yang kurang perhatian dari orangtuanya. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2012) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika SD Negeri Serang kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2017) dimana hasil analisis didapat bahwa: 1) adanya pengaruh langsung positif antara perhatian orang tua terhadap hasil belajar matematika peserta didik; 2) adanya pengaruh langsung positif antara konsep diri terhadap hasil belajar matematika peserta didik; 3) adanya pengaruh langsung positif antara perhatian orang tua terhadap konsep diri peserta didik. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa aspek perhatian orang tua dan konsep diri peserta didik dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan capaiannya hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Badriyah (2014) menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data penelitian besar keterhubungan antara media perhatian orang tua dengan hasil belajar peserta didik adalah r_{xy} 0,434 dengan kategori baik. Setelah melakukan analisis besarnya angka signifikansi hubungan perhatian orang tua dengan hasil belajar peserta didik dengan data angket yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $0,434 > 0,05$. Adapun harga dari analisis data observasi adalah $F_{hitung} > F_{tabel} = 3,27 > 1,84$ dengan masing-masing dk

pembilang= 3 dan dk penyebut = 40. Hal ini disimpulkan bahwa pengaruh variabel X (perhatian orangtua) terhadap Y (hasil belajar) signifikan dan H_a diterima sedang H_o ditolak, yang berarti hipotesis penelitian diterima.

Serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Badriyah. Penelitian yang dilakukan oleh Sabeuleleu (2016) juga menunjukkan terdapat hubungan antara perhatian orangtua dengan prestasi belajar peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sibeuleleu menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan perhatian orangtua dengan prestasi belajar peserta didik kelas IV. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikansi (sig) pada hasil perhitungan lebih kecil dari pada 0.05, yaitu 0.005 ($0.005 < 0.05$), dan melalui hasil yang ditunjukkan dengan nilai F_{hitung} 8,616 $>$ F_{tabel} 4,05. Sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara perhatian orangtua dan prestasi belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis penelitian dan pembahasan mengenai hubungan antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta didik kelas V tema 6 dan 7 SD Gugus Pattimura dapat disimpulkan bahwa:

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara perhatian orangtua dengan hasil belajar peserta didik kelas V tema 6 dan 7 SD Gugus Pattimura. Hal tersebut ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,690 dengan kontribusi variabel sebesar 47,61% berada pada taraf "Cukup".

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain (1) peserta didik,

hendaknya terus belajar dengan giat agar memperoleh hasil belajar yang memuaskan, selain itu juga mematuhi nasihat orangtua dan memanfaatkan fasilitas yang diberikan oleh orangtua dengan sebaik-baiknya. (2) pendidik, hendaknya lebih meningkatkan hubungan dengan orangtua peserta didik untuk menyarankan kepada orangtua agar lebih meningkatkan perhatian orangtua kepada peserta didik dan juga dapat berbagi informasi tentang keadaan anak baik kepribadiannya, cara belajar dan hal-hal lain yang dapat digunakan pendidik untuk membimbing peserta didik di sekolah. (3) sekolah, sebaiknya melengkapi fasilitas sarana dan prasarana untuk menunjang bimbingan konseling yang bekerjasama dengan pihak orangtua untuk membentuk kepribadian peserta didik dan akan meningkatkan lagi perhatian orangtua kepada peserta didik. (4) orangtua, hendaknya orangtua dapat meningkatkan perhatiannya terhadap kegiatan belajar anak, baik dalam segi pemberian bimbingan, pemberian nasihat, pemberian motivasi dan penghargaan, pemberian pengawasan maupun melengkapi fasilitas penunjang kegiatan belajar anak. Orangtua hendaknya juga memperhatikan dan mengembangkan sikap belajar anak kearah yang lebih baik, dengan selalu membina hubungan yang harmonis dengan anak. (5) peneliti lanjutan, kepada peneliti lanjutan, peneliti menyarankan untuk dapat lebih mengembangkan variabel tentang perhatian orangtua, populasi maupun instrumen penelitian menjadi lebih baik. Sehingga hasil dari penelitian lanjutan tersebut dapat lebih maksimal dari penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Badriyah, Nur. 2014. Hubungan Antara Perhatian Orang Tua dengan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SD Negeri No 19/IV Jelutung Kota Jambi. *UNJA*. Vol. 6, No.3. 1-15.
- Endriani, Ani. 2016. Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar Pada Peserta didik Kelas VIII SMPN 6 PRAYA Timur Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Realita*. Vol. 1, No. 2. 104-116.
- Didik dalam Mengerjakan Tugas Tugas Sekolah. *Jurnal Ilmiah Konseling*. Vol. 2, No. 1. 8-16.
- Handayani, Dian. 2017. Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Konsep Diri Peserta didik Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik. *JPD*. Vol. 8, No. 1. 127-143.
- Hayati, Agustin Nurochman. 2016. Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika. *Jurnal PGSD*. Vol. 13, No. 5. 1124-1232.
- Kartono, Kartini. 2014. *Patologi sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nisa, Afiatin. 2015. Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 2, No. 1. 1-9.
- Prasetya, Eka. 2012. Hubungan antara Perhatian Orangtua dengan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika SD Negeri Serang Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo. *E-prints UNY*. Vol. 4, No. 2. 1-7.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Saputro, Adi Pintoro. 2015. Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar IPS dan Kecerdasan Interpersonal Peserta didikSD Kelas III. *Jurnal PGSD*. Vol. 8, No. 4. 1-13.
- Soegeng, A.Y. 2014. Hubungan Antara Perhatian Orangtua Dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta didik Kelas IV SD Negeri Kembangarum 2 Mranggen Demak. *Journal Upgris*. Vol. 4, No. 2. 1-9.

PENGEMBANGAN MODEL *NHT* MELALUI TUTOR SEBAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Nur Indah Rahmawati*, Rizka Tri Andini, Zayana Nuri Sholikhati
Tadris Matematika IAIN Metro, Jl. Ki Hajar Dewantara No.15A, Iringmulyo,
Kec. Metro Timur, Kota Metro, Lampung

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

Abstrak: Pengembangan Model *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

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan rumah kedua dan tempat bagi siswa bersosialisasi bersifat heterogen. Terjadi hubungan sosial baik secara individu maupun secara berkelompok. Tetapi dalam proses pembelajaran perlu juga kecerdasan sosial, siswa masih belajar secara individual dan tidak peduli pada temanya. Siswa memiliki kemampuan tinggi tidak peduli terhadap temannya yang berkemampuan rendah, akibatnya siswa berkemampuan rendah merasa enggan bertanya pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan hasil belajar siswa yang tidak merata dan aktivitas belajar hanya didominasi pada siswa yang berkemampuan tinggi saja.

Menurut Abba (2000:2) rendahnya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dipengaruhi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Aktivitas siswa dapat dilihat dari kemahiran berproses siswa dalam proses pembelajaran. Anwar (2006:3) dalam penelitiannya siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran menunjukan siswa tersebut memiliki kemahiran dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu model pembelajaran yang dipilih hendaknya dapat meningkatkan aktivitas siswa dan kemahiran berproses siswa dalam belajar, sehingga dapat menuntaskan standar ketuntasan belajar. Kreatifitas guru dalam menerapkan

kan model pembelajaran sangat diperlukan, karena tidak ada model pembelajaran yang paling baik. Seorang guru dapat menggabungkan beberapa model pembelajaran yang ada, sehingga pembelajaran dapat bervariasi. Penggabungan beberapa model pembelajaran dapat dilakukan dengan memperhatikan kelebihan-kelebihan model pembelajaran yang ada.

Pada pembelajaran di kelas, pembelajaran masih berpusat kepada guru. Guru adalah satu-satunya sumber belajar, pembelajaran yang didominasi guru mengakibatkan aktivitas pembelajaran menjadi pasif. Penyebabnya dalam pembelajaran di kelas siswa tidak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuannya. Menurut Isjoni (2011:102) keberhasilan siswa pada pembelajaran ini juga berdampak pada keberhasilan guru dalam mengelola kelasnya. Perlunya model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk dapat meningkatkan komunikasi matematis siswa. Anwar (2006) dalam penelitiannya model pembelajaran kooperatif menyimpulkan berdasarkan respon siswa menyatakan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitiannya yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar pada setiap pembelajaran pada setiap pembelajaran dan aktivitas guru dalam memfasilitasi siswa belajar semakin tinggi.

Penelitian pendahuluan dan pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pengamatan pembelajaran kelas VIII SMP Negeri 8 Bandar Lampung. Hasil yang diperoleh adalah hanya 30% siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan terdapat 4-5 siswa yang memiliki kemampuan tinggi di kelas. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika

SMP Negeri 8 Bandar Lampung, pencapaian kompetensi belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang belum sesuai dengan yang diharapkan disebabkan beberapa faktor, antara lain pembelajaran masih konvensional dan berpusat pada guru. Menurut Rahmatan (2012:179) Untuk dapat membekali dan mengembangkan berbagai keterampilan tersebut diperlukan suatu metode yang tepat dan handal, sehingga proses pembelajaran calon guru /mahasiswa dapat lebih bermakna (*meaningfull learning*). Guru belum mengenal variasi model pembelajaran yang efektif, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada pembelajaran matematika.

Di sekolah guru masih kekurangan buku pendamping pembelajaran matematika wajib, karna hanya menggunakan buku cetak oleh sekolah yang jumlahnya terbatas yang diterbitkan oleh pemerintah dan buku penerbit lainnya. Selain itu belum ada LKPD/LKS pegangan siswa hasil karya guru, yang ada adalah latihan-latihan soal dari buku penerbit yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Astuti (2013:90) Lembar Kerja Siswa (LKS) hasil pengembangan memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, konstruktif, dan berpusat pada siswa, dengan memfokuskan pada tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Selanjutnya, mencari literatur dari perpustakaan, penelitian terdahulu, internet dan buku teks matematika kelas VIII semester. Berdasarkan latar belakang di atas, dilakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas model *Numbered Heads Together* melalui tutor sebaya dalam meningkatkan kemampuan aktifitas pembelajaran siswa.

METODE

Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan tutor sebaya dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg dan Gall (2003) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah Borg dan Gall yang mengacu pada prosedur Sanjaya (2013) dengan beberapa modifikasi. Langkah-langkah penelitian pengembangan ini yaitu (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, (2) penyusunan bahan ajar, (3) validasi bahan ajar dilanjutkan revisi, (4) *focus group discussion* dilanjutkan revisi, (5) uji coba lapangan dilanjutkan revisi, (6) uji lapangan, dan (7) revisi uji lapangan.

Penelitian pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan tutor sebaya dilaksanakan di SMP Negeri 8 yang ada di Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung. Populasi penelitian ini pada siswa kelas VIII semester genap. Menurut Borg dan Gall (2003) ada tiga langkah dalam penelitian dan pengembangan yaitu studi pendahuluan, pengembangan dan eksperimen. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, meliputi, metode dokumentasi, wawancara, dan tes. Instrumen penelitian ini berupa lembar pengamatan/observasi aktivitas belajar matematika siswa pada materi geometri dan pengukuran bangun ruang sisi datar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pengembangan Bahan Ajar. Pada tahap awal dilakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru matematika yang mengajar di sekolah

untuk mengetahui kesulitan apa saja yang sering dialami siswa dalam pembelajaran dan menentukan model pembelajaran yang tepat dalam mengatasinya. Berdasarkan hasil identifikasi masalah, dipilihlah model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan tutor sebaya. Selanjutnya, melakukan studi literatur model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan tutor sebaya untuk membuat desain pembelajarannya.

Tahap kedua penyusunan bahan ajar sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan tutor sebaya bahan ajar yang disiapkan, yaitu: silabus, RPP, dan LKS. Materi yang disajikan adalah materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII. Selanjutnya, menyusun instrumen penilaian berupa lembar validasi, baik validasi materi maupun media. Instrumen yang diberikan kepada guru berupa angket yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tahap ketiga, bahan ajar yang telah disusun kemudian direvisi oleh ahli materi dan ahli media yang berkompeten dibidangnya melalui lembar validasi. Bahan ajar yang telah divalidasi kemudian direvisi sesuai saran dari ahli materi dan ahli media.

Tahap keempat, dilakukan dengan mengundang guru-guru matematika di SMP Negeri 8 Bandar Lampung sebagai peserta FGD. Para peserta FGD ini kemudian mengkritisi bahan ajar yang dibuat peneliti melalui lembar angket respon guru terhadap bahan ajar. Setelah dianalisis oleh guru-guru tersebut, peneliti melakukan revisi sesuai hasil FGD.

Tahap kelima, instrumen tes yang telah direvisi pada tahap sebelumnya kemudian diujicobakan kepada siswa

kelas IX yang telah mempelajari materi bangun ruang sisi datar. Kemudian LKS diujicobakan kepada 3 siswa kelas VIII dengan kemampuan matematis tinggi, sedang, dan rendah. Ketiga siswa tersebut adalah siswa yang diberikan angket yang menguji keterbacaan LKS. Hal ini dilakukan agar bahan ajar siap diujicobakan dalam skala yang lebih besar. Setelah data diperoleh peneliti kembali melakukan revisi sesuai hasil uji coba.

Tahap keenam, uji lapangan ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan tutor sebaya untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran. Setelah akhir pembelajaran diberikan tes untuk menguji efektivitas model pembelajaran ditinjau dari aktifitas pembelajaran. Selanjutnya, tahap ketujuh. Tahap ini dilakukan dengan merevisi desain pembelajaran yang telah digunakan siswa selama uji lapangan. Revisi yang dilakukan disesuaikan dengan hasil aktivitas siswa selama pelajaran matematika.

Aktivitas Pembelajaran Siswa.

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut, Haydon (2010) dalam penelitiannya menyimpulkan:

“Using NHT strategies has an added benefit of improving students active participation, social skills, and cooperative skills while reducing disruptive behavior. Furthermore, even without a behavioral incentive package, teacher can use the NHT strategy by itself and thereby improve student social and academic behavior in comparison with their typical teaching strategies.”

Menggunakan strategi NHT memiliki manfaat tambahan yaitu meningkatkan partisipasi aktif siswa, keterampilan sosial dan keterampilan

kooperatif sekaligus mengurangi perilaku yang mengganggu. Lebih jauh lagi, guru dapat menggunakan strategi NHT dengan sendirinya dan dengan demikian meningkatkan perilaku sosial dan akademik sosial dibandingkan strategi pembelajaran yang sering mereka lakukan.

Tamburaka (2012) dalam penelitiannya menyimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* dan *Two Say-Two Stray* ditinjau dari aktivitas belajar siswa mengemukakan bahwa prestasi belajar matematika dengan pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* lebih baik di banding dengan pembelajaran langsung.

Herdian (Istiani, 2016) mengungkapkan pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan akademik. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran NHT juga mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, bertanggung jawab, dan berpartisipasi aktif dalam kelompok. Dari beberapa hasil temuan diatas dapat disimpulkan bahwa dapat meningkatkan interaksi komunikasi dan aktivitas belajar siswa terjadi dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT.

Model pembelajaran Kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dengan tutor sebaya memungkinkan siswa menjadi guru bagi siswa lainnya, sehingga apabila siswa mengalami kesulitan dalam memahami suatu materi dapat bertanya kepada tutor sebaya. Dengan demikian kesulitan belajar dapat teratasi. Disamping itu pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) dengan tutor sebaya

memungkinkan siswa saling mendukung, membantu dan peduli. Siswa yang kurang pandai mendapat masukan dari siswa yang kurang pandai, sehingga dapat menumbuhkan aktivitas belajarnya dan diharapkan hasil belajarnya dapat meningkatkan komunikasi matematis sehingga mencapai standar ketuntasan belajar.

Untuk mengukur aktivitas siswa adalah sejumlah keterlibatan dan kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran kooperatif tipe NHT, indikator aktivitas siswa ini meliputi, (a) mendengar/memperhatikan secara aktif, (b) mempelajari konsep/materi yang diajarkan, (c) bertanya/menjawab/berdiskusi antara sesama siswa, (d) membaca/memahami/mengerjakan LKS, (e) mempresentasikan hasil diskusi/mengambil kesimpulan, (f) menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar, (g) mengerjakan tes, (i) menyimpulkan hasil pembelajaran. Aktivitas siswa ini diukur dengan menggunakan

instrumen lembar pengamatan / observasi aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran.

Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas siswa. Lembar pengamatan digunakan untuk mendiskripsikan segala aktivitas baik siswa maupun dalam proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan sejak awal sampai akhir pembelajaran. Hasil lembar pengamatan untuk siswa dianalisis untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Anwar, K. (2006) Langkah-langkah menyusun instrumen pengamatan aktivitas siswa adalah sebagai berikut; (1) Pembatasan indikator yang akan diamati; (2) Membuat aktivitas siswa yang kemungkinan dilakukan siswa selama proses pembelajaran, (3) Memberikan skor pada lembar pengamatan sesuai dengan aktivitas siswa, (4) Indikator aktivitas siswa yang akan diamati dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Indikator Aktivitas Siswa

No	Indikator	Aktivitas Siswa
1.	Mendengar/memperhatikan secara aktif tutor sebaya	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan tutor sebaya (termasuk mencatat yang relevan dengan PBM).
2.	Mempelajari konsep/materi yang diajarkan	Membaca/mencermati (buku siswa)
3.	Bertanya/ menjawab/ berdiskusi antara sesama siswa	• Anggota Kelompok bertanya, tutor sebaya menjawab pertanyaan (terjadi diskusi antar sesama siswa)
4.	Membaca/ memahami/ mengerjakan LKS	Bekerja dalam menyelesaikan tugas meliputi. . Bekerja menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya kelompok. . Bekerja menyelesaikan tugas secara individu. . Melakukan kegiatan penulisan hasil belajar tutor ke anggota kelompoknya.
5.	Mempresentasikan hasil diskusi/ mengambil kesimpulan	Guru memanggil nomor secara acak dan mengajukan pertanyaan a. Siswa memberi jawaban b. Siswa menanggapi pertanyaan guru
6.	Menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar	Menyajikan hasil belajar kelompok di depan kelas. Mengkaji ulang hasil belajar kelompok meliputi. a. Mengkaji ulang hasil belajar kelompok b. Mengerjakan tes
7.	Mengerjakan tes	Mengerjakan tes secara mandiri
8.	Menyimpulkan hasil pembelajaran	Menyimpulkan hasil pembelajaran.

Dalam melakukan pengamatan, pengamat menuliskan nomor-nomor kategori yang muncul secara dominan setiap interval 2 (dua) menit pada baris dan kolom yang tersedia. Instrumen pengamatan aktivitas siswa perlu divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil uji coba dicari reliabilitas dengan menggunakan rumus *percentage of agreement*.

Untuk mendiskripsikan aktivitas siswa, respon siswa terhadap model

pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan tutor sebaya digunakan analisis persentase (%) yakni banyaknya setiap aktivitas dibagidengan seluruh frekuensi aktivitas dikali 100%.

Analisis aktivitas belajar dilakukan untuk setiap indikator aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran di kelas berlangsung. Pencapaian indikator aktivitas pembelajaran siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Pencapaian indikator aktivitas pembelajaran siswa

Kelas	Indikator Aktivitas Belajar Siswa	Presentasi Pertemuan ke-						Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	
NHT dengan Tutor Sebaya	1 Mendengar/ memperhatikan secara aktif	100	100	100	100	100	100	100,00
	2 Mempelajari konsep/ materi yang diajarkan.	50	75	75	60	75	80	69,17
	3 Bertanya/ menjawab/ berdiskusi antara sesama teman	50	50	50	60	75	80	60,83
	4 Membaca/ memahami/ mengerjakan LKS	75	75	50	60	75	80	69,17
	5 Mempresentasikan hasil diskusi/ mengambil kesimpulan	25	50	50	60	75	80	56,67
	6 Menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar	25	25	50	60	75	80	52,50
	7 Mengerjakan tes	75	100	75	80	75	80	80,83
Rata-rata perpertemuan		57,14	67,85	57,14	67,86	64,29	68,57	78,57
NHT	1 Mendengar/ memperhatikan secara aktif	20	40	60	60	60	100	56,67
	2 Mempelajari konsep/ materi yang diajarkan.	40	60	40	40	40	40	43,33
	3 Bertanya/ menjawab/ berdiskusi antara sesama teman	40	40	40	60	60	20	43,33
	4 Membaca/ memahami/ mengerjakan LKS	40	20	60	60	60	60	50,00
	5 Mempresentasikan hasil diskusi/ mengambil kesimpulan	60	60	20	60	80	60	56,67
	6 Menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar	0	20	20	0	20	0	10,00

	7	Mengerjakan tes	40	60	80	60	80	40	60,00
Rata-rata pertemuan			34,29	42,86	34,29	42,86	45,71	48,57	57,14

Dari Tabel 2 pada kelas eksperimen indikator mendengar/memperhatikan se-cara aktif pada pertemuan 1 yaitu 100%, pada pertemuan 2 yaitu 100%, pada pertemuan 3 yaitu 100%, pada pertemuan 4 yaitu 100%, pada pertemuan 5 yaitu 100%, pada pertemuan 6 yaitu 100%. Pada kelas eksperimen pertemuan 1 sampai 6 indikator mendengar/ memperhatikan secara aktif memiliki nilai rata-rata 100%, seluruh siswa aktif memperhatikan pembelajaran dan tugas yang diberikan oleh guru. Pada kelas kontrol indikator mendengar /memperhatikan secara aktif pada pertemuan 1 yaitu 20%, pada pertemuan 2 yaitu 40%, pada pertemuan 3 yaitu 60%, pada pertemuan 4 yaitu 60%, pada pertemuan 5 yaitu 60%, pada pertemuan 6 yaitu 100%. Pada kelas kontrol pertemuan 1 sampai 6 indikator mendengar/memperhatikan secara aktif memiliki nilai rata-rata 56,67%, terjadi peningkatan. Indikator mendengar/ memperhatikan secara aktif kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen indikator mempelajari konsep/materi yang diajarkan pada pertemuan 1 yaitu 100%, pada pertemuan 2 yaitu 100%, pada pertemuan 3 yaitu 100%, pada pertemuan 4 yaitu 100%, pada pertemuan 5 yaitu 100%, pada pertemuan 6 yaitu 100%. Pada kelas eksperimen pertemuan 1 sampai 6 indikator mendengar/ memperhatikan secara aktif memiliki nilai rata-rata 100%, seluruh siswa aktif memperhatikan pembelajaran dan tugas yang diberikan oleh guru. Kelas kontrol indikator

mempelajari konsep/materi yang diajarkan pada pertemuan 1 yaitu 40%, pada pertemuan 2 yaitu 60%, pada pertemuan 3 yaitu 40%, pada pertemuan 4 yaitu 40%, pada pertemuan 5 yaitu 40%, pada pertemuan 6 yaitu 40%. Pada kelas kontrol pertemuan 1 sampai 6 indikator mendengar/memperhatikan secara aktif memiliki nilai rata-rata 43,33%, tidak terjadi peningkatan, persentase aktivitas setiap pertemuan sama. Indikator mempelajari konsep/materi yang diajarkan kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen indikator bertanya/menjawab/berdiskusi antara sesama teman pada pertemuan 1 yaitu 75%, pada pertemuan 2 yaitu 75%, pada pertemuan 3 yaitu 50%, pada pertemuan 4 yaitu 60%, pada pertemuan 5 yaitu 75%, pada pertemuan 6 yaitu 80%. Pada kelas kontrol pertemuan 1 sampai 6 indikator mendengar/memperhatikan secara aktif memiliki nilai rata-rata 60,83%. Kelas kontrol indikator bertanya/menjawab/berdiskusi antara sesama teman pada pertemuan 1 yaitu 40%, pada pertemuan 2 yaitu 40%, pada pertemuan 3 yaitu 40%, pada pertemuan 4 yaitu 60%, pada pertemuan 5 yaitu 60%, pada pertemuan 6 yaitu 20%. Pada kelas kontrol pertemuan 1 sampai 6 indikator bertanya/menjawab/berdiskusi antara sesama teman memiliki nilai rata-rata 43,33%, tidak terjadi peningkatan, persentase aktivitas rendah. Indikator bertanya/menjawab/berdiskusi antara sesama teman kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Selanjutnya pada kelas eksperimen indikator membaca/memahami/

mengerjakan LKS pada pertemuan 1 yaitu 75%, pada pertemuan 2 yaitu 75%, pada pertemuan 3 yaitu 50%, pada pertemuan 4 yaitu 60%, pada pertemuan 5 yaitu 75%, pada pertemuan 6 yaitu 80%. Pada kelas kontrol pertemuan 1 sampai 6 indikator membaca/memahami/mengerjakan LKS memiliki nilai rata-rata 69,17%. Kelas kontrol indikator membaca/memahami/mengerjakan LKS pada pertemuan 1 yaitu 40%, pada pertemuan 2 yaitu 20%, pada pertemuan 3 yaitu 60%, pada pertemuan 4 yaitu 60%, pada pertemuan 5 yaitu 60%, pada pertemuan 6 yaitu 20%. Pada kelas eksperimen pertemuan 1 sampai 6 indikator membaca/memahami/mengerjakan LKS memiliki nilai rata-rata 50%, hanya sebagian siswa yang melakukan aktivitas. Indikator membaca/memahami/mengerjakan LKS kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen indikator mempresentasikan hasil diskusi/mengambil kesimpulan pada pertemuan 1 yaitu 25%, pada pertemuan 2 yaitu 25%, pada pertemuan 3 yaitu 50%, pada pertemuan 4 yaitu 60%, pada pertemuan 5 yaitu 75%, pada pertemuan 6 yaitu 80%. Pada kelas kontrol pertemuan 1 sampai 6 indikator mempresentasikan hasil diskusi/mengambil kesimpulan memiliki nilai rata-rata 56,67%. Kelas kontrol indikator mempresentasikan hasil diskusi/mengambil kesimpulan pada pertemuan 1 yaitu 60%, pada pertemuan 2 yaitu 60%, pada pertemuan 3 yaitu 20%, pada pertemuan 4 yaitu 60%, pada pertemuan 5 yaitu 80%, pada pertemuan 6 yaitu 60%. Pada kelas eksperimen pertemuan 1 sampai 6 indikator mempresentasikan hasil diskusi/mengambil kesimpulan memiliki nilai rata-rata 56,67%. Indikator mempresentasikan hasil diskusi/mengambil kesimpulan

kelas eksperimen lebih dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sama.

Pada kelas eksperimen indikator menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar pada pertemuan 1 yaitu 25%, pada pertemuan 2 yaitu 50%, pada pertemuan 3 yaitu 50%, pada pertemuan 4 yaitu 60%, pada pertemuan 5 yaitu 75%, pada pertemuan 6 yaitu 80%. Pada kelas kontrol pertemuan 1 sampai 6 indikator menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar memiliki nilai rata-rata 52,50%. Kelas kontrol indikator menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar pada pertemuan 1 yaitu 0%, pada pertemuan 2 yaitu 20%, pada pertemuan 3 yaitu 20%, pada pertemuan 4 yaitu 0%, pada pertemuan 5 yaitu 20%, pada pertemuan 6 yaitu 0%. Pada kelas eksperimen pertemuan 1 sampai 6 indikator menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar memiliki nilai rata-rata 10%. Indikator menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen indikator mengerjakan tes pada pertemuan 1 yaitu 75%, pada pertemuan 2 yaitu 100%, pada pertemuan 3 yaitu 75%, pada pertemuan 4 yaitu 80%, pada pertemuan 5 yaitu 75%, pada pertemuan 6 yaitu 80%. Pada kelas kontrol pertemuan 1 sampai 6 indikator mengerjakan tes memiliki nilai rata-rata 80,83%. Kelas kontrol indikator mengerjakan tes pada pertemuan 1 yaitu 40%, pada pertemuan 2 yaitu 60%, pada pertemuan 3 yaitu 80%, pada pertemuan 4 yaitu 60%, pada pertemuan 5 yaitu 80%, pada pertemuan 6 yaitu 40%. Pada kelas eksperimen pertemuan 1 sampai 6 indikator mengerjakan tes memiliki nilai rata-rata 60%. Indikator mengerjakan tes

kelas eksperimen lebih lebih baik kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penilaian aktivitas pembelajaran secara keseluruhan didapat, indikator aktivitas yang paling tinggi adalah indikator mendengar/memperhatikan secara aktif. Terlihat pada kelas eksperimen yang memiliki rata-rata indikator mendengar/memperhatikan secara aktif 100%. Sedangkan pada kelas kontrol indikator aktivitas yang paling tinggi adalah indikator mengerjakan tes memiliki rata-rata 60%. Berdasarkan hasil penilaian aktivitas pembelajaran secara keseluruhan didapat, indikator aktivitas yang paling rendah adalah indikator menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar. Terlihat pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 52,50% dan pada kelas kontrol memiliki rata-rata hanya 10%.

SIMPULAN

Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan tutor sebaya terdiri dari tiga tahap pembelajaran dan tujuh fase pengembangan pembelajaran, yaitu (1) tahap pembelajaran awal, terdiri dari fase persiapan; (2) tahap inti terdiri dari lima fase, yaitu fase pembentukan kelompok, fase buku paket dan panduan, fase diskusi masalah, fase memanggil nomor anggota dan memberi jawaban, dan fase memberi kesimpulan, dan (3) tahap penutup, terdiri dari fase memberi penghargaan. Tahap inti pada fase diskusi masalah peran tutor teman sebaya dimasukkan sebagai pengembangan model pembelajaran NHT. Pada fase diskusi masalah, peran tutor sebaya adalah memandu kelompok dari jalannya diskusi. Dalam hal ini tugas tutor membantu siswa/teman yang kurang faham akan materi yang dipelajari. LKS dibuat sebagai alat bantu yang memandu seorang tutor dalam

membimbing teman-nya, berfikir bersama-sama dalam menemukan jawaban dari pertanyaan yang telah dimuat dalamnya. LKS memberikan kemudahan tutor membantu siswa/teman terutama dalam proses diskusi dan belajar berjalan dengan baik dan lancar.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan tutor sebaya dari pertemuan 1 sampai 6 mencapai 69,88%, pada kelas kontrol hanya 42,71%. Indikator presentase rata-rata yang paling tinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah indikator mendengar/ memperhatikan secara aktif dan indikator mengerjakan tes. Indikator yang paling rendah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah menyajikan, mengevaluasi, dan menyimpulkan hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abba, Nurhayati. 2000. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction). (*Jurnal Resert Pendidikan Matematika*). (Online) (<https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/14052>), diakses 2 September 2019.
- Anwar, K. 2006. *Mengembangkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Belajar Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Matematika Pada Siswa SMA*. (Online). (<https://docplayer.info/35327572>) diakses 1 September 2019.
- Astuti, Y & Setiawan, B. 2013. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Pendekatan Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran Kooperatif Pada Materi

- Kalor. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1). (Online), (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2515/2568>). diakses 2 September 2019.
- Borg dan Gall. 2003. *Educational Research an Introduction, Seventh Editions*. New York: Allin and Bacon.
- Haydon, T dkk. 2010. Effect of Number Head Together on the Daily Quiz Scores and On-Task Behavior of Students with Disabilities. *Journal of Behavioral Education*, 19(3): 222-23.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istiani, N. 2016. *Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pabelan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013*. (Online). (<https://www.researchgate.net/publication/315344642>). Diakses 11 September 2019.
- Rahmatan, H., Liliyasi., & Redjeki, S. 2012. Pengembangan Model Pembelajaran Biokimia Berbasis Komputer Untuk Membekali Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa Calon Guru Biologi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/search/search>), diakses 1 September 2019.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tamburaka, Apriadi. 2012. *Agenda Setting Media Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

REPRESENTASI MATEMATIS MAHASISWA DALAM PEMECAHAN MASALAH

Nurhanurawati

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung, Jl. Prof. Sumantri Brojonegoro No.1, Lampung

Corresponding author, email: nurhanurawati@fkip.unila.ac.id

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, 91,67% memberikan jawaban menggunakan representasi ekspresi matematik. Ironisnya 63,63% jawaban yang diberikan salah. Representasi matematis yang sering digunakan mahasiswa dalam memecahkan masalah adalah representasi ekspresi matematis, dibandingkan dengan representasi kata dan representasi visual. Karena itu yang sering dipraktikkan di kelas. Kepada dosen/guru disarankan agar tidak hanya dominan menggunakan representasi ekspresi matematis, melainkan juga menggunakan representasi visual dan representasi kata atau teks

Kata Kunci: Matematika, Representasi Matematis, Pemecahan Masalah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi manusia. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Melalui proses pendidikan dapat dikembangkan kecakapan hidup (*life skill*), salah satunya adalah keterampilan berpikir (Depdiknas, 2004), karena penentu keberhasilan seseorang dalam kehidupannya antara lain ditentukan

oleh keterampilan berpikirnya, terutama dalam upaya memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan yang dihadapinya. Cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut antara lain dengan mengembangkan program pendidikan yang berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir.

Terkait dengan program pendidikan di sekolah adalah pembelajaran matematika. Tujuan umum dari pembelajaran matematika di sekolah adalah diperolehnya kemampuan yang disebut *mathematical power* (daya matematika) yang meliputi : (a) belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*), (b) belajar untuk

bernalarnya (*mathematical reasoning*), (c) belajar untuk memecahkan masalah (*mathematical problem solving*), (d) belajar untuk mengaitkan ide (*mathematical connection*), (e) belajar untuk merepresentasi (NCTM, 2000). Representasi matematis sebagai salah satu dari standar tersebut mendeskripsikan keterkaitan pemahaman matematika dan kompetensi matematika yang semestinya diketahui dan dapat dilakukan siswa. Kemampuan ini sangat penting bagi siswa dan erat kaitannya dengan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah.

Cai, Lane dan Jakabcsin (1996) menyatakan bahwa representasi matematis merupakan cara yang digunakan seseorang untuk mengemukakan jawaban atau gagasan matematis yang terkait. Representasi matematis merupakan ungkapan-ungkapan dari ide matematis yang ditampilkan siswa sebagai model atau bentuk pengganti dari situasi masalah yang digunakan untuk menemukan penyelesaian dari masalah yang dihadapinya sebagai hasil dari interpretasi pikiran siswa tersebut (Alhadad, 2010; NCTM, 2000). Sebagai contoh, suatu masalah dapat direpresentasikan dengan obyek, sketsa, gambar, atau diagram, kata-kata, atau simbol matematika (numerik) (Jones & Knuth 1991). Ketika siswa berhadapan dengan suatu masalah matematis maka siswa dapat menyajikan setiap informasi dalam masalah ke dalam suatu bentuk atau model yang mewakili masalah tersebut sehingga dapat ditemukan solusinya.

Representasi matematis sangat berpengaruh (NCTM, 2000; Kilpatrick, dkk, 2001) dan penting dalam rangka mengekspresikan ide ataupun gagasannya sehingga dapat

membantu siswa mengomunikasikan informasi kepada guru tentang bagaimana cara berpikirnya mengenai suatu ide atau pun konteks matematika (Goldin, 2002). Representasi matematis menyediakan pintu gerbang menuju abstraksi dan generalisasi sebagaimana kemampuan situasi matematis yang dikembangkan siswa (Smith, 2003). Cara guru dalam menyajikan ide-ide matematika melalui berbagai representasi akan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pemahaman siswa dalam mempelajari matematika (Yulia & Surya).

Adapun jenis-jenis representasi secara umum Hiebert dan Carpenter dalam Hudojo (2002) membedakan atas representasi internal dan representasi eksternal. Berpikir mengenai gagasan matematika yang memungkinkan pikiran seseorang bekerja atas dasar gagasan tersebut merupakan representasi internal. Representasi internal yang berupa aktivitas mental ini sulit diamati secara langsung. Representasi internal seseorang dapat disimpulkan berdasarkan representasi eksternalnya. Berpikir tentang gagasan matematika secara internal ini kemudian dikomunikasikan menggunakan representasi eksternal.

Representasi eksternal merupakan perwujudan dari penggambaran pekerjaan internalnya atau representasi internal (Goldin, 2002). Representasi eksternal ini dapat berupa kata-kata (lisan), melalui tulisan berupa simbol, gambar, grafik, tabel, atau pun alat peraga. Ragam representasi yang sering digunakan dalam mengkomunikasikan matematika antara lain tabel (*tables*), gambar (*drawing*), grafik (*graph*), ekspresi atau notasi matematis (*mathematical expressions*), serta

menulis dengan bahasa sendiri, baik formal maupun informal (*written text*).

Dari uraian yang dikemukakan di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana representasi matematis mahasiswa Pendidikan Matematika semester 3 FKIP Universitas Lampung ketika menyelesaikan masalah. Pada penelitian ini representasi matematis dikelompokkan ke dalam tiga macam representasi, yaitu 1) representasi visual berupa diagram, grafik, atau tabel, dan gambar; 2) Persamaan atau ekspresi matematika; dan 3) Kata-kata atau teks tertulis.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah mencari informasi dengan cara mendeskripsikan dan mengungkapkan kecenderungan representasi matematis mahasiswa. Subjek penelitian adalah 24 orang mahasiswa Pendidikan Matematika semester 3 FKIP Universitas Lampung. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan soal untuk melihat bagaimana mahasiswa menggunakan representasinya ketika menghadapi masalah matematis dilanjutkan dengan wawancara untuk menggali lebih banyak informasi alasan mengapa melakukan hal demikian. Hasil representasi matematis mahasiswa disajikan lalu dilihat kecenderungan representasi yang paling sering digunakan mahasiswa yaitu 1) Representasi visual berupa diagram, grafik, atau tabel, dan gambar; 2) Persamaan atau ekspresi matematika; dan 3) Kata-kata atau teks tertulis).

Adapun tugas yang diberikan adalah sebagai berikut. Diberikan sistem persamaan linear:

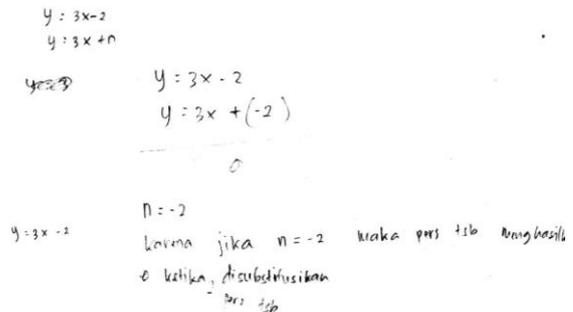
$$\begin{cases} y = 3x - 2 \\ y = 3x + n \end{cases}$$

Untuk nilai n berapakah sistem persamaan linear tersebut tidak memiliki solusi?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pemecahan masalah yang dilakukan 24 orang mahasiswa ternyata 22 diantaranya (91,67%) menggunakan representasi persamaan atau ekspresi matematis. Ironisnya 63,63% jawaban tersebut salah. Tampak bahwa mahasiswa banyak menggunakan representasi ekspresi matematik di awal, yang sebagian dilanjutkan dengan ekspresi kata-kata, jarang yang menggunakan representasi visual.

Berikut ini disajikan hasil kerja beberapa mahasiswa dengan representasi yang berbeda.



Gambar 1. Representasi matematis S1

Jawaban yang dikemukakan S1 menggunakan representasi ekspresi matematis yang dilanjutkan dengan representasi kata-kata atau teks. Jawaban ini bernilai salah. S1 mengemukakan bahwa ia hanya menyamakan kedua persamaan. Setelah disamakan itulah jawabannya. Ketika ditanya lebih mendalam S1 mengatakan hal tersebut diketahui dari hasil belajarnya bahwa untuk mencari penyelesaian persamaan maka kedua persamaan disamakan.

$$\begin{array}{r} 3x - 2 = y \\ 3x + n = y \\ \hline -2 - n = \end{array}$$

$$\begin{array}{l} y = 3x - 2 \\ y = 3x + n \end{array} \left\{ \begin{array}{l} 3x - y = 2 \\ 3x - y = n \\ \hline 0 = 2 - n \\ -2 = -n \text{ (balikan kedua ruas)} \\ 2 = n \end{array} \right.$$

Gambar 2. Representasi Matematis S2

Jawaban yang diberikan S2 menggunakan Representasi persamaan atau ekspresi matematis. Jawaban ini bernilai salah. Dari wawancara terungkap bahwa S2 terbiasa dengan menyelesaikan soal dengan menggunakan kedua persamaan yang diberikan. Menurut S2, untuk menyelesaikan masalah tersebut sama dengan menyelesaikan sistem persamaan, boleh menggunakan eliminasi, atau substitusi.

Ketika diwawancarai mengenai alasan menggunakan representasi tersebut, mahasiswa mengatakan bahwa cara tersebut yang biasa dilakukan di kelas, sejak di sekolah dulu sampai sekarang di perkuliahan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Lie, dkk (2011) yang menyatakan bahwa meskipun disepakati secara luas bahwa penggunaan representasi yang bervariasi untuk mendukung belajar siswa penting, guru biasanya tetap pada suatu tipe representasi di dalam kelas mereka; yaitu notasi simbol (representasi matematis).

$$\begin{cases} y = 3x - 2 \\ y = 3x + n \end{cases}$$

$$y = y$$

$$\Rightarrow 3x - 2 = 3x + n$$

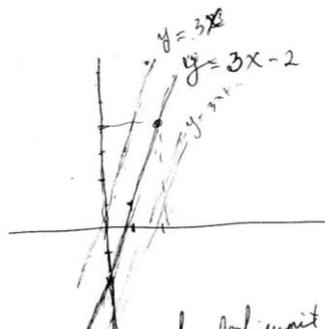
$$-3x + 3x - 2 = -3x + 3x + n$$

$$-2 = n$$

maka hasilnya adalah $n = -2$
 jika tidak atau memiliki solusi ketika $n \neq -2$.

Gambar 3. Representasi matematis S3

Jawaban diberikan S3 menggunakan representasi matematis persamaan atau ekspresi matematis dilanjutkan dengan representasi kata-kata atau teks. Kebenaran jawaban S2 tidak utuh karena sebelumnya S2 mengatakan solusinya adalah -2. Namun pada kesimpulannya menyebutkan kesimpulan jawaban adalah $n \neq -2$. Ketika dikonfirmasi, S3 mengatakan bahwa kalimat awal hanya mengikuti alur penyelesaian persamaan, tetapi pada konsepnya supaya tidak mempunyai solusi haruslah n nya tidak sama dengan -2, boleh lebih dari atau kurang dari -2. Tampak bahwa mahasiswa awalnya hanya berpikir untuk mencari penyelesaian sistem persamaan linier.



Jika $n = -2$, maka berimpit \rightarrow solusinya tak hingga
 selain tak hingga
 tidak punya solusi jika $n \neq -2$

Gambar 4. Representasi matematis S4

Jawaban yang diberikan S4 menggunakan Representasi visual, dilanjutkan dengan representasi kata-kata atau teks. Tampak bahwa S4 menggunakan bayangan konsep dari persamaan garis tersebut. Mengikutsertakan mahasiswa melalui representasi multipel seperti diagram, grafik, dan ekspresi simbolik sangat berpengaruh dan fleksibilitas dalam penggunaan representasi dianggap suatu karakteristik utama dari seorang ahli dalam pemecahan masalah (Dreyfus dan Eisenberg, 1996). Berdasarkan gambar yang dibuatnya, mahasiswa dapat menyimpulkan solusi dari masalah yang dihadapinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Smith (2003) bahwa fleksibilitas dalam menggunakan representasi matematis.

SIMPULAN

Representasi matematis yang sering digunakan mahasiswa dalam memecahkan masalah adalah representasi ekspresi matematis, dibandingkan dengan representasi kata dan representasi visual. Meskipun representasi visual sangat membantu bagi mahasiswa dalam memecahkan masalah, namun mahasiswa cenderung jarang menggunakannya karena sudah terbiasa dengan representasi ekspresi matematis yang selalu dipraktikkan di kelas. Kepada dosen/guru disarankan agar tidak hanya dominan menggunakan representasi ekspresi matematis, melainkan juga menggunakan representasi visual dan representasi kata atau teks.

DAFTAR RUJUKAN

Alhadad, S. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Representasi Multipel Matematis, Pemecahan Masalah Matematis dan Self Esteem siswa SMP melalui Pembelajaran dengan*

Pendekatan Open Ended. Bandung : Disertasi UPI

Cai, J., Lane, S., & Jacobs, M.S. 1996. Assessing student's mathematical communication. *Journal of Science and Mathematics*.

Dreyfus, T., & Eisenberg, T. 1996. On different facets of mathematical thinking. In R. J. Sternberg & T. Ben-Zeev (Eds.), *The nature of mathematical thinking* (pp. 253–284). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Goldin, G. 2002. Representation in mathematical learning and problem solving. In L. English (Ed.), *Handbook of international research in mathematics education* (pp. 197–218). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Jones, B.F., & Knuth, R.A. 1991. What does research say about mathematics? [on-line]. Available: http://www.ncrl.org/sdrs/areas/stw_esys/2math.html.

Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. 2001. *Adding it up: Helping children learn mathematics*. Washington, DC: National Academy Press.

Lie, S.J., Brown, R.E., & Orril, C.H. 2011. Mathematics Teacher's Reasoning About Fraction and Decimals Using Drawn Representation. *Mathematical Thinking and Learning*, 13:198-220. DOI: 10.1080/10986065.2011.564993

National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) (2000). *Principles and standards for school mathematics*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.

Smith, J. P. 1995. Competent reasoning with rational numbers.

- Cognition and Instruction*, 13(1), 3–50.
- Smith, S. 2003. Representation in school mathematics: Children's representations of problems. In J. Kilpatrick, W. G. Martin, & D. Schifter (Eds.), *A research companion to principles and standards for school mathematics*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.
- Yulia, N & Surya, E. 2017. Kemampuan Representasi Matematis Siswa pada Pembelajaran Matematika. [researchgate.net/publication/321803888_Kemampuan_Representasi_Matematis_Siswa_Pada_Pembelajaran_Matematika/link/5a3284f2aca2727144410efc/](https://www.researchgate.net/publication/321803888_Kemampuan_Representasi_Matematis_Siswa_Pada_Pembelajaran_Matematika/link/5a3284f2aca2727144410efc/)

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

Nurlaksana Eko Rusminto¹, Ali Mustofa², Bambang Riadi³

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

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),

PENDAHULUAN

Penyempurnaan kurikulum 2013 antara lain pada standar isi diperkaya dengan kebutuhan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis sesuai dengan standar internasional, sedangkan pada standar penilaian terdapat ruang pada pengembangan instrumen penilaian yang mengukur berpikir tingkat tinggi (Permendikbud No. 35 Tahun 2018). Penilaian hasil belajar diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills /HOTS*), karena berpikir tingkat tinggi dapat mendorong peserta didik untuk berpikir secara luas dan mendalam tentang materi pelajaran.

Pembelajaran berorientasi *HOTS* bukanlah sebuah bentuk pembelajaran yang baru bagi guru. Pembelajaran berorientasi *HOTS* ini memaksimalkan keterampilan guru dalam melakukan pembelajaran. Guru dalam pembelajaran ini harus menekankan pada penanaman sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bisa meningkatkan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran berorientasi *HOTS*. Pemahaman landasan pedagogik sangat penting dimiliki atau dipelajari oleh para pendidik terutama dalam pengembangan materi bahasa Indonesia sebagai salah satu bahan ajar di SMP.

Ditinjau dari dimensi belajar maka belajar mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan pembelajaran yang mencakup semua ranah tersebut, mulai perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaiannya. Penilaian sikap pada pembelajaran yang berorientasi *HOTS* tidaklah mengubah konsep penilaian sikap pada Kurikulum 2013 yang telah dipahami oleh guru selama ini. Pada penilaian sikap diasumsikan bahwa setiap peserta didik memiliki perilaku yang baik. Perilaku menonjol (sangat baik atau perlu bimbingan) yang dijumpai selama proses pembelajaran dapat ditulis dalam bentuk jurnal atau catatan pendidik untuk mendapatkan perhatian lebih dan ditindaklanjuti (Widodo dkk., 2013).

Landasan pedagogik yang harus diperhatikan guru salah satunya adalah strategi bertutur yang mendidik siswa berperilaku positif. Strategi tindak tutur yang berdampak pada emosi siswa (Sumarti, 2018) merupakan mediator dalam upaya pengembangan karakter positif siswa. Hal ini disebabkan oleh tuturan guru yang berdampak pada emosi positif siswa dan akan memicu perilaku santun (Zhang, 2007). Untuk itu, sebelum materi pembelajarannya yang harus sesuai dengan landasan pedagogik, strategi tindak tutur guru harus mampu mengondisikan pembelajaran agar berlangsung kondusif dan efektif.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat diungkapkan bahwa diperlukan adanya desain pembelajaran bahasa Indonesia yang berorientasi pada penguatan pendidikan karakter (PPK) dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Untuk membentuk karakter positif peserta didik melalui

pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis pedagogik diperlukan penelitian yang bertahap dan berkesinambungan. Mengingat pembelajaran bahasa Indonesia ada di setiap jenjang pendidikan yaitu SD, SMP, dan SMA, penelitian ini memulainya di jenjang pendidikan dasar akhir, yakni SMP kelas VIII. Penelitian dimulai dari pendidikan dasar karena untuk membentuk karakter individu harus dilakukan sejak dini. Hal ini sejalan dengan pandangan pakar psikologi pendidikan (Yusuf, 2005) bahwa karakter terbentuk dari kebiasaan yang berlangsung sejak lama sebagai dampak adanya pemahaman kognitif, afektif, dan psikomotor nilai-nilai positif manusia. Artinya, jika dilakukan sejak dini, dalam hal ini pendidikan dasar, penanaman nilai-nilai edukatif untuk membentuk karakter positif siswa akan terus berlangsung lama sampai peserta didik dewasa di jenjang SMA, PT, dan bekerja.

Seorang guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik di sekolah, perlu memiliki seperangkat ilmu tentang bagaimana ia harus mendidik anak. Pedagogik merupakan ilmu yang mengkaji bagaimana membimbing anak, bagaimana sebaiknya pendidik berhadapan dengan anak didik, apa tugas pendidik dalam mendidik anak, apa yang menjadi tujuan mendidik anak agar berkarakter dan cerdas berpikir tingkat tinggi sehingga mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan.

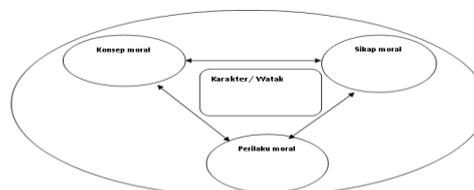
Untuk menghasilkan peserta didik yang berkarakter positif dan mampu berpikir tingkat tinggi (HOTS), diperlukan strategi pembelajaran yang mengondisikan capaian tersebut diperoleh. Seluruh

komponen pembelajaran harus mendukung terciptanya pembelajaran yang mengandung PPK dan HOTS (Dirjend GTK, 2018). Komponen pembelajaran tersebut meliputi **guru** yang harus profesional, khususnya dalam kompetensi sosial, ia harus mampu bertindak tutur yang berdampak pada respons warna afektif positif siswa; **strategi pembelajaran** yang digunakan guru harus mampu mengondisikan siswa untuk aktif, kreatif, dan bersemangat belajar, serta **materi pembelajaran** yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan indikator HOTS dan mengandung PPK. Komunikasi yang baik dan efektif dengan peserta didik serta materi ajar yang berbasis pedagogik akan mampu menciptakan pembelajaran bermakna karena memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan dirinya (Sumarti, 2015).

Secara teoretis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah khazanah kajian linguistik, sosiolinguistik, dan pragmapedagogik, khususnya materi bahasa Indonesia yang berbasis pedagogik di pendidikan dasar dalam upaya mengembangkan karakter positif dan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Rancangan atau desain pembelajaran bahasa Indonesia ini secara praktis digunakan sebagai (a) rujukan desain perangkat pembelajaran bahasa Indonesia bagi para guru bahasa Indonesia di pendidikan dasar, (b) rujukan materi pembelajaran teks eksposisi berbasis pada PPK dan berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan (c) sumber pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia bagi para pemegang kebijakan, seperti Kantor Bahasa Provinsi dan Badan

Pengembang Bahasa dan Perbukuan di Jakarta.

Menurut Lickona (2009) karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*). Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan. Bagan di bawah ini merupakan bagan keterkaitan ketiga kerangka pikir ini.



Gambar 1: Keterkaitan antara komponen moral dalam rangka pembentukan Karakter yang baik menurut Lickona

Secara sederhana, pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk memengaruhi karakter siswa. Secara tegas, diungkapkan Lickona (2009) bahwa pengertian pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.

Pendidikan karakter telah menjadi perhatian berbagai negara dalam rangka mempersiapkan generasi yang berkualitas, bukan hanya untuk kepentingan individu warga negara, melainkan juga untuk warga masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan karakter dapat diartikan sebagai *the deliberate us of all dimensions of school life to foster optimal character development* (usaha kita secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah/madrasah

untuk membantu pembentukan karakter secara optimal). Ada delapan belas butir nilai pendidikan karakter, yaitu *religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab*.

Nilai-nilai karakter yang berjumlah delapan belas tersebut, kemudian difokuskan pada penguatan lima karakter menurut Peraturan Presiden Nomor 78 tahun 2018, seperti yang terlihat dalam gambar berikut.



Gambar 2.
Penguatan Lima Nilai Utama
Karakter

Setiap nilai utama karakter tersebut memiliki indikator seperti yang diuraikan berikut ini. Nilai karakter religiositas, meliputi karakter beriman dan bertaqwa, menjalankan segala perintah-Nya, disiplin beribadah, bersih, peduli lingkungan, memanfaatkan lingkungan dengan bijak, toleransi, saling menolong/menghormati, cinta damai, dan peduli sosial. Nilai karakter nasionalisme, meliputi karakter cinta tanah air, semangat kebangsaan, menghargai kebhinnekaan, demokratis, rela berkorban, dan taat hukum. Nilai karakter kemandirian, meliputi karakter kerja keras (etos kerja), kreatif dan inovatif, disiplin, tangguh, rasa ingin tahu dan

menghargai prestasi, gemar membaca atau belajar sepanjang hayat. Nilai karakter gotong royong, terdiri atas karakter kerja sama, solidaritas, kekeluargaan,

bersahabat/komunikatif, berorientasi pada kemaslahatan bersama. Nilai karakter integritas, meliputi karakter kejujuran, keteladanan, tanggung jawab, antikorupsi, komitmen moral, dan cinta pada kebenaran.

Subadar (2017) menyatakan bahwa penguatan pendidikan karakter berbasis *HOTS* akan meminimalisasi kenakalan anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, guru harus aktif menerapkannya dalam pembelajaran. Di samping sebagai salah satu bahan rujukan guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembentukan karakter positif peserta didik dan membentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui pembelajaran teks eksposisi dalam bahasa Indonesia yang berorientasi penguatan pendidikan karakter dan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik padan dan distribusional. Pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi, observasi, dan wawancara. Data dianalisis dengan kerangka *descriptive adequacy* yang telah dimodifikasi berdasarkan sifat data. Tahapan penelitian ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan lapangan dengan menyandingkannya dengan analisis terhadap kurikulum bahasa Indonesia 2013 (edisi revisi), (2) penyusunan desain pembelajaran teks eksposisi berorientasi pada PPK dan *HOTS* untuk SMP Kelas VIII, (2)

pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang berorientasi pada penguatan pendidikan karakter dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, (3) validasi perangkat pembelajaran bahasa Indonesia yang berorientasi pada penguatan pendidikan karakter dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Secara keseluruhan rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini dirangkum dalam fishbone yang disajikan di bawah ini.

dilaksanakan untuk membekali peserta didik agar memiliki sikap positif dan mampu berfikir kritis analitis. Terdapat lima nilai karakter utama yang harus dikembangkan dalam pembelajaran, yaitu religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong dan integritas.

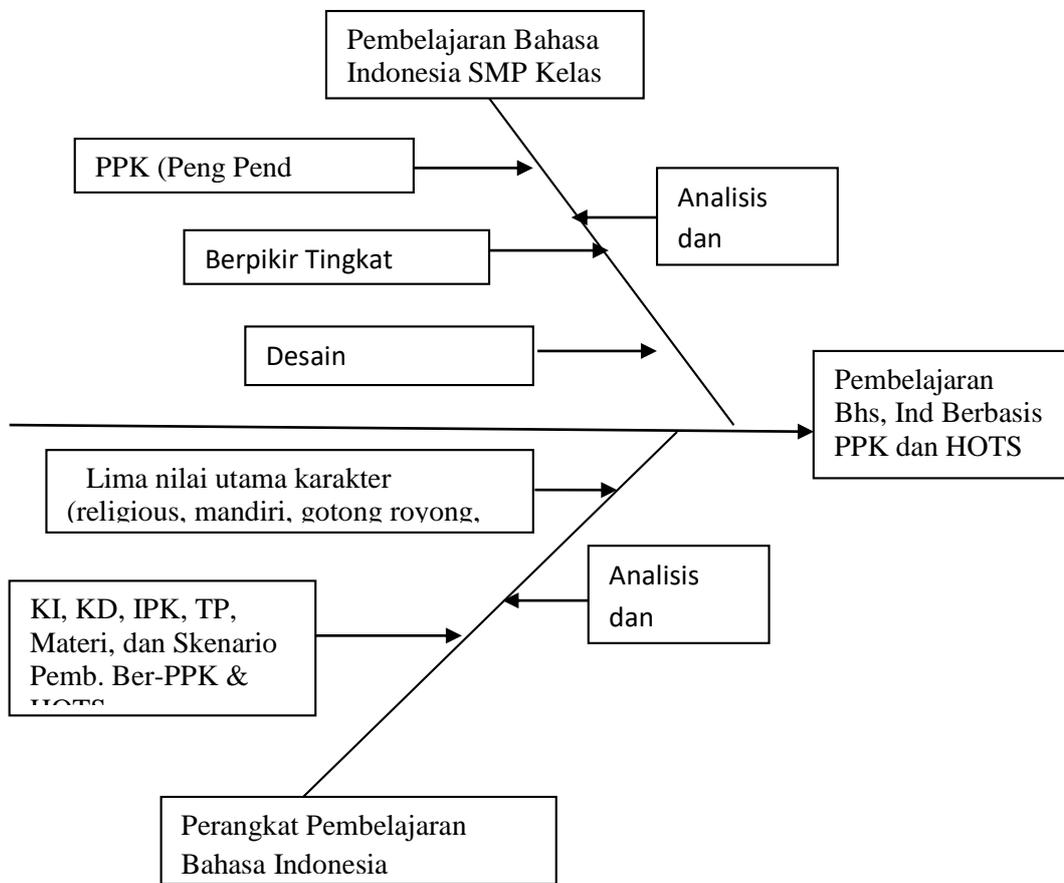


Diagram 3.2 Alur Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran yang berorientasi pada penguatan pendidikan karakter (PPK) dan berpikir tingkat tinggi dikenal dengan istilah “pembelajaran HOTS” perlu

Di sisi lain terdapat tiga hal pokok yang harus diketahui pendidik agar pembelajarannya dilaksanakan secara HOTS, yakni ruang lingkup keterampilan berpikir tingkat tinggi, prinsip pembelajaran, dan strategi

pembelajarannya (Ariyana, 2018). Ruang lingkup pembelajaran HOTS sebagai *critical and creative thinking* dikenal dengan tahapan berpikir FRISCO (*focus, reason, inference, situation, clarity, overview*) dan keterampilan berpikir abad 21 yang dikenal dengan 4-C (*creativity, critical thinking, collaboration, communication*).

Prinsip pembelajaran HOTS pada dasarnya membangkitkan berpikir tingkat tinggi dengan cara mengajukan pertanyaan kritis dan/atau permasalahan yang harus dipecahkan. Oleh karena itu, pendidik harus mampu meningkatkan kompetensinya dalam mengajukan pertanyaan kritis. Strategi pembelajaran HOTS memiliki genetik membangkitkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti rumpun pembelajaran saintik (*inquiry dan discovery, problem based learning, dan project based learning*), *contextual teaching and learning* (CTL), pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), dan pembelajaran kooperatif. Dalam praktiknya, semua strategi pembelajaran HOTS memanfaatkan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, seperti diskusi, tanya-jawab, *role playing*, siklus nutasi, *connection concept*.

Pengembangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) diintegrasikan dengan penguatan pendidikan karakter (PPK) oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan lulusan. Program ini dikembangkan mengikuti arah

kebijakan Kemendikbud pada tahun 2018 yang telah mengintegrasikan penguatan pendidikan karakter dan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill* (HOTS).

Kurikulum 2013 hadir untuk menyempurnakan kurikulum-kurikulum sebelumnya. Hal tersebut membawa perubahan yang cukup besar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Saat ini mata pelajaran bahasa Indonesia diarahkan sebagai landasan pengantar mata pelajaran lain, seperti sejarah dan sains melalui pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran tersebut memiliki empat prinsip utama, yaitu membangun konteks, pemodelan teks, kerja sama membangun teks, dan membangun teks secara mandiri.

Untuk jenjang SMP dan SMA, Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik menjadi insan yang memiliki kemampuan berbahasa dan bersastra untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, genre yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan SMA adalah menggambarkan (*describing*), menjelaskan (*explaining*), memerintah (*instructing*), berargumen (*arguing*), dan menceritakan (*narrating*). Berdasarkan silabus bahasa Indonesia SMP dan SMA yang sudah mengalami revisi, teks eksposisi bersama dengan teks diskusi dan teks respons/*review* merupakan jenis teks dari genre berargumen (*arguing*). Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk mencapai tujuan

tersebut, kompetensi dasar yang dikembangkan harus sesuai dengan empat keterampilan tersebut dan harus dihubungkan pada tiga ranah utamanya, yaitu ***pembelajaran berbahasa, sastra, dan pengembangan literasi.***

Pembelajaran teks eksposisi di SMP tertera dalam kompetensi dasar (3.5) mengidentifikasi informasi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer dari koran/majalah) yang didengar dan dibaca dan (4.5) yakni menyimpulkan isi teks eksposisi (artikel ilmiah populer dari koran dan majalah) yang diperdengarkan dan dibaca. Dari kedua kompetensi dasar tersebut disusunlah rencana pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*. Dalam rencana pembelajaran ditulis secara eksplisit penguatan pendidikan karakter apa yang diharapkan dimiliki siswa pada tujuan dan skenario pembelajaran.

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi PPK dan HOTS

Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan lapangan, yakni melakukan analisis terhadap data hasil pengamatan dan wawancara dengan para guru di sekolah yang dipadukan dengan teknik dokumentasi berupa analisis terhadap kurikulum yang digunakan di SMP kelas VIII, yaitu kurikulum 2013 edisi revisi. Dengan berdasar pada silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia, disusun indikator pencapaian kompetensi dari kompetensi dasar yang ada di kelas VIII. Selanjutnya, diturunkan menjadi tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pengendalian mutu pelaksanaan pembelajaran di kelas

dilakukan dengan memberlakukan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai (1) *transfer knowledge*, (2) *critical and creative thinking*, dan (3) sebagai *problem solving*. Setiap fungsi tersebut mengindikasikan bahwa (1) capaian peserta didik, berupa keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar dan mengajar; (2) pengendalian mutu yang ditandai dengan guru mampu melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan gradasi dimensi pengetahuan dan proses berpikir; serta (3) capaian peserta didik, berupa keterampilan peserta didik yang dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis, menginvestigasi, dan menyimpulkan. Capaian peserta didik ini meliputi keterampilan peserta didik yang mampu memiliki keinginan kuat untuk dapat memecahkan masalah yang muncul pada kehidupan sehari-hari. Pengendalian mutu mengindikasikan bahwa guru mampu memberikan proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik kreatif dan dapat mengembangkan pemikiran kritis peserta didik terhadap permasalahan yang dihadapi. Adapun keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS ini meliputi kemampuan (a) menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman sebelumnya, (b) melakukan *preview* dan prediksi untuk meningkatkan pemahaman teks, (c) mengelola informasi dan menerapkan kerangka dan kategori yang bermakna. (d) mampu menggunakan pancaindra (melihat, mendengar, merasakan, membaui, atau mengecap) berkenaan dengan gambaran yang disampaikan dalam teks tulis, (e) memantau pemahaman

secara mandiri, (f) mengevaluasi teks secara kritis, (g) memberikan penilaian terhadap bentuk dan/atau isi teks, dan (h) menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari teks untuk situasi baru yang dijadikan media membelajarkan bahasa Indonesia umumnya dan pembelajaran teks eksposisi pada khususnya.

Langkah selanjutnya adalah pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, lembar kegiatan peserta didik, dan materi pembelajaran yang berorientasi pada penguatan pendidikan karakter dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pada kegiatan ini dilakukan penyusunan RPP berdasar pada hasil kegiatan pertama. Setiap KD, IPK, dan tujuan pembelajaran diidentifikasi tingkat berpikirnya. Semua kata kerja operasional harus mengandung unsur penguatan pendidikan karakter dan mencerminkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Demikian pula dengan lembar kegiatan peserta didik, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sampai pada penilaian semua berorientasi pada penguatan pendidikan karakter dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higer order thinking skills*).

Kelayakan Perangkat Pembelajaran Berorientasi pada PPK dan HOTS

Perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan, selanjutnya divalidasi pakar materi bahasa Indonesia dan media pembelajaran dari kalangan akademisi dan praktisi. Hasil validasi pakar dan praktisi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran tersebut layak digunakan atau diimplementasikan ke sekolah. Hasil validasi yang

dilakukan oleh praktisi dan akademisi di bidang materi dan media pembelajaran bahasa Indonesia secara tabulasi disajikan berikut ini.

	R PP	L K P D	M ate ri Aj ar	Ra ta- Ra ta	Kri teri a
Pakar/Akademisi	81,0	85,0	82,0	82,7	Layak
Praktisi/Guru	88,0	88,0	86,0	87,3	Layak
Rata-Rata	84,5	86,5	84,0	85,0	Layak
Kriteria	Laya k	Laya k	Laya k	Laya k	Laya k

Tabel di atas menunjukkan bahwa persentase skor rata-rata hasil validasi terhadap perangkat pembelajaran teks eksposisi yang mencakupi rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja peserta didik, dan materi ajar berorientasi penguatan pendidikan karakter dan berpikir tingkat tinggi sebesar 85,0 persen. Hal ini berarti bahwa produk hasil pengembangan ini berada dalam kategori layak untuk digunakan di sekolah.

Berdasarkan data tersebut tampak bahwa meskipun terdapat perbedaan skor yang diperoleh dari pakar/akademisi dan praktisi/guru, yakni 82,6 (kategori layak) berbanding 87,3 (kategori layak), kedua kualifikasi validator tersebut bersepakat bahwa perangkat pembelajaran teks eksposisi berorientasi pada penguatan pendidikan karakter (PPK) dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) untuk siswa SMP kelas VIII yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam

pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

SIMPULAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dilaksanakan dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai edukatif dalam membentuk karakter positif peserta didik melalui penguatan pendidikan karakter (PPK) dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis-analitis melalui pembelajaran berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills /HOTS*). Untuk itu telah dikembangkan perangkat pembelajaran teks eksposisi berorientasi pada penguatan pendidikan karakter (PPK) dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) untuk siswa SMP kelas VIII. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh praktisi dan akademisi produk perangkat pembelajaran teks eksposisi berorientasi pada penguatan pendidikan karakter dan keterampilan berpikir tingkat tinggi tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyana, Y., dkk. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Kemendikbud.
- Dirjend GTK. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lickona, Tomas. 2009. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Book Publisher.
- Permendikbud No. 35 Tahun 2018 tentang Perubahan Kurikulum 2013 SMP/MTs. Edisi Revisi.
- Subadar. 2017. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Pedagogik*. Vol. 04. No.01-Januari 2017.
- Sumarti. 2015. *Strategi Tindak Tutur Direktif Guru dan Respons Warna Afektif Siswa* (Prosiding) Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia. Solo: UNS.
- Sumarti, Ing Sunarti, Mulyanto Widodo. 2018. *The Fulfilment of Student's Deficiency Need by Teacher's Directive Speech Act Strategy*. Proceeding Thomson Reuters: Atlantis Pers.
- Widodo, Tri dan Sri Kadarwati. 2013. *Higher Order Thinking of Skills Berbasis Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berorientasi Pembentukan Karakter Siswa*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Februari 2013, Th.XXXII, No. 1.
- Yusuf, L.N.S. 2005. *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zhang, Q. 2007. *Teacher request politeness: effects on student positive emotions and compliance intention*. *Jurnal Human Communication. A Publication of the Pacific and Asian Communication Association*. Vol. 14, No 4, hlm. 347-356. [online] diakses dari <http://www.uab.edu/Communication->

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

PENDAHULUAN

Era globalisasi membawa banyak perubahan dalam segala sisi kehidupan manusia. Untuk dapat bertahan setidaknya seseorang membutuhkan sejumlah skills diantaranya berpikir kritis. Setiap saat manusia akan dihadapkan pada berbagai pilihan. Selain itu, pada saat bersamaan pula manusia harus memberikan keputusan yang tepat. Sebagaimana kita ketahui bahwa keputusan yang tepat akan membawa kepada kebaikan dan apabila keliru akan berdampak pada berbagai persoalan baru. Gaffar (2009) menyatakan bahwa “Good governance globalisasi: a) menciptakan *adaptive capacity* yang tinggi sebagai upaya menciptakan daya tahan individual utk

menahan dampak negative globalisasi; b) meningkatkan daya tahan ideologi dan kultural untuk menahan arus nilai-nilai luar yang tidak sesuai.

Sebagai manusia yang tidak pernah terlepas dari kehidupan di masyarakat, maka sejumlah skills diperlukan untuk dapat survive. Salah satu skills yang dipandang urgen adalah *critical thinking skills*. Beberapa fenomena masyarakat Nampak dalam beberapa kurun waktu terakhir, dimana masyarakat semakin rentan dengan berbagai dinamika yang ada. Tidak sedikit pemberitaan baik di media massa maupun di internet menunjukkan betapa rentan masyarakat saat ini jika tidak dibekali dengan *critical thinking skills*. Maraknya pemberitaan hoax yang

tidak terfilter dengan baik memicu dan memacu berbagai dinamika di masyarakat. *Critical thinking skills* memiliki andil besar dalam hal ini.

Berbagai riset terkait dengan urgensi *critical thinking skills* telah banyak dilakukan oleh ilmuwan maupun para cerdas cendekian di belahan dunia ini. Hasil penelitian Alwasilah (2003) dalam (Alwasilah, 2008: 146) dengan responden mahasiswa S2 jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UPI mengungkap sejumlah temuan sebagai berikut:

“Siswa sampai SMU bahkan mahasiswa S1 di Indonesia kurang kritis karena tiga hal; pengaruh budaya tradisional, guru dan dosen tidak tahu cara mengajarkan berpikir kritis, dan rendahnya kualitas dosen dan mahasiswa. Bahkan secara keseluruhan masyarakat Indonesia dinilai kurang kritis karena tiga hal: warisan budaya tradisional, rendahnya kadar demokrasi dalam pemerintahan Indonesia, dan rendahnya populasi yang berpendidikan”.

Berdasarkan hasil riset tersebut dapat dikatakan bahwa *critical thinking skills* sangat penting dan menjadi bagian penting dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa. Hasil riset tersebut juga menegaskan pentingnya pembelajaran memfokuskan kepada *critical thinking skills* sebagai upaya merubah *mindset* menjadi lebih *holistic* dan lebih kritis dalam berpikir.

Survei yang dilakukan Alwasilah (2002) menghasilkan temuan bahwa:

”ada sejumlah aspek yang berperan dalam pembiasaan siswa/mahasiswa berpikir kritis, yaitu lingkungan (67%), orang tua (54%),

sekolah/ perguruan tinggi (46%), dan sistem pemerintahan (29%). Data statistik ini dapat dimaknai bahwa lingkungan secara luas berarti masyarakat baik di lingkungan sekolah/kampus maupun di luar sekolah/kampus. Bila lingkungan tersebut bersifat kritis, maka setiap anggotanya akan terbawa kritis demikian pula sebaliknya”.

Mengacu kepada hasil survey tersebut dapat disarikan bahwa ada beberapa factor yang memberikan berperan dalam pembiasaan berpikir kritis yaitu lingkungan, orang tua, sekolah/ perguruan tinggi, dan system pemerintahan.

Fenomena rendahnya keterampilan berpikir kritis nampak di masyarakat. Hal ini dapat diketahui dari semakin banyaknya sikap dan perilaku yang tidak menunjukkan indikasi berpikir kritis. Diantaranya adalah kenyataan yang dilihat dalam keseharian semakin banyak masyarakat yang jauh dari berpikir logis dan rasional, lebih mengutamakan jalan pintas tanpa mempertimbangkan akibat di kemudian hari baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain. Tilaar (2012:93) menyatakan “Gelombang globalisasi yang telah menghapuskan batas-batas ruang ditopang oleh teknologi informasi yang menghancurkan batas-batas waktu, telah mengubah tata pergaulan umat manusia”. Terkait dengan hal tersebut, diperlukan bekal yang cukup untuk dapat *survive* menghadapi tantangan yang ada di era globalisasi ini. Sejumlah bekal yang harus melekat erat dalam diri seseorang diantaranya adalah *skills* (keterampilan). Salah satu *skills* (keterampilan) yang

bermanfaat dalam kehidupan di era globalisasi adalah berpikir kritis.

Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa berpikir kritis amat penting dalam meningkatkan kemampuan dalam memahami, mengkonstruksi dan mengambil keputusan serta membebaskan seseorang dari dogma dan prasangka. Pendapat tersebut menegaskan pentingnya keterampilan berpikir kritis pada diri seseorang dengan kehidupan di masa yang akan datang khususnya di era global.

Ennis (1985: 54) menuliskan, *“Critical thinking is reasonable, reflective thinking that is focused on deciding what to believe or do”*. Berpikir kritis adalah cara berpikir reflektif yang masuk akal atau berdasarkan nalar yang difokuskan untuk menentukan apa yang harus diyakini dan dilakukan. Sedangkan Dewey mendefinisikan keterampilan berpikir kritis: *“Active persistent, and careful consideration of a belief or supposed form of knowledge in the light of the grounds which support it and the further conclusions to which it tends”*. (Dewey, 1998:9) Sementara itu, sesuatu yang paling mendasar dari keterampilan berpikir kritis adalah bagaimana untuk: a) *Identify the elements in a reasoned case, especially reasons and conclusions;* b) *Identify and evaluate assumptions;* c) *Clarify and interpret expressions and ideas;* d) *Judge the acceptability, especially the credibility, of claims;* e) *Evaluate arguments of different kind;* f) *Analyse, evaluate and produce explanation;* g) *Analyse, evaluate and make decisions;* h) *Draw inferences;* i) *Produce arguments*. (Fisher, 2001: 8).

Berpikir kritis merupakan suatu proses dimana seseorang atau individu

dituntut untuk menginterpretasikan dan mengevaluasi informasi untuk membuat sebuah penilaian atau keputusan berdasarkan kemampuan, menerapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman (Pery & Potter, (2005) dalam Rosyidi (2009). Pemikir kritis menurut *American Philosophical Association* (1990) dalam Tuanakotta (2011:11):

“The critical thinker is habitually inquisitive, well-informed, trustful of reason, open-minded, flexible, fair-minded in evaluation, honest in facing personal biases, prudent in making judgements, willing to reconsider, clear about issues, orderly in complex matters, diligent in seeking relevant information, reasonable in the selection of criteria, focused in inquiry, and persistent in seeking result which are as precise as the subject and the circumstances of inquiry permit”.

“Berpikir kritis berupa rasa ingin tahu, mencari informasi, dan menganalisis. Rasa ingin tahu mendorong kita untuk menggali, menemukan apa yang berfungsi dan apa yang tidak, dan mengapa. Mencari informasi memungkinkan kita untuk mengumpulkan data yang bermanfaat, dan menganalisis memungkinkan kita untuk mengkaji bagian-bagian masalah dalam segmen-segmen yang dapat ditangani, dengan demikian kita dapat mempelajari masalah secara menyeluruh sebelum mencari solusi”. (Rubinfeld dan Scheffer, 2006:290).

Ennis (1985: 55-56), mengidentifikasi 12 indikator berpikir kritis, yang dikelompokkannya dalam lima besar aktivitas sebagai berikut: a) Memberikan penjelasan sederhana, yang berisi: memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan dan bertanya,

serta menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau pernyataan. b) Membangun keterampilan dasar, yang terdiri atas mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak dan mengamati serta mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi. c) Menyimpulkan, yang terdiri atas kegiatan mendeduksi atau mempertimbangkan hasil deduksi, menginduksi atau mempertimbangkan hasil induksi, dan membuat serta menentukan nilai pertimbangan. d) Memberikan penjelasan lanjut, yang terdiri atas mengidentifikasi istilah-istilah dan definisi pertimbangan dan juga dimensi, serta mengidentifikasi asumsi. e) Mengatur strategi dan teknik, yang terdiri atas menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

Mengacu pada indikator tersebut, dapat ditegaskan bahwa berpikir kritis mengandung sejumlah parameter yang tidak mudah untuk dimiliki tanpa proses dan pengalaman berkelanjutan sehingga menjadi sebuah karakter pada diri seseorang. Starkey (2009:2) menuliskan tentang berpikir kritis sebagai berikut:

”Secara umum berpikir kritis melibatkan pemecahan masalah maupun penalaran. Bahkan kedua istilah ini sering digunakan secara bergantian. Namun, secara spesifik, apa sajakah keterampilan berpikir kritis itu. Keterampilan ini adalah kemampuan yang mencakup: 1) melakukan pengamatan; 2) rasa ingin tahu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan mencari sumber-sumber yang Anda butuhkan; 3) menguji dan memeriksa keyakinan, asumsi, dan opini, dengan menggunakan fakta-fakta; 4)

mengenali dan menetapkan masalah; 5) menilai validitas pernyataan dan argumen; 6) membuat keputusan yang bijak dan solusi yang valid; 7) memahami logika dan argumentasi logis”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diaktakan bahwa *critical thinking* mencakup aspek yang dalam dan detil tidak hanya sekedar rasa ingin tahu tentang sesuatu tetapi juga hingga mengenali lebih jauh sehingga mampu membuat keputusan yang jernih.

Sementara itu sesuatu yang paling mendasar dari keterampilan berpikir kritis adalah bagaimana untuk: *a) Identify the elements in a reasoned case, especially reasons and conclusions; b) Identify and evaluate assumptions; c) Clarify and interpret expressions and ideas; d) Judge the acceptability, especially the credibility, of claims; e) Evaluate arguments of different kind; f) Analyse, evaluate and produce explanation; g) Analyse, evaluate and make decisions; h) Draw inferences; i) Produce arguments* (Fisher, 2001: 8) Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *critical thinking skills* mencakup aspek yang mendasar yaitu dari mengidentifikasi hingga pengambilan keputusan yang saling berkaitan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Critical Thinking Skills Dalam Konteks Bangsa Berkarakter Di Era Globalisasi. Globalisasi mengandung arti terjadinya keterbukaan, kesejagatan, dimana batas-batas negara tidak lagi menjadi penting. (Dantes, 2009). Sebagai bagian dari masyarakat dunia, Indonesia mustahil mampu

menghindar dari dampak dan imbas globalisasi. Globalisasi telah mendorong terciptanya rekonfigurasi geografis, sehingga ruang-sosial tidak lagi semata dipetakan oleh kawasan teritorial, jarak teritorial, dan batas-batas teritorial. Giddens (1990) mendefinisikan globalisasi sebagai intensifikasi hubungan sosial global yang menghubungkan komunitas lokal sedemikian rupa sehingga peristiwa yang terjadi di kawasan yang jauh bisa dipengaruhi oleh peristiwa yang terjadi di suatu tempat yang jauh pula, dan sebaliknya. Dalam konteks ini, globalisasi juga dipahami sebagai sebuah proses (atau serangkaian proses) yang melahirkan sebuah transformasi dalam *spatial organization* dari hubungan sosial dan transaksi ditinjau dari segi ekstensitas, intensitas, kecepatan dan dampaknya yang memutar mobilitas antar-benua atau antar-regional serta jejaringan aktivitas.

Terkait dengan globalisasi yang dideskripsi oleh Giddens di atas, dan upaya mengantisipasi perkembangan global yang begitu pesat sebagai konsekuensi perkembangan teknologi informasi, UNESCO (1996) menetapkan 4 (empat) pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan, yaitu: 1) Belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*), 2) Belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*), 3) Belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*, dan 4) Belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*). (Delors, et.al. 1996).

Diem, (2002:147) sebagaimana dikutip Marsh (2008:5) menjelaskan:

“A second writer provided a list of essential curriculum issues that need to be addressed in social studies: 1) *Teach beyond borders*, 2) *Provide instruction in cultural understanding*, 3) *Help students understand the effects of propaganda*, 4) *Develop historical perspective*, 5) *Show the effects of changes in interpreting the concept of civil liberties*, 6) ***Develop critical thinking***.”

Paparan kutipan tersebut, menekankan salah satu poin pada pengembangan keterampilan berpikir kritis. Hal ini berkaitan dengan tantangan pada abad ke-21 yang menghendaki peserta didik untuk dapat berpikir kritis agar dapat memecahkan permasalahan di dunia yang semakin kompleks.

Ada suatu pendapat dalam Jalal dan Supriadi (2001) sebagaimana dikutip Dantes (2009) disebutkan tiga acuan dasar pengembangan pendidikan di Indonesia dalam era reformasi untuk menjawab tantangan global, yaitu acuan filosofis, acuan nilai kultural, dan acuan lingkungan strategis.

Lickona (2012:32) menuliskan peranan sekolah sebagai tempat pendidikan moral menjadi semakin penting ketika jutaan anak-anak hanya mendapatkan sedikit pendidikan moral dari orang tua mereka dan ketika makna nilai yang sangat berpengaruh yang didapatkan melalui tempat ibadah lainnya perlahan tidak berarti dan menghilang dari kehidupan mereka.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Sebagaimana ditegaskan oleh Lickona bahwa: Tidak ada satu hal pun yang dapat dianggap sebagai pendidikan tanpa nilai

(Lickona, 2012:33) semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah idealnya adalah berisi nilai-nilai dan mengajarkan nilai-nilai, tidak hanya sekedar transfer of knowledge semata.

Lickona (2012:81) menjelaskan bahwa karakter terdiri dari nilai operatif, nilai dalam tindakan. Kita berproses dalam karakter kita, seiring suatu nilai menjadi suatu kebaikan, suatu disposisi batin yang dapat diandalkan untuk menanggapi situasi dengan cara yang menurut moral itu baik. Selanjutnya Lickona (2012:82) menegaskan bahwa karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan yang baik-kebiasaan dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati, dan kebiasaan dalam tindakan. Ketiga hal ini diperlukan untuk mengarahkan suatu kehidupan moral; ketiganya ini membentuk kedewasaan moral. Ketika kita berpikir tentang jenis karakter yang kita inginkan bagi anak kita, sudah jelas bahwa kita menginginkan anak-anak kita untuk mampu menilai apa yang benar, sangat peduli tentang apa yang benar, dan kemudian melakukan apa yang mereka yakini itu benar-meskipun berhadapan dengan godaan dari dalam dan tekanan dari luar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter adalah fondasi yang harus ditanamkan melalui pembelajaran di sekolah. Hal ini penting karena sekolah berperan dalam pembentukan nilai-nilai selain peran dari keluarga.

Pada abad XXI ini, banyak orang semakin menyadari bahwa sekedar pengetahuan (*knowing of knowledge*) terbukti tidak cukup untuk dapat berhasil menghadapi hidup dan kehidupan yang semakin kompleks,

semakin cair, dan berubah dengan cepat. Untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran sepanjang hayat dan mengoptimalkan potensi keberhasilan, pada abad XXI ini telah diterima secara luas gagasan untuk mengembangkan kemampuan personal generasi muda, serta membangun kecakapan mereka dalam berpikir efektif sebagai bagian dari edukasi secara utuh (Warsono dan Haryanto, 2012:1 sebagaimana dikutip Pujiati, 2013:2).

Pujiati (2013) dalam hasil risetnya menegaskan bahwa: “Keterampilan berpikir kritis berkembang seiring waktu dalam proses belajar. Pendidik tidak hanya sekedar *transfer of knowledge* saja, melainkan mengintegrasikan pembelajaran berpikir kritis dalam setiap tugasnya sebagai pendidik.” Diperkuat juga oleh pendapat Kember (1997) dalam Sudaryanto menyatakan bahwa kurangnya pemahaman pengajar tentang berpikir kritis menyebabkan adanya kecenderungan untuk tidak mengajarkan atau melakukan penilaian keterampilan berpikir pada siswa. Seringkali pengajaran berpikir kritis diartikan sebagai problem solving, meskipun kemampuan memecahkan masalah merupakan sebagian dari kemampuan berpikir kritis.

Jones (2007) dalam artikelnya *Multiplicities or manna from heaven? Critical thinking and the disciplinary context* menuliskan bahwa:

The clear differences between the ways critical thinking is conceptualised and taught in history and economics suggest that the epistemic culture of the two disciplines influences the ways in which critical thinking is understood. The findings

suggest that while critical thinking is a skill of central importance in higher education, the meanings attached to it may be somewhat fluid. The findings are consistent across both institutions, which seems to indicate that this has more to do with disciplinary than institutional culture. Further, the way knowledge itself is conceptualised, sought and validated in the two disciplines appears to shape the ways in which critical thinking is understood.

Tulisan tersebut mengeksplorasi hubungan antara budaya epistemis dan konsepsi akademis generik keterampilan berpikir kritis. Meskipun keterampilan generik dianggap sebagai sangat penting dalam pendidikan tinggi, telah ada sedikit pemeriksaan ke dalam cara-cara di mana budaya masing-masing disiplin pengetahuan tertentu mempengaruhi konsepsi staf akademik tentang keterampilan generik. Jadi konsepsi budaya epistemis disiplin tampaknya berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis. Hal ini memiliki implikasi yang luas baik di tingkat universitas maupun masyarakat.

Critical thinking skills sangat penting ditransformasikan kepada peserta didik, mengingat saat ini banyak hal yang sangat memprihatinkan terkait dengan sikap dan moral serta perilaku masyarakat di tengah-tengah dengung modernisasi dan globalisasi masih banyak ditemui hal-hal yang tidak semestinya dilakukan sebagai bangsa yang terdidik. *Critical thinking skills* menjawab hal ini, IPS sarat nilai, bermuatan nilai, jadi dalam pembelajaran tidak hanya sekedar mengejar nilai, tapi implementasi nilai-nilai agar bangsa kita benar-

benar diakui sebagai bangsa yang bermartabat dan bernilai.

SIMPULAN

Keterampilan berpikir kritis di era globalisasi sangat esensial yang berguna untuk seseorang agar dapat survive dalam kehidupan di era global dan mampu mengambil keputusan dengan tepat. Keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) diperlukan dalam kehidupan, sehingga hal ini perlu ditanamkan dalam pembelajaran. Selama ini terjadi di sekolah, pendidik hanya menekankan pada konten/materi semata. Sementara itu aspek lain sering diabaikan, termasuk *critical skills*. Menghadapi kehidupan saat ini yang senantiasa dinamis oleh perkembangan IPTEK sangatlah tidak mungkin membekali peserta didik hanya dengan aspek konten saja. Peserta didik harus mampu survive dan sukses dalam menjalani hidupnya di masyarakat yang penuh dengan tantangan. Untuk mengatasi hal ini diperlukan salah satunya melalui *critical thinking skills*. Melalui *critical thinking skills*, peserta didik ditekankan untuk dapat kritis dalam segala hal. Melalui *critical thinking skills* ini peserta didik mampu menyeleksi sesuatu yang berguna atau tidak bagi diri, keluarga, masyarakat dan bangsa di era globalisasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, A. 2007. *Memahami Berpikir Kritis*. (Online), (<http://www.pendidikannetwork.com>).
- Delors, J. et al. 1996. *Learning the Treasure Within, Education for the 21th Century*. New York: UNESCO.

- Dante, N. 2009. *Perspektif dan Pendidikan Menghadapi Tantangan Global*. Online. Tersedia: <http://nyomandantes.wordpress.com/2009/09/30/perspektif-dan-kebijakan-pendidikanmenghadapi-tantangan-global/>
- Gaffar, M. 2009. *Handout Perkuliahan Pendidikan Global dan Komparatif*.
- Giddens, A. 1990. *The Consequences of Modernity*. Stanford University Press.
- Costa, A. L. 1985. *The Prinsipal's Role In Enhancing Thinking Skill*. Dalam Costa A. L.(ed) *Developing Mind: A Resource Book for Teaching Thinking*. ASCD. Alexandria
- Dewey, J. 1998. *How We Think*. Boston New York: Houghton Mifflin Company.
- Ennis, R. 1996. *Critical Thinking*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Fisher, A. 2001. *Critical Thinking An Introduction*. Cambridge: University Press.
- Jones, A. 2007. Multiplicities or manna from heaven? Critical thinking and the disciplinary context. *Australian Journal of Education*. 51.1 (April 2007): p84(20). (9759 words)). www.infotrac.galegroup.com/itweb/GaleArtsHumanitiesandEducationStandardPackage.
- Lickona, T. 2012. *Educating for Character. Mendidik Untuk Membentuk Karakter. Bagaimana Sekolah dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Tanggungjawab*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Marsh, C. 2008. *Studies of Society. Exploring The Teaching Possibilities*. 5th Edition. Pearson Education Australia.
- Paul, R., Fisher, A. and Nosich, G. 1993. *Workshop on Critical Thinking Strategies*. Foundation for Critical Thinking. Sonoma State University, CA.
- Pujiati. 2013. *Pengaruh Kualitas Pembelajaran, Iklim Akademik, Konsep Diri dan Kompetensi Akuntansi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa (Studi pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi di beberapa LPTK di Provinsi Lampung)*. Disertasi S-3 PIPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tuanakotta, T. M. 2011. *Berpikir Kritis dalam Auditing*. Jakarta: Salemba Empat.
- Muhfahroyin. 2009. *Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis*. [Online]. Tersedia: <http://muhfahroyin.blogspot.com/2009/01/berpikir-kritis.html>.
- Rosyidi, I. *Bagaimana Berpikir Kritis*. (Online), (http://id.shvoong.com/humanities/h_philosophy/1803525-bagaimana-berfikir-kritis/).
- Somantri, M. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Starkey, L. 2009. *Critical Thinking Skills Success. Tes Kemampuan Berpikir Kritis*. Yogyakarta: Bookmarks.

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, Keterampilan berpikir tingkat tinggi, Pemahaman

PENDAHULUAN

Pada abad ke 21 saat ini kurikulum yang dikembangkan dalam pembelajaran telah mengalami pergeseran dari kecenderungan yang menuntut penguasaan konsep siswa saja ke tingkatan yang lebih tinggi. Pembelajaran pada abad 21 telah mengalami perkembangan dimana salah satu keterampilan yang perlu dikuasai adalah berpikir tingkat tinggi (Kalelioglu & Gulbahar, 2014).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu proses berpikir yang dimiliki oleh peserta didik dalam level kognitif yang lebih

tinggi (Saputra, 2016). Keterampilan berpikir tingkat tinggi ini meliputi di dalamnya kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan. Menurut King, keterampilan berpikir tingkat tinggi termasuk di dalamnya berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi akan dapat mengemukakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan permasalahan yang ada, serta

memahami hal-hal yang rumit menjadi lebih sederhana (Widodo, 2013). Keterampilan berpikir tingkat tinggi akan terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah tersimpan di dalam ingatannya dan mengaitkannya dan/atau menata ulang serta mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau menemukan suatu penyelesaian dari suatu keadaan yang sulit dipecahkan (Kurniati, 2014).

Tujuan utama dari keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (Saputra, 2016).

Bloom membagi domain kognitif menjadi enam level berpikir yaitu, (1) *knowledge* atau pengetahuan tentang mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, (2) *comprehension* atau memahami makna dari materi, (3) *application*, menggunakan pengetahuan pada situasi baru dan situasi yang belum pernah dialami sebelumnya atau menerapkan aturan atau prinsip-prinsip, (4) *analysis*, mengidentifikasi dan memahami bagian-bagian materi atau keseluruhan materi, (5) *synthesis*, menggabungkan elemen untuk membentuk keseluruhan yang baru, dan (6) *evaluation*, memeriksa atau menilai secara hati-hati berdasarkan beberapa kriteria.

Revisi taksonomi *Bloom* yang dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl lebih berfokus pada

bagaimana domain kognitif lebih hidup dan aplikatif bagi pendidik dan praktik pembelajaran yang diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengolah dan merumuskan tujuan pembelajaran dan strategi penilaian yang efisien. Ketiga konsep di atas yang menjadi dasar keterampilan berpikir tingkat tinggi merujuk pada aktivitas menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta pengetahuan yang disesuaikan dengan konseptual, prosedural dan metakognitif. Menurut Krathwohl (2002) dalam *A revision of Bloom's Taxonomy*, menyatakan bahwa indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi menganalisis (C4) yaitu kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep secara utuh, mengevaluasi (C5) yaitu kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu, dan mencipta (C6) yaitu kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan luas, atau membuat sesuatu yang orisinal.

Kegiatan membaca dapat merangsang kemampuan berpikir seseorang, dimana membaca untuk membangun pemahaman dari bacaan merupakan salah satu landasan untuk berpikir tingkat tinggi, (Costa, 1985). Membaca dapat meningkatkan wawasan berpikir dan memperluas pengetahuan. Semakin banyak membaca, akan semakin banyak pula informasi yang dimiliki karena membaca merupakan suatu kegiatan yang kompleks yang didalamnya terlibat berbagai aspek keterampilan yang menuntut adanya suatu pemahaman untuk memperoleh pesan dan informasi dari sebuah teks (Basuki, 2011). Melalui kegiatan

membaca, maka akan diperoleh beberapa keuntungan, yaitu peserta didik akan lebih terlatih dalam hal berpikir tingkat tinggi dan minat membaca peserta didik akan meningkat. Minat membaca merupakan salah faktor penting karena dapat mempengaruhi hasil belajar (Larson, 2004).

Salah satu jenis kegiatan membaca yang sedang populer saat ini adalah kegiatan membaca pemahaman. Membaca pemahaman merupakan perpaduan antara kemampuan visual dan kemampuan kognitif untuk menemukan informasi dan memahami informasi yang terkandung dalam sebuah teks bacaan (Abidin, 2010). Kemampuan visual berguna untuk menelusuri simbol-simbol tertulis, sedangkan kemampuan kognitif berguna untuk menangkap makna yang terkandung pada simbol-simbol tersebut.

Johnson dan Zabucky (2011) berpendapat bahwa kemampuan membaca pemahaman membutuhkan keterampilan beragam dan saling berhubungan agar pembaca secara akurat memproses dan memahami informasi saat membaca teks. Keterampilan yang terlibat dalam kemampuan membaca pemahaman yaitu fokus pada informasi yang relevan dan penting dari teks dan membuat hubungan antara informasi dan pengetahuan yang baru didapat dengan informasi dan pengetahuan sebelumnya.

Kemampuan membaca tidak hanya dilihat dari kecepatan membacanya tetapi juga dari pemahaman isi yang pembaca dapatkan (Zuchdi, 2008), sedangkan yang dimaksud dengan kemampuan membaca adalah kecepatan membaca dan pemahaman isi. Hal tersebut diperlukan agar tidak terjadi

pemerolehan informasi yang tidak sesuai dengan teks bacaan.

Membaca pemahaman perlu mendapat perhatian khusus. Nurgiantoro (2010) mengungkapkan bahwa membaca pemahaman tampaknya yang paling penting dan karenanya harus mendapat perhatian khusus. Perhatian khusus tersebut diberikan karena dalam kegiatan membaca pemahaman, pembaca dituntut untuk benar-benar memahami informasi dan memperoleh makna yang tepat dalam bacaan.

Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik diharapkan akan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi yang baik pula. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian mengenai hubungan antara kemampuan membaca pemahaman dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan teknik analisis korelasi. Penelitian ini diadakan di tiga SMP di wilayah Jakarta Timur pada tahun ajaran 2017/2018 dengan menggunakan 189 sampel. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman digunakan soal UKBI tahun 2009. Sedangkan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi digunakan soal keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dikembangkan oleh Kamalia (2011).

Skor mentah dikonversi ke dalam skala 100, dan rata-ratanya dikategorikan ke dalam predikat yang mengikuti aturan Purwanto (2008) sebagai berikut:

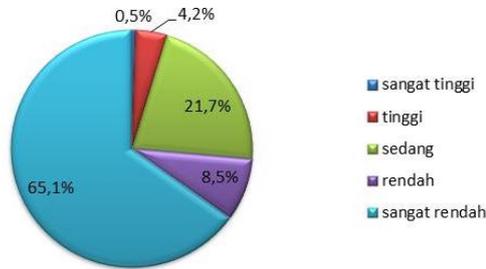
86 – 100 = Sangat Baik
76 – 85 = Baik

- 60 – 75 = Cukup
- 55 – 59 = Rendah
- ≤ 54 = Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

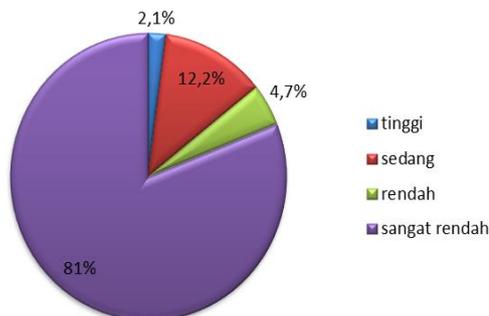
Hasil

Berdasarkan hasil penelitian pada kemampuan membaca pemahaman diketahui bahwa mayoritas siswa memiliki skor kemampuan membaca pemahaman dengan kategori sangat rendah dengan jumlah 123 siswa (65,1%) dan yang paling sedikit terdapat pada kategori sangat tinggi dengan 1 siswa (0,5%).



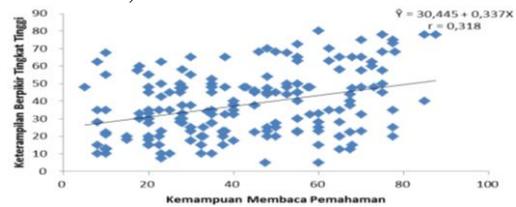
Gambar 1. Distrubusi Frekuensi Kategori Kemampuan Membaca Pemahaman

Berdasarkan hasil penelitian pada keterampilan berpikir tingkat tinggi diketahui bahwa mayoritas siswa memiliki skor keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan kategori sangat rendah dengan jumlah 153 siswa (81%) dan dan tidak ada yang terdapat pada kategori sangat tinggi seperti yang ditunjuk pada Gambar 1.



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Kategori Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan kemampuan membaca pemahaman, dengan nilai koefisien korelasi yang sebesar 0,318.



Gambar 3. Hubungan Linieritas antara Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dengan Kemampuan Membaca Pemahaman

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi bernilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai kemampuan membaca pemahaman, maka keterampilan berpikir tingkat tinggi pun akan semakin meningkat, begitupun sebaliknya, semakin rendah nilai kemampuan membaca pemahaman, maka keterampilan berpikir tingkat tinggi pun akan semakin menurun. Hal ini didukung teori yang dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan membaca dapat merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi (Costa, 1985). Dengan demikian, kemampuan membaca pemahaman yang baik akan menyebabkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang baik pula karena kegiatan membaca pemahaman secara alami merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Saat dilakukan proses membaca, peserta didik dituntut untuk dapat

menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Oliveras, Marquez dan Sanmarti, 2013). Nilai kemampuan membaca yang tinggi dapat disebabkan oleh minat membaca siswa yang tinggi. Jika minat membaca meningkat, keterampilan berpikir tingkat tinggi pun meningkat karena ketertarikan membaca akan mengakibatkan hasil belajar yang lebih baik (Howard, 2011).

Rendahnya minat membaca peserta didik dapat berdampak terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kegiatan membaca pemahaman pada pembelajaran hanya dilakukan pada beberapa pelajaran saja termasuk IPA, sedangkan pada pelajaran lainnya, pembelajaran cenderung melaksanakan pembelajaran repositori atau model lain yang kurang membiasakan siswa membaca. Beragamnya model pembelajaran yang digunakan guru merupakan faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir tingkat tinggi selain membaca. Senada dengan Chukwuyenum (2013) yang mengungkapkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi dipengaruhi oleh seluruh aspek yang terintegrasi dalam kurikulum.

Berpikir tingkat tinggi merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Dengan demikian kegiatan membaca pemahaman sangat penting untuk membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Dengan membangun budaya membaca dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, karena peserta didik

akan dihadapkan pada beberapa permasalahan yang mereka temukan setelah mereka membaca dan menyimak sebuah cerita atau informasi. Permasalahan yang peserta didik temukan, secara otomatis akan menimbulkan berbagai analisis permasalahan sehingga membentuk karakter peserta didik yang kritis.

Berdasarkan data statistik yang diperoleh dari UNESCO pada tahun 2012 menyebutkan indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya dari 1.000 penduduk, hanya satu warga yang tertarik untuk membaca. Menurut indeks pembangunan pendidikan UNESCO ini, Indonesia berada di nomor 69 dari 127 negara. Keprihatinan kita makin bertambah jika melihat data UNDP yang menyebutkan angka melek huruf orang dewasa di Indonesia hanya 65,5 persen.

Kemampuan membaca dipengaruhi faktor-faktor yang berasal dari dalam diri dan di luar pembaca. Hal tersebut diungkapkan oleh Johnson dan Pearson (dalam Zuchdi, 2008). Faktor-faktor yang ada dalam diri pembaca meliputi kemampuan linguistik (kebahasaan), minat (seberapa besar kepedulian pembaca terhadap tugas membaca atau perasaan umum mengenai membaca dan sekolah), dan kumpulan kemampuan membaca (seberapa baik pembaca dapat membaca).

Faktor-faktor di luar pembaca dibedakan menjadi dua kategori, yaitu unsur bacaan dan lingkungan pembaca. Unsur-unsur pada bacaan meliputi kebahasaan teks (kesulitan bahan bacaan) dan organisasi teks (jenis pertolongan yang tersedia berupa bab dan subbab, susunan tulisan, dsb). Kualitas lingkungan membaca meliputi faktor-faktor: persiapan guru sebelum, pada saat, atau setelah

pelajaran membaca guna menolong peserta didik memahami teks, cara peserta didik menanggapi tugas; dan suasana umum penyelesaian tugas (hambatan, dorongan, dsb.). Kualitas lingkungan merambah pada segi personal atau individu. Semua fakta ini tidak saling terpisah, tetapi saling berhubungan.

Nilai koefisien korelasi diperoleh sebesar 0,318, hal ini menunjukkan hubungan keduanya termasuk dalam kategori rendah. Artinya, hubungan antara kemampuan membaca pemahaman dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak terlalu kuat. Dimungkinkan terdapat faktor lain yang memiliki hubungan yang kuat dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Menurut Reudenbush *et al.*, (1993), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Pertama adalah perbedaan tingkat pengetahuan dan keterampilan mengajar di antara guru. Semakin berpendidikan tinggi dan berpengalaman seseorang guru akan memberikan pengaruh dalam mengajarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi kepada peserta didik. Guru yang telah lebih banyak memahami isu-isu pedagogik serta ahli dalam bidang tersebut akan memberika proses pembelajaran dengan menjadikan keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai tujuan pengajaran serta akan diajarkan dengan frekuensi yang lebih banyak dibandingkan dengan guru yang lebih kurang pengetahuan dan keterampilannya dalam mengajar.

Kedua adalah adalah pengaruh lingkungan. Seperti contoh aturan birokrasi tempat guru mengajar yang bertujuan terlalu membiasakan pekerjaan yang dilakukan oleh guru akan menurunkan semangat guru

untuk mengajarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai tujuan pengajaran kepada siswa. Sehingga, dengan kata lain guru hanya dibiarkan menggunakan model/metode lama dalam mengajar.

Mengimplementasikan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam kelas bukanlah hal yang mudah, tentunya harus ada usaha yang maksimal dalam mewujudkannya. Guru dalam kelas memiliki peran penting dalam mengatur dan memotivasi peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi. Menurut Conklin & Manfro (2010), terdapat beberapa motivasi yang dapat dilakukan guru di kelas. Pertama adalah membuka pelajaran dengan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk mengawali diskusi dan debat. Kedua adalah, mengakhiri pelajaran dengan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada keterampilan berpikir tingkat tinggi yang digunakan sebagai alat penilaian.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, terdapat hubungan positif antara kemampuan membaca pemahaman dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan membaca pemahaman akan menghasilkan peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.

Saran

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya adalah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk melakukan penelitian sejenis baik

dalam mengembangkan instrumen untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, maupun menganalisa faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman dan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. 2010. *Strategi Membaca: Teori dan Pembelajarannya*. Bandung: Rizqi Press.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basuki, I. A. 2011. Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Berdasarkan Tes Internasional Dan Tes Lokal. *Bahasa dan Seni UM*, 39(2): 202-212.
- Chukwuyenum, A. N. (2013). Impact of Criticl Thinking On Performance In Mathematics Among Senior Secondary School Students In Lagos State. *IOSR – Journal of Research & Methode in Education (IOSR-JRME)*, 3(5): 18- 25.
- Costa, A. L. 1985. *Developing minds, a resource book for teaching thinking*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Howard, V. (2011). The Importance Of Pleasure Reading In The Lives Of Young Teens: Self-Identification, Self-Construction And Self-Awareness. *Journal of Librarianship and Information Science*, 43(1): 46-55.
- Johnson, B.E. & Zabrucky, K.M. (2011). Improving Middle And High School Students' Comprehension Of Science Texts. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 4(1): 19-31.
- Kalelioglu, F. & Gulbahar, Y. 2014. The Effect Of Instructional Techniques On Critical Thinking And Critical Thinking Disposition In Online Discussion. *Education Technology & Society*, 17(1): 248-258.
- Krathwohl, D. R. 2002. A Revision Of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4): 212-218.
- Kurniati, D. 2016. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP Di Kabupaten Jember Dalam Menyelesaikan Soal Berstandar PISA. *Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2): 142-155.
- Larson, L. M., dkk. 2014. Predicting Science Achievement In India: Role Of Gender, Selfefficacy, Interest And Effort. *Journal of Career Assessment*, 22 (1): 89-101.
- Oliveras, B., Marquez, C. & Sanmarti, N. 2013. The Use Of Newspaper Articles As A Tool To Develop Critical Thinking In Science Classes. *Routledge Taylor & Francis Group: International Journal of Science Education*, 35(6): 885-905.
- Nurgiyantoro, B. 2012. *Peskoran Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Reudenbush, S. W., Rowan, B., dan Cheong. Y. F. 1993. Higher Order Thinking Instructinal Goals In Secondary Schools: Class, Teacher, And School Influences. *Amaerican educational Research Journal*, 30(3): 523-553.
- Saputra, H. 2016. *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan*

- HOTS (High Order Thinking Skills)*. Bandung: SMILE's Publishing.
- Widodo, T & Kadarwati, S. 2013. High Order Thinking Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berorientasi Pembentukan Karakter Siswa. *Cakrawala Pendidikan* 32(1): 161-171.
- Zuchdi, D. 2008. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Yogyakarta: UNY Press.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan telah memasuki era revolusi industri 4.0, era ini menuntut pendidikan untuk sinergi dengan perkembangan teknologi. Hal serupa seperti yang disampaikan ristekdikti (2018) bahwa perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Perubahan yang cepat ini memberikan banyak dampak kepada peserta didik salah satunya adalah segala sesuatu yang berbasis android. Hal ini didukung dengan data yang diberikan tekno Kompas (2018) bahwa sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet.

Perkembangan pendidikan yang menuntut percepatan ini memerlukan perkembangan khususnya teknologi

pendidikan. Namun, penelitian dan pengembangan perangkat lunak pendidikan untuk penggunaan dalam proses belajar mengajar masih dalam masa pertumbuhan (Masood:2014). Hal ini tentu perlu diatasi dengan pembuatan media pembelajaran berbasis perangkat lunak atau teknologi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi memerlukan usaha yang cukup serius selain mengembangkan design aplikasi juga pada kontennya. Ruseffendi (1998: 129) menyatakan bahwa “Siswa dalam belajar harus banyak mengerjakan latihan-latihan, semakin banyak dan sering serta bekerja keras dalam mengerjakan latihan-latihan maka akan semakin baik hasil dalam belajarnya”. Pengembangan media berbasis teknologi yang bisa memberikan latihan-latihan pada

siswa dapat menjadi solusi bagi peserta didik.

Aplikasi *android* dapat fleksibel karena bisa dilakukan kapan saja, dimana saja dan dalam berbagai kondisi martono (2014). Aplikasi ini memungkinkan siswa melakukan latihan-latihan yang dapat memberikan hasil yang baik pada pembelajarannya. Salah satu bentuk aplikasi matematika yang menarik adalah *mathematics edutainment*, sebuah aplikasi matematika yang berisi *edukasi* dan *entertainment* Siew Pei Hwa (2009). Sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang mengedukasi dan menarik.

Studi ini mengembangkan sebuah aplikasi *mathematics edutainment* berbasis *android* yang diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya secara efektif. Aplikasi dibuat dalam materi bilangan bulat dalam bentuk *game* latihan berulang. Sehingga penelitian ini dapat menghasilkan aplikasi ini yang dapat efektif digunakan dalam pembelajaran matematika siswa.

Ahmar dan Rahman (2017) yang mengembangkan materi pengajaran dengan *android*. Hasil angket respon siswa dalam tes terbatas menunjukkan bahwa rata-rata 90,32% dari siswa mengatakan bahwa mereka merasa lebih cepat dan memahami materi dan latihan praktis saat menggunakan *Android* berbasis bahan ajar dan 100% siswa merasa lebih siap menghadapi materi pelajaran. Dengan demikian, itu bisa terjadi menyimpulkan bahwa bahan ajar untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan siswa dengan motivasi untuk belajar.

Waryanto dan Setyaningrum (2017) yang mengembangkan *mathematic edutainment* berbasis *android*. Dimana *game* yang

dikembangkan dapat unggul dalam 3 aspek yaitu desain intruksional, komunikasi audio visual dan desain operasional. Sehingga media dapat menjadi media yang menarik dan memberi pengaruh minat siswa dan kemampuan pemahaman konsep siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Purbasari (2013) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dimensi tiga. uji kelayakan media 96,43% untuk ahli media, 89,28% untuk ahli materi, 81,52% untuk praktisi lapangan, dan 83,49% untuk sasaran pengguna. Oleh karena itu, aplikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi dimensi tiga.

Astra (2015) mengembangkan aplikasi *android* dalam bentuk simulasi Lab sebagai media pembelajaran untuk siswa SMA. Kelayakan media pada semua indikator adalah 83,13% dari ahli media, 87,5% dari ahli konsep, 83,13% dari tes empiris guru, dan 78,51% dari tes siswa.

Edutainment refers to using entertainment in conjunction with education (styaningrum & waryanto : 2018). Permainan dan hiburan dikaitkan dengan pendidikan. Bukan lagi pendidikan yang menghibur tapi permainan yang mendidik. Permainan dapat lebih merangsang siswa sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Karena dalam permainan ini semua bagian otak ikut berperan.

Siew Pei Hwa (2009) mengatakan bahwa pendidikan dan hiburan adalah kata kunci saat ini dalam *e-learning* masyarakat. Istilah terkenal seperti pembelajaran berbasis *game*, pembelajaran berbasis permainan digital atau *edutainment*

adalah frasa populer. Teknologi diimplementasikan dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan permainan komputer. Artinya nilai permainan komputer selain hanya sebuah permainan semakin memperhitungkan. Pembelajaran berbasis permainan digital muncul sebagai model *e-learning* dinamis yang baru (Squire: 2005). Banyak alasan mendukung *e-learning* berbasis permainan. Terutama orang biasanya merasa bosan kepada pembelajaran tradisional. Sementara *e-learning*, memberikan permainan yang selalu dapat menimbulkan motivasi dan memberikan pengalaman yang berbeda. Banyak orang percaya bahwa permainan edukasional efektif karena mereka memotivasi anak untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran sebagai bagian dari bermain *game*. *Edutainment*, pendekatan non-tradisional, telah terbukti membantu perkembangan keterampilan abad 21 lainnya.

Miarso (2004) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, "doing the right things". Menurut Agung Wicaksono (2009) bahwa "efektivitas berarti ketercapaian atau keberhasilan suatu tujuan sesuai dengan rencana dan kebutuhan yang diperlukan, baik dalam penggunaan data, sarana maupun waktunya".

Efektif dapat dikatakan jika mencapai sebuah tujuan. Aplikasi digunakan dalam pembelajaran maka efektifnya jika mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran di kelas dikatakan berhasil jika telah memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal. Maka aplikasi bisa dikatakan

efektif jika siswa telah memenuhi standar ketuntasan minimal.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa *mathematics edutainment* atau aplikasi berbasis *android* pada materi bilangan bulat yang dirancang dan dibuat menggunakan aplikasi *Contrusct 2*. Aplikasi kemudian diujicobakan pada sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 2 Pesawaran. Dengan menggunakan *purposive random sampling* diambil kelas VII 1 sebagai sampel penelitian. Data pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang didapatkan dari instrumen tes hasil belajar siswa. Langkah-langkah penelitian pengembangan menggunakan metode R&D dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Langkah-langkah penelitian

No	Langkah	Keterangan
1	Pengumpulan data (studi kasus dan pustaka)	Data dari sampel SMP N 2 Pesawaran & penelitian lain
2	Perancangan aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Design aplikasi = design alur permainan, icon, tema, penrograman • Design konten = design isi dari aplikasi terkait materi, alur konsep dsb
3	Pengembangan aplikasi	Dikembangkan dengan menggabungkan dua design
4	Produk Sementara	Produk tahap 1
5	Validasi I	Divalidasi oleh ahli media 2 orang dan ahli konten 1 orang, - Ahli media : Saniati, M.T. dan Ajeng Savitri Puspaningrum, M.Kom - Ahli konten : Hendy Windya Septa, M.Pd.
6	Revisi I	- Ahli media : jawaban salah diperhitungkan, ada kondisi dimana pilihan tidak bisa masuk, ada kondisi pilihan masuk secara bersamaan - Ahli konten : menambahkan materi, menambahkan item soal, membuat level soal
7	Validasi II	Kondisi baik
8	Revisi II	Sudah jelas
9	Uji coba aplikasi	- Instrumen tes diuji validitas oleh ahli konten Hendy Windya Septa, M.Pd. Uji reliabilitas dilakukan pada kelas dalam populasi di luar sampel. Hasil uji reliabilitasnya adalah 0,78 atau instrumen soal reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan pengembangan sebuah produk *mathematics edutainment* yang diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam proses pembuatannya peneliti memulai dengan merancang sebuah aplikasi yang sesuai dengan

kompetensi dasar yang harus dicapai siswa. Dalam hal ini materi yang diambil adalah operasi bilangan bulat. Operasi bilangan bulat meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Proses pembelajaran dari aplikasi ini adalah materi singkat dan latihan yang disajikan dalam bentuk *game*. Untuk melihat proses perancangan secara jelas dapat dilihat pada Grafik 1.



Grafik 1. Alur Perancangan Media

Pembuatan media dilakukan dengan membuat *game design document* terlebih dahulu kemudian menggabungkan dalam program *Construct 2* sehingga menjadi sebuah aplikasi android.

Aplikasi diujicobakan pada siswa SMP Negeri 2 Pesawaran sebanyak 30 orang siswa. Hasil ujicoba menunjukkan rata-rata hasil belajar adalah 89 dengan standar deviasi 13,98. Standar kkm yang ditetapkan sekolah adalah 71. Dari hasil uji coba didapat 90% siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi *bilbul* dapat efektif digunakan pada pembelajaran matematika.

Mathematics edutainment adalah media pembelajaran matematika yang menarik dan edukatif. Dalam penelitian ini, diaplikasikan dalam sebuah aplikasi berbasis android yang dapat digenggam oleh siswa. Dalam pelaksanaannya siswa antusias dengan

aplikasi ini, design yang menarik dan penggunaan yang fleksibel menjadi alasannya. Dalam aplikasinya ada 6 orang siswa yang menyelesaikan permainan mencapai *full level*. Peneliti tidak mengalami kesulitan dalam memberikan aplikasi melalui *WhatsApp*, kemudian meminta siswa *download* di rumah sampai pada menggunakan aplikasi. Secara umum, semua proses dapat dilakukan siswa secara mandiri.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah telah dihasilkan sebuah aplikasi *Mathematics Edutainment* yang efektif digunakan dalam mata pelajaran matematika khususnya materi operasi bilangan bulat.

Saran yang dapat penulis sampaikan adalah pembaca dapat menggunakan aplikasi dalam pembelajaran matematika dan peneliti lain dapat mengembangkan lebih banyak aplikasi *mathematics edutainment* yang dapat membantu siswa dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmar, A.S., dan Rahman, A. 2017. Development of Teaching Material Using an Android. *Global Journal of Engineering Education*, 19(1).
- Astra, M., Nashey, H., dan Nugraha, Ad. 2015. Development Of An Android Application In The Form Of A Simulation Lab As Learning Media for Senior High School Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 11.
- Martono, KT., dan Nurhayati, O. 2014. Implementation of Android Based Mobile Application as a Flexible Learning Media.

- Internasional Journal of Computer and Issues*, 11(3).
- Masood, Z., dan Hoda, R. 2014. *Math Tutor: An Interactive Android-Based Numeracy Application for Primary Education*. Proceedings of the Fifteenth Australasian User Interface (AUIC2014). New Zealand: Auckland.
- Miarso, Y. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004
- Wicaksono, A. 2009. *Efektivitas Pembelajaran*
- Pei, S. 2009. *Create An Edutainment Learning Environment For Mathematics Learning In Primary School*. Proceedings of the 2nd International Conference of Teaching and Learning (ICTL 2009). Malaysia: INTI University College.
- Purbasari, Rohmi, J., Kahfi, M. Shohibul., dan Yunus, Mahmuddin. 2013. *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa Kelas X*. Malang: UM.
- Ruseffendi. 1998. *Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika*. Bandung: Tarsito.
- Setyaningrum, W. dan Waryanto, N.H. 2017. Developing Mathematics Edutainment Media Android based on Students' Understanding and Interest: a Teacher review. *International Conference on Mathematics, Science and Education 2017 (ICSME2017)*. IOP Conf. Series: *Journal of Physics*.
- Squire, K. 2005. *Game-based learning: Present and future state of the field*. Madison, WI: University of Wisconsin-Madison Press

**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,

Abstract:*The Effect of Remedial Learning with Active Learning Strategy The Power Of Two Towards The Learning Result. The problem in this research was the lowest learning result of mathematics on 5th grade students at SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung. This research has purpose to find effect out of remedial learning with active learning strategy The Power of Two towards the learning result of mathematics on students. This research method used was quasi experimental, with post-test design. The population of this research were all of 5th grade students of SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung and the sample of this research was 5th A grade used Purposive Sampling technique based on the lowest daily math test scores. Data collection technique used documentation and test. The data analysis technique used the t test. Based on the results of this research, it was concluded that there is an effect remedial learning with active learning strategy The Power of Two towards the learning result of mathematics on students.*

Keywords:*learning result, mathematics, the power of two*

Abstrak:**Pengaruh Pembelajaran Remedial dengan Strategi Pembelajaran Aktif *The Power of Two* Terhadap Hasil BelajarR.** 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 dokumentasi dan 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*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya mendorong peserta didik untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang diperlukan oleh peserta didik. Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum 2013 yang dinilai sangat penting karena tidak hanya berperan untuk memenuhi kebutuhan praktis dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, tetapi yang lebih penting berperan dalam pengembangan kemampuan berfikir. Menurut Suhendri dalam Ningrum (2014: 164) matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep, dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran matematika sekolah dasar dalam kurikulum 2013 untuk kelas rendah (kelas I, II dan III) masih menyatu dalam tematik pembelajaran terpadu kurikulum 2013, sedangkan untuk kelas tinggi (kelas IV, V dan VI) mata pelajaran matematika sudah terpisah dari tematik pembelajaran terpadu kurikulum 2013.

Menurut Nurhasanah dalam Ariani dan Ary Kiswanto (2018: 26) pembelajaran matematika merupakan salah satu cara untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir secara sistematis. Melihat pentingnya matematika bagi peserta didik maka kesulitan belajar yang dihadapi anak sebaiknya dideteksi sejak dini.

Kesulitan belajar matematika ini akan mulai terlihat sejak peserta didik duduk di bangku sekolah dasar. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika peserta didik seperti minat dan motivasi yang kurang dalam matematika, pembelajaran yang kurang tepat dalam mengajarkan matematika, dan kurangnya dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar dalam pelajaran matematika bagi peserta didik yang dikarenakan kurang pemahamannya orang tua dan lingkungan terhadap matematika. Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk lebih memfokuskan melakukan penelitian mengenai hasil belajar matematika peserta didik kelas V.

Hasil penelitian pendahuluan di SD Negeri 1 Segala Mider Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung untuk melihat karakteristik populasi yang akan dipilih berdasarkan hasil belajar ulangan harian matematika terendah peserta didik kelas V. Berdasarkan penelitian pendahuluan, penulis dapat mengetahui hasil belajar ulangan harian matematika peserta didik kelas V dari 1 Gugus Sekolah Dasar yang telah menerapkan Kurikulum 2013 diantaranya SD Negeri 1 Segala Mider

Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung. Sekolah dasar yang memperoleh hasil belajar matematika tergolong rendah dan belum mencapai ketuntasan belajar terdapat di SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung khususnya peserta didik kelas V A. Hal ini dapat dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 65.

Penelitian memfokuskan melihat hasil belajar ulangan harian matematika terendah berdasarkan kompetensi dasar matematika diantaranya Kompetensi Dasar 3.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda, Kompetensi Dasar 3.2 Menjelaskan dan melakukan per-

kalian dan pembagian pecahan dan desimal, dan Kompetensi Dasar 3.3 Menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu) diperoleh hasil belajar ulangan harian matematika peserta didik kelas V A tergolong rendah pada materi Kompetensi Dasar 3.2. Menjelaskan dan melakukan perkalian dan pembagian pecahan dan desimal.

Data yang diperoleh pada hasil belajar ulangan harian matematika peserta didik kelas V dari kedua sekolah dasar tersebut pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 seperti tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Ulangan Harian Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar se-Kecamatan Tanjung Karang Barat Kurikulum 2013 Kelas V Semester 1 Tahun Ajaran 2017/2018

Nama Sekolah	Kelas / Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai	Jumlah Ketuntasan / %			Keterangan
				KD 3.1	KD 3.2	KD 3.3	
SD Negeri 1 Segala Mider Bandar Lampung	VA / 28	65	≥ 65	18 / 64,3%	16 / 57,1%	17 / 60,7%	TUNTAS
			≤ 64	10 / 35,7%	12 / 42,9%	11 / 39,3%	BELUM TUNTAS
	VB / 30		≥ 65	19 / 63,3%	18 / 60%	17 / 56,7%	TUNTAS
			≤ 64	11 / 36,7%	12 / 40%	13 / 43,3%	BELUM TUNTAS
SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung	VA / 24	65	≥ 65	5 / 20,8%	4 / 16,67%	6 / 25%	TUNTAS
			≤ 64	19 / 79,2%	20 / 83,33%	18 / 75%	BELUM TUNTAS
	VB / 25		≥ 65	9 / 36%	7 / 28%	8 / 32%	TUNTAS
			≤ 64	16 / 64%	18 / 72%	17 / 68%	BELUM TUNTAS

(Sumber: SD Negeri 1 Segala Mider Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung)

Dari 24 orang peserta didik kelas V A, yang mencapai KKM sebanyak 4 orang (16,67 %) sedangkan sebanyak 20 orang (83,33 %) belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar ulangan harian matematika di kelas V A SD Negeri 1 Gedong Air, peserta didik yang tuntas hanya 4 orang (16,67 %) dari 24 orang peserta didik di kelas tersebut disebabkan karena pada proses kegiatan belajar mengajarnya berpusat pada pendidik, pendidik hanya mentransfer ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didik, pendidik kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas dan pendidik belum pernah menggunakan strategi pembelajaran terutama strategi pembelajaran aktif *The Power of Two*, pendidik jarang mengorganisasikan peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok atau berpasangan.

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa peserta didik memperoleh nilai terendah pada ulangan harian Kompetensi Dasar 3.2 Menjelaskan dan melakukan perkalian dan pembagian pecahan dan desimal. Kemudian berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan penulis, penulis telah menanyakan langsung pada para peserta didik kelas VA di SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung mengenai materi pelajaran matematika yang sulit dipahami adalah pada Kompetensi Dasar 3.2. Menjelaskan dan melakukan perkalian dan pembagian pecahan dan desimal, karena peserta didik sulit memahami konsep materi perkalian dan pembagian pecahan dan desimal.

Perkalian dan pembagian pecahan dan desimal tersebut merupakan materi dalam matematika yang harus dapat dipahami oleh peserta didik, apabila tanpa pemahaman yang kuat tentang materi tersebut maka dapat berdampak pada kesulitan yang akan dialami saat mempelajari materi selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut maka penulis lebih memfokuskan pada materi matematika perkalian dan pembagian pecahan dan desimal.

Menurut Prayitno (2009: 406) belajar tuntas merupakan penguasaan peserta didik secara penuh terhadap seluruh bahan pelajaran yang dipelajari. Berdasarkan data hasil ulangan harian matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air masih banyaknya yang belum mencapai KKM, maka salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut supaya dapat mencapai dan memenuhi ketuntasan belajar tersebut adalah pemberian pembelajaran remedial. Menurut Arikunto (2010: 18) pembelajaran remedial adalah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai bahan pelajaran yang diberikan oleh pendidik, dengan maksud mempertinggi tingkat penguasaan terhadap bahan pelajaran tersebut. Menurut Abdurrahman (2009: 12) beberapa alasan pentingnya pembelajaran remedial yaitu: 1) Warga belajar (Peserta Didik), setiap peserta didik mempunyai perbedaan dalam proses belajar. Ada yang berkemampuan tinggi, sedang ada pula yang rendah, sedang-sedang saja, lambat dan cepat. Selain itu, setiap peserta didik mempunyai pengalaman dan latar belakang yang berbeda satu dengan yang lainnya, 2) Pendidik, terhadap peserta didik yang belum berhasil, pendidik ber-

tanggung jawab untuk membantu. 3) Proses belajar, pada dasarnya belajar yang sesungguhnya sebagai sesuatu proses perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Adanya gejala kesulitan belajar merupakan belum adanya perubahan tingkah laku secara keseluruhan.

Oleh sebab itu, dalam melakukan proses pembelajaran pendidik perlu melibatkan peserta didik dalam diskusi dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses mental dan fisik melalui interaksi antara peserta didik, peserta didik dengan pendidik, lingkungan dan sumber belajar lainnya untuk memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan. Oleh karena itu, pendidik sebagai penyelenggara proses pembelajaran perlu mengusahakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat lebih baik dalam pembelajaran matematika. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah di atas adalah menggunakan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two*. Sehingga penelitian ini memberikan pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two*.

Menurut Hosnan (2014: 226) strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* merupakan aktivitas belajar yang digunakan untuk mendorong pembelajaran aktif dan memperkuat arti penting serta sinergi dua orang dengan prinsip bahwa berpikir ber-dua lebih baik daripada berpikir sendiri. Strategi pembelajaran ini dapat mengajak peserta didik untuk menuangkan pikiran dan menghargai pendapat/pikiran orang lain.

Menurut Djamarah dan Aswan (2010: 395) langkah-langkah strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* adalah ajukan satu atau lebih pertanyaan yang menuntut perenungan dan pemikiran, peserta didik diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual, setelah semua peserta didik menjawab dengan lengkap semua pertanyaan, mintalah mereka berpasang-pasangan dan saling bertukar jawaban satu sama lain dan membahasnya, mintalah pasangan-pasangan tersebut membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan, sekaligus memperbaiki jawaban individual mereka, ketika semua pasangan telah menulis jawaban-jawaban baru; dan bandingkan jawaban setiap pasangan di dalam kelas.

Strategi pembelajaran ini dipilih karena memiliki kelebihan, yaitu menurut Djamarah dan Aswan (2010: 396) kelebihan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* adalah peserta didik tidak terlalu tergantung pada pendidik tetapi dapat menambahkan kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkan ide atau gagasan orang lain, membantu anak agar dapat bekerjasama dengan orang lain dan menyadari segala keterbatasannya serta menerima segala kekurangannya, membantu peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya dan meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir. Strategi pembelajaran ini relatif dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, terutama pada pembelajaran matematika. Kegiatan tersebut mengharuskan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran karena peserta

didik akan berkolaborasi dengan temannya (dua orang) untuk memperkuat pemahaman individu masing-masing.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil belajar matematika pada ranah kognitif peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung melalui pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* dalam pembelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan data kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*), desain yang digunakan adalah *post-test design*. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai obyek penelitian.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung beralamat di Jl. Imam Bonjol, Gang. Nangka, Gedong Air, Kecamatan Tanjung Karang Barat, Bandar Lampung. Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan pada 9 februari 2019 dan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak tiga kali pertemuan pada tanggal 2 – 4 Mei 2019.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018 berjumlah 49 peserta didik, dimana kelas V A berjumlah 24 peserta didik dan kelas V

B berjumlah 25 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Peneliti mengambil *purposive sampling* karena berdasarkan nilai ulangan harian matematika rendah.

Sampel dalam penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Gedong Air. Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas V A dengan pertimbangan karena jumlah peserta didik dengan nilai ulangan harian matematika di bawah KKM (65) cukup banyak, yaitu mencapai 20 peserta didik pada Kompetensi Dasar 3.2 Menjelaskan dan melakukan perkalian dan pembagian pecahan dan desimal.

Prosedur Penelitian

Diawali dengan tahap persiapan yaitu peneliti membuat surat penelitian pendahuluan ditujukan untuk 1 Gugus Sekolah Dasar yang telah menerapkan Kurikulum 2013 yaitu SD Negeri 1 Segala Mider Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung supaya peneliti dapat mengetahui hasil belajar ulangan harian matematika peserta didik kelas V. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk melihat karakteristik populasi berdasarkan hasil belajar ulangan harian matematika terendah peserta didik kelas V. Menentukan sampel penelitian berdasarkan hasil belajar ulangan harian matematika terendah peserta didik kelas V. Menentukan materi berdasarkan hasil belajar ulangan harian matematika terendah peserta didik kelas V. Peneliti membuat perangkat pembelajaran. Peneliti meminta pada pendidik kelas V A Ibu Nina Yuli-yanti N., S.Pd. soal ulangan harian

matematika dan nilai ulangan harian matematika terdiri dari 10 soal uraian. Kemudian peneliti menambahkan membuat soal yang berbeda terdiri dari 10 soal uraian. Peneliti menggabungkan soal tersebut sehingga menjadi instrument test terdiri dari 20 soal uraian yang akan diuji cobakan di luar sampel. Peneliti meminta permohonan validitas isi pada pendidik kelas V A Ibu Nina Yuliyanti N., S.Pd. Peneliti melakukan uji coba instrumen 20 soal uraian pada peserta didik kelas V A SD Negeri 1 Segala Mider Bandar Lampung.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan penelitian pada pertemuan pertama peneliti tidak memberikan soal *pre-test* tetapi memfokuskan memberikan pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* matematika. Hal itu dilakukan untuk mengingatkan kembali pada peserta didik mengenai materi KD 3.2 Menjelaskan dan Melakukan Perkalian dan Pembagian Pecahan dan Desimal. Pertemuan kedua peneliti melanjutkan pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* matematika. Pertemuan ketiga peneliti memberikan pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* matematika, Kemudian peneliti memberikan *post-test* yang telah diuji cobakan menjadi 18 soal uraian yang valid pada peserta didik di akhir pembelajaran.

Pada tahap akhir penelitian, peneliti mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil instrumen test. Menarik kesimpulan dari hasil instrumen test. Membuat dan menyusun laporan hasil penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data penulis menggunakan teknik dokumentasi dan tes. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi untuk mendapatkan data nilai peserta didik serta foto-foto pelaksanaan penelitian kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pada penelitian ini untuk mendapatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V A SD Negeri 1 Gedong Air yang kemudian diteliti untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan. Pada penelitian ini, tes yang digunakan berupa tes uraian yang relevan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dibuat. Tes terdiri dari tes akhir (*post-test*). Penulis telah meminta pada pendidik kelas VA SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung soal ulangan harian matematika dan nilai ulangan harian matematika terdiri dari 10 soal uraian. Kemudian peneliti menambahkan membuat soal yang berbeda terdiri dari 10 soal uraian sehingga instrument test terdiri dari 20 soal uraian yang akan diuji cobakan di luar sampel. Setelah dianalisis diperoleh 18 soal uraian yang valid.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus Uji Chi Kuadrat (χ^2) dengan ketentuan apabila $x_{hitung}^2 \leq x_{tabel}^2$ artinya data berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $x_{hitung}^2 > x_{tabel}^2$ artinya data tidak berdistribusi normal.

Penelitian ini menggunakan uji homogenitas dilakukan dengan rumus *one way anova* dengan kriteria pengujian apabila $x_{hitung}^2 > x_{tabel}^2$

dengan $\alpha = 0,05$, maka homogen, dan sebaliknya apabila $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$ maka tidak homogen.

Uji hipotesis pada penelitian ini peneliti menggunakan uji t. Uji t yang digunakan adalah *Paired Sample T Test*. Pengujian hipotesis ini digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar ulangan harian dan hasil belajar *post-test* matematika menggunakan pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two*. Penelitian ini membandingkan nilai ulangan harian yang tidak diberikan perlakuan dan nilai *post-test* yang didapatkan setelah diberikan pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two*.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_a : Terdapat pengaruh pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung

H_o : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung

Kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan analisis pada hasil belajar matematika peserta didik, berdasarkan data hasil ulangan harian matematika dapat diketahui bahwa sebanyak 4 peserta didik yang dinyatakan tuntas dari 24 peserta didik atau dengan nilai rata-rata 61,67 dan data nilai *post-test* matematika dapat

diketahui bahwa sebanyak 17 peserta didik yang dinyatakan tuntas dari 20 peserta yang mengikuti pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* atau dengan nilai rata-rata 70,05.

Kemudian diperoleh ketuntasan belajar klasikal ulangan harian 16,7 %. Setelah dilaksanakan pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* diperoleh hasil ketuntasan belajar klasikal *post-test* meningkat menjadi 77,3 %. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal *post-test* telah mencapai indikator.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ulangan harian dan hasil belajar *post-test* matematika menggunakan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* dengan membandingkan nilai ulangan harian yang tidak diberikan perlakuan dan nilai *post-test* yang didapatkan setelah diberikan pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two*.

Penghitungan uji normalitas, dapat diketahui untuk ulangan harian, $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1 = 6 - 1 = 5$, maka x^2_{tabel} sebesar 11,070. Hal ini dapat dilihat data nilai ulangan harian diperoleh $x^2_{hitung} 5,873 \leq 11,070 x^2_{tabel}$. Kemudian dapat diketahui untuk *post-test*, $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1 = 5 - 1 = 4$, maka x^2_{tabel} sebesar 9,488. Hal ini dapat dilihat data *post-test* diperoleh $x^2_{hitung} 1,528 \leq 9,488 x^2_{tabel}$. Berarti data nilai ulangan harian maupun *post-test* berdistribusi normal. Penghitungan uji homogenitas, dapat diketahui untuk $\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang $2 - 1 = 1$ dan dk penyebut $44 - 2 = 42$

maka didapat F_{tabel} sebesar 4,073. Hal ini dapat dilihat data soal *pre-test* dan *post-test* diperoleh F_{hitung} 33,7802 \geq 4,073 F_{tabel} . Berarti data nilai ulangan harian maupun *post-test* bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji t didapatkan $t_{\text{hitung}} = 2,637$. Sedangkan taraf signifikansi 5% dan $dk = 20 - 2 = 18$ sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar = 2,10092. Karena nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($2,637 > 2,10092$) dan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung.

Setelah dilaksanakan pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* tersebut hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* memiliki beberapa kelebihan bila di-terapkan dalam pembelajaran. Menurut Supriyadi (2015: 178) kelebihan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* yaitu peserta didik tidak terlalu tergantung pada pen-didik, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan dengan membandingkan ide-ide atau gagasan orang lain; membantu anak agar dapat bekerja sama dengan orang lain; meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Widiyanto (2017), Ervita (2018), Aryawan (2014), Nurhuda (2014) dan Yulia (2015) mengkaji peningkatan hasil belajar melalui strategi pembelajaran aktif *The Po-*

wer of Two. Hasilnya terdapat strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan dari keseluruhan penjelasan di atas yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan terdapat pengaruh pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung, dengan ini berarti hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti dapat diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, ada perbedaan signifikan dari hasil ulangan harian dan *post-test* matematika, dari perbedaan itu maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V. Berdasarkan hal tersebut maka hasil belajar matematika dapat dilakukan dengan pembelajaran remedial dengan strategi pembelajaran aktif *The Power of Two*.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Ariani, Yetti dan Ary Kiswanto Kenedi. 2018. Model Polya Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Soal Cerita Volume Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2): 25-36.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Rineka Cipta, Jakarta*.
- Aryawan, I Pt. Eka Putra. 2014. Pengaruh Strategi Pembelajaran *The Power of Two* Berbantuan Media Belajar Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 1-10.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta
- Ervita, Ayu. 2018. Pengaruh Strategi Pembelajaran Tipe *The Power of Two* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pedagogi*. 7(4): 1-9.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Ningrum, Dwi Setia. 2014. *Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1*. *Jurnal Formatif*, 4(3): 163-173.
- Nurhuda, Muh. 2014. Penerapan Strategi *The Power of Two* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Pokok Bahasan Haji Kelas V di MI Muhammadiyah Jagalan Salam Magelang Tahun Pelajaram 2013/2014. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Prayitno. 2009. *Dasar Teori dan Praktis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Supriyadi. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Cakrawala Ilmu.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widiantoko, Nur. 2017. Pagaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two* dengan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Metro Timur 2016/2017. *Jurnal Pedagogi*. 5(9): 1-11.
- Yulia, Yona Yulia. 2015. Penerapan Strategi Pembelajaran *The Power of Two* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VC SD Negeri 164 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*. 2(2): 1-9.

KAJIAN PEMBELAJARAN KOLABORATIF DAN BERKELANJUTAN BERLANDASKAN 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

PENDAHULUAN

”Belajar” dan ”Pembelajaran”, adalah dua kata penting dalam proses perubahan tingkah laku seseorang. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman, sedangkan pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Jika ditinjau dari konsep sosiologi, belajar adalah jantungnya proses sosialisasi, dan pembelajaran adalah rekayasa sosio-psikologis untuk memelihara

kegiatan belajar tersebut sehingga tiap individu yang belajar akan belajar secara optimal dalam mencapai tingkat kedewasaan dan dapat hidup sebagai anggota masyarakat yang baik.

Lebih khusus, dalam lingkup perkuliahan, proses belajar bersifat internal dan unik dalam diri individu mahasiswa, sedang proses pembelajaran bersifat eksternal yang sengaja direncanakan dan bersifat rekayasa perilaku. Agar setiap mahasiswa dapat belajar dengan optimal dari pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang pendidik

(dosen), maka para dosen sangat dituntut untuk dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan setiap mahasiswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Tantangan yang kemudian dihadapi oleh para dosen agar dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran yang demikian adalah "kepada siapa saja dosen dapat belajar tentang pembelajaran?".

Dosen dapat belajar tentang pembelajaran dari pengalamannya sendiri dalam mengajar. Selalu mengevaluasi diri, dan terus menerus berusaha meningkatkan kualitas mengajarnya, serta berusaha dengan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapinya sehari-hari, akan sangat bermanfaat baginya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih baik dari pembelajaran yang telah dilaksanakannya pada hari-hari kemarin. Meskipun demikian, hanya belajar dari pengalamannya sendiri, mungkin belumlah cukup. Jika para dosen bersedia juga belajar dari pengalaman dosen lain, dan bersedia membuka hati untuk menerima kritik atau masukan dari rekan sejawatnya, maka sangatlah dimungkinkan dosen tersebut akan semakin mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang benar-benar dapat menjamin hak setiap siswa untuk belajar secara optimal.

Di Negara Jepang, sejak kurang lebih 20 tahun lalu, telah dikembangkan sebuah cara sistematis seperti yang telah dipaparkan di atas guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Pola kegiatan pembelajarannya adalah seorang guru/dosen yang mempunyai inovasi pembelajaran, seperti strategi, metode, media, atau sumber belajar yang baru,

akan "membuka" kelasnya bagi sejawat guru/dosen untuk berbagi ide atau inovasi tersebut. Selanjutnya, beberapa pendidik tersebut merancang pembelajaran untuk mengimplementasi-kan ide inovasi tersebut. Tahap berikutnya, salah satu guru/dosen disepakati untuk mengimplementasikan rancangan pembelajaran tersebut, sementara pendidik yang lain mengamati atau mengobservasi proses pembelajaran tersebut. Segera setelah proses pembelajaran berakhir, mereka berdiskusi terkait praktik pembelajaran yang telah dilakukan. Diskusi dimaksudkan untuk menemukan sisi lebih dan kurang dari proses pembelajaran sebagai dasar untuk mengembangkan pembelajaran berikutnya.

Apa yang dilakukan oleh sekelompok pendidik sebagaimana diuraikan di atas merupakan rangkaian kegiatan *lesson study*. *Lesson study* muncul sebagai alternatif guna mengatasi masalah praktik pembelajaran yang selama ini dipandang kurang efektif. Seperti dimaklumi, bahwa sudah sejak lama praktik pembelajaran di Indonesia pada umumnya cenderung dilakukan secara konvensional, yaitu melalui teknik komunikasi oral. Praktik pembelajaran konvensional semacam ini lebih cenderung menekankan pada bagaimana pendidik mengajar (*teacher-centered*) dari pada bagaimana peserta didik belajar (*student-centered*), dan secara keseluruhan hasilnya dapat kita maklumi yang ternyata tidak banyak memberikan kontribusi bagi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran siswa. Untuk merubah kebiasaan praktik pembelajaran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang berpusat kepada

peserta didik memang tidak mudah, terutama di kalangan pendidik yang tergolong pada kelompok *laggard* (penolak perubahan/inovasi). Dalam hal ini, *lesson study* tampaknya dapat dijadikan sebagai alternatif guna mendorong terjadinya perubahan dalam praktik pembelajaran di Indonesia menuju ke arah yang jauh lebih efektif.

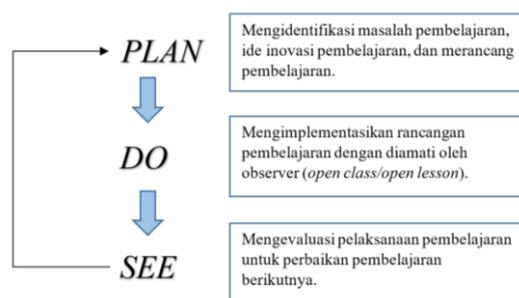
Lesson study dikembangkan pertama kali di Jepang yang dilaksanakan sebagai program pengembangan profesionalisme guru (pendidik). *Lesson study* dipercaya berhasil dalam meningkatkan praktik pembelajaran. Menurut Sparks (1999) *lesson study* merupakan proses kolaboratif yang dilakukan oleh sekelompok pendidik dalam mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran, merencanakan perbaikan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dengan didampingi guru lain sebagai pengamat (observer), mengevaluasi dan merevisi pembelajaran, melaksanakan pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan hasil evaluasi, mengevaluasi lagi, dan berbagi (menyebarkan) hasilnya kepada pendidik lain.

Menurut Sukirman (2006) memandang *lesson study* sebagai model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berdasarkan prinsip-prinsip kolegialitas dan *mutual learning* untuk membangun *learning community*. Dengan demikian *lesson study* bukan suatu metode pembelajaran atau strategi pembelajaran. Namun demikian, dalam suatu kegiatan *lesson study* dapat digunakan berbagai metode, strategi, atau pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi, dan permasalahan

yang dihadapi pendidik.

Mengacu pada beberapa pengertian di atas, *lesson study* secara lebih lengkap dapat diartikan sebagai suatu proses kolaboratif dari sekelompok pendidik untuk secara bersama-sama: (1) mengidentifikasi masalah pembelajaran yang dirasakan oleh pendidik, (2) merencanakan langkah-langkah pembelajaran (sebagai upaya pemecahan masalah yang teridentifikasi), (3) melaksanakan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik yang dipilih (disepakati), sementara pendidik lain mengobservasi proses pembelajaran, (4) mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan, (5) memperbaiki perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi, (6) melaksanakan pembelajaran lagi, (7) mengevaluasi kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan (8) membagi (menyebarkan) pengalaman dan temuan dari hasil evaluasi tersebut kepada pendidik lain.

Serangkaian langkah-langkah tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tiga tahap atau kegiatan, yaitu (1) perencanaan (*plan*), yang meliputi aktivitas mengidentifikasi masalah pembelajaran, ide inovasi pembelajaran, dan merancang pembelajaran, (2) pelaksanaan (*do*), yakni mengimplementasikan rancangan pembelajaran yang telah dibuat, dan (3) evaluasi atau refleksi (*see*), yakni mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, berdasarkan hasil evaluasi atau refleksi, dirancang pembelajaran perbaikan. Dengan demikian, tahapan-tahapan tersebut membentuk suatu siklus yang berulang yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap lesson study

Lesson study memberikan banyak hal yang menurut para peneliti dianggap efektif dalam mengubah praktik pembelajaran yang dilakukan guru yang memfokuskan pada penyelesaian berbagai masalah pembelajaran, mengambil konteks pembelajaran dan pengalaman guru lain, dan memberikan dukungan kepada guru dalam hubungan sejawat. Dengan kata lain, *lesson study* memberikan banyak kesempatan kepada guru untuk membuat bermakna ide-ide pendidikan dalam praktik pembelajaran mereka, untuk mengubah perspektif mereka tentang pembelajaran, dan untuk belajar mengamati praktik pembelajaran mereka dari perspektif siswa. Melalui *lesson study* juga guru diharapkan dapat secara objektif melihat apa yang terjadi dalam praktik pembelajaran (Friedkin, 2005).

PEMBAHASAN

Secara umum terdapat tiga langkah kegiatan *lesson study*, yaitu (1) tahap perencanaan (*Plan*), (2) tahap pelaksanaan (*Do*), dan (3) tahap refleksi (*See*). Berikut diuraikan masing-masing langkah-langkah tersebut.

Tahap Perencanaan (*Plan*).

Langkah pertama untuk memulai *lesson study* adalah pembentukan kelompok atau tim *lesson study*. Kelompok ini dapat dibentuk di tingkat program studi, fakultas,

universitas, atau tingkat yang lebih luas sesuai dengan keperluan dan kemungkinan keterlaksanaannya. Heterogenitas anggota kelompok perlu dipertimbangkan dalam pembentukan kelompok *lesson study*. Keanggotaan yang beragam dari segi usia, latar belakang pendidikan, dan pengalaman mengajar akan lebih memperkaya tim dan memungkinkan anggota kelompok saling memperoleh keuntungan karena terjadinya proses saling belajar antaranggota kelompok.

Masalah-masalah dalam pembelajaran perlu diidentifikasi dengan jelas untuk memudahkan penyelesaiannya. Masalah-masalah tersebut diantaranya terkait dengan aktivitas peserta didik, hasil belajar peserta didik, respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, dan sebagainya. Masalah-masalah yang terdaftar tersebut kemudian diseleksi dan diurutkan berdasarkan skala prioritas dalam mengatasinya, kemudian secara bersama-sama dicarikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Setelah kelompok terbentuk, selanjutnya perlu dipersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Perangkat pembelajaran dimaksud diantaranya adalah silabus, rencana pembelajaran, lembar kegiatan, dan sebagainya. Perlu juga disiapkan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengambil data untuk kepentingan penelitian atau sebagai dasar untuk melakukan refleksi. Instrumen penelitian tersebut di antaranya adalah lembar observasi kegiatan pembelajaran, angket tanggapan siswa, dan tes hasil belajar jika dianggap perlu. Perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian tersebut disusun secara bersama-sama oleh anggota kelompok. Pembagian tugas perlu dilakukan demi efisiensi.

Perangkat pendukung lainnya yang perlu disiapkan, jika memungkinkan, adalah kamera video yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pendokumentasian dimaksudkan untuk mempermudah pelaksanaan refleksi, selain dapat juga untuk menyebarkan hasil *lesson study*.

Rencana pembelajaran perlu disusun secermat dan sejelas mungkin agar mempermudah pendidik (guru/dosen) model yang akan mengimplementasikannya. Dalam hal ini rencana pembelajaran (RP) diartikan sebagai rencana kegiatan pendidik yang berisi skenario pembelajaran tahap demi tahap mengenai hal-hal yang akan dilakukan guru/dosen bersama peserta didik terkait topik atau pokok bahasan yang akan dipelajari demi mencapai kompetensi standar yang telah ditentukan. Rencana pembelajaran tidak diartikan sebagai laporan yang harus disusun dan dilaporkan, melainkan sebagai rencana “individual” pendidik yang memuat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas. Karena lebih bersifat individual, maka tidak ada format rencana pembelajaran yang baku. Rencana pembelajaran dapat difungsikan sebagai pengingat bagi pendidik mengenai hal-hal yang harus dipersiapkan, mengenai media apa yang akan digunakan, strategi pembelajaran yang dipilih, sistem penilaian yang akan ditentukan, dan hal-hal teknis lainnya.

Setelah semua perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, dan perangkat pendukung lainnya disiapkan, selanjutnya memilih pendidik (dosen) yang akan dijadikan dosen model, yang akan

mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun. Selain itu, perlu juga dipilih kelas yang akan dijadikan tempat mengimplementasikan. Perlu dicatat bahwa kelas yang dipilih tidak harus sama dengan kelas yang biasanya diajar oleh dosen model.

Tahap Pelaksanaan (Do).

Berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun, dosen model melaksanakan pembelajaran di kelas yang telah ditentukan, sementara anggota lain bertindak sebagai observer, yang mengamati proses pembelajaran. Dengan demikian, bersamaan dengan dilaksanakannya proses pembelajaran, dilakukan pengambilan data yang diperlukan untuk kepentingan refleksi. Hal-hal yang perlu mendapat fokus perhatian ketika mengobservasi, menurut Widjajanti (2006), diantaranya adalah ketepatan prediksi waktu, pengelolaan kelas, keterlaksanaan silabus, aktivitas siswa, dan ketercapaian tujuan untuk setiap tahap kegiatan pembelajaran.

Dimungkinkan, guru/dosen model mengubah strategi pembelajaran sesuai tuntutan keadaan. Reaksi atau respon peserta didik yang tak terduga, seperti diskusi yang tidak bisa berjalan dengan baik, tidak satupun soal yang disiapkan dapat dikerjakan peserta didik, atau tidak ada peserta didik yang bersedia menjelaskan jawabannya di depan kelas perlu diantisipasi dengan cepat oleh guru/dosen model. Perlu dicatat bahwa selain guru/dosen model, tidak diperbolehkan mengintervensi proses pembelajaran. Perlu diperhatikan bahwa di kelas, hanya terdapat satu pengendali atau pengelola pembelajaran, yaitu guru/dosen model.

Kegiatan Refleksi (See).

Segera setelah proses pembelajaran

berakhir, dilakukan *postclass discussion* atau kegiatan refleksi. Refleksi diikuti oleh semua anggota kelompok yang dimaksudkan untuk mengkaji hasil pengamatan setiap anggota kelompok dan hasil rekaman proses pembelajaran. Menurut Widjajanti (2006), dengan pemahaman bahwa *lesson study* adalah forum untuk saling belajar dalam upaya mengembangkan kompetensi masing-masing anggota tim, maka semangat dalam tahap refleksi ini adalah secara bersama-sama menemukan solusi untuk masalah yang muncul agar pembelajaran berikutnya dapat dipersiapkan dan dilaksanakan dengan lebih baik. Dengan demikian, perlu dipahami bahwa kegiatan refleksi bukan dimaksudkan untuk menilai kemampuan mengajar guru/dosen model.

Meskipun semangat yang terkandung dalam *lesson study* adalah saling belajar, namun mengingat budaya kita yang belum terbiasa dan tidak mudah untuk menerima kritik secara langsung, maka disarankan fokus evaluasi adalah pada bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu, pendidik lain sebagai pengamat diharuskan untuk mendengarkan, mengamati, dan mencatat setiap tanggapan siswa secara rinci dan teliti. Diharapkan, guru/dosen model dapat menarik simpulan atas pembelajaran yang ia laksanakan, berdasarkan hasil evaluasi terhadap respon peserta didik, dari hasil pengamatan pendidik lain dan dari hasil rekaman video. Dengan memperhatikan bagaimana peserta didik belajar, diharapkan pendidik yang bersangkutan dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya dalam melaksanakan

pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan terkait pengertian Lesson Study di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Lesson Study* merupakan model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan prinsip-prinsip kolegalitas dan *mutual learning*, serta membangun *learning community*.

SIMPULAN

Pelaksanaan *lesson study* diawali dengan penyusunan tim *lesson study* yang berjumlah 3-6 orang. Tahapan pelaksanaan *lesson study* terdiri dari 3 tahap, yaitu Plan (perencanaan), Do (pelaksanaan), dan See (Refleksi). Dalam perencanaan dilakukan identifikasi masalah, pemilihan guru/dosen model dan pengamat, pembuatan rencana pembelajaran dan menyusun rencana evaluasi. Dalam tahap pelaksanaan (*Do*) dilakukan pengamatan oleh observer (pengamat) dari anggota tim *lesson study* tentang pelaksanaan pembelajaran. Dalam tahap Refleksi (*See*) dilakukan upaya perbaikan pembelajaran yang didasarkan dari hasil pengamatan.

Hambatan dalam pelaksanaan *lesson study* antar lain kurangnya pemahaman dan komitmen pendidik mengenai apa, mengapa dan bagaimana melaksanakan *lesson study*. Motivasi yang dimiliki oleh pendidik untuk mempelajari *lesson study* masih kurang. Kemampuan pendidik (observer) dalam melakukan pengamatan dalam pelaksanaan *lesson study* masih kurang. Sehingga guru/dosen model hanya menunggu masukan dari hasil refleksi tanpa mempunyai inisiatif sendiri untuk melakukan perubahan.

Dampak pelaksanaan *lesson*

study yang paling utama adalah peningkatan kualitas pembelajaran yang ditandai dengan peningkatan prestasi belajar peserta didik. Pelaksanaan *lesson study* juga berdampak bagi pendidik, yaitu menciptakan kegiatan saling belajar antar pendidik, merubah pola pembelajaran dari konvensional menjadi lebih menarik serta menciptakan hubungan yang baik diantara para pendidik. Pelaksanaan *lesson study* juga memberikan dampak bagi peserta didik, yaitu mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, terjadinya saling belajar antar peserta didik serta mengurangi kesenjangan antar peserta didik pandai dengan peserta didik yang lemah.

DAFTAR RUJUKAN

- Friedkin, S. 2005. *What is Lesson Study?*. (Online), (<http://www.lessonresearch.net/>, diakses 28 Oktober 2017).
- Sparks, D. 1999. *Overview of Lesson Study*. [Online]. Tersedia: <http://www.nwrel.org/msec/lessonstudy/overview.html>. Diakses 28 Oktober 2017.
- Sukirman. 2006. *Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Lesson Study*. Makalah Disampaikan Pada Kegiatan Pelatihan 2 Hari untuk Fasilitator dan Tim TPK SISTTEMS Bantul *Emergency Program* Pada 11 – 12 Agustus 2006.
- Widjajanti, D.B. 2006 *Pengembangan Kompetensi Guru Matematika Melalui Lesson Study*. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional dan Konferensi Nasional Matematika di Universitas Negeri Semarang pada 24-27 Juli 2006.

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 Bandar Lampung

*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

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu cabang pengetahuan yang ada sampai saat ini. IPA tidak terlepas dari metode ilmiah dalam penerapan pembelajaran berbasis praktikum. Hal ini karena, IPA diperoleh melalui suatu metode ilmiah, dimana metode ilmiah diawali dengan pertanyaan-pertanyaan “mengapa dan bagaimana”. Pertanyaan pertanyaan tersebut mengawali kemampuan berpikir peserta didik, kemudian dilakukan praktikum untuk membuktikan dan menjawab pertanyaan yang dimilikinya, akhirnya peserta didik mampu menemukan konsep IPA yang sedang dipelajari (Wisudawati dan Sulistyowati, 2015: 155).

Pembelajaran IPA tidak terlepas dari praktikum. Praktikum merupakan wahana ideal untuk mengembangkan kemampuan generik, baik yang berupa perencanaan, pelaksanaan, maupun pelaporan. Selain itu potensial juga untuk pengembangan kemampuan dalam hal pengambilan keputusan, pemecahan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan penalaran tingkat tinggi. Sekitar 80% proses pembelajaran IPA di SMP disertai dengan praktikum Gibb dalam Taufik, Rustaman, dan Anna, (2016: 2).

Praktikum dapat dilakukan di laboratorium atau di dalam kelas. Laboratorium diperlukan untuk menunjang pembelajaran dikelas sekaligus penunjang keberhasilan

dalam proses pembelajaran terutama materi IPA, sehingga keberadaan laboratorium ini sangat penting. Materi IPA, khususnya materi Biologi sudah tidak asing lagi jika pada proses pembelajarannya diiringi dengan kegiatan praktikum. Hal ini disebabkan karena pada materi IPA-Biologi biasanya sedikit lebih sulit dipahami jika hanya mengandalkan penjelasan dari pendidik. Sebaiknya dilakukan praktikum atau pengamatan langsung agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dengan baik. Adapun yang dapat dilakukan oleh peserta didik di dalam laboratorium antara lain membuktikan secara langsung teori-teori yang ada, membantu peserta didik dalam pengembangan motivasi meneliti, mempelajari, memperoleh pemahaman dan pengalaman langsung mengenai sifat, rahasia, dan gejala-gejala alam kehidupan yang tidak dapat dijelaskan secara verbal (Munandar, 2016: 3).

Kegiatan praktikum merupakan proses pembelajaran yang sifatnya memberikan interaksi langsung yang nyata pada peserta didik melalui panca inderanya. Hal ini tentunya akan memberikan pengalaman belajar IPA yang dapat dirasakan secara langsung. Sehingga kegiatan praktikum memiliki peranan penting dalam mewujudkan motivasi dan minat belajar serta mengembangkan keterampilan generik sains dalam proses pembelajaran Biologi yang akhirnya akan bermuara pada hasil belajar peserta didik.

Keterampilan generik sains adalah kemampuan dalam berpikir dan bertindak sesuai dengan pengetahuan sains yang dimiliki dimana keterampilan ini berkaitan erat dengan sikap ilmiah yang diturunkan dari keterampilan proses sains secara

umum. Apabila keterampilan generik sains tidak dilatihkan berakibat pada keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam berpikir dan bertindak sesuai dengan pengetahuan sains yang dimiliki untuk mempelajari berbagai konsep dan menyelesaikan berbagai masalah sains serta berakibat pula pada proses pembelajaran selanjutnya yang lebih tinggi. Aspek keterampilan generik sains umumnya telah ada pada diri peserta didik di sekolah, seperti pengamatan langsung. Sedangkan untuk aspek lainnya, seperti kesadaran skala, hukum sebab-akibat, pemodelan, hingga membangun konsep masih jarang dimunculkan peserta didik (Sudarmin, 2012: 980).

Observasi awal terhadap kegiatan praktikum IPA di SMPN 1 Bandar Lampung dilakukan dengan wawancara pada pendidik. Di SMP tersebut telah menggunakan Kurikulum 2013. Praktikum yang dilakukan belum mencakup keseluruhan materi biologi yang seharusnya dilaksanakan. Materi yang paling sering dilakukan praktikum adalah materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup. Menurut pendidik materi tersebut paling mudah untuk dilaksanakan praktikum karena pendidik tidak perlu menyiapkan bahan yang diperlukan, melainkan peserta didik yang menyiapkan secara mandiri untuk melaksanakan praktikum. Walaupun, praktikum materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup paling sering dilakukan di sekolah tetapi masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada saat praktikum berlangsung seperti kurangnya ketersediaan alat laboratorium seperti mikroskop dan kaca preparat yang jumlahnya sedikit

sehingga peserta didik melakukan pengamatan secara bergantian.

Hasil observasi yang dilakukan di SMPN 1 Bandar Lampung menunjukkan bahwa proses pembelajaran biologi masih kurang melaksanakan praktikum dengan memanfaatkan alat/fasilitas yang ada untuk mengembangkan keterampilan dan kebiasaan berpikir ilmiah peserta didik yang merupakan bagian dari keterampilan generik sains dalam pembelajaran Biologi. Sehingga pembelajaran sains masih terbelah belum menyentuh pengembangan keterampilan generik sains secara optimal. Rendahnya keterampilan generik sains pada akhirnya akan bermuara pada rendahnya hasil belajar sains peserta didik. Kegiatan praktikum akan menunjang dan mendukung keberhasilan pembelajaran tentunya harus terlaksana dengan baik. Mengingat peran penting dari kegiatan praktikum pada proses pembelajaran biologi sebagai bentuk kegiatan yang mampu mengembangkan keterampilan generik sains dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka perlu dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan pelaksanaan praktikum dengan hasil belajar peserta didik. Hubungan keterampilan generik sains dengan hasil belajar Biologi, serta hubungan pelaksanaan praktikum dengan hasil belajar Biologi melalui keterampilan generik sains peserta didik SMPN 1 Bandar Lampung.

Penelitian yang terkait sudah diteliti oleh peneliti sebelumnya antara lain: (1) Taufik Rahman (2006) bahwa kemampuan merencanakan praktikum mahasiswa tergolong tinggi (rerata=81,4). Profil kemampuan generik perencanaan tersebut meliputi pemodelan

termasuk kategori tinggi (rerata=8,9), inferensi logika termasuk kategori sedang (rerata=79,9) dan sebab akibat termasuk kategori sedang (rerata=79,7). Dengan demikian, secara umum pembelajaran praktikum berbasis kemampuan generik berdampak positif terhadap baiknya profil kemampuan generik perencanaan praktikum calon pendidik.

Dari uraian diatas pembelajaran ideal masih belum terlaksana dengan baik. Adapun tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti yaitu untuk mengetahui hubungan antara 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.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret semester genap tahun pelajaran 2018/2019 di SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII di SMPN 1 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 320 peserta didik dari 10 kelas dan sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Bandar Lampung yang melakukan praktikum sistem organisasi kehidupan makhluk hidup yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 32 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain deskriptif korelasional. Dalam penelitian korelasional ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yaitu pelaksanaan praktikum (X_1) dan keterampilan

generik sains (X_2) sebagai variabel bebas dengan hasil belajar peserta didik (Y) sebagai variabel terikat. Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu tahap prapenelitian dan tahap pelaksanaan penelitian.

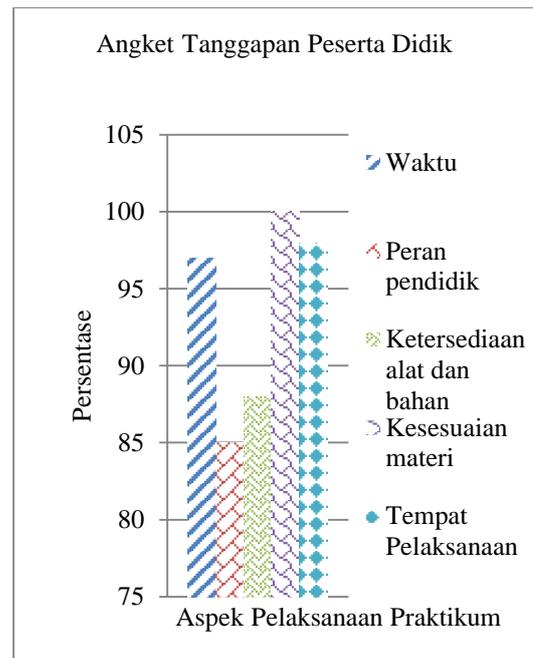
Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar kognitif peserta didik terhadap pelaksanaan praktikum pada materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup sehingga diperoleh skor hasil belajar kognitif peserta didik dan data kualitatif berupa deskripsi dari hubungan pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik berdasarkan angket, wawancara, dan lembar observasi. Instrumen tes tersebut sebelum diujikan pada peserta didik terlebih dahulu diuji kelayakannya dengan melihat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya beda yang baik.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini diperoleh dari angket, wawancara, lembar observasi dan soal ulangan harian. Angket, wawancara, dan soal ulangan harian diberikan setelah melakukan kegiatan praktikum sedangkan lembar observasi digunakan pada saat proses praktikum berlangsung.

Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri atas teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis dengan menggunakan analisis korelasi *person product momen* dan korelasi regresi ganda menggunakan SPSS 17.0 dengan taraf signifikansi 5% yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linearitas. .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mendeskripsikan dan menguji hubungan antar variabel. Variabel bebas yaitu pelaksanaan praktikum (X_1) dan keterampilan generik sains (X_2) serta variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik (Y). Hasil penelitian yang didapatkan yaitu berupa tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan praktikum materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup. Angket tanggapan pelaksanaan praktikum terdiri dari aspek waktu pelaksanaan praktikum, peran guru dalam pelaksanaan praktikum, ketersediaan alat dan bahan, kesesuaian praktikum dengan materi ajar dan tempat pelaksanaan praktikum. Persentase setiap indikator pada aspek pelaksanaan praktikum dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pelaksanaan Praktikum

Gambar 1 menunjukkan bahwa persentase indikator pada pelaksanaan praktikum yang tertinggi yaitu pada indikator kesesuaian praktikum dengan materi ajar dengan

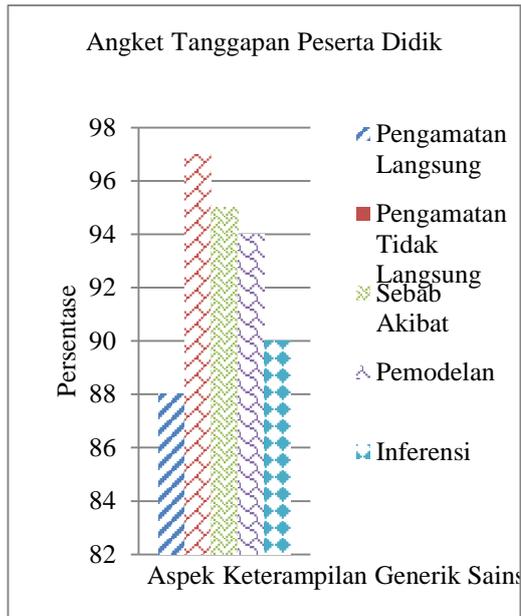
kriteria sangat baik. Hal ini karena praktikum yang dilaksanakan sangat sesuai dengan materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup yang telah diajarkan di dalam kelas. Sedangkan persentase terendah yaitu pada indikator peran pendidik dalam pelaksanaan praktikum dengan kriteria baik. Hal ini karena pendidik masih kurang baik dalam mengkondisikan kelas sehingga peran pendidik berada pada persentase terendah. Dalam pembelajaran IPA diperlukan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk meneliti dan mengkonstruksi sains seoptimal mungkin sesuai dengan kapasitas siswa masing-masing dengan memanfaatkan iklim kolaboratif di dalam kelas. Peran guru disinilah sangat vital untuk dapat mengelola kelas dengan baik yaitu melalui kegiatan praktikum (Wisudawati dan Sulistyowati, 2015:9).

Rata-rata persentase keseluruhan aspek tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan praktikum materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup berada dalam kriteria sangat baik. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa pelaksanaan praktikum telah terlaksana dengan baik. Didukung dengan hasil wawancara kepada peserta didik yang diketahui bahwa penjadwalan kegiatan praktikum materi sistem organisasi kehidupan yang tepat waktu, pendidik menjelaskan cara penggunaan alat dan bahan dengan baik dan juga terdapat LKPD yang di dalamnya terdapat petunjuk pelaksanaan praktikum.

Wawancara yang telah dilakukan kepada peserta didik juga menyatakan bahwa peserta didik juga senang dengan kegiatan praktikum karena menurutnya praktikum memberikan pengetahuan

yang lebih nyata dibandingkan pembelajaran di kelas sehingga praktikum yang telah dilakukan dapat menunjukkan bahwa pelaksanaan praktikum materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup telah dilaksanakan dengan sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Mardapi (2011) yang menyatakan bahwa pembentukan pengetahuan dapat terjadi melalui interaksi peserta didik dengan objek fisik secara langsung dengan melakukan pengamatan sendiri. Peserta didik lebih mengingat apa yang dikerjakannya melalui praktikum dibandingkan dengan hanya menghafalkan, karena praktikum memaksimalkan seluruh indera untuk bekerja.

Angket pelaksanaan praktikum yang dapat memunculkan keterampilan generik sains terdiri dari 5 aspek, yaitu pengamatan langsung, pengamatan tidak langsung, pemodelan, sebab akibat, dan inferensi. Persentase setiap indikator pada aspek pelaksanaan praktikum yang dapat memunculkan keterampilan generik sains dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pelaksanaan Praktikum yang Dapat Memunculkan Keterampilan Generik Sains

Gambar 2 menunjukkan bahwa persentase tertinggi yaitu pada indikator pengamatan tidak langsung dengan kriteria sangat baik, dan persentase terendah yaitu pada indikator pengamatan langsung dengan kriteria baik. Rata-rata persentase keseluruhan aspek hasil tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan praktikum materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup yang dapat memunculkan keterampilan generik sains berada dalam kriteria sangat baik. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Fitri Nurjannah (2014) yang menyatakan bahwa pencapaian keterampilan generik sains, yaitu pengamatan langsung 65,56% (cukup), pengamatan tidak langsung 53,18% (kurang sekali), sebab akibat 49% (kurang sekali), pemodelan 62,07% (cukup), dan inferensi 50,50% (kurang sekali). Secara umum penguasaan kemampuan generik

siswa SMP sebesar 56,10% termasuk ke dalam kategori kurang.

Selanjutnya, hasil belajar kognitif peserta didik diperoleh dari hasil ulangan harian pada materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup. Distribusi hasil belajar kognitif peserta didik disajikan dalam Tabel 1.

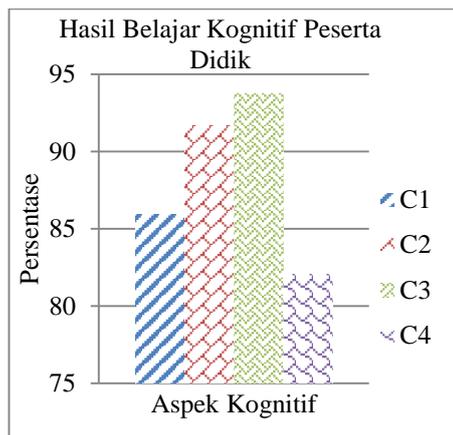
Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	27	84,375	Sangat Tinggi
2.	5	15,625	Tinggi
3.	0	0	Cukup
4.	0	0	Rendah
5.	0	0	Sangat Rendah

Tabel 1 menunjukkan bahwa persentase tertinggi hasil belajar kognitif peserta didik berada dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 84,375% dan tidak ada yang memiliki kategori sangat rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006: 116) yang menyatakan bahwa belajar memerlukan keterlibatan pembelajaran secara aktif. Penerapan pendekatan keterampilan proses, menyebabkan siswa tidak pasif menerima dan menghafal informasi yang diberikan guru, tetapi berusaha menemukan konsep melalui kegiatan percobaan. Siswa terlibat dalam memperoleh konsep melalui pengalaman langsung bukan hanya sekedar mendengar dan menerima konsep dari apa yang disampaikan oleh guru. Proses penemuan konsep menggunakan keterampilan proses siswa, kegiatan seperti ini akan membawa kemampuan kognitif siswa menjadi lebih baik.

Soal-soal yang digunakan untuk menilai hasil belajar kognitif peserta

didik terdiri dari 4 aspek kognitif berdasarkan taksonomi bloom yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Hasil analisis persentase pada aspek kognitif berdasarkan hasil nilai ulangan harian peserta didik dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Gambar 3 menunjukkan bahwa persentase hasil belajar kognitif tertinggi yaitu pada aspek kognitif menerapkan (C3) dengan persentase sebesar 91,66% dan persentase terendah yaitu pada aspek kognitif menganalisis (C4) dengan persentase sebesar 82,03%. Rata-rata persentase keseluruhan hasil belajar peserta didik berada dalam kriteria sangat baik.

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati kegiatan siswa selama proses praktikum berlangsung. Ragam keterampilan generik dalam penelitian ini dijangar melalui lembar observasi yaitu pengamatan langsung, pengamatan tidak langsung, dan pemodelan yang dijangar melalui praktikum sel tumbuhan dan sel hewan. Rekapitulasi keterampilan generik sains berdasarkan lembar observasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Keterampilan Generik Sains berdasarkan Lembar Observasi

Keterampilan Generik	Cakupan Keterampilan Generik	Persentase	Kriteria
Pengamatan Langsung	Mengamati objek yang karakteristiknya dapat diobservasi langsung oleh indera baik menggunakan alat maupun tidak	81,25	Baik
Pengamatan Tidak Langsung	Mengamati objek yang karakteristiknya tidak dapat diobservasi langsung oleh indera tapi efeknya yang terobservasi dengan alat atau melalui proses	71,875	Cukup
Pemodelan	Membuat objek, aktivitas, atau tiruan yang dapat digunakan sebagai contoh	70,70	Cukup
Rata-Rata Keseluruhan \bar{X}		74,605	Cukup

Hasil analisis keterampilan generik sains yang didapatkan berdasarkan Tabel 2 dari ragam pengamatan langsung memiliki persentase tertinggi dengan kriteria baik dan ragam pemodelan berada pada posisi yang terendah dengan kriteria cukup. Hal tersebut dikarenakan untuk mengembangkan keterampilan generik sains memerlukan waktu yang tidak sebentar, peserta didik memerlukan tahap pengenalan terlebih dahulu terhadap kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan generiknya, misalkan pengenalan alat praktikum dan cara menggunakan alat praktikum. Proses mengembangkan keterampilan generik membutuhkan waktu relatif lama juga dipaparkan oleh Druri dalam Rahman (2006: 75) yang menyatakan bahwa keterampilan generik adalah keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang kehidupan dan untuk mendapatkannya memerlukan waktu yang relatif lama.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5%, adapun hasil perhitungan korelasi *pearson product moment* melalui SPSS 17.0 pada hipotesis pertama dan kedua dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Analisis Korelasi *Product Moment*

Variabel	r	Sig	Ket
X ₁ Y	0,639	t hitung (4,54) > t tabel (1,699)	positif, signifikan, kekuatan hubungan kuat
X ₂ Y	0,906	t hitung (11,71) > t tabel (1,699)	positif, signifikan, kekuatan hubungan sangat kuat

Keterangan: X₁ = pelaksanaan praktikum; X₂ = keterampilan generik sains; Y = hasil belajar; r = korelasi; sig = signifikansi

Hasil analisis data pada Tabel 3 menunjukkan angka korelasi *Product Moment* antara pelaksanaan praktikum dengan hasil belajar peserta didik sebesar 0,639 (r hitung), nilai koefisien korelasi menunjukkan angka positif yang berarti bahwa terdapat hubungan positif dan searah dengan kekuatan hubungan yang kuat antar kedua variabel. Sesuai dengan pendapat Sarwono (2013: 36) yang mengatakan bahwa korelasi searah jika nilai koefisien korelasi ditemukan positif, sebaliknya jika nilai koefisien negatif, korelasi tersebut tidak searah. Kemudian nilai t hitung (4,54) > t tabel (1,699) yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan diantara kedua variabel. Sesuai dengan pendapat Sugiyono, (2012: 259) yang menyatakan bahwa apabila t hitung sama atau lebih besar dari t tabel dengan taraf signifikansi 5% maka hubungan antar variabel signifikan.

Dengan demikian hubungan antara pelaksanaan praktikum dengan hasil belajar peserta didik kuat dan signifikan. Berarti jika nilai praktikumnya tinggi, maka nilai hasil belajarnya akan tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Kholid dan Fitriyaja (2011: 11) dengan melakukan praktikum peserta didik akan menjadi lebih yakin atas satu hal daripada hanya menerima dari pendidik dan buku, dapat memperkaya pengalaman, mengembangkan sikap ilmiah, dan hasil belajar akan bertahan lebih lama dalam ingatan peserta didik.

Selain itu, hasil analisis data pada Tabel 3 menunjukkan hubungan antara keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik sebesar 0,906 (r hitung), nilai koefisien korelasi menunjukkan angka positif yang berarti bahwa terdapat hubungan positif dan searah dengan kekuatan hubungan yang kuat antar kedua variabel. Sesuai dengan pendapat Sarwono (2013: 36) yang mengatakan bahwa korelasi searah jika nilai koefisien korelasi ditemukan positif, sebaliknya jika nilai koefisien negatif, korelasi tersebut tidak searah. Kemudian nilai t hitung (11,71) > t tabel (1,699) yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan diantara kedua variabel. Sesuai dengan pendapat Sugiyono, (2012: 259) yang menyatakan bahwa apabila t hitung sama atau lebih besar dari t tabel dengan taraf signifikansi 5% maka hubungan antar variabel signifikan. Dengan demikian hubungan antara pelaksanaan praktikum dengan hasil belajar peserta didik sangat kuat dan signifikan. Berarti jika nilai keterampilan generik sainsnya tinggi, maka nilai hasil belajarnya akan tinggi. Hal tersebut sesuai dengan

penelitian Martiningsih (2018: 31) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara keterampilan generik sains dengan sikap ilmiah ditinjau dari domain kognitif.

Pengujian hipotesis ketiga menggunakan analisis korelasi regresi ganda, dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Ringkasan Hasil Regresi Ganda

V	K	Koef	R ²	FH	FT	Sig
K	51.45	0,908	0,82	68.4	4,15	0.00
	8		5	40		0
X ₁	0,085					
X ₂	0,392					

Keterangan: V = Variansi; K = Konstanta; X₁ = pelaksanaan praktikum; X₂ = keterampilan generik sains; R² = koefisien determinasi; FH = F hitung; FT = F tabel; Sig = Sig regresi

Hasil uji regresi diperoleh persamaan regresi $Y = 51.458 + 0,085 X_1 + 0,392 X_2$, artinya jika peserta didik tidak mengikuti kegiatan praktikum dan tidak memiliki keterampilan generik sains maka peserta didik sudah mempunyai kemampuan hasil belajar sebesar 51.458. koefisien regresi sebesar 0,085 menunjukkan jika peserta didik mengikuti kegiatan praktikum akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,085.

Uji korelasi ganda digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik. Diperoleh F hitung 68.440, maka pada taraf signifikansi 5% diperoleh F tabel sebesar 4,15. Artinya F hitung (68.440) > F tabel (4,15) maka terdapat hubungan yang signifikan antara pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan

hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2012:308) yaitu apabila, F_{hitung} sama atau lebih besar dengan F_{tabel} maka ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (prediktor) dengan variabel terikat (kriterium). Nilai koefisien korelasi sebesar 0,908 menunjukkan bahwa tingkat hubungan antara pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik sangat kuat. Koefisien korelasi ganda menunjukkan tanda (+) yang berarti ada hubungan positif. Nilai koefisien determinasi R square sebesar 0,825 menunjukkan bahwa 82,5% hasil belajar dipengaruhi secara bersama-sama oleh pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains, sedangkan 17,5% dipengaruhi oleh faktor lain, tetapi tidak diperhitungkan dalam penelitian ini.

Bagi peserta didik yang melakukan kegiatan praktikum dan memiliki keterampilan generik sains yang sangat tinggi akan mempunyai kecenderungan hasil belajar kognitif yang baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains merupakan hal yang mendukung untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan yang signifikan antara pelaksanaan praktikum dengan hasil belajar peserta didik siswa kelas VII.2 di SMP Negeri 1 Bandar Lampung pada materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup, ada hubungan yang signifikan antara keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik siswa kelas VII.2 di SMP Negeri 1 Bandar Lampung pada materi sistem

organisasi kehidupan makhluk hidup. Dan ada hubungan yang signifikan antara pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik kelas VII.2 di SMP Negeri 1 Bandar Lampung pada materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup.

DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kholid, Setiawan dan Fitriajaya. 2011. *Metode Pembelajaran Praktikum Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan (Studi Kasus Siswa Kelas X di SMK Negeri 11 Cimahi)*. (Skripsi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mardapi, D., Kumaidi, & B Kartowagiran. 2011. Pengembangan Instrumen Pengukur Hasil Belajar Nirbias dan Terskala Baru. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pendidikan*. 15 (2): 326-341.
- Martiningsih, M. 2018. Hubungan Keterampilan Generik Sains dan Sikap Ilmiah Melalui Model Inkiri Ditinjau dari Domain Kognitif. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*. 6 (1): 24-33.
- Munandar, K. 2016. *Pengenalan Laboratorium IPA-Biologi Sekolah*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Nurgiyantoro, B. 2012. *Penelitian Pembelajaran*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurjannah, F. 2014. Analisis kemampuan Generik Siswa Melalui Kegiatan Praktikum Fotosintesis. *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Rahman, T., Rustaman, N., Sukmadinata, N.S., dan Poedjiadi, A. 2006. "Program Pembelajaran Praktikum Berbasis Kemampuan Generik (P3BKG) Dan Profil Pencapaiannya pada Praktikum Fisiologi Tumbuhan Calon Guru Biologi". *Jurnal Pendidikan dan Budaya Educare*. 4 (1): 72-87.
- Sarwono, J. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Wisudawati, A. W., dan E. Sulistyowati. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudarmin. 2012. *Keterampilan Generik Sains dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Kimia Organik*. Semarang: UNNES Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufik, R., N. Rustaman dan Anna P. 2016. Peran Praktikum dalam Membekali Kemampuan Generik pada Calon Guru. *Studi Kasus pada Praktikum Reguler Fisiologi Tumbuhan di LPTK: 1-13*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wisudawati, A. W. dan E. Sulistyowati. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

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;
mohammad.monaadha@fkip.unila.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

PENDAHULUAN

Pelaksanaan Kurikulum 2013 dalam dunia pendidikan di Indonesia, merupakan ciri terdapat sesuatu yang kurang dalam pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter merupakan salah satu topik utama yang sangat ditekankan dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah saat ini. Ditandai dengan beberapa kesempatan dalam forum seminar atau diskusi yang digunakan untuk membahas bentuk dan tipe karakter yang ingin dibentuk pada seorang peserta didik melalui strategi baru yang ditemukan. Salah satu penyebab gencarnya pendidikan karakter saat ini adalah era globalisasi yang mampu mendisrupsi berbagai macam aspek kehidupan seorang peserta didik. Kebudayaan

luar yang masuk kedalam setiap aspek kehidupan, secara perlahan mampu mendegradasi moral dan karakter dari identitas kebangsaan peserta didik Indonesia. Kusuma, Cepi & Johar (2013) mengatakan bahwa krisis moral yang terjadi di Indonesia dapat dilihat dari kondisi moral generasi muda yang rusak seperti penggunaan narkoba dan seks bebas, banyaknya kasus *bullying* di sekolah, daya kompetitif sumber daya manusia yang rendah, dan rusaknya moral bangsa seperti korupsi.

Pendidikan karakter dianggap penting untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran formal di sekolah. Hal itu dikarenakan, karakter dapat dimaknai sebagai bagian dari cakupan aspek kognitif, emosional,

dan moral berdasarkan tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai etika (Lickona, Schaps, & Lewis, 2002). Pendidikan formal di sekolah merupakan salah satu komponen paling penting dalam pendidikan karakter seorang anak, disamping pendidikan dari orang tua di rumah. Namun, yang menjadi poin penting dari pendidikan karakter di sekolah adalah peserta didik mendapatkan dan diberikan keteladanan oleh seluruh masyarakat sekolah dan bersama menjaga karakter tersebut sebagai bagian dari aktivitas sekolah secara keseluruhan.

Fakta tersebut, seharusnya dapat dimaksimalkan oleh sekolah untuk membentuk suatu proses pembelajaran yang efektif dalam menunjang keberhasilan pendidikan karakter di sekolah. Pembelajaran di sekolah akan terbentuk karakter hormat, tanggung jawab, adil, dan bekerja keras pada seorang peserta didik, dengan syarat jika seorang pendidik mampu merancang suatu proses pembelajaran inovatif dari berbagai macam persamaan yang dimiliki peserta didik (Anderson, 2000). Pembelajaran berbasis lingkungan adalah salah satu terobosan yang dapat digunakan sekolah dalam memaksimalkan pendidikan karakter pada kurikulum 2013. Secara khusus di dalam mata pelajaran PPKn dapat mengaplikasikan project citizen sebagai bentuk memperkuat interaksi dan karakter siswa (Adha et al., 2019c).. Pelaksanaan pendidikan karakter, tidak cukup dilakukan dengan mengajarkan sesuatu yang benar dan salah, tetapi juga membentuk kebiasaan berdasarkan contoh-contoh langsung pada peserta didik, agar timbul rasa kepedulian, kesadaran, dan pemahaman yang tinggi dalam penerapan di kehidupan

sehari-hari (Mulyasa, 2013; Adha et al., 2019b; Adha et al., 2019d),

Urgensi keberhasilan pendidikan karakter di dalam proses pembelajaran menurut Kemendikbud (2017) adalah; 1) belum optimalnya pengembangan potensi seorang peserta didik (etik, literasi, estetik, dan kinestetik, 2) banyaknya jumlah peserta didik, guru, dan sekolah yang ada di negara Indonesia, 3) belum tercipta proses pendidikan karakter antara sekolah, keluarga, dan masyarakat, 4) tantangan era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, 5) minimnya pendampingan orang tua terhadap anak, 6) terbatasnya sarana dan prasarana proses pembelajaran. Hal itu didukung dengan Peraturan Presiden No 87 tahun 2017 tentang pendidikan karakter, inti yang dimuat dalam Perpres tersebut adalah pendidikan karakter harus dilaksanakan berdasarkan nilai-nilai Pancasila dengan tujuan untuk mengharmonisasikan olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dalam pendidikan karakter di sekolah, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Pendidikan saat ini kurang mampu mengembangkan kepribadian peserta didik, sehingga kurang menumbuhkan karakter secara utuh dengan baik (Akbar, 2011), oleh karena itu penguatan pendidikan karakter dalam suatu proses pembelajaran, saat ini sangat penting untuk mengatasi kondisi permasalahan krisis moral yang terjadi di negara Indonesia (Zubaedi, 2011:1; Yunisca & Adha, 2016). Pendidikan di sekolah adalah salah satu pilihan alternatif yang efektif dalam mengembangkan budaya dan karakter para generasi muda terkait permasalahan degradasi moral bangsa (Jaedun et al., 2014;

Nurmalisa & Adha, 2016) yang dapat diimplementasikan melalui model belajar *project citizen* (Adha et al., 2018).

Pemanfaatan nilai-nilai yang ada pada lingkungan sosial, budaya, adat, dan alam dalam proses pembelajaran, khususnya dalam proses pendidikan karakter seorang peserta didik. Secara teoretis, akan mampu memaksimalkan keberhasilan pendidikan karakter di sekolah. Seperti pendapat Suryadi (2012) bahwa pendidikan karakter yang dilakukan di sekolah, akan sulit dilakukan jika mengandalkan proses pembelajaran tekstual semata, karena karakter sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari seorang manusia. Pendidikan karakter akan lebih efektif terbangun melalui pembiasaan, keteladanan sikap guru, keteladanan nilai-nilai budaya, dan terciptanya lingkungan belajar yang mendukung dalam proses pembelajaran (Suprptiningrum & Agustin, 2015). Bentuk konkret dari karakter yang diajarkan adalah instrumen belajar yang paling baik dalam melaksanakan pendidikan karakter.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis lingkungan terhadap keberhasilan dari proses pelaksanaan pendidikan karakter seorang peserta didik. Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah khususnya dalam kurikulum 2013, tidak hanya dibebankan kepada salah satu mata pelajaran saja, melainkan harus termuat di semua mata pelajaran. terlebih lagi kepada mata pelajaran PPKn sebagai mata pelajaran yang membentuk seorang warganegara muda yang bermoral.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *literature review* dari berbagai sumber

yang relevan dengan topik penggunaan pembelajaran berbasis lingkungan terhadap efek pada pendidikan karakter peserta didik di sekolah. Kajian literatur yang dilakukan bersumber dari beberapa *database* seperti JSTOR, Taylor & Francis, ERIC, Routledge, Elsevier, ResearchGate, GARBA, dan Google Scholar dengan didukung hasil kajian dari buku-buku yang relevan. Literatur yang digunakan sebagai bahan kajian adalah literatur yang berada pada lingkup pendidikan karakter hasil penelitian dan buku-buku yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang secara langsung mengarah kepada pengetahuan moral dasar seorang peserta didik sebagai upaya preventif tindakan melanggar moral yang membahayakan diri sendiri dan orang lain (Santrock, 2014). Preventif, dapat diartikan bahwa ketika pendidikan karakter tidak berjalan dengan baik, maka akan muncul beberapa persoalan yang timbul dari dampak dari pendidikan karakter yang tidak diteladani kepada diri peserta didik. Karakter seorang peserta didik tidak dapat terbentuk secara otomatis, melainkan melalui proses pengajaran yang didapatkan, dengan tugas guru berfungsi sebagai fasilitator dalam pendidikan karakter peserta didik, karena memiliki pengalaman sosial yang lebih banyak (Nucci & Narvaes, 2008).

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang termasuk kedalam domain aspek afektif guna menanamkan karakter luhur kepada peserta didik yang sangat penting untuk dicapai melalui proses pembelajaran di sekolah (Wibowo,

2012: 36 & Popham, 1995: 180). Berdasarkan Perpres No. 87 Tahun 2017, terdapat 18 karakter yang harus dikembangkan melalui proses pendidikan di sekolah, karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, mandiri, cinta tanah air, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, demokrasi, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, peduli sosial, gemar membaca, tanggung jawab, dan peduli lingkungan.

Semua jenis pendidikan karakter yang direkomendasikan tersebut, harus mampu dijalankan dan ditanamkan para guru kepada peserta didik, terlebih lagi oleh guru mata pelajaran PPKn dan Agama, yang secara muatan pengejaran lebih banyak memuat pendidikan karakter seorang individu. Karakter berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Kalidjernih (2010) dimaknai sebagai kualitas moral seorang manusia yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan makna sebagai cerminan moral yang dimiliki seorang manusia, maka tugas dari seorang guru adalah harus mampu memberikan bekal yang cukup dari segi pengetahuan, sikap, dan pemahaman terkait etika dan moral yang berlaku dalam kehidupan sosial masyarakat bagi peserta didiknya (Arthur, 2003; Nurmalisa & Adha, 2016).

Pembelajaran berbasis budaya atau kearifan lokal merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh seorang guru. Mengingat begitu multikulturalnya masyarakat Indonesia, seharusnya mampu dimanfaatkan oleh seorang guru dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang mereka susun. Terlebih lagi dengan kondisi mudahnya nilai-nilai budaya pada seorang peserta

didik, akibat dari era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi (Mubah, 2011; Adha et al., 2019b). Maka, seharusnya pembelajaran yang dilakukan di semua mata pelajaran sains ataupun sosial, mampu mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam proses pendidikan karakter di sekolah.

Hasil temuan (Dlaska, 2010 & Kramsch *et al.*, 1996) tentang pendidikan bahasa, pendidikan bahasa pun seharusnya terdapat integrasi dengan nilai-nilai budaya yang ada dan dimiliki oleh para peserta didik. Hal itu didukung oleh (Kramsch, 2009; Nault, 2008) bahwa dalam pembelajaran bahasa, perlu adanya perbaikan karena berkembang terlalu sempit dalam pengintegrasian budaya sesuai subjek pembelajaran yang dilakukan. Penguatan pembelajaran karakter berbasis lingkungan sosial dan budaya pada peserta didik, menjadi dasar dorongan untuk terus menginovasi dan diintegrasikan ke dalam proses interaksi di kelas sehingga memenuhi ekspektasi mewujudkan sumber daya manusia berkualitas dan berkarakter.

Terlebih lagi berdasarkan cara pandang dalam persepektif kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, upaya pembentukan seorang warga negara yang berkarakter khususnya sebagai warga negara muda Indonesia adalah sesuatu yang sangat penting (Adha et al., 2017; Adha et al., 2019b). Rasa cinta tanah air, semangat kebangsaan, peduli sosial, dan peduli lingkungan merupakan bagian dari 18 karakter yang harus ditanamkan pada peserta didik. Menurut (Gibson & Lenive, 2004) yang didukung hasil penelitian dari (Torney, Amadeo, & Richardson, 2016; Saha & Print, 2010) di beberapa negara kawasan Eropa, Amerika

Utara, dan Amerika Selatan menghasilkan sintesis penelitian bahwa terdapatnya hubungan yang kuat antara praktik-praktik yang terjadi di ruang kelas terhadap peningkatan partisipasi kewargaan seorang peserta didik. Hal itu dapat terjadi ketika pembelajaran di sekolah, dilaksanakan secara langsung dengan memanfaatkan topik-topik isu terkini, yang biasanya adalah isu-isu politik dan kewargaan (Kahne & Sporte, 2008).

Hasil penelitian Pane (2016) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan memberi dampak yang sangat positif terhadap karakter kesadaran lingkungan seorang peserta didik. Begitupun hasil penelitian yang lain menunjukkan bahwa pendidikan karakter berbasis komik mampu merangsang dan meningkatkan pendidikan karakter peserta didik, sehingga akan menunjang pendidikan karakter yang lebih lanjut dengan catatan sesuai dengan kegemaran peserta didik pada media visual dan gambar yang menarik (Astuti, Kismini, & Prasetyo, 2014). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dari proses pembelajaran yang di sesuaikan dengan kegemaran dan lingkungan peserta didik. Guru harus merencanakan pembelajaran berdasarkan informasi yang didapatkan, kemudian diolah, disusun, dan dikonstruksi agar peserta didik terlibat aktif dalam penemuan pengetahuan baru yang penting dari proses pembelajaran (Cline, Burrelle, & Zullo, 2012). Guru perlu berdiskusi terkait pembelajaran pendidikan karakter dalam merancang pembelajaran berdasarkan kurikulum, filosofi, dan metode pembelajaran yang akan digunakan, serta perlu adanya identifikasi perbaikan dalam

proses pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah (Milson, 2003).

Rancangan pembelajaran pendidikan karakter yang disusun seorang guru, dapat dikembangkan berdasarkan sumber informasi dari nilai-nilai Pancasila, agama, budaya, dan tujuan pendidikan secara nasional (Kemendikbud, 2010). Hal itu dikarenakan, domain aspek afektif dalam proses pembelajaran di sekolah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses, tujuan, dan hasil dari pelaksanaan pembelajaran di sekolah (Gable, 1986; 2). Hasil penelitian dari Pala (2011) menunjukkan bahwa dalam perkembangan pendidikan karakter dan cara sosialisasi seorang anak, merupakan faktor penting dari keberhasilan akademik seorang peserta didik.

Korelasi yang terbangun diantara setiap domain pendidikan pada domain aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, menjadi dasar yang sangat kuat selain hasil penelitian yang telah dijabarkan terhadap pentingnya pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis lingkungan berupa budaya, sosial, keluarga, ekonomi, kebiasaan, hobi, dan lain sebagainya terbukti efektif digunakan dalam menunjang keberhasilan pendidikan karakter peserta didik di sekolah. Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan terhadap pembelajaran berbasis lingkungan pada pelaksanaan pendidikan karakter peserta didik, dapat menjadi salah satu pilihan para praktisi pendidikan, penggiat pendidikan, dan pihak terkait untuk mengembangkan suatu proses pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif terhadap pendidikan karakter peserta didik di sekolah melalui pembelajaran berbasis lingkungan.

SIMPULAN

Pendidikan karakter adalah sesuatu yang penting untuk terus di maksimalkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Terlebih, dengan fasilitas yang diberikan oleh kurikulum 2013, dengan bentuk pembelajaran yang tidak lagi berfokus kepada guru (*teacher centered*) melainkan berpusat kepada peserta didik (*student centered*). Pembelajaran berbasis lingkungan adalah salah satu bentuk pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, karena pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi lingkungan dari peserta didik, berupa lingkungan sosial, budaya, adat, suku, alam, hobi, kebiasaan berdasarkan informasi yang dimiliki seorang guru. Pelaksanaan pembelajaran yang demikian, terbukti efektif dan mampu meningkatkan efektivitas pendidikan karakter disekolah. Dengan hasil tersebut, diharapkan setiap praktisi pendidikan, penggiat pendidikan, dan para pihak terkait, dapat mengembangkan suatu proses pembelajaran yang berbasis lingkungan pada orientasi keberhasilan pendidikan karakter peserta didik di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Adha, M.M. 2019. Advantegous of Volunteerism Values for Indonesian Community and Neighbourhoods. *International Journal of Community Service Learning*, 3(2), 83-100.
- Adha, M. M., Budimansyah, D., Sapriya & Sundawa, D. 2019b. Emerging Volunteerism for Indonesia Millennial Generation: Volunteer Participation and Responsibility. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 29 (4), 467-483.
- Adha, M. M., Yanzi, H & Nurmalisa, Y. 2019c. The Improvement of Student Intellectual and Participatory Skill through Project Citizen Model in Civic Education Classroom. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 3 (1), 39-50.
- Adha, M.M., Ulpa, E.P., Johnstone, J.M & Cook, B.L. 2019d. Pendidikan Moral pada Aktivitas Kesukarelaan Warga Negara Muda. *Journal of Moral and Civic Education*, 3(1), 28-37.
- Adha, M. M., Budimansyah, D., Sapriya., & Sundawa, D. 2017. Volunteerism through Festival for Civic Virtue. Proceeding 2nd International Conference on Sociology Education, 5 Oktober 2017, Bandung, Indonesia.
- Akbar, S. D. 2011. Revitalisasi pendidikan karakter di sekolah dasar. *Pidato Pengukuhan Guru Besar*. Universitas Negeri Malang.
- Anderson, D. R. 2000. Character Education: Who is Responsible?. *Journal of Instructional Psychology*, 27(3), 139-139.
- Astuti, T. M. P., Kismini, E., & Prasetyo, K. B. 2014. The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School through Comic. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 6(2), 260-270.
- Dlaska, A. 2000. Integrating Culture and Language Learning in Institution-Wide Language Programmes. *Language Culture and Curriculum*, 13(3), 247-263.
- Gable, R. K. 1986. *Instrument development in the affective domain*. Boston: Kluwer-Nijoff Publishing.

- Gibson, C., & Lenive, p. 2004. *The civic mission of school*. New York & Whongsinton, DC: The Carnegie Corporation of New York.
- Jaedun, A., Sutarto, S., & Ikhwanuddin, I. 2014. Model Pendidikan Karakter di SMK Melalui Program Pengembangan Diri dan Kultur Sekolah. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2), 163-172.
- Kahne, J. E., & Spote, S. E. 2008. Developing Citizens: The Impact of Civic Learning Opportunities on Students' Commitment to Civic Participation. *American Educational Research Journal*, 738-766.
- Kalidjernih, F. K. 2010. Situasionisme: Refleksi untuk Pendidikan Karakter di Indonesia. Makalah disampaikan dalam Seminar Aktualisasi Pendidikan Karakter yang diselenggarakan oleh Program Studi PKn SPs UPI (Vol. 15).
- Kemendikbud. 2017. *Penguatan pendidikan karakter menjadi pintu masuk pembenahan pendidikan nasional*. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembenahan-pendidikan-nasional>
- Kramsch, C. 1995. The cultural component of language teaching. *Language, culture and curriculum*, 8(2), 83-92.
- Kramsch, C., Cain, A., & Murphy-Lejeune, E. 1996. Why should language teachers teach culture?. *Language, culture and curriculum*, 9(1), 99-107.
- Lickona, T., Schaps, E., & Lewis, C. 2002. Eleven principles of effective character education. *Special Topics, General*. 50.
- Milson, A. J. 2003. Teachers' Sense of Efficacy for the Formation of Students' Character. *Journal of Character Education*, 1(2), 89-106.
- Mubah, A. S. 2011. Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Jurnal Unair*, 24(4), 302-308.
- Mulyasa, E. 2013. *Menejemen pendidikan karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nault, D. 2006. Going global: Rethinking culture teaching in ELT contexts. *Language, culture and curriculum*, 19(3), 314-328.
- Nurmalisa, Y & Adha, M. M. 2016. Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1 (1): 64-71.
- Pala, A. 2011. The need for character education. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*, 3(2), 23-32.
- Pane, M. M., & Patriana, R. 2016. The significance of environmental contents in character education for quality of life. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 222, 244-252.
- Popham, W.J. 1995. *Classroom assesment: What teacher need to know*. Los Angles: Allyn & Bacon.
- Saha, L. J., & Print, M. 2010. Student school elections and political engagement: A cradle of democracy?. *International Journal of Educational Research*, 49(1), 22-32.
- Santrock, J. W. 2014. *Adolescence fifteenth edition*. New York: MvGraw-Hill Education.
- Supraptiningrum, S., & Agustini, A. 2015. Membangun Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (2).

- Torney, Purta, J., Amadeo, J. A., & Richardson, W. K. 2016. Civic service among youth in Chile, Denmark, England, and the United States: A psychological perspective. In *Civic service worldwide: Impacts and inquiry* (pp. 111-148). Routledge.
- Wibowo, A. 2012. *Pendidikan karakter: Strategi membangun karakter bangsa berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zubaedi. 2011. *Desain pendidikan karakter: Konsep dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA TUNANETRA

Rina Agustina^{*}, Nurul Farida

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro Jl. Ki Hajar dewantara No. 116 Iringmulyo, Metro Timur Kota Metro, Lampung, Indonesia

**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 *prelimanary 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) Mengalisis 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 android 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

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran matematika diperlukan inovasi agar pembelajaran tidak terasa jenuh dan membosankan. Selama ini, pembelajaran matematika dilaksanakan secara monoton sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajari matematika. Mata pelajaran matematika yang abstrak akan terasa sulit jika tidak dilakukan variasi dalam pembelajarannya. Variasi dalam pembelajaran matematika bisa dilakukan dengan menggunakan model-model

pembelajaran yang berbeda ataupun media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran matematika juga tidak hanya diperuntukkan bagi siswa normal saja, tetapi juga bagi siswa yang memiliki keterbatasan fisik seperti tunanetra.

Menurut Vuletic, Gorka. et al (2012), gangguan visual termasuk low vision merupakan gangguan penghilatan yang ditentukan oleh ketajaman dan luas bidang penglihatan yang terdiri dari beberapa kategori. Siswa tunanetra adalah siswa yang memiliki keterbatasan dalam

penglihatan dengan beberapa jenis kategori, yaitu (1) tidak ada kelemahan, (2) kelemahan visual ringan, (3) kelemahan visual sedang, (4) kelemahan visual parah, (5) kelemahan visual sangat parah, (6) kelemahan visual mendekati buta, dan (7) kelemahan visual buta total.

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan pada pembelajaran matematika siswa tunanetra SMPLB belum adanya bahan ajar matematika yang bersifat real dan dilengkapi dengan teknologi. Siswa merasa sulit mengikuti pembelajaran jika hanya terbatas pada buku saja. Selain itu, guru kelas juga menjelaskan bahwa siswa akan merasa senang ketika pembelajaran matematika dilengkapi dengan media bantu teknologi seperti aplikasi yang dapat digunakan pada android. Hal ini dikarenakan secara umum siswa saat ini sudah menggunakan android dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini memang telah ada aplikasi handpone khusus bagi siswa *low vision*, tetapi pada aplikasi tersebut belum dapat membantu siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Menurut Drezek, Wendy (2012), siswa tunanetra memiliki perkembangan yang berbeda dari anak dengan penglihatan normal pada umumnya. Hal ini dapat berdampak pada semua hal termasuk dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan media pembelajaran khusus bagi siswa tunanetra.

Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa dalam pembelajaran tetap saja tidak dapat terlepas peran bahan ajar yang memadai. Bahan ajar yang dimiliki saat ini kurang optimal untuk bisa digunakan khususnya pada materi bangun ruang. Bagi siswa tunanetra, diperlukan bahan ajar yang dapat

disentuh oleh indra peraba sehingga pembelajaran dapat bersifat nyata bagi mereka. Berdasarkan hasil penelitian Annie, Penda dan Nkrumah, Kwame (2015) terlihat bahwa guru mengalami kesulitan dalam pembelajaran siswa *low vision* jika tidak ada benda yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian Mwangi, Sarah W dan Shemndolwa, Mwitango (2016) menunjukkan bahwa siswa *low vision* memiliki potensi yang baik dalam bidang matematika jika diberikan cara dan waktu yang tepat.

Pada era industri 4.0 saat ini, sudah banyak fasilitas digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Fasilitas digital ini juga tersedia bagi siswa tunanetra seperti laptop dan smartphone. Dalam kehidupan sehari-hari, siswa tunanetra sudah terbiasa menggunakan smartphone. Hanya saja, dalam penggunaan smartphone belum dapat membantu siswa tunanetra dalam pembelajaran khususnya matematika. Salah satu hasil penelitian tentang aplikasi android bagi siswa tunanetra adalah penelitian yang dilakukan Griffin, Nora, *et al* (2017) menunjukkan siswa tunanetra memang sangat memerlukan aplikasi khusus yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga harus dapat memahami aplikasi yang digunakan tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya aplikasi android yang menunjang pembelajaran, maka siswa tunanetra bisa tetap belajar di luar jam sekolah.

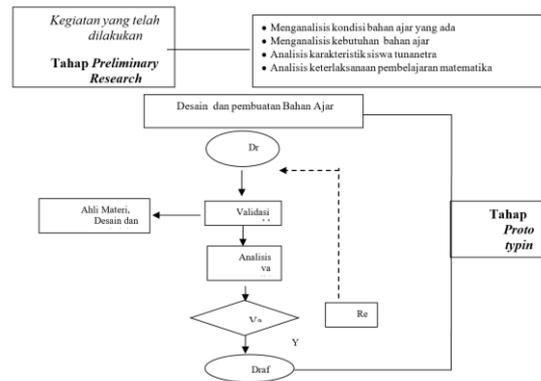
Berdasarkan latarbelakang masalah tersebut, dapat dilihat bahwa masih kurangnya inovasi dalam pembelajaran matematika bagi siswa tunanetra. Pembelajaran matematika siswa tunanetra selama ini hanya terbatas pada penggunaan buku braille

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.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar matematika 3D berbantu android bagi siswa tunanetra. Subyek penelitian adalah siswa tunanetra SMPLB Negeri Metro dan SLB-A Bina Insani Bandar Lampung. Materi yang dikembangkan pada bahan ajar dan aplikasi adalah materi bangun ruang untuk tingkat SMP.

Model yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini merupakan hasil adaptasi model Plomp (2017:15) yang meliputi *preliminary research, prototyping, dan assessment*. Model yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini merupakan hasil adaptasi model Plomp (2007:15) yang meliputi *preliminary research, prototyping, dan assessment*. Pada penelitian pengembangan ini hanya dapat dilaksanakan sampai tahap *prototyping* (draft II). Berikut Tahapan Penelitian Pengembangan adaptasi Model Plomp :



Gambar 1. Tahapan Penelitian Pengembangan

Berikut penjelasan pada tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan:

1. Tahap Preliminary research

Tahap ini telah dilakukan sebagai survei awal penelitian. Tahap ini dilakukan analisis terhadap kondisi bahan ajar yang ada, menganalisis kebutuhan bahan ajar, analisis karakteristik siswa tunanetra dan analisis keterlaksanaan pembelajaran matematika. Pada tahap ini juga dilakukan studi literatur terhadap kajian pustaka yang terdiri dari bahan ajar matematika, aplikasi android dan siswa tunanetra.

2. Tahap Prototyping

Tahap prototyping ini dilakukan pada tahun 1. Tahap perancangan ini meliputi perancangan prototipe bahan ajar matematika 3D berbasis android pada siswa tunanetra. Pada ini tahap ini dihasilkan *Draft I*. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen penelitian yaitu instrumen soal tes pada bahan ajar dan lembar observasi. *Draft I* ini selanjutnya dilakukan penilaian oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, desain dan pembelajaran. Dari hasil revisi dan validasi ahli selanjutnya didapatkan bahan ajar matematika 3D dan aplikasi android bagi siswa

tunanetra yang layak digunakan dan disebut sebagai Draft II.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan, yaitu :

1. Melakukan observasi lapangan pada pembelajaran matematika dan kondisi bahan ajar braille siswa tunanetra.
2. Merancang bahan ajar matematika versi awas yang disesuaikan dengan kurikulum siswa SMPLB.
3. Merancang bahan ajar braille 3D yang disesuaikan versi buku awas.
4. Merancang aplikasi android yang disesuaikan versi buku awas.
5. Melakukan validasi buku versi awas pada ahli materi (2 orang dosen pendidikan matematika).
6. Melakukan validasi buku braille 3D pada ahli pembelajaran (2 orang guru yang mengajar siswa tunanetra).
7. Melakukan validasi aplikasi android pada ahli desain (2 orang dosen ilmu komputer).
8. Merevisi hasil validasi ahli materi, pembelajaran dan desain hingga didapatkan produk yang layak digunakan dan disebut sebagai draft II.

Teknik analisis data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mengalisis hasil observasi bahan ajar matematika.
2. Menganalisis hasil validasi ahli materi, pembelajaran dan desain.
3. Menyimpulkan hasil validasi ahli materi, pembelajaran dan desain berdasarkan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Ukuran kriteria kelayakan

Bobot Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Layak	$80 < \text{skor} \leq 100$
4	Layak	$60 < \text{skor} \leq 80$
3	Cukup Layak	$40 < \text{skor} \leq 60$
2	Tidak Layak	$20 < \text{skor} \leq 40$
1	Sangat Tidak Layak	$0 < \text{skor} \leq 20$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal kegiatan penelitian pengembangan ini adalah tahap *preliminary reaserch* yaitu melakukan analisis terhadap kondisi bahan ajar yang ada, menganalisis kebutuhan bahan ajar, analisis karakteristik siswa tunanetra dan analisis keterlaksanaan pembelajaran matematika. Observasi dan penyebaran angket pada tahap ini dilakukan pada hari Jumat, 12 April 2019 di SLB-A Bina Insani dan hari Rabu, 24 April 2019 di SLB Negeri Metro. Dari hasil observasi dan penyebaran angket didapatkan data bahwa : (1) masih kurang nya media pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang, (2) bahan ajar masih belum spesifik dengan kebutuhan siswa karena mengikuti tema yang ditetapkan kurikulum, (3) siswa banyak yang menggunakan smartphone tetapi belum dimanfaatkan untuk membantu dalam pembelajaran.

Dari hasil analisis data pada tahap *preliminary reaserch* ini, selanjutnya langkah *prototyping* disusun bahan ajar versi awas dan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain buku awas, pada tahap *prototyping* ini juga menyiapkan bahan ajar *braille* yang dilengkapi dengan bentuk 3D untuk contoh bangun ruang. Hasil desain awal ini

disebut sebagai draf I yang siap untuk divalidasi oleh ahli materi (2 dosen pendidikan matematika), ahli pembelajaran (2 guru yang mengajar siswa tunanetra) dan ahli desain IT (2 dosen ilmu komputer). Hasil validasi ini dapatkan data pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi

Nama Validator	Ahli	Nilai	Kategori
Dr.Nurhanurawati, M. Pd. (V1)	Materi (Matematika)	93 %	Sangat Layak
Dr. Dwi Rahmawati, M. Pd. (V2)	Materi (Matematika)	91 %	Sangat Layak
Rata-Rata		92 %	Sangat Layak
Siti Rahayu, M. Pd. (V3)	Pembelajaran (Low Vision)	92 %	Sangat Layak
Anna Dastiana Ismayanti, S. Pd. (V4)	Pembelajaran (Low Vision)	88 %	Sangat Layak
Rata-Rata		90%	Sangat Layak
Ardiansyah, M.Kom. (V5)	Desain (Aplikasi)	62%	Layak
Rizky Prabowo, M. Kom. (V6)	Desain (Aplikasi)	74%	Layak
Rata-Rata		68%	Layak
RATA - RATA		83,3 %	Sangat Layak

Dari hasil validasi ahli materi didapatkan data : (1) V1 menilai 93 % dengan kategori Sangat Layak dan komentar bahwa pada bahan ajar ada beberapa gambar yang ukurannya tidak proporsional dan ada kesalahan pada ketikan, (2) V2 menilai 91 % dengan kategori Sangat Layak dan komentar bahwa ada penggunaan simbol yang belum konsisten, beberapa kesalahan pengetikan dan menambah variasi soal dalam kehidupan sehari-hari. Rata-rata validasi ahli materi sebesar 92% kategori Sangat layak.

Analisis hasil validasi Ahli Pembelajaran didapatkan data : (1) V3 menilai 92 % dengan kategori Sangat Layak dan komentar bahwa bentuk 3D pada bahan ajar sangat membantu guru dalam pembelajaran karena siswa yang tadinya hanya membaca saat ini bisa mengetahui bentuk dan tidak harus mencari media lain karena sudah terdapat di buku, (2) V4 menilai 88 %

dengan kategori Sangat Layak dan komentar bahwa penggunaan 3D pada bahan ajar dapat lebih memudahkan guru untuk menyampaikan materi dikarenakan guru tidak harus menyiapkan alat peraga tambahan bagi siswa low vision. Rata-rata validasi ahli pembelajaran sebesar 90% kategori Sangat Layak.

Hasil Analisis Ahli Desain (Aplikasi Android) didapatkan data : (1) V5 menilai 62 % dengan kategori Layak dan komentar bahwa aplikasi android mendukung bagi siswa low vision dan untuk dilakukan revisi pada intonasi pengucapan untuk lebih diperlambat agar memberikan kesempatan berpikir bagi siswa, (2) V6 menilai 74 % dengan kategori Layak dan komentar bahwa aplikasi ini perlu beberapa perbaikan pada menu dikarenakan ada beberapa tombol yang tidak cocok untuk setting android siswa low vision. Rata-Rata validasi ahli desain (aplikasi android) sebesar 68% kategori Layak.

Dari hasil validasi ahli materi, pembelajaran dan desain didapatkan nilai rata-rata secara keseluruhan untuk bahan ajar matematika 3D berbantu android bagi siswa tunanetra sebesar 83,3% kategori Sangat Layak. Berikut Gambar 2.

Dari hasil validasi ahli pembelajaran didapatkan nilai rata-rata sebesar 90% termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dari hasil validasi ini, didapatkan komentar bahwa pada bahan ajar *braille* diperlukan media yang sesuai dengan kondisi siswa tunanetra. Dengan adanya media yang tersedia pada bahan ajar 3D ini, akan lebih memudahkan siswa untuk memahami konsep bangun ruang pada pelajaran matematika. Hasil validasi ahli pembelajaran ini didukung oleh hasil penelitian Rahmita Yuliana Gazali

(2016) yang menunjukkan pada kegiatan pembelajaran, termasuk pembelajaran matematika, jika guru dapat mengaitkan materi yang dibahas dengan kondisi siswa, perkembangan kognitif, lingkungan keseharian, maka akan berdampak positif bagi siswa yaitu pembelajaran yang dilakukan dalam mempelajari suatu konsep matematika menjadi menyenangkan.



Gambar 2. Nilai Rata-rata hasil validasi.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi didapatkan nilai rata-rata sebesar 92% kategori Sangat Layak. Validasi aspek materi ini didapatkan kesimpulan bahwa bahan ajar matematika untuk siswa tunanetra ini sudah menggunakan standar kompetensi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa. Selain itu, penggunaan simbol dan kaidah bahasa yang digunakan dalam bahan ajar juga sudah baik. Hasil validasi ahli materi ini didukung oleh hasil penelitian Sipayung, Tetty Natalia dan Simanjuntak, Sinta Dameria (2017) yang menyatakan Indikator kelayakan bahasa terdiri dari lugas, komunikatif, dialogis dan interatif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa dan penggunaan istilah/symbol/ikon. Indikator dari aspek kelayakan isi adalah kesesuaian materi dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar, keakuratan materi,

kemutakhiran materi dan mendorong keingintahuan.

Hasil validasi ahli desain aplikasi android menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan dalam tahapan uji coba peserta didik. Hasil validasi ini mendapatkan nilai rata-rata 68% termasuk dalam kategori layak. Pengembangan aplikasi untuk siswa tunanetra ini didukung oleh hasil penelitian Justicia, Leo Tiofan, dkk (2017) yang menyatakan adanya keterbatasan bagi para penyandang tunanetra menyebabkan mereka tidak dapat mengoperasikan smartphone untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan sebuah aplikasi yang dapat memungkinkan para penyandang tunanetra berkomunikasi dengan sesamanya melalui smartphone.

Dari hasil penelitian dan pengembangan Paramitha, Anak Agung Istri Ita, dkk (2014) menunjukkan implementasi aplikasi "Digital Interactive Storyteller" Berbasis Android untuk Tunanetrayang telah berhasil dilakukan. Pada aplikasi ini akan disajikan audio dongeng dalam bahasa Inggris. Aplikasi yang dikembangkan akan lebih interaktif dengan pengguna. Interaktif yang dimaksudkan adalah pengguna dapat memilih alur dongeng sendiri. Pemilihan alur pada aplikasi ini berdasarkan jawaban yang diinginkan oleh pengguna. Sehingga nantinya akan terdapat akhir cerita yang berbeda sesuai dengan jawaban pengguna. Terdapat persamaan aplikasi yang dikembangkan oleh Paramitha, Anak Agung Istri Ita, dkk dengan aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini. Persamaan ini terlihat pada subyek siswa tunanetra membutuhkan sebuah aplikasi

tersendiri yang dapat membantu mereka dalam pembelajaran. Dengan adanya aplikasi android dalam pembelajaran, dapat lebih memudahkan dan memotivasi siswa dalam belajar.

Dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa bahan ajar matematika 3D berbantu android ini sudah sangat layak untuk digunakan pada tahapan pengembangan berikutnya. Hasil validasi ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83,3% untuk aspek materi, pembelajaran (braille) dan desain aplikasi android. Selanjutnya, hasil validasi ini disebut draf II yang akan digunakan pada uji coba subyek skala kecil dan lapangan pada tahapan penelitian dan pengembangan berikutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

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 android untuk membantu siswa tunanetra dalam belajar secara mandiri.
3. Bahan ajar matematika 3D berbantu android mendapatkan nilai rata-rata 83,3% kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi, pembelajaran dan desain.

Saran yang diberikan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk guru agar bisa membuat variasi lain dari 3D pada bahan ajar matematika.

2. Untuk siswa agar memanfaatkan android secara baik untuk membantu proses belajar.
3. Untuk sekolah agar memfasilitasi guru dan siswa dalam pengadaan media pembelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Annie, Penda. Nkrumah, Kwame. 2015. "The challenges in teaching learners with visual impairment in Zambia". *International Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(4): 157-166.
- Drezek, W. 2012. Understanding the Development of Young Children with Visual Impairment." *VI VISION*, 1(1): 1 – 4 .
- Griffin, Nora, et al. 2017. "A Survey on the Use of Mobile Applications for People Who Are Visually Impaired." *The Journal of Visual Impairment & Blindness (ISSN: 0145-482X)*, July-August 2017. 303-323.
- Justicia, Leo Tiofan, dkk. 2017. "Rancang Bangun Aplikasi Messaging Berbasis Voice Interaction Bagi Penderita Tunanetra Pada Sistem Operasi Android." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1(7): 620-627.
- Mwangi, Sarah W and Shemndolwa, Mwitango. 2016. "Teaching Mathematics to Students with Visual Impairments in Inclusive Primary Schools in Tanga, Tanzania". *The International Journal Of Humanities & Social Studies*, 4(12): 160 – 165.
- Paramitha, A., dkk. 2014. "Pengembangan Digital Interactive Storyteller Berbasis Android Untuk Tunanetra". *Prosiding Seminar Nasional*

- Pendidikan Teknik Informatika*
ISSN 2087-2658 (SENAPATI
2014).
- Plomp, T. 2007. "Educational Design
Research: an Introduction".
*Proceedings of the seminar
conducted at the East China
Normal University, Shanghai (PR
China). SLO Netherlands Institute
for Curriculum Developmnet.*
- Rahmita, Y. 2016. "Pengembangan
Bahan Ajar Matematika untuk
Siswa SMP Berdasarkan Teori
Belajar Ausubel".
PYTHAGORAS: Jurnal
- Pendidikan Matematika, 11(2):
182-192.*
- Sipayung, T dan Simanjuntak, Sinta
Dameria. 2017. "Validitas Modul
Matematika Kelas X SMA
Dengan Menerapkan Variasi
Model Pembelajaran Kooperatif."
*Open Access MES (Journal of
Mathematics Education and
Science), 3(1).*
- Velutic, Gorka. Et al. 2016. "Quality
of life in blind and partially
sighted people." *JAHS, 2(2): 101-
112.*

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

Rina Athiyah Fitriyanti*, Berti Yolida

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

*Corresponding author, 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

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah yang tergolong wajib untuk dikuasai oleh peserta didik salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA atau sains adalah ilmu teoritis yang didasari oleh pengamatan percobaan terhadap fenomena dan gejala-gejala alam yang terjadi di dalamnya. Proses pembelajaran IPA hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi menjelajahi dan memahami secara ilmiah. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan diluar kelas, misalkan diperpustakaan, laboratorium, dan lain-lain (Ahmadi dan Supatmo, 2008: 1).

Pengalaman belajar peserta didik dalam mempelajari IPA dapat dilakukan melalui kegiatan praktikum. Praktikum mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman yang lebih dalam mengenai konsep dan prinsip IPA khususnya Biologi untuk peserta didik. Praktikum mempersiapkan peserta didik untuk memiliki bekal pengetahuan karena menemukan teori yang akan dipelajari (Ruparanganda, Rwodzi, dan Mukundu, 2013: 14). Kecakapan akademis peserta didik akan meningkat seiring dengan dilakukannya praktikum. Hal ini dikarenakan ketika melaksanakan praktikum peserta didik dapat membuktikan konsep yang sudah

diberikan ketika pembelajaran di kelas. Hal-hal yang dilakukan ketika melaksanakan praktikum yaitu melakukan percobaan dan mengambil kesimpulan, sehingga peserta didik menjadi lebih paham terhadap materi tersebut. Melalui kegiatan praktikum, peserta didik dapat meningkatkan pengembangan banyak keterampilan sains (Aldilla, dkk., 2016: 2).

Keterampilan yang harus dimiliki peserta didik saat melakukan suatu percobaan dalam praktikum salah satunya yaitu keterampilan generik sains. Keterampilan generik sains yang baik dapat melatih peserta didik agar terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi antara keterampilan dengan konsep, prinsip dan teori yang telah ditemukan atau dikembangkan. Hamzah dan Abdullah (2009: 684) mengatakan bahwa keterampilan generik sangat penting bagi peserta didik karena keterampilan ini sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam mengembangkan karir ke depannya sesuai dengan bidang masing-masing khususnya dalam bidang sains. Keterampilan generik tidak diperoleh secara tiba-tiba melainkan harus dilatih terus menerus agar terjadi peningkatan.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru IPA di MTs Negeri 2 Bandar Lampung menunjukkan bahwa metode pembelajaran IPA yang digunakan pendidik masih didominasi oleh ceramah dengan alasan keterbatasan waktu karena padatnya materi pada kurikulum sehingga menyebabkan tidak dapat terlaksananya kegiatan praktikum. Pada proses pembelajaran IPA, pendidik jarang memberi materi melalui pengalaman langsung lewat percobaan di laboratorium. Umumnya pendidik langsung

membahas ke materi pelajaran sehingga kurang memperhatikan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik. Padahal menurut para peserta didik, dengan dilaksanakannya kegiatan praktikum dapat menjadikan mereka lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari karena mereka dapat membuktikan sendiri kebenaran dari suatu teori. Pembelajaran IPA di sekolah tersebut juga belum ada yang sengaja ditujukan untuk mengembangkan keterampilan keterampilan generik sains sebagai tujuan pembelajaran.

Selain diukur dari segi prosesnya, keberhasilan proses pembelajaran diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran IPA di MTsN 2 Bandar Lampung adalah 74. Tingginya angka KKM tersebut menuntut peserta didik untuk dapat memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pendidik juga secara tidak langsung dituntut untuk membimbing peserta didik dalam pembelajaran menggunakan metode yang dapat memicu peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu KD mata pelajaran IPA kelas VIII SMP semester genap dalam K-13 yaitu KD 3.9 yang menuntut peserta didik untuk mampu menganalisis sistem pernapasan pada manusia dan memahami gangguan pada sistem pernapasan, serta upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan. Kompetensi tersebut memerlukan proses pemikiran yang mendalam sehingga peserta didik dapat memahami dan dapat menyelesaikan masalah yang ada. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, materi sistem pernapasan ini

merupakan materi yang kontekstual dan menarik bagi peserta didik sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang dapat memacu peserta didik aktif memecahkan masalah agar peserta didik tidak hanya menghafal. Salah satu metode yang tepat adalah dengan melaksanakan kegiatan praktikum yang dapat memunculkan keterampilan generik sains peserta didik.

Penelitian sebelumnya tentang keterampilan generik sains pada pelaksanaan praktikum dilakukan oleh Sayak (2017: 1) yang menunjukkan hasil persentase keterampilan generik sains peserta didik pada aspek pengamatan langsung sebesar 79,164% dengan kategori baik, aspek pengamatan tidak langsung sebesar 82,91% dengan kategori baik, aspek konsistensi logis sebesar 65,41% dengan kategori cukup, dan aspek hukum sebab akibat sebesar 69,165% dengan kategori cukup.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Astuti (2013: 61) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari keterampilan generik sains antara peserta didik yang diajar melalui metode praktikum dengan metode demonstrasi. Keterampilan generik peserta didik yang diajar melalui metode praktikum lebih unggul dibandingkan dengan metode demonstrasi.

Dari uraian latar belakang di atas, peneliti merasa tertarik mengadakan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui hubungan pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung pada materi sistem pernapasan manusia.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap bulan Maret 2019 di MTs Negeri 2 Bandar Lampung. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII H di MTs Negeri 2 Bandar Lampung yang melakukan praktikum sistem pernapasan manusia yang terdiri dari 40 orang yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain deskriptif korelasional. Penelitian korelasional ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yaitu pelaksanaan praktikum (X_1) dan keterampilan generik sains peserta didik (X_2) sebagai variabel bebas dengan hasil belajar peserta didik (Y) sebagai variabel terikat.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif yaitu hasil belajar kognitif peserta didik yang berupa nilai ulangan harian materi sistem pernapasan manusia yang sebelum diujikan pada peserta didik, terlebih dahulu diuji kelayakannya dengan melihat validitas; reliabilitas; tingkat kesukaran; dan daya beda soal. Data kualitatif pada penelitian ini adalah berupa deskripsi dari hubungan pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik berdasarkan lembar observasi, angket, dan wawancara.

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini dengan triangulasi instrumen, dimana beberapa instrumen digabungkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu: (1) angket tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains; (2)

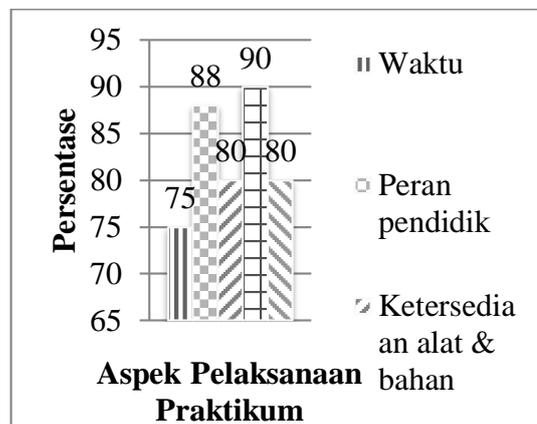
wawancara yang dilakukan kepada guru sampel dan peserta didik; (3) lembar observasi yang berisi tentang aspek-aspek tahapan pelaksanaan praktikum dan aspek-aspek keterampilan generik sains peserta didik; dan (4) hasil belajar kognitif peserta didik yang didapatkan dengan cara melihat nilai ulangan harian peserta didik setelah mempelajari materi sistem pernapasan manusia. Analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik menggunakan analisis korelasi dengan bantuan *software SPSS 17.0* dengan taraf signifikansi 5%, yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linearitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mendeskripsikan dan menguji hubungan antar variabel yaitu variabel bebas pelaksanaan praktikum (X_1) dan keterampilan generik sains (X_2) serta variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik (Y). Pada bagian ini akan disajikan deskripsi data dari masing-masing variabel.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di MTs Negeri 2 Bandar Lampung, diperoleh hasil persentase angket tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan praktikum materi sistem pernapasan manusia pada setiap aspeknya. Persentase tersebut diperoleh dari hasil tanggapan peserta didik yang mengikuti kegiatan praktikum materi sistem pernapasan manusia meliputi aspek-aspek indikator yang diamati pada saat pelaksanaan praktikum. Beberapa indikator yang diamati yaitu waktu pelaksanaan praktikum,

peran pendidik dalam pelaksanaan praktikum, ketersediaan alat dan bahan, kesesuaian praktikum dengan materi ajar, dan tempat pelaksanaan praktikum dengan hasil analisis sebagai berikut:

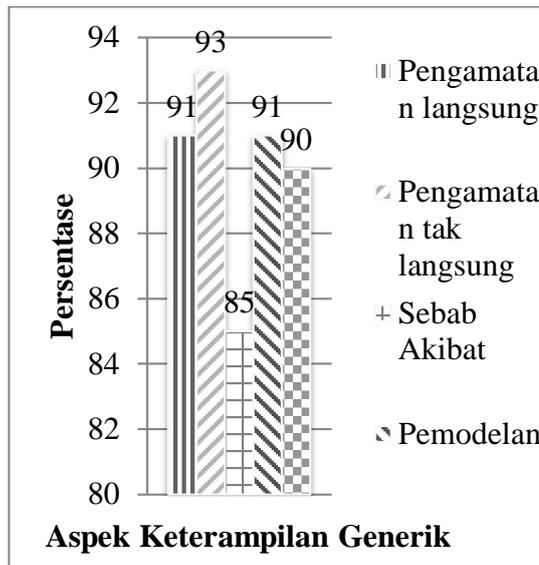


Gambar 1. Grafik Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pelaksanaan Praktikum

Gambar 1 menunjukkan bahwa persentase indikator aspek pelaksanaan praktikum yang tertinggi yaitu pada indikator kesesuaian praktikum dengan materi ajar dengan kriteria sangat baik karena pelaksanaan praktikum telah memenuhi aspek-aspeknya dengan baik mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga penutup berdasarkan lembar observasi praktikum yang diisi oleh para observer. Sedangkan indikator waktu pelaksanaan praktikum memiliki persentase yang paling rendah dengan kriteria baik. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa pelaksanaan praktikum yang dilakukan telah berjalan dengan baik dan memenuhi aspek-aspeknya.

Hasil tanggapan pelaksanaan praktikum yang memunculkan keterampilan generik sains peserta didik diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh peserta didik kelas VIII

yang mengikuti kegiatan praktikum materi sistem pernapasan manusia. Beberapa indikator ragam yang diamati yaitu pengamatan langsung, pengamatan tak langsung, sebab akibat, pemodelan, dan inferensi. Hasil analisis persentase indikator aspek pada pelaksanaan praktikum yang memunculkan keterampilan generik sains dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Tanggapan Terhadap Pelaksanaan Praktikum yang Memunculkan Keterampilan Generik Sains

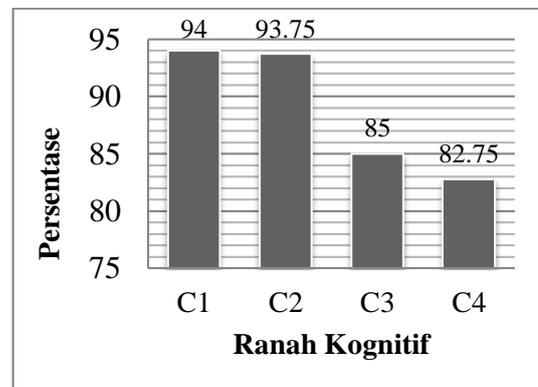
Gambar 2 menunjukkan bahwa persentase indikator aspek keterampilan generik sains yang tertinggi yaitu pada indikator pengamatan tak langsung dengan kriteria sangat baik, sedangkan indikator sebab akibat memiliki persentase yang paling rendah dengan kriteria sangat baik. Rata-rata persentase keseluruhan aspek hasil tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan praktikum materi sistem pernapasan manusia yang memunculkan keterampilan generik sains berada dalam kriteria sangat baik.

Hasil belajar kognitif peserta didik diperoleh dari nilai ulangan harian materi sistem pernapasan manusia. Distribusi hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Be-lajar Peserta Didik

No.	Frekuensi	(%)	Kategori
1	30	75	Sangat Tinggi
2	10	25	Tinggi
3	0	0	Cukup
4	0	0	Rendah
5	0	0	Sangat Rendah

Tabel 1 menunjukkan bahwa persentase tertinggi hasil belajar kognitif peserta didik berada dalam kategori sangat tinggi dan tidak ada yang berada dalam kategori cukup, rendah, dan sangat rendah. Pada ulangan harian materi sistem pernapasan manusia, beberapa indikator keterampilan generik sains yang diamati yaitu pengamatan langsung, pengamatan tak langsung, sebab akibat, pemodelan, dan inferensi yang terdiri dari beberapa aspek ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom. Hasil analisis persentase hasil belajar ranah kognitif berdasarkan nilai ulangan harian dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar

Peserta Didik Ditinjau Dari Ranah Kognitif

Gambar 3 menunjukkan bahwa persentase ranah kognitif yang tertinggi yaitu pada C1, sedangkan ranah kognitif C4 memiliki persentase yang paling rendah. Rata-rata persentase keseluruhan hasil belajar peserta didik materi sistem pernapasan manusia berada dalam kriteria sangat baik. Keterampilan generik sains peserta didik dalam penelitian ini diamati selama kegiatan praktikum berlangsung melalui lembar observasi. Lembar observasi ini disusun dalam bentuk format khusus dengan aspek-aspek penilaian yang dikembangkan dari indikator keterampilan generik. Observasi yang

telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa terdapat nilai yang bervariasi yang didapatkan oleh masing-masing peserta didik dari yang terendah sampai tertinggi Hasil analisis persentase keterampilan generik sains peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.

Hasil analisis keterampilan generik sains menunjukkan bahwa ragam keterampilan generik pemodelan memiliki persentase tertinggi dibandingkan ragam lainnya. Persentase ragam keterampilan generik pengamatan tak langsung memiliki persentase terendah. Rata-rata keseluruhan ragam keterampilan generik yang diamati melalui lembar observasi termasuk ke dalam kriteria cukup.

Tabel 2. Rekapitulasi Keterampilan Generik Sains berdasarkan Lembar Observasi

Keterampilan Generik	Cakupan Keterampilan Generik	Persentase	Kriteria
Pengamatan Langsung	Mengamati objek yang karakteristiknya dapat diobservasi langsung oleh indera baik menggunakan alat maupun tidak	76,25	Baik
Pengamatan Tak Langsung	Mengamati objek yang karakteristiknya tidak dapat diobservasi langsung oleh indera tapi efeknya yang terobservasi dengan alat atau melalui proses	67,50	Cukup
Pemodelan	Membuat objek, aktivitas, atau tiruan yang dapat digunakan sebagai contoh	78,13	Baik
	Melakukan peragaan atau aktivitas tertentu untuk dicontoh		
Rata-Rata Keseluruhan $\bar{X} \pm Sd$		73,96 \pm 5,67	Cukup

Pengujian hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Adapun hasil perhitungan korelasi *Product Moment* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Ringkasan Hasil Analisis Korelasi *Product Moment*

Variabel	R	Sig	Ket
X ₁ Y	0,623	t hitung (4,910) > t tabel (1,687)	Positif, signifikan, kuat
X ₂ Y	0,756	t hitung (7,125) > t tabel (1,687)	Positif, signifikan, kuat

Keterangan: X₁ = pelaksanaan praktikum; X₂ = keterampilan generik sains; Y = hasil belajar; R = korelasi; Sig = signifikansi

Hasil analisis data di atas menunjukkan angka korelasi *Product Moment* antara pelaksanaan praktikum dengan hasil belajar peserta didik sebesar 0,632 (r hitung), nilai koefisien korelasi tersebut menunjukkan hubungan positif dengan tingkat hubungan kuat antara pelaksanaan praktikum dengan hasil belajar peserta didik. Kemudian nilai t hitung (4,910) > t tabel (1,687) yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012: 259), jika t hitung sama atau lebih besar daripada t tabel dengan taraf signifikan 5% maka hubungan antar variabel signifikan.

Selain itu, hasil analisis data pada Tabel 3 juga menunjukkan angka korelasi *Product Moment* antara keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik

sebesar 0,756 (r hitung), nilai koefisien korelasi menunjukkan hubungan positif dengan tingkat hubungan kuat antara keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sarwono (2013: 36) yang menyatakan bahwa korelasi searah jika nilai koefisien korelasi ditemukan positif, sebaliknya jika nilai koefisien korelasi negatif, korelasi tersebut tidak searah.

Pengujian hipotesis untuk mengetahui hubungan antara ketiga variabel pada penelitian ini menggunakan analisis korelasi ganda yang dalam perhitungannya menggunakan program *SPSS 17.0*. Adapun ringkasan hasil analisis regresi ganda dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Regresi Ganda

V	K	Koef	R ²	FH	FT	Sig.
K	40.576					
X ₁	0,308	0,807	0,652	34.610	4,10	0,000
X ₂	0,279					

Keterangan: V = variasi; K = konstanta; X₁ = pelaksanaan praktikum; X₂ = keterampilan generik sains; R² = koefisien korelasi; FH = F hitung; FT = F tabel; Sig = sig regresi

Diperoleh F hitung sebesar 34.610, maka pada taraf signifikansi 5% diperoleh F tabel sebesar 4,10. Artinya F hitung (34.610) > F tabel (4,10) maka terdapat hubungan yang signifikan antara pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,807 menunjukkan bahwa tingkat hubungan antara pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik sangat kuat.

Nilai koefisien determinasi R

square sebesar 0,652 menunjukkan bahwa 65,2% hasil belajar dipengaruhi secara bersama-sama oleh pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains peserta didik, sedangkan 34,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

Persentase indikator aspek pelaksanaan praktikum yang tertinggi yaitu pada indikator kesesuaian praktikum dengan materi ajar dengan kriteria sangat baik karena pelaksanaan praktikum telah memenuhi aspek-aspeknya dengan baik mulai dari tahap persiapan,

pelaksanaan, hingga penutup berdasarkan lembar observasi praktikum yang diisi oleh para observer. Sedangkan indikator waktu pelaksanaan praktikum memiliki persentase yang paling rendah. Hal ini dikarenakan kegiatan praktikum tidak dilaksanakan di laboratorium melainkan di ruang kelas, yang menyebabkan sulitnya mengkondisikan peserta didik untuk siap melaksanakan praktikum sehingga cukup memakan waktu. Rata-rata persentase keseluruhan aspek tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan praktikum materi sistem pernapasan manusia berada dalam kriteria sangat baik. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa pelaksanaan praktikum yang dilakukan telah berjalan dengan baik dan memenuhi aspek-aspeknya.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru menunjukkan bahwa pelaksanaan praktikum sistem pernapasan manusia terlaksana dengan baik. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan observasi langsung yang dilakukan oleh observer untuk menilai pelaksanaan kegiatan praktikum mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga penutup yang menunjukkan hasil bahwa seluruh tahapan tersebut telah terlaksana dengan sangat baik. Peneliti merancang kegiatan praktikum sedemikian rupa sehingga pelaksanaan praktikum dapat berjalan efektif dan efisien. Selain itu, menurut peserta didik melalui wawancara yang telah dilakukan, peserta didik juga menyatakan bahwa mereka menyukai kegiatan praktikum karena praktikum dapat memberikan pengetahuan yang nyata dibandingkan hanya belajar teori di dalam kelas. Mardapi, dkk (2011:

328) menyatakan bahwa pembentukan pengetahuan dapat terjadi melalui interaksi peserta didik dengan objek fisik secara langsung dengan melakukan pengamatan sendiri. Peserta didik lebih mengingat apa yang dikerjakannya melalui praktikum dibandingkan dengan hanya menghafalkan, karena praktikum memaksimalkan seluruh indera untuk bekerja.

Kegiatan praktikum memberikan kesempatan siswa untuk mencari tahu dan membuktikan sebuah teori dengan pendekatan ilmiah. Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2015: 9), pembelajaran IPA harusnya memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk dapat mengobservasi dan meneliti secara langsung serta mengkonstruksi sains seoptimal mungkin sesuai dengan kapasitasnya masing-masing. Untuk dapat mendukung keadaan tersebut, kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan baik sangat penting terutama dalam kegiatan praktikum.

Rata-rata persentase keseluruhan aspek hasil tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan praktikum materi sistem pernapasan manusia yang memunculkan keterampilan generik sains berada dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan skala kategori keterampilan menurut Purwanto (2013: 103), pada penelitian ini sebagian besar peserta didik memiliki nilai keterampilan generik yang cukup, namun masih ada peserta didik yang memiliki nilai keterampilan generik sains yang kurang.

Rata-rata persentase keseluruhan hasil belajar peserta didik materi sistem pernapasan manusia berada dalam kriteria sangat

baik. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA di MTs Negeri 2 Bandar Lampung adalah 74. Nilai ulangan harian peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia setelah melaksanakan praktikum telah mencapai KKM yang ditentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nisa (2017: 63) bahwa proses belajar melibatkan banyak kegiatan antara lain bereaksi, berbuat, menghayati, dan mengalami. Pengalaman belajar dapat berupa pengalaman belajar nyata, yakni interaksi langsung antara peserta didik dengan objek belajar yang sebenarnya dan dapat memberikan pengertian yang paling mendalam serta sukar dilupakan. Hasil belajar dapat diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan yang menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dalam proses pembelajaran dengan metode praktikum, peserta didik dilatih untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai jawaban atas persoalan-persoalan yang dihadapinya. Selain itu peserta didik juga bisa terlatih untuk berpikir ilmiah. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan kognitif peserta didik.

Hasil analisis keterampilan generik sains peserta didik yang diamati melalui lembar observasi termasuk ke dalam kriteria cukup. Hal tersebut dikarenakan untuk mengembangkan keterampilan generik sains peserta didik memerlukan waktu yang tidak sebentar. Peserta didik memerlukan tahap pengenalan terlebih dahulu terhadap kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan generik-nya. Hal ini sesuai dengan

yang dinyatakan oleh Druri dalam Rahman (2008: 30) bahwa keterampilan generik adalah keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang kehidupan dan untuk mendapatkannya memerlukan waktu yang relatif lama. Keterampilan generik sains dapat dimiliki oleh peserta didik, jika mereka memiliki pengetahuan awal yang terkait. Proses mengkaitkan pengetahuan atau informasi baru pada konsep-konsep yang relevan dalam struktur kognitif seseorang merupakan proses belajar bermakna, sehingga akan menghasilkan pemahaman yang bermakna (*meaningfull learning*).

Hasil analisis data untuk pengujian hipotesis menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan dengan tingkat hubungan kuat antara pelaksanaan praktikum dengan hasil belajar peserta didik. Berarti jika nilai pelaksanaan praktikumnya tinggi, maka hasil belajar kognitif akan tinggi juga. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Simalango dan Muchtar (2008: 33) yang mengemukakan bahwa pemakaian metode praktikum berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode praktikum lebih baik dibandingkan hasil belajar peserta didik yang tidak diajar memakai metode praktikum.

Selain itu, hasil analisis data antara keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik menunjukkan hubungan positif dan

signifikan dengan tingkat hubungan kuat. Berarti jika keterampilan generik sainsnya tinggi, maka nilai hasil belajarnya akan tinggi. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Martiningsih (2018: 31) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara keterampilan generik sains dengan sikap ilmiah ditinjau dari domain kognitif.

Uji korelasi ganda digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik. menunjukkan bahwa tingkat hubungan antara pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains dengan hasil belajar peserta didik sangat kuat, sesuai dengan tingkat hubungan berdasarkan interval korelasi menurut Sugiyono (2012: 257). Koefisien korelasi ganda menunjukkan tanda (+) yang berarti ada hubungan positif.

Pelaksanaan praktikum dalam pembelajaran yang diiringi dengan keterampilan generik yang baik akan dapat menghasilkan kecenderungan hasil belajar kognitif yang baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pelaksanaan praktikum dan keterampilan generik sains peserta didik merupakan hal yang mendukung untuk mencapai hasil belajar kognitif yang baik dalam pembelajaran IPA.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara implementasi praktikum sistem pernapasan dan keterampilan generik sains dengan

hasil belajar peserta didik kelas VIII H MTs Negeri 2 Bandar Lampung.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi dan Supatmo. 2008. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aldilla, S. Baidar, P. Marianingsih, dan L. Nulhakim. 2016. Profil kecakapan Akademis Siswa Melalui Praktikum berbasis Guided Inquiry pada Konsep Sistem Pernafasan. *Jurnal Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. 2 (1): 1-17.
- Astuti, T. Y. 2013. *Perbedaan Keterampilan Generik Sains Siswa yang Diajar Melalui Metode Praktikum dengan Metode Demonstrasi pada Konsep Jamur*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hamzah, M. S. G. dan Abdullah, S. K. 2009. *Generic Skill in Personel Development*. *European Journal of Social Science*. 11 (4): 684-689.
- Mardapi, D., Kumaidi, & B Kartowagiran. 2011. Pengembangan Instrumen Pengukur Hasil Belajar Nirbias dan Terskala Baru. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pendidikan*. 15 (2): 326-341.
- Martiningsih, M. 2018. Hubungan Keterampilan Generik Sains dan Sikap Ilmiah Melalui Model Inkiri Ditinjau dari Domain Kognitif. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*. 6 (1): 24-33.
- Nisa, U. M. 2017. Metode Praktikum untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil

- Belajar Siswa Kelas V MI YPII 1945 Babat pada Materi Zat Tunggal dan Campuran. *Proceeding Biology Education Conference*. 14 (1): 62-68.
- Purwanto, M. N. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahman, T. 2008. Pengembangan Program Pembelajaran Praktikum untuk Meningkatkan Kemampuan Generik Calon Guru Biologi. Disertasi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ruparanganda, F., M. Rwodzi. dan C. K. Mukundu. 2013. Project Approach as an Alternative to Regular Laboratory Practical Work in the Teaching and learning of Biology in Rural Secondary Schools in Zimbabwe. *International Journal Education and Information Studies*. 3 (1): 13-20.
- Sarwono, J. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sayak, S. M. L. 2017. Keterampilan Generik Sains Siswa SMA pada Prkatikum Sifat Kologatif Larutan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 6 (3): 1-10.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Simalango, A. N., dan Muchtar, Z. 2008. Pengaruh Pemakaian Metode Praktikum Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan Maematika dan Sains*. 3 (1): 29-34.
- Wisudawati, A. W., dan E. Sulistyowati. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

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, 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 [Ē]. 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

PENDAHULUAN

Belajar bahasa adalah suatu kebutuhan untuk berinteraksi dengan sesama manusia. Dengan belajar bahasa, maka kosakata dan struktur bahasa yang kita miliki akan bertambah. Selain bahasa Inggris, bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing yang dipelajari baik di sekolah menengah atas maupun di perguruan tinggi. Terdapat beberapa aspek dalam pembelajaran bahasa Prancis, yaitu keterampilan berbahasa, aspek budaya dalam suatu teks lisan atau tulisan, dan unsur-unsur kebahasaan.

Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh mahasiswa adalah keterampilan berbicara, menulis, menyimak, dan membaca. Adapun

unsur-unsur kebahasaan meliputi tata bahasa, ejaan, pelafalan, dan kosakata. Pebelajar bahasa Prancis dituntut untuk mampu menguasai semua jenis ke-terampilan berbahasa. Salah satu ke-terampilan yang harus dikuasai yaitu keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengekspresikan bunyi yang berbeda dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama. Dalam berbicara suatu bahasa, kesinambungan dalam suatu komunikasi ditentukan dengan makna yang akan disampaikan. Namun, pengucapan dan pelafalan bunyi yang benar juga menentukan ketersampaian makna tersebut. Pelafalan bunyi bahasa dalam bahasa Prancis tentu sangat berbeda dengan

pelafalan bunyi bahasa dalam bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama (B1). Sehingga perbedaan tersebut menimbulkan kesulitan dalam mempelajari bahasa Prancis sebagai bahasa kedua (B2). Oleh karena itu, pembelajar bahasa Prancis harus mampu memahami perbedaan pelafalan bunyi bahasa Indonesia ataupun bahasa Prancis. Kemampuan ini harus dikuasai agar tujuan komunikasi tidak terganggu karena adanya ketidaksinambungan makna yang akan disampaikan ketika berbicara bahasa Prancis. Bunyi-bunyi bahasa terdiri dari bunyi vokal, konsonan, dan semi vokal. Bunyi vokal bahasa Prancis berbeda dengan bahasa Indonesia.

Grafem pada bahasa Prancis berbeda dengan pelafalannya, sehingga menyebabkan adanya kesulitan dalam melafalkan bahasa Prancis yang baik dan benar. Kesalahan yang terjadi dalam mempelajari bahasa merupakan hal yang wajar, karena manusia tidak dapat belajar bahasa tanpa berbuat kesalahan. Kesalahan tersebut dapat diatasi dengan berlatih secara terbimbing, sehingga kesalahan tersebut dapat diminimalisir. Perbedaan-perbedaan antara bahasa pertama dan bahasa kedua akan menimbulkan kesulitan dalam belajar yang mengakibatkan munculnya bentuk-bentuk kesalahan pelafalan bunyi bahasa Prancis. Sebaliknya, persamaan-persamaan antara bahasa pertama dan bahasa kedua akan memperlancar upaya belajar dengan cepat dan mudah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan pelafalan bunyi vokal bahasa Prancis yang dilakukan oleh mahasiswa program studi pendidikan bahasa Prancis tingkat awal dan factor-faktor

penyebab terjadinya kesalahan pelafalan bunyi vokal tersebut.

Secara etimologi kata fonologi berasal dari gabung kata *fon* yang berarti 'bunyi', dan *logi* yang berarti 'ilmu'. Sebagai sebuah ilmu, fonologi diartikan sebagai bagian dari kajian linguistik yang mempelajari, membahas, membicarakan dan menganalisis bunyi-bunyi bahasa yang diproduksi oleh alat-alat ucap manusia (Chaer, 2009:1).

Fisiologi bunyi sering disebut dengan "*fonetik*". Istilah tersebut nampaknya kurang tepat, sehingga istilah tersebut diganti dengan fonologi. Karena fonetik berarti studio evolusi bunyi, dan kedua nama tersebut memiliki dua studi yang berbeda. Fonetik adalah ilmu historis yang menganalisis peristiwa, perubahan dan bergerak bersama waktu (Saussure, 1988:102).

Menurut (Derivery, 1997:43) "*la phonologie étudie les sons en tant qu'ils permettent de distinguer des mots dans une langue donnée*". Fonologi mem-pelajari bunyi-bunyi untuk tujuan membedakan kata satu dengan kata lainnya dalam suatu bahasa. Derivery juga menyebutkan bahwa fonetik terdiri dari empat jenis yaitu fonetik artikulatoris, akustik, auditif, dan kombinasi.

Secara umum, bunyi bahasa dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu vokal, konsonan, dan semi-vokal (semi-konsonan). Perbedaan ini didasarkan pada ada tidaknya hambatan (proses artikulasi) pada alat ucap manusia. Pada penelitian ini, data yang digunakan adalah kesalahan pelafalan bunyi vokal karena bunyi vokal dalam bahasa Prancis sangat berbeda dengan bunyi vokal dalam bahasa Indonesia. Bunyi vokal dalam bahasa Prancis memiliki pengaruh besar terhadap makna dari suatu

fonem yang diucapkan. Berikut ini dijelaskan bunyi vokal pada suatu bahasa.

Menurut (Verhaar, 1999: 33), vokal adalah bunyi bahasa yang dihasilkan dengan melibatkan pita suara tanpa mengalami penyempitan atau pe-nutupan apapun dan tempat peng-artikulasian manapun. Bunyi vokal tidak ada hambatan pada alat bicara, sehingga tidak ada artikulasi. Hambatan untuk bunyi vokal hanya pada pita suara saja. Vokal dihasilkan dengan hambatan pita suara, maka pita suara tidak bergetar dan glotis dalam keadaan tertutup. Bunyi vokal dikelompokkan berdasarkan posisi lidah, bibir dan bentuk rongga mulut yang dibentuk oleh alat ucap.

Vokal dibedakan menjadi dua yaitu vokal oral dan vokal nasal. Perbedaan ini didasarkan pada keluarnya atau disertainya udara melalui rongga hidung. Jika udara keluar atau disertai keluarnya udara melalui rongga hidung, dengan cara menurunkan langit-langit lunak beserta ujung anak tekaknya, maka bunyi itu disebut bunyi nasal. Jika tidak demikian, ketika langit-langit lunak beserta ujung anak tekak menaik menutupi rongga hidung sehingga udara hanya melalui rongga mulut saja, maka bunyi yang dihasilkan disebut oral.

Menurut (Tarigan, 1990:75) kesalahan tidak hanya sebagai sesuatu yang tidak dapat dielakkan tetapi juga sebagai bagian yang penting dari suatu proses belajar bahasa. Dahulu kala kesalahan dipandang dari kaca mata guru, yang mengukur penampilan pebelajar dengan norma bahasa yang dipelajari, maka kini hal itu dipandang dari kesamaan strategi yang digunakan anak-anak atau bagi pebelajar bahasa ibunya dan cara mempelajari B2. Analisis kesalahan adalah suatu

prosedur kerja, yang bisa digunakan oleh para peneliti dan guru bahasa, yang meliputi peng-umpulan sampel, pengidentifi-kasian kesalahan yang terdapat dalam sampel, penjelasan kesalahan ter-sebut, pengklasifikasian kesalahan itu berdasarkan penyebabnya, serta pengevaluasian atau penilaian taraf keseriusan kesalahan itu (Ellis dikutip dalam Tarigan, 1990:68).

METODE

Metode dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini disebut penelitian deskriptif karena menggambarkan suatu keadaan atau fenomena yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti akan men-deskripsikan bentuk-bentuk kesalahan pelafalan bunyi bahasa Prancis yang dilakukan oleh peserta didik dan mendeskripsikan faktor yang menjadi penyebab kesalahan pelafalan bunyi vokal bahasa Prancis tersebut.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes, yaitu tes kemampuan mahasiswa dalam melafalkan bunyi vokal bahasa Prancis. Tes dilakukan secara personal karena setiap siswa memiliki ke-mampuan yang berbeda-beda. instrumen tes penelitian berbentuk kata lepas bahasa Prancis yang meliputi : vokal oral sebanyak 120 butir soal, vokal nasal sebanyak 40 Soal. Tes diambil dari buku *Méthode de Français, Son's & Lettres*, dan *French Phonetics*. Teknik pengumpulan data yang di-gunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, rekam, dan catat. Teknik tersebut diambil berdasarkan teori teknik pengumpulan data dari Patoon dan Nasution (Sugiyono, 2016:312).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil rekaman yang diperoleh saat penelitian, ditemukan kesalahan pelafalan bunyi vokal bahasa Prancis. Kesalahan pelafalan bunyi vokal yang banyak dilakukan oleh mahasiswa terletak pada bunyi [œ], [ɔ̃], [ø], [œ̃], [ã], dan [Ê] yang dilafalkan menjadi [ə], [em], [am], [om], dan [um] seperti digambarkan pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Kesalahan Pelafalan yang Paling Banyak ditemukan.

No	Bunyi					
	[œ]	[ɔ̃]	[ø]	[œ̃]	[ã]	[Ê]
1.	seul	blonde	vœu	Emprunt	temps	Faim
2.	peur	population	monsi eur	Hum ble	dans eur	
3.	cœur	nom	jeûner		cham bre	
4.	Sœur		dieu			
5.	œuvr e					
6.	littéra teur					
7.	neuf					

Kesalahan pelafalan tiap bunyi vokal secara lebih rinci adalah sebagai berikut:

1) Kesalahan Bunyi Vokal Oral

a) Kesalahan Bunyi [i]

Kesalahan terbanyak yaitu terdapat pada pelafalan kata *famille*, *physique*, *dîner*, *lit*, *ami*, dan *mardi*. Pada pelafalan kata *famille*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *famille* menjadi [famil] dan [fami]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat penambahan bunyi [l] yang seharusnya tidak ada. Selain itu, terdapat kesalahan dalam penghilangan bunyi [j] di akhir kata yang seharusnya dilafalkan. Pada pelafalan kata *livre* mahasiswa tersebut melafalkan kata *livre* menjadi [livʁə]. Pelafalan tersebut di-

anggap salah karena terdapat penambahan bunyi [ə] di akhir kata yang seharusnya tidak di baca atau dilafalkan. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *mythe* menjadi [micə] dan [mith]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [t] menjadi [c]. Dalam bahasa Prancis bunyi y dilafalkan menjadi [i]. Pada pelafalan kata *village* pelafalan tersebut dianggap benar. Pada pelafalan kata *libre* mahasiswa tersebut melafalkan kata *libre* menjadi [libʁə]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat penambahan bunyi bunyi [ə] yang seharusnya tidak dibaca.

b) Kesalahan Bunyi [y]

Kesalahan terbanyak dalam melafalkan bunyi [y] terdapat pada kata *musée* dan *pure* yaitu sebanyak 3 orang. Mahasiswa melafalkan kata *rue* menjadi [ʁu]. Kesalahan tersebut ditandai dengan adanya pengubahan bunyi [u] yang seharusnya menjadi bunyi [y]. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *jupe* menjadi [jup]. Kesalahan tersebut ditandai dengan adanya pengubahan bunyi [y] menjadi bunyi [u]. Selain itu, pada pelafalan kata *une* mahasiswa melafalkan kata *une* menjadi [un]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi [u] yang seharusnya menjadi [y], tetapi diubah menjadi bunyi [u]. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *Musée* menjadi [muze]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat

kesalahan dalam melafalkan bunyi *u* menjadi [u]. Pada pelafalan kata *issu* mahasiswa tersebut melafalkan kata *issu* menjadi [izu]. Pe-lafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pe-ngubahan bunyi [y] menjadi bunyi [u]. Dalam bahasa Prancis, bunyi *u* dilafalkan menjadi [y]. Selain itu, terdapat kesalahan dalam melafalkan bunyi [s] menjadi [z].

c) **Kesalahan Bunyi [u]**

Kesalahan terbanyak yang dilakukan mahasiswa dalam melafalkan bunyi [u] terdapat pada kata *août* yaitu sebanyak 2 orang. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *août* menjadi [ot]. Mahasiswa melafalkan kata *roue* dan *où* dengan baik dan benar. Pada pelafalan kata *toute*, *pour*, *toujours*, *sourire*, *loup*, dan *bouche* dianggap benar karena sudah sesuai dengan pelafalan yang baik dan benar. Sedangkan, pada pe-lafalan kata *coudre* mahasiswa tersebut melafalkan kata *coudre* menjadi [kuc]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [d] menjadi [c].

d) **Kesalahan Bunyi [e]**

Kesalahan terbanyak terdapat pada kata *église* dan *majesté*. Mahasiswa melafalkan kata *été* menjadi [ete], *marcher* menjadi [marʁʃe], *idée* menjadi [ide] dan *aller* menjadi [ale]. Pelafalan tersebut sudah sesuai dengan pelafalan bunyi bahasa Prancis yang baik dan benar. Pada

pelafalan kata *facilité* mahasiswa melafalkan kata *facilité* menjadi [pasilite]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat peng-ubahan bunyi [f] yang seharusnya menjadi [f] bukan [p]. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *église* menjadi [eglis]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat kesalahan dalam melafalkan bunyi *s* menjadi [s]. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *majesté* menjadi [majesté]. Pe-lafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bu-nyi [ʒe] menjadi [jə]. Mahasiswa melafalkan kata *humanité* menjadi [humanite]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [h] yang seharusnya tidak dibaca. Pada pelafalan kata *immunité*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *immunité* menjadi [ëmynite] dan [imunite]. Pe-lafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi bunyi [im] menjadi bunyi [ẽ]. Terdapat kesalahan dalam melafalkan bunyi [y] menjadi [u].

e) **Kesalahan Bunyi [ɛ]**

Kesalahan pelafalan paling banyak yang dilakukan mahasiswa dalam melafalkan bunyi [ɛ] yang terdapat pada kata *reine* dan *faire*. Pada pelafalan kata *reine*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *reine* menjadi [ʁein]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [ɛ] menjadi [ei]. Pada pelafalan fonem *faire*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *faire* menjadi

[fʁɛ] dan [vɛʁ]. Pelafalan tersebut di-anggap salah karena terdapat perubahan bunyi [f] menjadi [v].

f) Kesalahan Pelafalan Bunyi [ə]

Kesalahan terbanyak yang dilakukan mahasiswa dalam melafalkan bunyi [ə] yaitu terdapat pada kata *je* dan *monsieur*. Terdapat 2 mahasiswa yang melakukan kesalahan dalam melafalkan fonem *je* menjadi [je]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [ə] menjadi [e]. Pelafalan kata *je* yang benar yaitu menjadi [ʒə]. Mahasiswa melakukan kesalahan dalam melafalkan kata *ce* menjadi [ce]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [ə] menjadi [e]. Pada pelafalan kata *menace*, mahasiswa melafalkan kata *menace* menjadi [menas]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan pelafalan bunyi [ə] menjadi [e].

g) Kesalahan Bunyi [o]

Kesalahan terbanyak dalam melafalkan bunyi [o] yaitu terdapat pada kata *mauvais*. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [o] menjadi [u]. Sedangkan, pelafalan kata *chapeau* yang benar yaitu [ʃapo]. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *tableau* menjadi [tablə]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [o] menjadi [ə].

h) Kesalahan Bunyi [ɔ]

Kesalahan terbanyak yang dilakukan mahasiswa dalam melafalkan bunyi [ɔ] terdapat pada kata *mort* dan *votre* yaitu se-banyak 2 orang. Kesalahan tersebut terjadi karena adanya perubahan huruf konsonan [ʁ] menjadi [t]. Selain itu, adanya penambahan bunyi [t] setelah bunyi [ʁ]. Pelafalan kata *poésie*, *comment*, *comme*, dan *parole* dianggap benar karena sudah sesuai dengan pelafalan bahasa Prancis yang baik dan benar. Pada pelafalan fonem *bord*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *bord* menjadi [bɔʁd]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat penambahan bunyi [d] yang seharusnya tidak ada.

i) Kesalahan Bunyi [œ]

Kesalahan pelafalan paling banyak yaitu dalam melafalkan bunyi [œ]. Mahasiswa melafalkan kata *seule* menjadi [səl], [soul] dan [sul]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [œ] menjadi [ə], dan perubahan bunyi [œ] menjadi [ou], serta perubahan bunyi [œ] menjadi [u]. Mahasiswa melafalkan kata *peur* menjadi [pɛʁ]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [œ] menjadi [ə]. Mahasiswa melafalkan kata *neuf* menjadi [nəf] dan [nof]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [œ] menjadi bunyi [ə] dan [o]. Mahasiswa melafalkan kata *cœur* menjadi [sœʁ] dan [kœʁ]. Pelafalan ter-

sebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [œ] menjadi [ə] serta kesalahan dalam pelafalan bunyi [c] menjadi [s]. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *œuvre* menjadi [uvʁ], [uvʁə] dan [euf]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [œ] menjadi [u] dan [eu]. Pada pelafalan kata *œuf*, pelafalan tersebut dianggap benar. Pada pelafalan kata *littérateur*, mahasiswa melafalkan kata *littérateur* menjadi [litəʁatœʁ] dan [litəʁatyʁ]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [œ] menjadi [y]. Terdapat kesalahan dalam pelafalan bunyi [e] menjadi [ə]. Mahasiswa melafalkan kata *heureux* menjadi [hœʁə]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [œ] menjadi [ə].

j) Kesalahan Bunyi [Ø]

Kesalahan terbanyak dalam melafalkan bunyi [Ø] terdapat pada kata *vœu*, *jeûner* dan *dieu*. Mahasiswa melafalkan kata *vœu* menjadi [vu] dan [və]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [ø] menjadi [u] dan [ə]. Mahasiswa melafalkan kata *jeûne* menjadi [Jun] dan [ʒun]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [ø] menjadi bunyi [un]. Selain itu, mahasiswa juga melafalkan kata *deux* menjadi [dex] dan [də]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat

perubahan bunyi [ø] menjadi [e] dan [ə]. Pada pelafalan fonem *jeudi*, *joyeux*, dan *bleu* sudah dianggap benar. Pada pelafalan kata *un peu*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *un peu* menjadi [œpə]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat kesalahan dalam melafalkan bunyi *eu* menjadi [ə], seharusnya bunyi *eu* dilafalkan menjadi [ø].

k) Kesalahan Bunyi [a]

Kesalahan terbanyak dalam melafalkan bunyi [a] terdapat pada kata *femme* dan *amour* yaitu sebanyak 2 orang. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *femme* menjadi [fem] dan [fame]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [a] menjadi [e] dan terdapat penambahan bunyi [e] Mahasiswa tersebut melafalkan kata *amour* menjadi [amœʁ]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [u] menjadi [o]. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *car* menjadi [ka]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat penghilangan bunyi [ʁ] pada akhir kata tersebut. Sedangkan, pada pelafalan kata *mal*, *place*, *mariage*, *girafe*, dan *magnifique* sudah dianggap benar.

l) Kesalahan Bunyi [ɑ]

Kesalahan terbanyak yang dilakukan oleh mahasiswa dalam melafalkan bunyi [ɑ] terdapat pada kata *âge* yaitu sebanyak 3 orang. Mahasiswa tersebut me-

lafalkan kata *âge* menjadi [ex] dan [as]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi [ɑ] menjadi [e] dan [a]. Terdapat kesalahan kaidah dalam melafalkan bahasa Prancis yaitu dengan diubahnya bunyi konsonan [g] menjadi [x] dan [s]. Mahasiswa juga melafalkan kata *mât* menjadi [mat] dan [mak]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi [ɑ] menjadi [ak] dan [at]. Sedangkan, pelafalan yang benar adalah [ma]. Selain itu, mahasiswa melafalkan kata *phrase* menjadi [fkes]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi [ɑz] menjadi [es].

2) Kesalahan Bunyi Vokal Nasal

a) Kesalahan Bunyi [ĕ]

Kesalahan terbanyak dalam melafalkan bunyi [ĕ] terdapat pada kata *faim* yaitu sebanyak 3 orang. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *faim* menjadi [fem], [fam] dan [vem]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi [aim] yang seharusnya menjadi [ĕ], tetapi diubah menjadi [em], [am] dan kesalahan dalam pelafalan huruf konsonan [f] menjadi [v]. Selain itu, mahasiswa juga melafalkan kata *simple* menjadi [sam] dan [sample]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi [im] yang seharusnya menjadi [ĕ], namun diubah menjadi bunyi [am]. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *princes* menjadi [prins].

Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi [ĕ] menjadi bunyi [in]. Pada pelafalan kata *ainsi*, mahasiswa melafalkan kata *ainsi* menjadi [āsi] dan [ĕzi]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi [ĕ] menjadi [ā]. Selain itu, terdapat kesalahan dalam pelafalan fonem [s] menjadi [z].

b) Kesalahan Bunyi [ā]

Kesalahan terbanyak dalam melafalkan bunyi [ā] terdapat pada kata *temps*, *danseur*, dan *cham-bre* yaitu sebanyak 3 orang. Mahasiswa tersebut melafalkan fonem *temps* menjadi [tom]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi [em] yang seharusnya menjadi [ā] tetapi diubah menjadi [om]. Mahasiswa juga melafalkan kata *blanc* menjadi [blɔ̃]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi [an] yang seharusnya menjadi [ā] tetapi diubah menjadi [ō]. Mahasiswa juga melafalkan kata *janvier* menjadi [ʒāvje]. Pelafalan tersebut dianggap benar. Pada pelafalan fonem *identité*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *identité* menjadi [adātite]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pengubahan bunyi fonem [i] menjadi [a].

c) Kesalahan Bunyi [ɔ̃]

Kesalahan terbanyak yang dilakukan oleh mahasiswa

dalam melafalkan bunyi [ɔ̃] terdapat pada kata *blonde*, *union*, *population* dan *nom*, yaitu sebanyak 3 orang. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *blonde* menjadi [blɔ̃]. Pe-lafalan tersebut dianggap salah karena terdapat kesalahan dalam kaidah pelafalan bahasa Prancis, yaitu menghilangkan kata yg seharusnya dibaca tetapi tidak dibaca.

d) Kesalahan Bunyi [œ̃]

Kesalahan terbanyak yang dilakukan oleh mahasiswa dalam melafalkan bunyi [œ̃] terdapat pada kata *emprunt* dan *humble* yaitu sebanyak 3 orang. Mahasiswa tersebut melafalkan kata *emprunt* menjadi [œ̃prom] dan [œ̃pram]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [un] yang seharusnya menjadi [œ̃], tetapi diubah menjadi bunyi [am] dan [om]. Mahasiswa juga melafalkan fonem *parfum* menjadi [paœ̃fam]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [am] yang seharusnya menjadi [œ̃], tetapi diubah menjadi bunyi [am]. Pada pelafalan fonem *humble*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *humble* menjadi [hambœ̃], [ambœ̃], dan [ambœ̃]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [œ̃] menjadi bunyi [am]. Selain itu, terdapat pula kesalahan dengan menambahkan bunyi [ə] yang seharusnya tidak dibaca.

Selain itu, pelafalan pada kata *jungle*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *jungle* menjadi [ʒœ̃glœ̃]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat pe-nambahan bunyi [ə] di akhir kata yang seharusnya tidak di lafalkan. Pada pelafalan fonem *emprunter*, mahasiswa melafalkan kata *emprunter* menjadi [œ̃pœ̃œ̃tœ̃] dan [œ̃pœ̃œ̃tœ̃]. Pe-lafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [e] menjadi [œ̃].

Selain itu, terdapat kesalahan dalam penambahan bunyi [œ̃] di akhir kata yang seharusnya tidak dibaca. Pada pelafalan fonem *commun*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *commun* menjadi [kœ̃mœ̃]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi [œ̃] menjadi bunyi [œ̃]. Pelafalan pada fonem *aucun*, mahasiswa tersebut melafalkan kata *aucun* menjadi [okœ̃]. Pelafalan tersebut dianggap salah karena terdapat perubahan bunyi fonem [œ̃] menjadi bunyi [œ̃].

3) Faktor Penyebab Kesalahan Pelafalan Bunyi Vokal Bahasa Prancis

Menurut (Tarigan, 1988: 85) dalam kontak antara bahasa terdapat pengaruh dan penyimpangan yang menyebabkan kesalahan.

1. Interlingual

Kesalahan interlingual yaitu kesalahan yang disebabkan oleh adanya pengaruh bahasa ibu (B1) seseorang terhadap B2 yang dipelajari. Kesalahan

pelafalan bunyi vokal yang paling sering dilakukan oleh mahasiswa adalah bunyi [œ]. Kesalahan tersebut disebabkan karena bahasa Indonesia tidak memiliki bunyi [œ], sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam melafalkan bunyi tersebut dan menggantikan bunyi lain yang mendekatinya seperti [ə]. Selain kesalahan dalam melafalkan bunyi [œ], kesalahan yang paling banyak dilakukan yaitu ketika melafalkan bunyi [ʃ] yang digantikan dengan bunyi [om] atau [on]. Kedua bunyi tersebut tidak ada dalam bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu, sehingga mahasiswa sulit melafalkan bunyi tersebut dan menempatkan bunyi sesuai dengan kaidah pelafalan bahasa ibunya.

2. Intralingual

Kesalahan intralingual yaitu kesalahan yang merefleksikan ciri-ciri umum kaidah yang dipelajari seperti kesalahan generalisasi, aplikasi yang tidak sempurna terhadap kaidah, dan kegagalan dalam mempelajari kondisi-kondisi penerapan kaidah.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membahas tentang kesalahan pelafalan bunyi vokal bahasa Prancis dan faktor-faktor penyebab kesalahan tersebut, sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam keterampilan berbahasa Prancis khususnya dalam melatih pelafalan bunyi vokal bahasa

Prancis. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi kesalahan-kesalahan dalam melafalkan bunyi bahasa Prancis, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi kepada pendidik mengenai bentuk kesalahan dan faktor penyebabnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya jika ingin melakukan penelitian disarankan untuk meneliti tentang *liason* dan fokus yang berbeda. Jika ingin meneliti dengan fokus yang sama, disarankan menggunakan subjek dan sumber data penelitian yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, D. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Pearson Education.
- Chaer, A. 2009. *Fonologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Derivery, N. 1997. *La Phonétique du Français*. Paris: Editions du Seuil.
- Moleong, J. Lexy. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nitze, William. 2016. *French Phonetics*. New York: Henry Holt And Company.
- Parera, J. 1997. *Linguistik Edukasional*. Jakarta: Erlangga.
- Pranowo. 1996. *Analisis Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Saussure, F. 1988. *Pengantar Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Setiyadi, Ag. Bambang. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran*

- Bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Spurlanti, W. 2012. Skripsi. *Analisis Kesalahan Pelafalan Bunyi Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. 1988. *Pengajaran Analisis Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Verhaar. 1999. *Asas-asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Walton, S. 2018. *Sons & Lettre*. Portland: Portland State University.

KELAS DARING: METODE PEMBELAJARAN GITAR TUNGGAL LAMPUNG

Riyan Hidayatullah¹

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

*Corresponding author, tel/fax : 081389777661, email:

riyan.1002@fkip.unila.ac.id

***Abstract: Online Classes: Single Lampung Guitar Learning Methods.** Guitar learning is generally done directly with the instructor or teacher. Some techniques contained in the guitar have a long technical stage, such as recognizing organs, finger positions, tuning systems, fret and finger numbering, the basics of strumming techniques, chord shapes, chord transitions, and songs are the initial lessons in learning guitar. "Single guitar" or "Lampung classical guitar" is a term to refer to "style" guitar playing with local wisdom. The guitars used are generally conventional guitars but are played in different ways. Finger techniques, tuning systems, and songs become the primary material that is usually studied in a single Lampung guitar. This article conveys the teaching methods used by Lampung guitar artists using online classes on YouTube. Learning in this media is one-way learning that maximizes communication functions, material stages, and game techniques that are adapted to the ability of tutors and local languages.*

***Keywords:** Gitar Tunggal Lampung, Online class, Youtube*

Abstrak: Kelas Daring: Metode Pembelajaran Gitar Tunggal Lampung. Belajar gitar umumnya dilakukan secara langsung dengan instruktur atau guru. Beberapa teknik yang terdapat dalam gitar memiliki tahapan teknis yang panjang, seperti mengenal organ, posisi jari, sistem penalaan, penomoran fret dan jari, dasar-dasar teknik strumming, bentuk chord, perpindahan chord dan lagu merupakan pelajaran awal dalam belajar gitar. "Gitar tunggal" atau "gitar klasik Lampung" merupakan istilah untuk menyebutkan "gaya" permainan gitar dengan kearifan lokal. Gitar yang digunakan umumnya gitar konvensional, tetapi dimainkan dengan cara yang berbeda. Teknik jari, sistem penalaan dan lagu menjadi materi dasar yang umumnya dipelajari dalam gitar tunggal Lampung. Artikel ini menyampaikan metode pengajaran yang digunakan oleh seniman gitar Lampung menggunakan kelas daring di *youtube*. Pembelajaran di media ini merupakan pembelajaran satu arah yang memaksimalkan fungsi komunikasi, tahapan materi, dan teknik permainan yang disesuaikan dengan kemampuan tutor dan bahasa lokal.

Kata kunci: Gitar tunggal Lampung, kelas daring, youtube

PENDAHULUAN

Gitar merupakan alat musik melodis yang dapat dimainkan solo

atau diiringi oleh alat musik lain (Bartel, 1990). Alat ini mampu membentuk sebuah struktur *chord*

yang dibentuk dari 6 not. Dalam ranah pendidikan di sekolah, sekitar 50 tahun lalu (Grossman, 1963) menjelaskan keuntungan gitar sebagai sebuah media pembelajaran musik: (1) merupakan instrumen yang banyak diminati anak usia sekolah; (2) instrumen yang lengkap (harmoni, melodi, ritmik); (3) menantang bagi pemula dan tingkat lanjut; (4) berfungsi sebagai alat sosial dan mudah dibawa; dan (5) cocok untuk mengembangkan kreativitas.

Gitar adalah sebuah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara dipetik, umumnya menggunakan jari maupun plektrum. Gitar secara tradisional dibentuk dari berbagai jenis kayu dengan senar yang terbuat dari nilon maupun baja. Beberapa gitar modern dibuat dari material polikarbonat. Secara umum, gitar terbagi atas 2 jenis: akustik dan elektrik. Gitar akustik, dengan bagian badannya yang berlubang (hollow body), telah digunakan selama ribuan tahun. Terdapat tiga jenis utama gitar akustik modern: gitar akustik senar-nilon (klasik), gitar akustik senar-baja, dan gitar archtop. Gitar klasik umumnya dimainkan sebagai instrumen solo menggunakan teknik *fingerpicking* komprehensif (Faisal & Al Kautsar, 2016).

Andrés Segovia dan (Shearer, 1971) menyatakan bahwa gitar terlegitimasi sebagai alat musik spesialis di konservatori. Gitar juga melekat pada kesan “muda” dan masuk untuk segala kalangan usia (Pathel, 2015). Gitar klasik merupakan alat musik dengan teknik yang tinggi, repertoar yang mapan, dan memiliki preferensi dipilih jika diajarkan di sekolah (Fowler, 1971).

Di Lampung, penamaan gitar sebagai sebuah kesenian memiliki banyak istilah. Gitar tunggal diartikan oleh masyarakat Lampung Selatan sebagai gambus tunggal/*petting* tunggal. Jenis kesenian ini menyebar hampir di sebagian pulau Sumatera, dengan ciri khasnya masing-masing di setiap wilayahnya. Ciri khas tersebut antara lain pada sebutan namanya, kemahiran permainan gitarnya, dan syair-syair lagunya kebanyakan berbentuk pantun (Tejapermana, 2014, p. 2). Gitar tunggal bukan hanya sekadar permainan instrumental, tetapi perpaduan sajian gitar dan vokal. Sementara di Tulang Bawang, masyarakat menyebutnya gitar klasik. Semua alat musik yang digunakan dalam gitar klasik atau gitar tunggal Lampung adalah alat musik umum yang dijual di pasaran, dalam arti tidak ada orang yang bekerja khusus sebagai pembuat alat musik tersebut (Misthohizzaman, 2006).

Nama "*youtube.com*" diperkenalkan pada 15 Februari 2005. Selama musim panas 2006, *youtube* adalah salah satu situs web dengan pertumbuhan tercepat dan menduduki peringkat ke-5 terpopuler di Alexa. Situs web ini rata-rata hampir 20 juta pengunjung per bulan, menurut Nielsen / NetRatings (Mayoral, Tello, & Gonzalez, 2010). Teknologi dan situs web di era 2.0, seperti *blog*, *wiki* atau *youtube*, membuat tuntutan baru untuk belajar, dan mereka memberikan *support system* untuk pembelajaran (Duffy, 2008). *Youtube* adalah situs berbagi video (*video sharing*) yang populer di mana pengguna dapat mengunggah, melihat, dan berbagi klip video. *Youtube* telah menjadi bentuk media baru web 2.0 yang sangat populer. Dalam artikel terbaru di *Wired*

mengutip rata-rata 65.000 unggahan dan 100 juta video dilihat per hari di *youtube* (Godwin-Jones, 2007). Bahkan pada tahun 2018 ada sekitar 4 juta video *youtube* yang diakses setiap menit (BBC News Indonesia, 2019). Penggunaanya 44% adalah perempuan, dan 56% adalah laki-laki dengan rentang usia dominan sekitar 12-17 tahun (Mayoral et al., 2010). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan situs berbagi video sangat diminati dari berbagai *platform* lainnya.

Laman *youtube* biasanya memiliki ciri-ciri : (1) berbagai konten video termasuk klip video dan film dan video musik, serta konten amatir seperti *blogging* video dan video rekaman asli berdurasi pendek; (2) pengguna yang tidak terdaftar dapat menonton sebagian besar video di situs dan pengguna terdaftar memiliki kemampuan untuk mengunggah jumlah video yang tidak terbatas; (3) kemampuan untuk menandai konteks yang tidak pantas (*flag*); (4) judul utama dari video (*title*); (5) kata kunci yang telah ditentukan oleh orang yang mengunggah (*tag*); (6) yang berkaitan dengan pengelompokan konten (*channel*); (7) ditentukan oleh judul dan *tag*, muncul di sebelah kanan video (*related video*); (8) pengguna terdaftar dapat berlangganan *feed* konten untuk pengguna atau pengguna tertentu (*subscribe*); (9) komentar sering tidak dipantau dan hanya dapat disediakan oleh pengguna tertentu (*comments*); (10) jumlah berapa kali video ditonton (*views*); (11) video dapat dinilai dari para pengguna terdaftar (*rating*) (Duffy, 2008).

Sebagai sebuah media, *youtube* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Video yang diunggah

bukan merupakan tujuan tetapi berfungsi sebagai sarana pembelajaran. *Youtube* memiliki aksesibilitas yang tinggi karena dekat dengan generasi milenial. Kedekatan akan media ini dapat digunakan untuk memanfaatkan minat siswa terhubung dengan kurikulum (Dreon, Kerper, & Landis, 2011). (Binkley, 2018) seorang guru matematika membuat sketsa video dan diunggah ke *youtube*, seluruh siswa mengakses dan memberikan jawaban atas tugas yang berupa komentar di saluran gurunya tersebut. Ini merupakan sebuah konsep baru dalam pembelajaran karena menggunakan kedekatan siswa dengan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai sebuah media untuk pembelajaran, *youtube* harus memiliki pedoman umum: (1) selaras dengan tujuan belajar dan luaran; (2) mengurangi beban kognitif; (3) tetap menggunakan teks dan gambar sebagai pelengkap; (4) menyesuaikan keadaan siswa yang masih tahap belajar (Clark & Mayer, 2002).

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data, mengidentifikasi, mendeskripsikan, mengkaji, memahami, dan menjelaskan metode tutorial yang digunakan seniman gitar klasik Lampung dalam videonya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif (Denzin & Lincoln, 2005) secara metodis dan kajian literatur yang mengedepankan prinsip berpikir kritis dan analisis (Whittemore & Knafel, 2005). Terdapat 4 sampel tutor yang diambil melalui *youtube*. Masing-masing tutor menjelaskan dan mempraktikkan permainan gitar

klasik Lampung menggunakan metode, cara menyampaikan, dan materi ajarnya. Tutor adalah berasal dari latar belakang berbeda dan merupakan suku asli Lampung. Analisis data penelitian menggunakan konten yang berasal dari saluran (*channel*) *youtube*. Konten-konten tutorial tersebut diuraikan secara deskriptif menggunakan narasi dan transkripsi musik dalam bentuk notasi. Konten utama yang dianalisis meliputi tahapan tutorial, komunikasi, kemampuan mempraktikkan gitar klasik, dan sistematika pemaparan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

S1 (Durasi: 11:12 menit)

- Penjelasan kunci dasar dan tuning standar
- Penjelasan penekanan pada tangan kanan (petikan) 2 jari (jempol dan telunjuk)
- Tuning: setelan klasik
Senar 5: Bb, senar 3: Bb
- Cara bermain jari kanan (open string)
- Pola dasar



Pola kemudian dikembangkan, tetapi *bas* tetap mendominasi

- Menjelaskan pola pengembangan lanjutan menggunakan introduksi
- Menjelaskan potongan teknik dan pola dalam sebuah lagu
- Pola-pola permainan “bas”:
Pola 1: Senar 5 (senar terbuka) berpasangan dengan senar 2 (senar terbuka)
Pola 2: Senar 3 (senar terbuka) berpasangan dengan senar 2 (fret ke-2)
Pola 3: Senar 4 (senar terbuka) berpasangan dengan senar 2 (fret ke - 3)

Pola 4: Senar 5 (fret ke - 1) berpasangan dengan senar 2 (fret ke- 1)

- Menjelaskan penggunaan fret pada jari kiri. Senar 2 fret 1 dan 3; senar 1 fret 2 dan 3
- Latihan lagu
- Mempraktikkan lagu secara utuh menggunakan teknik yang sudah dijelaskan sebelumnya

S2 (Durasi: 13:39 menit)

- Penjelasan tentang lagu yang akan dibedah (batang hari 9)
- Melakukan tuning/penyetelan standar dan menaikkan beberapa senar
Senar 5 (A) dinaikkan 1 menjadi (B)
Senar 3 (G) diturunkan ½ menjadi (F#)
- Menjelaskan pola-pola permainan “bas”

Pola 1: Senar 5 (senar terbuka) berpasangan dengan senar 2 (senar terbuka)

Pola 2: Senar 4 (senar terbuka) berpasangan dengan senar 2 (fret ke -3)

Pola 3: Senar 6 (senar terbuka) berpasangan dengan senar 4 (fret ke- 2)

Pola 4: Senar 3 (senar terbuka) berpasangan dengan senar 1 (fret ke -2)

- Menjelaskan teknik petikan jari kanan saja.
Pola dasarnya:



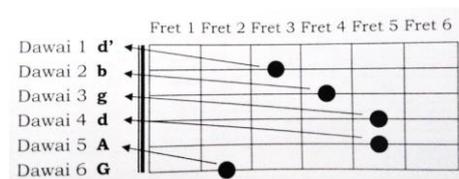
- Mempraktikkan lagu menggunakan teknik yang telah dijelaskan
- Memainkan lagu dengan kombinasi teknik dan vokal

S3 (Durasi: 06:23 menit)

- Memainkan potongan lagu di awal video
- Melakukan penyetelan/tuning senar.
Senar 6 (E) dinaikkan 1 ½ menjadi (G)
- Menjelaskan pola melodi pada bagian introduksi, posisi jalur fret, dan teknik jari kiri (slur). Pada sub-materi ini, hanya fokus pada not, jari dan posisi pada fret, ketepatan ritmik tidak menjadi perhatian.
 - Mempraktikkan lagu menggunakan teknik secara lengkap

S4 (Durasi: 05:26 menit)

- Menjelaskan sejarah gitar tunggal Lampung dan jenis pola permainannya
- Menjelaskan dan mempraktikkan pola permainan gitar “1 kris”



Gambar 1. *Tuning Hawayang* pada gitar tunggal Lampung (Misthohizzaman, 2006)

Tabel 1. Tahapan materi gitar tunggal Lampung dalam tutorial *youtube*

Saluran Youtube	Kode	Nama senar	Teknik jari (kanan)	Penalaan (tuning)	Teknik Jari (kiri)
Khanggom Muakhi	S1	✓	✓	✓	✓
Tam Sanjaya	S2	✓	✓	✓	-
LAMPURA Chanel	S3	✓	-	✓	✓
MuhammadIrfan Official	S4	✓	-	✓	-

Diadaptasi dari (Krenz, 2010)

Klasifikasi materi pada tabel di atas mengadaptasi prinsip tahapan pembelajaran gitar *electric-acoustic*. Dalam pembelajaran gitar “konvensional” materi-materi yang lazim diajarkan seperti: (1) nama-nama senar (*strings*); (2) teknik jari kanan dan kiri; (3) penyetelan (*tuning*); (4) latihan penjarian; (5) nama-nama not dalam *staff* dan

penjariannya; (6) *chord-chord* dasar; (7) skala pentatonik; dan (8) gaya permaianan (*style*) (Krenz, 2010).

Keterangan:

S1: Khanggom Muakhi

S2: Tam Sanjaya

S3: LAMPURA Chanel

S4: MuhammadIrfan Official

✓ : Dibahas

- : Tidak dibahas

Video tutorial gitar tunggal Lampung dibuat oleh praktisi musik. Berdasarkan video, permainan gitar tunggal memiliki ciri-ciri berikut: (1) gitar tunggal Lampung adalah sajian utuh antara vokal dan permainan gitar; (2) menggunakan gitar akustik konvensional; (3) *chord* yang digunakan dominan minor; dan (4) gitar tunggal Lampung memiliki pola-pola permainan dan penyetelan (*tuning*) yang beragam. Penyetelan gitar tunggal atau gitar klasik Lampung di Tulang Bawang Lampung, misalnya, biasa disebut *stem*, contohnya: (1) *stem pal*; (2) *stem kembang kacang*; (3) *stem be*; (4) *stem hawayang*; (5) *stem sanak mewang* dan sebagainya (Misthohizzaman, 2006). Di Kalianda, Lampung, penyetelan (*tuning*) menyesuaikan dengan pola-pola permainan gitar yang disebut dengan *bas*, misalnya: *bas 1*, *bas dobel*, *bas den haag* dan seterusnya (Rozali, 2019).

SIMPULAN

Youtube adalah alat yang dapat dipilih, baik oleh guru atau siswa. Penggunaan teknologi ini tergantung pada keadaan situasi mengajar dan kebutuhan pedagogi tertentu (Duffy, 2008). Duffy menambahkan bahwa pembelajaran semacam ini merupakan pembelajaran yang berdasarkan konstruksi sosial. Media daring dijadikan alat untuk mendorong situasi belajar dan motivasi siswa sehingga bermanfaat seluas-luasnya dalam pembelajaran. Diawal kemunculannya, banyak guru-guru meamfaatkan *youtube* sebagai media pembelajaran dan membagi video-video yang mereka butuhkan. Berdasarkan wawancara

terhadap guru-guru, mayoritas (guru) menikmati saat siswanya menyaksikan video-video di *youtube* dengan tenang (Mayoral et al., 2010). Imajinasi menjadi tidak terbatas dengan menjelajahi video-video di *youtube*. Bagaimanapun, strategi pembelajaran dan pengalaman belajar menjadi prioritas utama dalam penggunaannya. Siswa berhak mendapatkan kualitas pembelajaran yang didukung oleh konten-konten *youtube*.

Dalam konteks video tutorial, pengguna (guru) masih perlu untuk mempertanyakan apakah konten video yang di unduh layak untuk dijadikan materi dalam pembelajaran. Hal ini memerlukan kemampuan tersendiri. Misalnya, seorang guru yang menggunakan video pembelajaran gitar tunggal Lampung untuk kepentingan belajar di sekolah. Video dibuat oleh orang yang belum memahami sintaks dalam pembelajaran, aspek-aspek pedagogis, dan tahapan belajar yang mempertimbangkan kemampuan siswa. Sebagai sebuah materi tutorial, siapa saja memiliki kesempatan untuk membuat, tetapi dalam konteks sebagai materi pembelajaran terbuka (Hidayatullah, 2018), perlu untuk melakukan pemeriksaan konten (Denzin & Lincoln, 2005; Hanjalic, 2004; Krippendorff, 2004; Neuendorf, 2017) terlebih dahulu.

Konten video dalam *youtube* dibuat dengan berbagai kepentingan, seperti *google adsense* (Naturalvita Tutorials & Cryptos, 2016) atau kepentingan edukasi (Duffy, 2008; Mayoral et al., 2010). Kita tidak bisa mengatur saluran yang membuat konten-konten video tersebut, fokusnya adalah siapa yang menggunakan video-video tersebut untuk kepentingan pembelajaran

musik, khususnya gitar tunggal. Pembelajaran menggunakan *youtube* merupakan pembelajaran satu arah yang memaksimalkan fungsi komunikasi, tahapan materi, dan teknik permainan yang disesuaikan dengan kemampuan tutor dan bahasa lokal. Setiap orang yang mengakses video dengan kepentingan edukasi harus memahami hal-hal dasar tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bartel, L. R. (1990). Guitar class: A multifaceted approach. *Music Educators Journal*, 77(2), 40–45.
<https://doi.org/doi:10.2307/3397816>
- BBC News Indonesia. (2019, October 26). V-Tubers, saingan baru para YouTuber dan berita teknologi terbaru lain—CLICK | BBC News Indonesia—YouTube [Online]. Retrieved November 2, 2019, from V-Tubers, saingan baru para YouTuber dan berita teknologi terbaru lain website: <https://www.youtube.com/watch?v=aMcset6o2SM>
- Binkley, T. (2018). Circle graph/ pie chart data table tutorial [Online]. Retrieved November 9, 2019, from Youtube website: <https://www.youtube.com/user/MrBinkley6#p/a>
- Clark, R., & Mayer, R. E. (2002). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. San Francisco: Jossey-Bass Pfeiffer.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2005). *The sage handbook of qualitative research* (3rd ed.). United States of America: SAGE Publications, Inc.
- Dreon, O., Kerper, R. M., & Landis, J. (2011). Digital storytelling: A tool for teaching and learning in the youtube generation. *Middle School Journal*, 42(5), 4–10.
<https://doi.org/10.1080/00940771.2011.11461777>
- Duffy, P. (2008). Engaging the youtube google-eyed generation: Strategies for using web 2.0 in teaching and learning. *Electronic Journal of E-Learning*, 6(2), 119–130.
- Faisal, A., & Al Kautsar. (2016). *Mahir bermain gitar untuk pemula*. Yogyakarta: Genesis Learning.
- Fowler, W. (1971). The guitar and the university. *The Instrumentalist*, 25(10), 30–31.
- Godwin-Jones, R. (2007). Digital Video Update: YouTube, flash, high-definition [Online]. Retrieved November 9, 2019, from AllBusiness.com website: <https://www.allbusiness.com/technology/4051526-1.html>
- Grossman, R. (1963). The classical guitar its place in the american school. *Music Educators Journal*, 49(4), 140–142.
<https://doi.org/doi:10.2307/3393650>
- Hanjalic, A. (2004). *Content-based analysis of digital video*. Boston: Kluwer Academic Publishers.
- Hidayatullah, R. (2018, September). *Oer, open access-digital*

- literacy in art education technology based*. Proceeding presented at the Proceeding of International Indonesia Conference on Interdisciplinary Studies: State and Digital Society, Lampung University, Indonesia. Retrieved from <http://iicis.fisip.unila.ac.id/>
- Krenz, S. (2010). *Learn and master guitar with Steve Krenz* (1st ed.; P. Williams, C. Powell, B. Elliot, S. Boyd, A. Reuter, & T. Torti, Eds.). Retrieved from www.LearnandMaster.com
- Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: An introduction to its methodology* (2nd ed.). United States of America: SAGE Publications, Inc.
- Mayoral, P., Tello, A., & Gonzalez, J. (2010, April). *Youtube based learning*. Proceeding presented at the FIG Congress 2010 Facing the Challenges, Sydney, Australia. Retrieved from http://www.fig.net/pub/fig2010/papers/ts07g/ts07g_mayoral_valdivia_tellomoreno_et_al_4098.pdf
- Misthohizzaman. (2006). *Gitra klasik Lampung: Musik dan identitas masyarakat Tulang Bawang* (Tesis). Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Naturalvita Tutorials & Cryptos. (2016). *How to set up Google AdSense Account For Youtube (From Start to Finish)*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=E-7zljAdhFE>
- Neuendorf, K. A. (2017). *The content analysis guidebook* (2nd ed.). United States of America: Sage Publications.
- Pathel, R. (2015). *Professional profiles, pedagogic practices, and the future of guitar education* (Dissertation, Georgia State University). Retrieved from https://scholarworks.gsu.edu/mse_diss/24/
- Rozali, I. (2019, August 4). *Bas gitar tunggal Kalianda Lampung* [Rekaman Audio]. Wawancara.
- Shearer, A. (1971). The classic guitar grows up. *Music Educators Journal*, 58(2), 53–65. <https://doi.org/doi:10.2307/3393918>
- Tejapermana, P. (2014). *Model pembelajaran petting tunggal untuk meningkatkan apresiasi musik peserta didik kelas xi di sman 1 sidomulyo Lampung Selatan* (Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia). Retrieved from repository.upi.edu
- Whittemore, R., & Knafl, K. (2005). The integrative review: Updated methodology. *Journal of Advanced Nursing*, 52(5), 546–553. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2005.03621.x>

PENGUNAAN 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

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa harus dimiliki setiap pengguna bahasa, keterampilan berbahasa terdiri dari empat keterampilan yaitu, berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan tersebut harus dimiliki setiap anak, namun dalam perkembangannya kemampuan yang dimiliki siswa tentu berbeda-beda. Empat keterampilan tersebut saling berhubungan, kemampuan reseptif akan mempengaruhi kemampuan ekspresif. Contoh orang yang banyak membaca dan menyimak tentu akan mempengaruhi kemampuan berbicara dan menulis. Semakin banyak membaca

dan menyimak maka semakin banyak juga hal atau pengetahuan yang dibicarakan atau ditulis.

Dalam praktiknya banyak orang yang kurang memperhatikan kemampuan menyimak, padahal menyimak merupakan hal yang sulit. Menyimak berbeda dengan mendengar, mendengar hanya sekedar mendengarkan lambang bunyi yang bermakna. Sedang menyimak merupakan kegiatan mendengarkan lambang bunyi serta memahami isi dan maksud dan tujuan pembicara serta menyimpan informasi di dalam otak sehingga mampu mengungkapkan kembali.

Oleh karena itu melatih kemampuan menyimak sebaiknya dilakukan sedini mungkin. Menyimak dapat didukung oleh beberapa faktor baik dari hal yang disimak maupun bahan simakan. Biasanya orang akan menyimak hal-hal yang menarik saja maka dari itu harus ada teknik yang digunakan agar hal apapun yang disimak menjadi menarik. Maka dari itu dibutuhkan teknik atau metode menyimak yang tepat. Pada kesempatan ini akan digunakan metode permainan dalam menyimak guna meningkatkan kemampuan menyimak atau daya simak siswa, metode itu adalah metode kata bisik berantai. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat untuk semua.

Berdasarkan hal tersebut alangkah baiknya bila kemampuan menyimak ini mulai diperhatikan dari sejak dini. Pada tingkat SD kemampuan menyimak masih rendah, hal ini terlihat ketika mereka kurang memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan menyimak, salah satunya daya ingat siswa

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam meneliti penggunaan metode pembelajaran bisik berantai dalam pengajaran menyimak di SN 2 Pringsewu Utara adalah metode deskriptif. Peneliti melakukan penelitian dengan mempraktekkan metode bisik berantai dalam pembelajaran menyimak kemudian mendeskripsikannya.

HASIL PENELITIAN

Metode pembelajaran bisik berantai merupakan salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk melatih kemampuan menyimak siswa.

Metode Bisik Berantai (pembelajaran Pesan Berantai) Model pembelajaran Artikulasi merupakan model yang prosesnya seperti pesan berantai, artinya apa yang telah diberikan Guru, seorang siswa wajib meneruskan menjelaskannya pada siswa lain (pasangan kelompoknya). Di sinilah keunikan model pembelajaran ini. Siswa dituntut untuk bisa berperan sebagai ‘penerima pesan’ sekaligus berperan sebagai ‘penyampai pesan.’ Model pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang masing-masing siswa dalam kelompok tersebut mempunyai tugas mewawancarai teman kelompoknya tentang materi yang baru dibahas. Konsep pemahaman sangat diperlukan dalam mode pembelajaran ini. Langkah-langkah model pembelajaran. 1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. 2. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa. 3. Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang. 4. Menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya. 5. Menugaskan siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya. 6. Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa. 7. Kesimpulan/penutup.

Sebagai pembukaan peneliti menerangkan dan mengajak siswa

berdiskusi tentang empat keterampilan berbahasa. Ternyata semua siswa menjawab dengan tepat. Hanya pada tingkat SD masih menyebut keterampilan menyimak dengan mendengar. Pada dasarnya keterampilan menyimak dan mendengar merupakan keterampilan reseptif yang sama-sama menggunakan indera pendengaran. Namun pada kenyataannya pengertiannya mendengar berbeda dengan menyimak. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Ketiga (2003: 1066), didapati pengertian menyimak yaitu mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang. Pada sumber yang sama (2003: 251), Adapun Tarigan mengemukakan bahwa menyimak merupakan proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Mendengar yaitu dapat menangkap suara (bunyi) dengan telinga.

Kemudian peneliti menerangkan teknik pelaksanaan metode. Pertama kelas dibagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 8 orang. Kemudian kelompok pertama maju ke depan membuat satu barisan, orang pertama diberikan sebuah teks yang harus dihafalkan, kemudian setelah hafal kemudian membisikkan kalimat tersebut pada peserta selanjutnya, begitu seterusnya sampai pada orang ke delapan atau orang terakhir. Selanjutnya orang terakhir menuliskan hasil menyimaknya dalam kertas dan membacakannya. Ternyata hanya

beberapa kata yang tepat yang lain hilang dan berbeda makna. Kalimat yang digunakan peneliti yaitu: “*Pak Dadang berasal dari Padang, Ia suka masakan padang*”. Setelah dipraktekkan ternyata siswa terlihat serius tapi santai, serius menghafal kalimat tapi santai dalam pelaksanaannya. Ternyata pada siswa ke 8 hanya beberapa kata yang benar. Kalimat itu berubah menjadi “*Pak Tatang dari Padang suka masak Padang*”. Terjadi kesalahan penyebutan Subjek kalimat pertama menyebutkan *Pak Dadang* berubah menjadi *Pak Tatang*. Sedangkan frasa *suka masakan padang* berubah menjadi *suka masak padang*. Kata *masakan* yang harusnya kata benda berubah menjadi kata kerja tidak baku yaitu *masak* yang dalam kata bakunya harusnya *memasak*. Hal ini bisa terjadi karena bahasa ibu siswa tersebut adalah bahasa jawa.

Kelompok kedua menggunakan kalimat “*Pak Dadang memiliki restoran padang yang bernama Begadang*”. Setelah melakukan bisik berantai dari peserta pertama sampai peserta terakhir ternyata kalimat tersebut juga berubah menjadi “*Pak Dadang berdagang restoran padang*”. Secara arti tidak banyak berubah, pada intinya informasi dalam kalimat tersebut adalah menyatakan bahwa Pak Dadang memiliki restoran padang. Akantetapi kata yang digunakan banyak yang berkurang antara lain *memiliki restoran, yang bernama Begadang*.

Kelompok ke 3. Menggunakan kalimat “*Anak Pak Dadang kuliah di Padang yang membuat hati girang*”. Setelah melakukan kegiatan bisik berantai dari peserta pertama sampai terakhir kalimatnya ternyata kalimat tersebut dapat disampaikan secara benar

dan tidak berubah. Dari ketiga kegiatan di atas dapat disimpulkan bahwa kelompok selanjutnya banyak belajar dari kelompok sebelumnya. Dalam metode ini selain siswa harus menggunakan kata yang sama juga harus memperhatikan makna dari kalimat tersebut.

Kemampuan menyimak sebaiknya dilakukan sedini mungkin. Menyimak dapat didukung oleh beberapa faktor baik dari hal yang disimak maupun bahan simakan. Biasanya orang akan menyimak hal-hal yang menarik saja maka dari itu harus ada teknik yang digunakan agar hal apapun yang disimak menjadi menarik. Maka dari itu dibutuhkan teknik atau

metode menyimak yang tepat. Penerapan metode permainan (metode bisik berantai) dalam menyimak dapat meningkatkan kemampuan menyimak atau daya simak siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti. 2002. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud
- Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Ketiga (2003: 1066),
- Tarigan, H. 1994. *Menyimak, sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

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

Sarjinh Zamzanah

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

Corresponding author, email: sarjinh.zamzanah@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Pendidikan Nilai dan Kearifan Lokal Dalam Antologi Cerpun 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. Penelitian ini menggunakan metode dialektik. 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

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan karya imajinatif yang mempunyai hubungan erat dengan hal-hal di luar karya sastra. Faktor sejarah dan lingkungan ikut membentuk karya sastra karena karya sastra itu ditulis oleh pengarang sebagai anggota masyarakat yang mengambil ide dari peristiwa di masyarakat itu sendiri. Karya sastra yang dijadikan data utama pada penelitian ini adalah antologi cerpen *Kacapiring* karya Danarto.

Cerpen-cerpen Danarto dimuat dalam majalah *Horison* yakni, “Nostalgia”, *Adam Makrifat*”, dan

“Mereka Toh Tidak Menjaring Malaikat”. Cerpen yang berjudul “Rintrik” mendapat hadiah dari majalah *Horison* tahun 1968. Pada tahun 1974 kumpulan cerpen yang dihimpun dalam satu buku yang berjudul *Godlob* diterbitkan oleh Rombongan Dongeng dari Dirah. Kumpulan cerpen yang lain yang dihasilkan Danarto adalah *Gergasi*, *Berhala*, *Setangkai Melati di Sayap Jibril*, dan *Kacapiring*.

Yunus (1986: 2) menyatakan bahwa karya sastra yang menggambarkan realitas sosial masyarakat dapat dilihat sebagai

dokumen sosio budaya. Dokumen sosio budaya tersebut dapat dikemas dalam karya sastra yang dinamakan sosiologi sastra. Sosiologi sastra dapat didekati atau dikaji melalui pendekatan strukturalisme genetik, yakni melihat hubungan antara karya sastra dan realitas sosial atau masyarakat. Sastra tidak hanya menyajikan hal-hal yang non realitas, tetapi sastra juga menyajikan kehidupan yang sebagian besar terdiri atas kenyataan sosial. Oleh sebab itu, terdapat persamaan antara sosiologi dengan sastra sehingga teks sastra dapat dikaji melalui pendekatan sosiologi.

Sosiologi merupakan telaah yang objektif dan ilmiah tentang manusia dalam masyarakat dan telaah tentang lembaga-lembaga dan proses sosial. Hal ini dapat berupa masalah perekonomian, keagamaan, politik, gambaran tentang cara-cara manusia menyesuaikan diri dengan lingkungan, mekanisme sosial, dan kebudayaan masyarakat di tempatnya masing-masing. Seperti halnya sosiologi, sastra juga berurusan dengan manusia dalam masyarakat sehingga sosiologi sastra mendeskripsikan masalah yang berkaitan dengan masyarakat. Salah satu produk sastra adalah cerpen. Cerpen dapat dianggap sebagai usaha untuk menciptakan kembali dunia sosial, ekonomi, dan politik yang juga merupakan urusan sosiologi. Hal ini dijumpai oleh pikiran-pikiran dan perasaan atau ideologi kelompok masyarakat dan yang dipertentangkan dengan kelompok masyarakat lainnya. Dalam sudut pandang teori strukturalisme genetik, hal ini dinamakan pandangan dunia. Pandangan dunia yang akan dijarang adalah pendidikan nilai dan kearifan lokal dalam antologi cerpen

Kacapiring karya Danarto. Hal inilah yang menjadi masalah dalam penelitian ini. Dalam rangka mengungkap pendidikan nilai dan kearifan lokal, antologi cerpen *Kacapiring* karya Danarto perlu dianalisis dengan teori strukturalisme genetik.

Karya sastra cerpen memuat pandangan dunia pengarang melalui tokoh cerita. Pengarang ingin menyuarakan aspirasinya terhadap kenyataan sosial yang terjadi. Masing-masing yang dihadapi tokoh dalam hubungannya dengan tokoh lain dan lingkungannya dapat dipandang sebagai hubungan yang membentuk totalisme makna. Oleh sebab itu, dalam rangka menemukan pendidikan nilai dan kearifan lokal dalam antologi cerpen *Kacapiring* karya Danarto diperlukan pisau pembedah yang berupa teori strukturalisme genetik.

Masalah dalam penelitian ini adalah pendidikan nilai dan kearifan lokal yang ditampilkan melalui relasi antartokoh dan hubungan tokoh dengan lingkungannya. Dalam relasi tersebut terdapat pikiran, gagasan, ide, dan perasaan tokoh yang dipertentangkan antara kelompok dengan kelompok lain sehingga dapat diketahui pandangan dunianya.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah pendidikan nilai dan kearifan lokal yang ditampilkan melalui hubungan antartokoh dalam antologi cerpen *Kacapiring* karya Danarto.

Adapun tujuan penelitian ini adalah menemukan pendidikan nilai dan kearifan lokal dalam antologi cerpen *Kacapiring* karya Danarto. Adapun manfaat penelitian ini penting dilakukan agar bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat secara teoretis, penelitian

dengan menggunakan pisau pembedah strukturalisme genetik pada antologi cerpen *Kacapiring* karya Danarto dapat memperluas pengetahuan dan menambah wawasan bagi pembaca dan bermanfaat sebagai masukan awal untuk peneliti berikutnya yang berkaitan dengan karya sastra, khususnya penerapan teori strukturalisme genetik yang berkaitan dengan homologi cerpen-cerpen karya Danarto dengan teks yang lain.

Manfaat praktis, penelitian ini bermanfaat memberikan wawasan kepada pembaca bahwa sebuah karya sastra lahir dari fakta kemanusiaan, merupakan produk subjek kolektif, mengandung pandangan dunia pengarangnya, serta terdapat homologi dengan keadaan sosial sezaman dan berikutnya (sinkronis dan diakronis). Selain itu, penelitian ini dapat berpengaruh positif bagi masyarakat pembaca dan pengkaji karya sastra untuk berhati-hati dalam berperilaku, perilaku yang tidak hanya bertujuan sesaat yang bisa merugikan diri sendiri dan orang lain. Berbicara dapat dipercaya, mempunyai kepedulian sosial (sedekah), berbuat mulia, dan menyadari akan hakikat hidup yang mengalir sesuai kehendak Tuhan.

Eva Farhah (2015) dalam disertasinya berjudul "Romantisme Islam Analisis Strukturalisme Genetik dalam *"Thauqul-Chamamah Fil-ilfah Wal-Ullaf"* Karya Ibnu Cham Al-Andalusy" menemukan bahwa romantisme Islam merupakan pandangan dunia Ibnu Chazm Al-Andalusy. Hasil temuannya menunjukkan bahwa antara struktur teks dan struktur masyarakat Andalusia homolog dengan pandangan dunia Ibnu Chazm berupa romantisme Islam.

Latifah Ratnawati (2011) dalam tesisnya yang berjudul "Tasawuf Kontekstual, Kajian Hermeneutik Cerpen-Cerpen Danarto" menemukan sepuluh (10) perilaku sufistik, yakni perilaku pada makam-makam sabar, *zuhut* (meninggalkan hal yang haram), *isar* (kedermawanan), *futuwwah* (kesatriaan), tawakal (menyerah setelah berusaha), rela, syukur, cinta dan fana, dan baka.

Zamzanah (1998) berjudul "Religiusitas Dalam *Berhala*: Kajian Struktural dan Semiotik" (1998) menemukan bahwa ide sentral dalam kumpulan cerpen *Berhala* adalah bercorak religius. Di samping itu, ditemukan kritik sosial terhadap pemujaan sesuatu secara berlebihan. Kecuali itu, Zamzanah menemukan hipogram *Berhala* pada *Orang Jawa Naik Haji* (1994: 19) yakni dalam kalimat: "Cinta yang takabur barangkali yang melahirkan berhala-berhala". Hipogram yang sekaligus sebagai makna sentral pada kumpulan cerpen *Berhala* ini dimuat pada teks *Orang Jawa Naik Haji* karya Danarto, cetakan ke-1: 1984. Zamzanah (1998: ix) menjelaskan bahwa kumpulan cerpen *Berhala* bermakna seruan untuk *amar makruf nahi munkar* (menyeru kebaikan dan melarang kejelekan).

Sesuai dengan sasaran kerja penelitian sastra yakni melakukan kajian antologi cerpen *Kacapiring* karya Danarto dengan menggunakan teori strukturalisme genetik, maka hal ini merupakan kegiatan penting dalam perkembangan ilmu sastra. Ilmu sastra akan berkembang berkat penajaman konsep-konsep, teori-teori, dan metodologi yang dihasilkan melalui penelitian-penelitian sastra. Hal ini dapat diketahui perlunya ilmu sastra untuk berkembang dan kesempurnaan

ilmu sastra tersebut (Chamamah-Soeratno, 2011: 59).

Dalam rangka penajaman-penajaman makna tersebut perlu dilakukan penelitian tentang antologi cerpen *Kacapiring* karya Danarto dengan memanfaatkan teori strukturalisme genetik yang dikemukakan Goldmann.

Konsep struktur menurut Goldmann (1977: 3—5) pada dasarnya merupakan keseluruhan dan bagian-bagiannya, yakni teks dan latar belakang sosial-budaya serta subjek yang melahirkannya saling berhubungan secara dialektis. Metode dialektika Goldmann disebut metode strukturalisme genetik karena metode itu menyatukan analisis struktural dengan materialisme historis dan dialektikanya. Secara teoretis, strukturalisme genetik menyatukan analisis struktur karya sastra dengan analisis sosiologis terhadap karya sastra. Dengan metode dialektika, kemajuan pengetahuan dianggap sebagai proses gerakan terus-menerus secara bolak-balik, dari keseluruhan ke bagian-bagian dan dari bagian-bagian ke keseluruhan lagi. Dalam sosiologi sastra, pengarang karya sastra dengan pandangan dunianya merupakan salah satu bagian dari keseluruhan struktur sosial. Menurut Goldmann (1977: 7), struktur karya sastra tertentu bukanlah dari si pengarang sendiri, melainkan dari keseluruhan kelompok sosial atau suatu kepentingan dari keseluruhan kelas sosial.

Metode dialektik dalam perspektif strukturalisme genetik Goldmann (1977: 11—12) diterapkan untuk kajian teks dengan cara bergerak maju dalam arah yang sebenarnya, yaitu tidak hanya dari teks individu, melainkan juga individu itu menjadi

anggota dari kelompok sosialnya. Hal ini mengintegrasikan unsur-unsur individu ke dalam pola keseluruhan dengan memasang bagian-bagian tersebut ke dalam keseluruhan. Kata kuncinya adalah koherensi. Artinya, bagian-bagian tersebut memberi gambaran yang lengkap dan koheren dari suatu keseluruhan arti dalam karya sastra tersebut. Untuk memahami arti atau makna yang disampaikan pengarang, kita harus menemukan arti yang menyelaraskan isi bagian-bagian yang berlawanan sekalipun. Jadi, cerita dalam karya sastra dapat dikatakan koheren jika diterapkan pada teks sebagai suatu keutuhan (Goldmann, 1977: 13—14).

Mendukung pemahaman tersebut, Anwar (2010: 116) menjelaskan bahwa struktur karya sastra itu secara koheren terdiri dari totalitas yang terbangun dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Untuk memahami secara total, karya sastra harus dipahami berdasarkan konsep timbal-balik keseluruhan bagian secara dialektis. Hal ini karena karya sastra sendiri merupakan bagian dari suatu keseluruhan yang lebih luas. Pengarang karya sastra adalah bagian dari struktur sosialnya. Karena itu, memahami karya sastra secara dialektis berarti (1) memahami bagian-bagian yang menyusun suatu keseluruhan karya sastra, dan (2) memahami karya sastra sendiri sebagai bagian dari keseluruhan. Hal ini sesuai dengan pandangan Marx bahwa karya sastra adalah faktor yang muncul dari proses total perkembangan sosial-historis sebuah masyarakat tempat karya sastra itu dilahirkan (Anwar, 2010: 115). Jadi, karya sastra merupakan suatu bagian atau unit dari keseluruhan dan kolektivitas.

Mengacu pada prinsip dialektik Hegel dan Marx, Goldmann (1981: 89) menjelaskan bahwa (1) kita tidak mungkin memahami suatu struktur apabila kita tidak mempertimbangkan pula makna dan fungsinya; (2) hal ini demikian karena struktur-struktur itu bersifat fungsional apabila dikaitkan dengan struktur-struktur global mereka, dan akhirnya dengan kehidupan manusia; (3) manusia mengubah struktur, menciptakan antagonisme, dan menyebabkan struktur-struktur yang lama dan usang diambil alih oleh struktur yang baru, fungsional, dan signifikan. Dalam konsepsi struktur menurut Hegel dan Marx (Goldmann, 1981: 89), terdapat dua ide fundamental, yaitu gagasan tentang trans-individu dan gagasan tentang genesis. Kedua gagasan ini menjadi dasar pengembangan perspektif strukturalisme genetik dalam kajian sastra sebagai refleksi dari struktur kehidupan sosial masyarakat.

Sejarah sastra dapat menjadi ilmiah apabila suatu instrumen yang objektif dan dapat diverifikasi. Hal ini yang akan memungkinkan kita membedakan unsur-unsur esensial dari unsur-unsur aksidental dalam sebuah karya sastra. Goldmann (1977: 14) menjelaskan bahwa instrumen seperti itu ditemukan dalam konsep pandangan dunia (*world vision*). Pandangan dunia mengacu pada kompleks menyeluruh dari ide-ide, aspirasi, dan perasaan yang menghubungkan bersama anggota-anggota dari suatu kelompok sosial dan mempertentangkan dirinya dengan anggota dari kelompok-kelompok sosial lainnya (Goldmann, 1977: 17). Pandangan dunia bagi Goldmann bukan merupakan fakta empiris yang bersifat langsung, tetapi

lebih merupakan struktur gagasan, aspirasi, dan perasaan yang dapat menyatukan suatu kelompok sosial di hadapan kelompok sosial yang lain. Pandangan dunia merupakan suatu abstraksi, yang merefleksikan cara orang-orang mengekspresikan ide-idenya (Goldmann, 1977: 15). Pandangan dunia bukanlah fakta, ia tidak mempunyai eksistensi objektif, melainkan hanya ada sebagai ekspresi teoretis dari kepentingan dan kondisi nyata dari suatu strata sosial tertentu. Pandangan dunia mencapai bentuk struktural yang konkrit di dalam sastra dan filsafat. Arti penting dan realitas pandangan dunia dapat dilihat segera saat kita bergerak melampaui ide-ide dari karya seorang penulis dan mulai mengkajinya sebagai bagian dari suatu keseluruhan.

Goldmann (1981: 97) menjelaskan bahwa pandangan dunia tidaklah lahir tiba-tiba, melainkan merupakan hasil transformasi mentalitas yang lama secara perlahan dan bertahap demi terbangunnya mentalitas baru dan teratasinya masalah mentalitas yang lama. Proses transformasi yang panjang itu terutama diakibatkan oleh fakta bahwa pandangan dunia merupakan kesadaran yang mungkin, dan tidak setiap orang dapat memahaminya. Menurut Goldmann (1981: 97), kesadaran yang mungkin adalah kesadaran yang menyatakan kecenderungan kelompok ke arah keterpaduan secara menyeluruh mengenai hubungan antara manusia dan sesamanya serta manusia dan struktur lingkungannya.

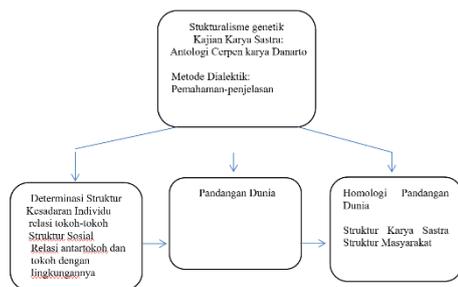
Goldmann memakai pandangan dunia untuk menemukan keserupaan-keserupaan dalam argumen-argumen tertentu yang dikemukakan maupun dalam struktur umum dari teks-teks

(1977: 15). Sebagai kesadaran kolektif, pandangan dunia berkembang sebagai hasil dari situasi sosial dan ekonomi tertentu yang dihadapi oleh subjek kolektif pemiliknya (Goldmann, 1977: 112).

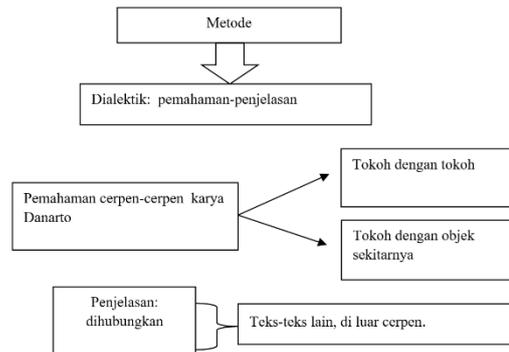
METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dialektik. Metode dialektik merupakan bagian penting dari strukturalisme genetik. Goldmann (1977: 20) menyatakan bahwa metode dialektik mengacu pada suatu gerakan keluar teks aktual, kemudian kembali ke teks yang diteliti. Materialisme dialektik dijalankan dengan menemukan ide-ide yang mengintegrasikan individu tertentu ke dalam satu kelompok sosial. Goldmann (1981: 74) menjelaskan bahwa sebagai bagian utama dari perspektif strukturalisme genetik, pemikiran dialektika menegaskan kemungkinan mengkonseptualisasi dan mengintegrasikan genesis ke dalam pengetahuan ilmiah. Hal ini dilakukan dengan cara mengkaji proses-proses strukturasi. Kita harus memperhatikan proses-proses strukturasi tersebut dari perspektif individu yang merupakan bagian darinya (kelompok sosial) (Goldmann, 1981: 74).

Kerangka konsep penelitian ini digambarkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2. Kerangka Metode Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian atas antologi cerpen Kacapiring karya Danarto ditemukan pendidikan nilai dan kearifan lokal. Pendidikan nilai ditemukan nilai sosial, yakni kepedulian kepada kaum duafa. Kepedulian itu dilakukan oleh tukang sapu pasar yang menampung anak-anak tidak mampu. Mereka diajak tinggal di bagian pasar, diberi nama “Rumah Kita”. Kebutuhan sehari-hari mereka didapatkan dari hasil belas kasih para penjual di pasar itu.

Adapun kearifan lokal ditemukan pada filsafat jawa *ngeli*, yakni usaha semaksimal mungkin, hasilnya berserah kepada Tuhan Yang Maha Esa (*pasrah*). Hal ini diwujudkan oleh perilaku ritual oleh Kiai Kintir, melalui perjuangan menghanyutkan diri di sungai (*kintir/ngeli di Bengawan Solo*). Ketika Sang Kiai menghanyutkan diri di sungai pasti ada kejadian tertentu, misalnya ketiadaan kepedulian. Ritual yang dilakukan Kiai Kintir merupakan bentuk kepasrahan yang melalui perjuangan dengan jalan bersedekah kepada sesama, terutama anak-anak terlantar. Hal tersebut seperti yang dipaparkan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai Sosial Cerpen

No.	Sebab	Akibat	Judul Cerpen	Tahun dibuat
1.	Pengembang <i>real estate</i> yang nekat membebaskan tanah penduduk yang sudah lama dihuni. Kecuali itu, ada tempat ibadah, pema-kaman, dan pohon-pohon pelindung.	(1) Unjuk rasa masyarakat. (2) jenazah pengembang <i>real estate</i> yang bergentayangan karena tanah kuburan tidak mau menerimanya.	"Jejak Tanah"	2000
2.	Membela Nining, gadis kecil berumur 7 tahun yang mendapatkan kejahatan ayah tirinya	Kiai Kintir melakukan ritual menghanyutkan diri (<i>ngseli</i>) di sungai Bengawan Solo.	"Bengawan Solo"	2000

Berdasarkan Tabel 1, nilai sosial ditunjukkan oleh perilaku unjuk rasa masyarakat yang menolak penggusuran untuk pindah tempat. Hal itu dilakukan oleh masyarakat karena tanah dan rumah yang sudah dihuni bertahun tahun dimusnahkan oleh pengembang *real estate*. Ketika ada unjuk rasa terjadi penembakan-penembakan yang dilakukan oleh aparat keamanan. Ayah, pengembang (*real estate*) meninggal terkena peluru aparat. Tidak lama kemudian jenazah pengembang itu dikuburkan. Akan tetapi, malam ke tiga jenazah Ayah mengapung di udara di depan rumahnya. Hali itu membuat panik keluarga. Keluarga itu panik berusaha menguburkan jenazah Ayah. Berkali-kali jenazah Ayah kembali ke rumahnya. Intinya tanah yang digunakan untuk mengubur Ayah menolak. Dikatakan oleh Kiai bahwa Ayah memusuhi tanah. Ayah tidak membeli semua tanah yang dibebaskan, misalnya kuburan, sumur, dan tempat-tempat ibadah. Kata Kiai tersebut tersirat makna bahwa pengembang seharusnya membeli semua tanah. Pengembang tidak boleh seenaknya sendiri membebaskan/membeli tanah yang mengakibatkan kesengsaraan masyarakat. Itulah letak pendidikan moral yang sesuai dengan nilai P4, yakni tenggang rasa. Tepatnya nilai moral Pancasila, sila kedua yang berbunyi "kemanusiaan yang adil dan beradab".

Dengan demikian, pesan yang disampaikan pada cerpen "Jejak Tanah" adalah tidak boleh semena-mena kepada sesama, apalagi kepada masyarakat miskin. Hal ini berhomologi dengan struktur masyarakat yang dinyatakan pada pendidikan moral Pancasila yakni "Kemanusiaan yang adil dan beradab". Penjabarannya adalah: tidak boleh semena-mena terhadap orang lain dan bersikap tenggang rasa.

Adapun pesan pada cerpen "Bengawan Solo" merupakan aplikasi sikap/perilaku tenggang rasa dan tidak semena-mena kepada sesama manusia dan lingkungannya. Hal ini dilakukan oleh Kiai Kintir. Kiai Kintir memberi sedekah untuk kebutuhan hidup para gelandangan yang ditampung di "Rumah Kita" oleh tukang sapu pasar. Jumlah anak-anak yang ditampung di Rumah Kita sekitar 15 orang terdiri dari: gelandangan, pengemis, pemulung, pengamen, dan anak baik-baik yang tidak betah di rumah dengan berbagai alasan. Mereka hidup atas belas kasihan para pedagang pasar dan Pak Kiai. Para pedagang pasar menyumbang bahan kebutuhan sehari-hari: beras, sayuran, dan sandang. Adapun Kiai Kintir mengirim kebutuhan bahan makan, termasuk telur, daging sapi dan daging ayam, serta pakaian dan peralatan mandi secara diam-diam. Perilaku Kiai Kintir ini sesuai dengan pengamalan nilai Pancasila: (1) Saling mencintai sesama manusia, (2) Tidak semena-mena, (3) Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan. Hal ini sesuai dengan nilai moral Pancasila, sila ke dua yakni "Kemanusiaan yang adil dan beradab". Perilaku yang digambarkan dalam cerpen "Bengawan Solo" ini berhomologi dengan struktur

masyarakat yang menganut nilai moral Pancasila, pada sila ke dua.

Adapun Kiai Kintir yang melakukan ritual menghanyutkan diri di sungai Bengawan Solo merupakan bentuk perilaku kearifan lokal. Perilaku menghanyutkan diri (*ngeli*) melambangkan hidup dijalani mengalir saja. Hal ini berhomologi dengan struktur masyarakat Jawa yang menganut falsafah hidup yang mempunyai prinsip dasar '*ngeli*', menurut aliran air, pasrah atau menyerah sepenuhnya kepada kehendak Tuhan (Prihatmi, 1989:171, Zamzannah, 2018:62). Berdasarkan relasi antartokoh dan tokoh dengan lingkungannya, cerpen "Jejak Tanah" dan cerpen "Bengawan Solo" menunjukkan adanya nilai moral dan kearifan lokal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis antologi cerpen *Kacapiring* dapat disimpulkan terdapat pendidikan nilai moral. Hal ini wujudkan oleh perilaku tokoh Kiai yang memberi pesan bagi pengembang (*real state*) untuk bersahabat dengan masyarakat (tidak menggusur warga), tidak sewenang-wenang dengan tanah dan lingkungan.

Adapun kearifan loka diwujudkan dengan falsafah orang Jawa yakni *ngeli*, mengalir menurut aliran air. Maksudnya, hidup manusia harus berusaha baik. Manusia wajib berusaha. Hidup manusia ditentukan oleh Tuhan Yang Maha Kuasa. Kehidupan harus dilandasi kepasrahan, berserah diri yang diiringi berusaha berbuat baik kepada sesama dan lingkungannya. Dengan demikian, maka kita sebagai manusia yang diberi kesempurnaan daripada makhluk lain harus berperilaku sosial kepada hidup kita berusaha baik. Segalanya harus

melibatkan Tuhan. Manusia wajib berusaha dan berdoa. Semoga setelah membaca karya sastra dapat membuka wawasan bahwa di situ terdapat pendidikan nilai dan kearifan lokal yang bermanfaat untuk kehidupan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, A. 2010. *Teori Sosial Sastra*. Yogyakarta: Ombak.
- Amir, D. 1974. *'Ubudiyah dan Akhlak*. Yogyakarta: Kota Kembang Yogyakarta.
- Asdi, E., dkk. 1982. "Gambaran Manusia Seutuhnya Menurut *Serat Wedhatama*". Laporan Penelitian. Fakultas Filsafat. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Bahan Penataran P-4. 1987. *Badan Kerjasama Perguruan Tinggi Negri Indonesia Wilayah Barat*.
- Chamamah-Soeratno, Siti. 2011. *Sastra: Teori & Metode*. Yogyakarta: Jurusan Sastra Indonesia-Fakultas Ilmu Budaya-Universitas Gadjah Mada.
- Ciptoprawiro, Abdullah. 1986. *Filsafat Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Danarto. 1982. *Adam Ma'rifat*. Jakarta: Penerbit Balai Pustaka.
- Danarto. 1994. *Orang Jawa Naik Haji*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Danarto. 1994. *Berhala. Kumpulan Cerpen*. Jakarta: PT Pustaka Firdaus.
- Danarto. 1993. *Gergasi. Kumpulan Cerpen*. Jakarta: PT Pustaka Firdaus.
- Danarto. 2008. *Kacapiring. Kumpulan Cerpen*. Jakarta: Banana.
- Danarto. 2001. *Setangkai Melati di Sayap Jibril. Kumpulan Cerpen*. Yogyakarta: Bentang Budaya
- Farhah, E. 2015. "Romantisme Islam: Analisis Strukturalisme Genetik dalam "Thauqul-

- Chamamah Fil-Ilfah Wal-Uliaf*
Karya Ibnu Chazm Al-Andalusy". Disertasi. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Faruk. 1988. *Strukturalisme-Genetik dan Epistemologi Sastra*. Yogyakarta: P.D. Lukman.
- Faruk. 1994. *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Faruk. 2002. *Novel-Novel Indonesia, Tradisi Balai Pustaka 1920--1942*. Yogyakarta: Gama Media.
- Faruk. 2010. *Pengantar Sosiologi Sastra, dari Strukturalisme Genetik sampai Post-Modernisme*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Faruk. 2012. *Metode Penelitian Sastra, Sebuah Penjelajahan Awal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Goldmann, L. 1975. *Towards a Sociology of the Novel*. Tavistock Publications. London.
- Goldmann, L. 1977. *The Hidden God*. Routledge & Kegan Paul. London and Henley.
- Goldmann, L. 1981. *Method in the Sociology of Literatur*. Oxford: Basil Blackwell.
- Hadi W. M., Abdul. 1992. "Kembali ke Akar Tradisi Sastra Transendental dan Kecenderungan Sufistik Kepengarangan di Indonesia" dalam *'Ulumul Qur'an. Volume III, No. 3*. Jakarta: Lembaga Keagamaan dan Filsafat.
- Hamka. 1933. *Tasawuf Modern*. Jakarta: Penerbit Pustaka Panjimas.
- K.M, Saini. 1990. *Protes Sosial dalam Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Latifah, R. 2011. "Tasawuf Kontekstual, Kajian Hermeneutik Cerpen-Cerpen Danarto". Tesis. Palembang: Dramata.
- Junus, U. 1986. *Sosiologi Sastera Persoalan Teori dan Metode*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Mangunwijaya, Y. B. 1994. *Sastra dan Religiusitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Moleong, Lexy J. 1983. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya.
- Pradopo, R. 1991. "Perkembangan yang Dialektis dalam Kesusasteraan Indonesia Modern" dalam *Ilmu- Ilmu Humaniora: (Persembahan bagi Prof. Dra. Siti Baroroh Baried dan Prof. Dr. Sulastrin Sutrisno)*. Yogyakarta: Fakultas Sastra-Universitas Gadjah Mada.
- Pradopo. 1995. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Piaget, J . 1995. *Strukturalisme*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Prihatmi, Th. Sri Rahayu. 1989. *Fantasi Dalam Kedua Kumpulan Cerpen Danarto: Dialog Antara Dunia Nyata dan Tidak Nyata*. Jakarta: Penerbit Balai Pustaka.
- Rakhmat, J. 1996. "Amar Ma'ruf Nahi Munkar" dalam *Renungan Religius Islam* editor Muhammad Wahyuni Nafis. Jakarta: Paramadina.
- Sangidu. 2004. *Penelitian Sastra: Pendekatan, Teori, Metode, Teknik, dan Kiat*. Yogyakarta: Unit Penerbitan Asia Barat-Fakultas Ilmu Budaya-Universitas Gadjah Mada.
- Syarbani, S. 2015. *Pendidikan Pancasila Di Perguruan Tinggi (Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Simuh. 1995. *Sufisme Jawa: Transformasi Tasawuf Islam Ke Mistik Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.

- Suryomentaraman, K. 1985. *Ajaran-Ajaran Ki Ageng Suryo Mentaraman*. Jakarta: Inti Indayu Press.
- Tim Penyusun Kamus. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Kedua. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wahyudi. 1991."Aspek Struktur Cerpen-Cerpen *Berhala* karya Danarto". Skripsi. ogyakarta: FakuYltas Sastra-Universitas Gadjah Mada.
- Zamzanah, S. 1998. "Religiusitas dalam *Berhala*: Kajian Struktural dan Semiotik." Tesis. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Zurmailis. 2009. "Novel-Novel Pemenang Sayembara Dewan Kesenian Jakarta Era Reformasi: Kajian Strukturalisme Genetik ." Tesis. Yogyakarta: Ilmu-Ilmu Humaniora-Universitas Gadjah Mada.

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, email: 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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang produktif, inovatif, kreatif, mandiri, dan sukses. Menurut Miswati (2017: 88) semakin banyak cara yang dimiliki peserta didik untuk memahami dan memadukan informasi yang mereka kumpulkan, akan semakin baik mereka dapat menggunakannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dan mengambil keputusan yang tepat pada kehidupannya di masa kini dan di masa depan.

Pendidikan Abad 21 ditandai oleh pesatnya perkembangan sains dan teknologi dalam bidang kehidupan di

masyarakat, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Mengacu pada pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa pendidikan dihadapkan pada tantangan yang semakin berat, salah satunya tantangan tersebut adalah pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan utuh dalam menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan (Yuliati, 2017: 22).

Literasi sains didefinisikan sebagai kapasitas untuk menggunakan pengetahuan ilmiah, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan. berdasarkan fakta, dalam rangka memahami alam semesta dan

perubahan yang terjadi karena aktivitas manusia (Hayat, 2011: 315). Literasi sains sangat penting dikuasai oleh peserta didik dalam kaitannya dengan cara mereka dapat memahami lingkungan hidup, ke-sehatan, ekonomi, dan masalah-masalah lain yang dihadapi masyarakat modern yang sangat bergantung pada teknologi dan kemajuan serta perkembangan ilmu pe-ngetahuan (Hayat, 2011: 313).

Indonesia merupakan salah satu Negara yang secara konsisten mengikuti PISA (*Programme for International Student Assessment*). Berdasarkan evaluasi PISA Tahun 2012, prestasi Indonesia dalam *assessment* internasional tersebut masih memprihatinkan. Tahun 2000 skor rata-rata 393 dan peringkat ke-38 dari 41 negara partisipan. Tahun 2003 skor rata-rata 395 dan peringkat ke-38 dari 40 negara partisipan. Tahun 2006 skor rata-rata 393 dan peringkat ke-50 dari 57 negara partisipan. Tahun 2009 skor rata-rata 383 dan peringkat ke-60 dari 65 negara partisipan. Tahun 2012 skor rata-rata 375 dan peringkat ke-64 dari 65 negara partisipan (OECD, 2014: 5). Tahun 2015 Indonesia berada di peringkat 69 dari 70 negara partisipan yaitu dengan skor 403 (OECD, 2016: 5). Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi literasi sains pelajar Indonesia masih rendah dan selalu berada di bawah standar inter-nasional yang ditetapkan bahkan cenderung mengalami penurunan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 16 Bandar Lampung, menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains peserta didik masih dalam kategori tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru IPA, bahwa pendidik sendiri belum menerapkan

pembelajaran berbasis literasi. Perhatian dan minat peserta didik terhadap pembelajaran IPA/Sains masih kurang. Dilihat dari nilai ulangan harian, UTS dan UAS yang masih rendah. Pendidik juga belum pernah memberikan soal berbasis literasi. Pendidik belum mampu mengembangkan soal-soal IPA menjadi soal-soal yang berbasis literasi.

Suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu literasi sains salah satunya adalah dengan memilih strategi atau model pembelajaran yang tepat agar diperoleh peningkatan literasi sains peserta didik. Menurut Yuliati (2017: 22), menyatakan bahwa sebelumnya pembelajaran hanya berpusat pada guru sedangkan saat ini pembelajaran berpusat pada peserta didik, dalam hal ini guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar melainkan lebih banyak mengarah sebagai fasilitator dalam proses belajar.

Kondisi tersebut dapat dicapai melalui penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif mengeluarkan pendapat dan menemukan konsepnya sendiri yaitu *Discovery Learning*. Menurut Sardiman (2012: 145) “Dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning*, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan”. Dengan demikian dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang sesuai berupa model *Discovery Learning* dalam upaya peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik.

Discovery Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan melalui pendekatan saintifik. Kemen-dikbud (2013: 212) memberikan konsepsi tersendiri bahwa pendekatan saintifik (*scientific approach*) dalam pembelajaran didalamnya mencakup komponen: me-ngamati, menanya, menalar, mencoba/mencipta, mengkomunikasikan. Mo-del *Discovery Learning* salah satu model pembelajaran yang sangat mendukung dalam pengimplementasiannya.

Namun, pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* memiliki kelemahan adalah bagi peserta didik kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep (Kurni-asih, 2014: 66).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Niswatu Zahro (2018: 278) menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap kemampuan literasi sains peserta didik. Penelitian lainnya dilakukan oleh Mustofa (2017: 27-32) yang mengemukakan bahwa pada aspek konten dan proses, literasi sains mengalami peningkatan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Admoko (2017: 43) bahwa peningkatan kemampuan literasi sains siswa dipengaruhi oleh pembelajaran dengan menggunakan *Discovery Learning*.

Sains sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran sains menuntun Peserta didik membentuk sikap yang membangun hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa. Pembelajaran sains memiliki tiga aspek yang dinilai yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Aspek tersebut diharapkan dapat berjalan secara

berkesinambungan sehingga dapat membangun literasi sains peserta didik. Literasi sains sangat dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi tantangan global. Fungsi literasi sains bagi Peserta didik yaitu peserta didik dapat memecahkan permasalahan dengan baik dan peserta didik dapat membuat keputusan untuk meningkatkan kualitas hidup, serta peserta didik dapat memahami Lingkungan hidup, kesehatan dan ekonomi. Hal ini yang mendasari dibentuknya lembaga yang menyelenggarakan tes ke-mampuan literasi Peserta didik dalam skala internasional. Tes ini menggunakan ke-rangka PISA yang diselenggarakan oleh OECD. Tes PISA terdapat soal-soal literasi sains yang menuntun Peserta didik memiliki kemampuan menjelaskan fenomena ilmiah dan menganalisis bukti ilmiah.

Pelaksanaan proses pembelajaran sains yang baik perlu menerapkan hakikat sains yang didukung pula model pembelajaran yang tepat. Dalam proses pembelajaran sains saat ini banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional sehingga tidak mendukung Peserta didik memiliki aktivitas belajar dengan menggunakan pendekatan saintifik. yang baik membimbing Peserta didik memecahkan suatu permasalahan berdasarkan aktivitas ilmiah yang dilakukan. Penggunaan model sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan saintifik seperti adapun tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan literasi sains peserta didik kelas VII di SMP Negeri 16 Bandar Lampung pada materi

“Interaksi makhluk hidup dengan lingkungan”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari Tahun Ajaran 2018/2019 di SMP Negeri 16 Bandar Lampung. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 16 Bandar Lampung yang berjumlah 60 orang.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent pretest-posttest control group design*, sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu sampel diberikan tes awal (*pretest*) dan diberikan tes akhir (*posttest*) pada akhir pembelajaran. Dengan demikian, data akan lebih akurat karena dapat membandingkan kelas sebelum diberi perlakuan dengan setelah diberi perlakuan.

Prosedur penelitian ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu (1) tahap pra penelitian; (2) tahap pelaksanaan penelitian, dan (3) tahap akhir. Pada tahap pra penelitian, peneliti membuat surat observasi sebagai pengantar penelitian; kemudian melakukan observasi ke sekolah tempat penelitian dan menentukan sampel; setelah itu peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); lalu membuat soal *pretest-posttest* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran; membuat angket tanggapan terhadap model *discovery learning*, melakukan uji validasi instrumen oleh pembimbing, melakukan uji coba instrumen penelitian, menganalisis hasil uji validitas dan uji coba instrumen penelitian, serta melakukan revisi instrumen penelitian.

Tahap pelaksanaan penelitian, langkah awal yang dilakukan yaitu peserta didik mengerjakan soal (*pretest*) yang diberikan sebelum diberikan perlakuan; kemudian memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu dengan cara menerapkan model *discovery learning* pada pembelajaran serta mengobservasi jalannya pembelajaran dengan bantuan observer; pendidik melaksanakan pembelajaran pada kelas kontrol dengan metode diskusi tanpa perlakuan; memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik. Kemudian di akhir pelaksanaan peserta didik diberikan lembar angket tanggapan terhadap model *discovery learning*.

Tahap akhir penelitian yaitu, mengolah data hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dan instrumen pendukung penelitian lainnya. Kemudian membandingkan hasil analisis data tes antara sebelum perlakuan dan setelah diberi perlakuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan antara pembelajaran dengan model *discovery learning* dan metode diskusi.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan *pretest-posttest* dalam bentuk pilihan jamak beralasan. Instrumen tes tersebut sebelum diujikan pada peserta didik terlebih dahulu diuji kelayakannya dengan melihat validitas dan reliabilitas.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini diperoleh dari *pretest-posttest*. Nilai *pretest* diambil pada awal kegiatan pembelajaran dilakukan, sedangkan nilai *posttest* diambil pada akhir kegiatan pembelajaran. Pengumpulan data kualitatif yaitu (hasil isian) dari angket

tanggapan siswa terhadap model pembelajaran yang telah diterapkan pada kelas eksperimen. Model pembelajaran diamati dengan memberi tanda ceklis (✓) pada setiap pernyataan

Adapun analisis yang dilakukan untuk data kuantitatif (*pretest-posttest*) yaitu menggunakan *n-Gain*, yang kemudian data nilai *pretest-posttest* dan *n-Gain* tersebut dianalisis dengan uji-t menggunakan *SPSS 22.0*. Sedangkan untuk data kualitatif (lembar angket tanggapan peserta didik) dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil angket tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran *Discovery Learning* di analisis secara deskriptif. Analisis data angket tanggapan peserta didik terhadap model *Discovery Learning* digunakan untuk mengetahui persentase setiap indikator keberhasilan model *Discovery Learning* yang dicapai oleh kelas eksperimen. Adapun hasil analisis data angket peserta didik terhadap model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa persentase angket tanggapan peserta didik terhadap

model *Discovery Learning* paling tinggi pada kelas eksperimen adalah indikator pertama yaitu menunjukkan kegunaan mengikuti pembelajaran IPA dengan model *discovery learning* dan sedangkan persentase paling rendah pada kelas eksperimen adalah indikator ke-2 yaitu menunjukkan kemampuan mengikuti pembelajaran IPA dengan model *discovery learning*. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata persentase angket tanggapan peserta didik yang di-peroleh pada kelas eksperimen sebesar 92,2 dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata persentase setiap indikator angket tanggapan peserta didik pada kelas eksperimen yaitu sangat baik. Peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan literasi sains peserta didik (aspek kognitif) dapat dilakukan dengan uji statistik.

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa pada kelas eksperimen rata-rata nilai pretes 46,17; data nilai postes 69,83; dan *n-Gain* 0,44 dengan kriteria *sedang*, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai pretes 36,50; rata-rata nilai postes 52,33; dan *n-Gain* 0,22 dengan kriteria *rendah*. Berdasarkan tabel diatas, nilai pretes, nilai postes dan *n-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 1. Rekapitulasi Angket Tanggapan Peserta Didik terhadap Model *Discovery Learning*

No	Indikator	Persentase (%)	Kategori
1	Menunjukkan minat terhadap pembelajaran IPA dengan model pembelajaran <i>discovery learning</i>	96,7	Sangat baik
2	Menunjukkan kegunaan mengikuti pembelajaran IPA dengan model <i>discovery learning</i>	91,7	Sangat baik

3	Menunjukkan kemampuan mengikuti pembelajaran IPA dengan model <i>discovery learning</i>	88,3	Sangat baik
Rata-rata		92,2	Sangat baik

Tabel 2. Rata-Rata *Pretest*, *Posttest* dan *n-Gain* Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 2 Tulang Bawang Barat

No.	Kelas	Rata-rata Pretes	Rata-rata Postes	n-Gain	Interpretasi n-Gain
1.	Kontrol	36,50	52,33	0,24	Rendah
2.	Eksperimen	46,17	69,83	0,44	Sedang

Setelah diketahui nilai pretes, postes dan *n-Gain*, selanjutnya dilakukan uji statistik dengan bantuan *SPSS 22.0* terhadap nilai pretes, postes, dan *n-Gain* peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-test*. Berdasarkan Tabel 3, setelah data pretes, postes dan *n-Gain* kognitif peserta didik dilakukan uji normalitas (menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*), diperoleh hasil bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Uji homogenitas (menggunakan uji *Levene Test*) terhadap *pretest*, *posttest*

dan *n-Gain* kognitif, diperoleh hasil bahwa data yang diuji *homogen*. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya dilakukan uji *Independent-Sample t-test* (untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelas antara peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen). Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa nilai *sig.(2-tailed)* $0,00 < 0,05$ yang berarti *n-Gain* rata-rata hasil belajar aspek kognitif antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan, sehingga keputusan uji terima H_1 yang berarti bahwa rata-rata *n-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata *n-Gain* kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Statistik Pretes, Postes dan *n-Gain* Kognitif Peserta Didik Kelas X di SMA

Nilai	Kelas	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji
				<i>Independent Sample t-test</i>
Pretes	E	<i>Sig.</i> 0,19 > 0,05	<i>Sig.</i> 0,42	<i>Sig. (2-tailed)</i> 0,00 < 0,05
	K	<i>Sig.</i> 0,11 > 0,05	> 0,05	
Postes	E	<i>Sig.</i> 0,20 > 0,05	<i>Sig.</i> 0,47	
	K	<i>Sig.</i> 0,69 > 0,05	> 0,05	
<i>n-Gain</i> (Interpretasi <i>n-Gain</i>)	E	<i>Sig.</i> 0,20 > 0,05	<i>Sig.</i> 0,22	
	K	<i>Sig.</i> 0,20 > 0,05	> 0,05	

Tabel 4. Rekapitulasi Rata-rata *N-gain* Literasi Sains pada Aspek Konten

No	Indikator	Kelas		Interpretasi	
		E	K	E	K
1	K1	0,59	0,21	Sedang	Rendah
2	K2	0,5	0,16	Sedang	Rendah
3	K3	0,3	0,06	Sedang	Rendah
4	K4	0,21	0,08	Rendah	Rendah
	Rata-rata	0,40	0,12	Sedang	Rendah

Ket. K1: mendefinisikan istilah yang terdapat dalam materi; K2: mengklasifikasikan hal-hal yang terdapat dalam materi; K3: memahami fenomena alam tertentu berdasarkan sejumlah konsep kunci; K4: mengilustrasikan pemecahan masalah yang terdapat dalam materi; E: Eksperimen; K: Kontrol

Tabel 5. Rekapitulasi Rata-rata *N-gain* Literasi Sains pada Aspek Proses

No	Indikator	Kelas		Interpretasi	
		E	K	E	K
1	P1	0,59	0,21	Sedang	Rendah
2	P2	0,5	0,16	Sedang	Rendah
3	P3	0,3	0,06	Rendah	Rendah
	Rata-rata	0,40	0,12	Sedang	Rendah

Ket. P1: mengidentifikasi pertanyaan ilmiah; P2: menjelaskan fenomena ilmiah; P3: menggunakan bukti ilmiah; E: Eksperimen; K: Kontrol

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat rata-rata *N-gain* pada aspek konten kelas eksperimen (0,40) dengan kriteria “sedang” lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,12) dengan kriteria “rendah”. Berdasarkan tabel 4, menunjukkan rata-rata *N-gain* pada aspek proses kelas eksperimen (0,37) dengan kriteria “sedang” juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,21) dengan kriteria “rendah”.

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 2, dapat dikatakan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi sains

peserta didik pada materi pokok Interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Peningkatan tersebut salah satunya dapat dilihat dari nilai rata-rata *N-gain* kemampuan literasi sains peserta didik pada kelas eksperimen (0,44) dengan kriteria “sedang” lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,24) dengan kriteria “rendah”. Peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik terjadi karena pada saat pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning*, peserta didik dibimbing untuk mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data, memverifikasi, dan menarik kesimpulan dari suatu fenomena ilmiah. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Admoko (2017: 43) bahwa peningkatan kemampuan literasi sains siswa dipengaruhi oleh pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*, yang mampu mengajak siswa untuk mengembangkan konsepnya dengan melakukan penemuan terbimbing yang membuat siswa menemukan sendiri konsep yang dipelajari sehingga tidak hanya mendapatkan materi dari guru tetapi dapat memperoleh dari sumber lain seperti buku atau literatur lainnya.

Kemampuan literasi sains peserta didik dilihat dari aspek yang diukur dalam literasi sains yaitu aspek konten dan proses. Berdasarkan Tabel 4, menunjukkan bahwa peningkatan literasi sains peserta didik pada aspek konten dapat dilihat dari peningkatan rata-rata *N-gain* kedua kelas. Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa rata-rata *N-gain* kelas eksperimen pada aspek konten yaitu sebesar “0,40” dengan kategori “sedang” lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar “0,12” dengan kategori “rendah”. Hal tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran, kelas yang menggunakan model *Discovery Learning*, peserta didik diberikan aktivitas pengamatan yang tertuang di dalam LKPD yaitu suatu konten berupa gambar yang diambil dari kehidupan sehari-hari. Peserta didik melibatkan partisipasi aktif sehingga pada saat diberikan *posttest*, peserta didik sudah dapat mendefinisikan istilah-istilah dalam interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, mengklasifikasikan hal-hal yang terdapat dalam materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, memahami fenomena alam berupa gejala-gejala interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya berdasarkan sejumlah konsep kunci dan mengilustrasikan pemecahan masalah yang terdapat dalam materi melalui alasan yang di-kemukakannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Yuliati (2017: 27) yang menunjukkan bahwa dalam membangun dan mengembangkan kemampuan literasi sains, guru dapat mengimplementasikan pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif dalam memahami dan mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan

yang dialami peserta didik pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Tabel 5, menunjukkan bahwa peningkatan literasi sains peserta didik pada aspek proses dapat dilihat dari peningkatan rata-rata *N-gain* kedua kelas. Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa rata-rata *N-gain* kelas eksperimen pada aspek proses yaitu sebesar “0,37” dengan kategori “sedang” lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar “0,21” dengan kategori “rendah”. Hal tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran, kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* didukung oleh suatu sintaks yang melibatkan keaktifan peserta didik. Literasi sains pada aspek proses meliputi tiga indikator. Indikator yang pertama adalah mengidentifikasi pertanyaan ilmiah. Indikator tersebut dapat dicapai oleh peserta didik dikarenakan pada saat kegiatan inti, peserta didik diberikan stimulus berupa gambar atau video yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pemberian stimulus tersebut menarik minat peserta didik terhadap sains sehingga membantu peserta didik mengidentifikasi pertanyaan ilmiah yang berkaitan dengan materi. Hal ini sesuai dengan penelitian Khasanah (2016: 348) tentang model *Discovery Learning* yang membantu peserta didik mengembangkan literasi sains. Partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penemuan, melibatkan kegiatan refleksi, berpikir, bereksperimen, dan menjelajahi (*explore*). Kegiatan tersebut menuntut peserta didik untuk mengusulkan dan menguji hipotesis sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengadakan interaksi serta memahami kinerja yang diharapkan.

Indikator yang kedua adalah menjelaskan fenomena ilmiah.

Indikator tersebut dapat dicapai oleh peserta didik dalam sintaks mengumpulkan data (*data collection*), dimana pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data melalui pengamatan terhadap suatu objek di dalam LKPD. Kegiatan tersebut membuat peserta didik menjadi aktif serta berfikir kritis, sehingga peserta didik dapat menjelaskan suatu fenomena ilmiah dari hasil berfikirnya. Pendidik mengarahkan pembelajaran ke situasi nyata yang ber-tujuan untuk memperluas pengetahuan dan kompetensi peserta didik sehingga yang didiskusikan dapat dipecahkan. Hal ini selaras dengan pernyataan Widiadnyana (2014: 10) bahwa kegiatan ini memunculkan sikap kritis, kemauan mengubah pandangan terhadap jawaban karena terungkap bukti-bukti dari informasi yang telah dipelajari sehingga siswa akan memperoleh pemahaman suatu konsep yang telah dipelajari.

Indikator yang ketiga adalah menggunakan bukti ilmiah. Dalam sintaksnya yang mendukung pada indikator ini yaitu pada sintaks verifikasi (*verification*) dan menyimpulkan data (*generalization*). Pada tahap ini, peserta didik mengecek data terlebih dahulu, apakah terbukti atau tidak serta menarik kesimpulan. Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatannya. Peserta didik menggunakan bukti ilmiah saat membandingkan hasil dengan teori yang mereka miliki, baik pengetahuan awal maupun sumber belajar untuk mendapatkan kesimpulan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kajian teori yang dijelaskan oleh Santika (2017: 9) yang menyatakan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* bertujuan untuk melatih melakukan berbagai aktivitas, yaitu

pengamatan, penyelidikan, percobaan, membandingkan penemuan satu dengan yang lain, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban atas pertanyaan tersebut, sehingga hasil dari kegiatan itu peserta didik akan mendapatkan fakta-fakta secara lengkap tentang objek maupun fenomena.

Pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi memiliki kelemahan-kelemahan dalam meningkatkan literasi sains peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil yaitu lemahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dasar sains yang sebetulnya telah diajarkan, sehingga mereka tidak mampu mengaplikasikannya untuk menginterpretasi data, menerangkan hubungan kausal, serta memecahkan masalah. Adanya keterbatasan kemampuan peserta didik mengungkapkan pikiran dalam bentuk tulisan. Ketelitian peserta didik membaca masih rendah, peserta didik tidak terbiasa menghubungkan informasi-informasi dalam teks untuk menjawab soal. Sulit berkerja sama dalam kelompok. Hal ini disebabkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) menyebabkan peserta didik tidak berhasil mencapai suatu konsep dan kemampuan menalarinya rendah. Pembelajaran menjadi tidak maksimal. Hasil penelitian ini didukung oleh pernyataan Suherman (2001: 21), bahwa pembelajaran dengan pendekatan konvensional “ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah peserta didik mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu dan pada saat

proses pembelajaran peserta didik lebih banyak mendengarkan”. Di sini terlihat bahwa pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didomi-nasi gurunya sebagai “pentransfer” ilmu, sementara peserta didik lebih pasif sebagai “penerima” ilmu. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang terampil berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas.

Faktor lain yang berpengaruh dalam meningkatkan literasi sains peserta didik adalah antusias dalam mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan dengan tanggapan positif peserta didik terhadap pembelajaran. Hasil tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya yang diterapkan oleh peneliti telah efektif dan mendapatkan tanggapan positif dari siswa. Hasil tanggapan persentase rata-rata sebesar 92,2% yang menunjukkan kriteria sangat baik pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tanggapan persentase sebesar 96,7%, peserta didik menunjukkan minat yang sangat baik terhadap pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *discovery learning*. Berdasarkan hasil tanggapan persentase sebesar 91,7%, peserta didik menunjukkan kegunaan yang sangat baik dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan model *discovery learning*. Berdasarkan hasil tanggapan persentase sebesar 88,3%, menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan model *discovery learning*.

Hal-hal tersebut dapat dilihat dari antusias aktif peserta didik ketika pembelajaran berlangsung karena adanya stimulasi, tanya jawab,

melakukan pengamatan sampai pembuktian data. Peserta didik mudah mengikuti pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu, mudah berkerja sama dalam kelompok, serta memahami keadaan lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan pendapat Toharudin (2011: 1) yang menyatakan bahwa karakteristik individu yang memiliki literasi sains diantaranya adalah bersikap positif terhadap sains dan mampu menggunakan sains dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Model *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi sains peserta didik kelas VII semester genap SMP Negeri 16 Bandar Lampung pada pembelajaran IPA Biologi materi interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Kelas eksperimen yang menggunakan model *Discovery Learning* memiliki kemampuan literasi sains yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

DAFTAR RUJUKAN

- Santika, A. 2017. Penerapan Model *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Luwes pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*. 5 (5): 143-155
- Admoko, S. 2017. Penerapan Perangkat Model *Discovery Learning* pada Materi Pemanasan Global untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Sains*. 1 (1): 38-45
- Hayat, B., dan Yusuf, S. 2011. *Benchmark Internasional Mutu*

- Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. 2013. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khasanah, N. 2016. Pengaruh Model Guided Discovery Learning Terhadap Literasi Sains ditinjau dari Kecerdasan Naturalis. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 13 (1): 346-351
- Imas, K & Sani, B. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Miswati. 2017. Pengembangan Soal Biologi Berbasis Literasi Sains untuk Siswa SMA Kelas X Semester 1. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 1 (5): 88-94
- Mustofa, A. 2017. UNESA: Keefektifan LKS Berbasis Model Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains. *Jurnal Pendidikan Sains*. 5 (1): 27-32
- Niswatzahro. 2018. *The Application Of Discovery Learning Model Assisted By Audio Visual Media To Improve Science Literacy Of Elementary Students*. Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 SD. 8 (3): 273-284.
- OECD. 2014. *PISA 2012 Results in Focus: What 15 Year Olds Know And What They Can Do With What They Know*. National Center for Education Statistics, Institute of Education Sciences, U.S. Department of Education. (Online), (<http://www.oecd.org>, diakses 11 Oktober 2018).
- OECD. 2016. *Pisa 2016 released field trial cognitive items*. (Online), (<http://www.oecd.org>, diakses Oktober 2018).
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suherman dan Sukjaya. 2001 *Prosedur Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Toharudin, U., S. Hendrawati, dan A. Rustaman. 2011. *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.
- Yuliati, Y. 2017. Universitas Majalengka: Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 3 (2): 21-28
- Widiadnyana, I. W., Sadia, I. W., & Suastra, I. W. 2014. Universitas Pendidikan Ganesha: *Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Pemahaman Konsep IPA dan Sikap Ilmiah Siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan IPA*. 4 (1): 1-13

**MEDIA PERMAINAN PUZZLE DALAM KETERAMPILAN MENULIS
BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9
BANDARLAMPUNG**

Siti Nurjanah^{1*}, Muhammad Sukirlan¹, Endang Ikhtiarti¹

¹FKIP Universitas Lampung. Jl. Soemarti Bojonegoro No.1

*Corresponding author, tel/fax :, +629685805732,
email: sitinurjanah123.sn@gmail.com

Abstrack: *Le Média du Jeu Puzzle dans la Compétence de la Production Écrite en Français des élèves de la classe XI de SMA Negeri 9 Bandarlampung.* Cette recherche vise à savoir l'efficacité de la media puzzle pour augmenter la competences de la production écrites de la description d'essai du français aux élèves de la classe XI SMAN 9 Bandarlampung. Cette recherche utilise la méthode pré-expérimentale avec la concept de "Un Group de Pretest Posttest". La population de cette recherché est 98 élèves de la classe XI du SMA Negeri 9 Bandarlampung et les échantillon sont 31 élèves de la classe XI IPA 5. Les collectes de données dans cette recherché sont obtenu par de *pretest*, *traitment*, et *posttest*. Les données sont analysés utilisent le test de normalité, d'homogénéité, le t-test, et le test de fiabilité d'*Alpha Cronbach*. Les résultats indiquent que le valeur de *pretest* est 54,03 et le valeur de *posttest* est 75,80. Il indique que la competence de la production écrite des élèves augmente 21,77. Cela est prouvé par les résultat du N-gain 0,45 et t_{compte} 17,080 qui est consulté avec la valeur de t_{table} 2,042 avec la signification 0,05 si bien que la valeur $t_{\text{compte}} >$ de t_{table} . Les resultats indique qu'il y a une difference significatif du résultat d'apretissage du français entre le *pretest* et le *posttest*.

Mots Clés: La production écrite,le française, le média Puzzle.

Abstrak: *Media Permainan Puzzle Dalam Keterampilan Menulis 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. Metode penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan metode *pre experimental* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bandarlampung, dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 5 yang berjumlah 31 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Data penelitian tersebut dianalisis menggunakan uji normalitas, homogeny, uji-t dan uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Hasil analisis data 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 t_{hitung} sebesar 17,080 yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,042 dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga nilai $t_{\text{hitung}} >$ t_{tabel} . Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada data *pretest* dan *posttest*.

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

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran utama dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Salah satu bahasa asing yang dapat diajarkan di SMA atau SMK adalah bahasa Prancis. Ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu menyimak atau mendengarkan (*compréhension orale*), berbicara (*production orale*), membaca (*compréhension écrite*), dan menulis (*production écrite*).

Menulis tidak kalah pentingnya dengan keterampilan yang lain. Menulis sangat penting untuk melatih siswa berpikir secara kritis, logis, teratur, dan dapat memperdalam daya tanggap atau persepsi. Siswa dapat mengungkapkan atau mengekspresikan gagasan atau pendapat, pemikiran, dan perasaan yang dimiliki dengan menulis. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan daya pikir dan kreativitas siswa dalam menulis.

Bentuk keterampilan menulis yang diajarkan kepada siswa yaitu menulis karangan deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Dalam hal ini penulis memilih karangan deskripsi karena karangan tersebut efektif untuk menghidupkan pokok pembicaraan dan mampu menghindari rasa bosan. Dalam proses belajar mengajar, siswa dituntut untuk bisa menulis. Dalam menulis dibutuhkan adanya ketelitian, kepaduan, keruntutan dan kelogisan antara kalimat satu dengan kalimat yang lain, antara paragraf dengan paragraf berikutnya sehingga akan

membentuk sebuah karangan yang baik dan utuh.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 9 Bandar Lampung, diketahui banyak siswa yang masih kesulitan dalam menulis bahasa Prancis. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain pemahaman siswa terhadap keterampilan menulis masih kurang, kurangnya pengetahuan tentang kosakata dalam bahasa Prancis, penggunaan ejaan dan tanda baca yang masih salah, terbatasnya kemampuan siswa dalam berimajinasi untuk mengembangkan gagasan atau ide dalam membentuk sebuah karangan. Keadaan ini mengakibatkan tidak efektifnya pembelajaran menulis di kelas. Agar siswa dapat maksimal dalam menulis perlu distimulus dengan bahan ajar yang menarik. Untuk itu, guru perlu mencari upaya yang dapat membuat siswa tertarik agar siswa dapat menulis dengan baik dan dapat menjadikan pembelajaran menulis lebih menyenangkan.

Berdasarkan observasi tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI IPA 5 di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Penggunaan media ini merupakan strategi penulis dalam pembelajaran agar lebih menarik perhatian dan memotivasi siswa pada saat proses pembelajaran sehingga siswa dapat membuat sebuah karangan deskripsi dengan baik dan benar.

Menurut Tarigan (2008: 22) menulis merupakan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang,

sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Bila seseorang dapat memahami bahasa dan grafik itu maka mereka juga dapat mengerti tujuan pesan yang disampaikan. Pesan itu dibungkus dalam lambang grafik dalam bentuk tertulis. Menurut Dalman (2016: 3) menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca.

Suparno dan Yunus dalam Dalman (2016: 94), mengemukakan bahwa deskripsi merupakan suatu bentuk karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya sehingga pembaca dapat mencitrailah (melihat, mendengar, mencium, dan merasakan) apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya. Sasaran yang ingin dicapai oleh penulis deskripsi adalah menciptakan atau memungkinkan terciptanya data khayal pada para pembaca, seolah-olah pembaca mengalaminya sendiri. Mariskan dalam Dalman (2016: 93) mengemukakan bahwa deskripsi atau lukisan merupakan karangan yang melukiskan kesan atau panca indra semata dengan teliti dan sehidup-hidupnya agar pembaca atau pendengar dapat melihat, mendengar, merasakan, menghayati, dan menikmati seperti yang dilihat, didengar dirasakan dan dihayati, serta dinikmati penulis.

Djamarah (2010: 120) menyatakan kata 'media' berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata 'medium', yang secara

harfiah berarti 'perantara atau pengantar'. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2011: 3) menyatakan media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat pembelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Subana dan Sunarti (2000: 208) menyatakan bahwa permainan adalah salah satu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan kepada pemainnya. Ciri-cirinya: 1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang harus diperhatikan oleh para pemain; 2) adanya tujuan yang harus dicapai/tugas yang harus dikerjakan. Mutiah (2010: 147) menyatakan bahwa melalui bermain, anak dapat mengalami emosi yang menyenangkan, sehingga tidak membuat anak menjadi bosan dalam menerima materi pelajaran. Djuanda (2006: 92) menyatakan bahwa permainan berfungsi sebagai wahana pembelajaran dalam bentuk penunjukkan sesuatu yang bermakna dalam menggambarkan pesan, suasana, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, dan bernilai bagi anak dalam membuahkannya pengalaman belajar tertentu.

Aroya (2012: 2) menyatakan, *Puzzle* adalah jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar atau kata. Jenis media ini dapat menyenangkan peserta didik karena media ini mengajak peserta didik agar tidak diam saja melainkan bergerak aktif untuk merangkai penggalan kata tersebut, selain itu media ini mengajak mereka untuk berpikir kreatif. Fauzan (2007: 6) menyatakan bahwa *puzzle* adalah permainan yang berupa teka-teki yang pada prinsip-

nya menekankan pada keserasian keindahan, ketersalingan dan saling melengkapi. *Puzzle* memiliki berbagai jenis antara lain: 1) *Logic puzzle* (*puzzle* yang menggunakan logika), dan 2) *Jigsaw puzzle* (*puzzle* yang merupakan kepingan-keping-an).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen atau *pre-experiment*. Sugiyono (2016: 107) mengemukakan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Perlakuan yang dimaksud disini, peneliti menggunakan media permainan *puzzle*. Desain metode penelitian *pre-experiment* menurut Sugiyono (2016: 110) adalah :

Tabel 1. Desain Eksperimen

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

- O_1 : nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan.
- X : Perlakuan dengan menggunakan media *puzzle games*.
- O_2 : nilai *posttest* setelah diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel penelitian yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen, sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel

yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Sugiyono (2016: 61).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Panglima Polim No. 18, Segala Mider, Tanjung Karang Barat, Bandar Lampung pada bulan Oktober-November 2018.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang berjumlah 98 siswa dari 3 kelas, yaitu dua kelas jurusan IPA, dan satu kelas jurusan IPS. Menurut Sugiyono (2012: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang berjumlah 31 siswa.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berupa instrumen tes keterampilan menulis karangan deskripsi bahasa Prancis. Kisi-kisi instrumen penelitian ini mengambil dari indikator keterampilan menulis siswa kelas XI yang terdapat dalam silabus SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

Untuk teknik pengumpulan data, penelitian ini menggunakan tes untuk memperoleh data yang diinginkan. Menurut Arikunto (2012: 193), tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individual atau kelompok. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* (tes kemampuan

awal) dan *posttest* (tes kemampuan akhir).

Uji validitas instrumen merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menguji apakah instrumen yang dipakai untuk penelitian itu valid atau tidak. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi atau *content validity*. Validitas isi bertujuan untuk mengukur valid atau tidaknya dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan.

Reliabilitas merupakan ketetapan hasil tes, maksudnya suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika test tersebut dapat memberikan hasil yang tetap Arikunto (2012: 100). Hasil peng-ukuran yang memiliki tingkat relia-bilitas yang tinggi akan mampu memberikan hasil yang terpercaya. Tinggi rendahnya tingkat reliabilitas instrumen ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut koefisien relia-bilitas. Uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS 16.0, diketahui nilai koefisien untuk soal adalah 0,959. Menurut kriteria penafsiran indeks reliabilitas angka tersebut menunjukkan instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogen, uji-t, uji N-gain dan uji hipotesis statistik. Teknik analisis data ini dianalisis dengan bantuan program komputer SPSS 16.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas sebaran menggunakan teknik *chi kuadrat*. apabila nilai

signifikansi lebih dari 0,05 (α : 5%) maka data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas tersebut dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest* dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

- Terima H_0 apabila $\text{sig} > 0,05$ berarti sampel mempunyai varian yang sama.
- Tolak H_0 apabila $\text{sig} < 0,05$ berarti sampel mempunyai varian yang berbeda.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data uji-T atau *t-test*, dimana semua data yang diperoleh akan diwujudkan dalam bentuk angka. Teknik tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle*. Hasil perhitungan dengan rumus uji-T tersebut dikaitkan dengan nilai dalam tabel pada taraf signifikansi = 0.05.

Uji *N-gain* adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Uji *gain* dilakukan untuk menunjukkan pemahaman konsep siswa dan untuk menentukan peningkatan prestasi belajar siswa. *Gain* diperoleh dari pengurangan skor *posttest* dengan *pretest* dibagi oleh skor maksimum dikurangi skor *pretest*. Tinggi rendahnya *gain* yang dinormalisasi (*N-gain*) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- Jika $N\text{-gain} > 0,7$, maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori tinggi.
- Jika $0,7 > N\text{-gain} > 0,3$, maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori sedang.

- Jika $g < 0,3$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Jadi hipotesis merupakan suatu pendapat atau kesimpulan yang belum final, yang harus diuji kebenarannya. Kriteria uji pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- Apabila nilai $sig < 0,05$ ada peningkatan kemampuan menulis bahasa Prancis siswa yang diajar dengan menggunakan media *puzzle*.
- Apabila nilai $sig > 0,05$ tidak ada peningkatan kemampuan menulis bahasa Prancis siswa yang diajar dengan menggunakan media *puzzle*.

Prosedur Pelaksanaan Eksperimen

Tahap pra eksperimen yang peneliti lakukan adalah menentukan masalah yang akan dikaji, studi pendahuluan, membuat rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian, mencari landasan teori, menentukan hipotesis serta metodologi penelitian, dan mencari sumber-sumber yang dapat mendukung jalannya penelitian. Selain itu, peneliti juga harus menyiapkan instrument tes, RPP, serta bahan ajar yang akan digunakan pada saat penelitian.

Tahap awal pada penelitian ini adalah *pretest*. Tes ini merupakan cara yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar keterampilan siswa dalam menulis karangan deskriptif yang kemudian akan dibandingkan dengan hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan.

Tahap kedua adalah tahap perlakuan (*treatment*). Pada tahap ini penulis menggunakan media *puzzle*

games dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi bahasa Prancis. Dalam penelitian ini perlakuan dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.

Setelah diberikan perlakuan, tahap selanjutnya adalah tes akhir atau (*posttest*). Tes yang diberikan dalam *posttest* sama dengan yang diberikan pada tes awal atau *pretest*. Hal ini dilakukan untuk melihat pencapaian peningkatan hasil belajar menulis karangan deskripsi setelah diberi perlakuan dan untuk membandingkan dengan nilai pada saat *pretest*, apakah hasil yang dicapai meningkat, sama, atau justru menurun.

Tahap akhir penelitian merupakan tahap penyelesaian dari eksperimen. Pada tahap ini data yang diperoleh dari hasil eksperimen dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistic serta membuat kesimpulan. Kemudian peneliti melaporkan hasil penelitian sesuai dengan data yang telah diperoleh dalam bentuk skripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan menulis dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi bahasa Prancis siswa kelas XI IPA 5 dengan menggunakan media permainan *puzzle*. Penelitian ini memiliki data-data yang mendukung, meliputi skor *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis bahasa Prancis. Data tersebut akan dihitung menggunakan *SPSS 16* untuk mempermudah dan menghindari adanya kesalahan dalam proses analisis.

Penelitian ini terdiri dari satu kelas eksperimen dikelas XI IPA 5 SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Jumlah sampel dalam penelitian ini

sebanyak 31 siswa. Tes yang diberikan kepada kelas eksperimen adalah tes menulis karangan deskripsi bahasa Prancis dengan tema “*la famille*”.

Pada kegiatan *pretest* tersebut siswa diminta untuk membuat karangan deskripsi bahasa Prancis secara individu. Kesulitan yang dialami siswa yang paling menonjol terletak pada penguasaan kosa kata. Adapun deskripsi data *pretest* sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai *Pretest* Keterampilan Menulis Bahasa Prancis

N o	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	30-35	3	9,6%
2.	36-41	2	6,4%
3.	42-47	4	12,9%
4.	48-53	2	6,4%
5.	54-59	5	16,2%
6.	60-65	15	48,3%
Total		31	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai *pretest* dengan rentang data 35, banyak kelas 6 dan panjang interval 6. Kemudian nilai tertinggi adalah 65 dan nilai terendah adalah 30 dengan rata-rata nilai 54,03. Setelah mendapatkan hasil tersebut peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Dengan menerapkan media permainan *puzzle* pada kegiatan pembelajaran menulis karangan deskripsi bahasa Prancis.

Variabel	P	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,205	P>0,05
<i>Posttest</i>	0,328	P>0,05

Setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media *puzzle* dalam keterampilan menulis, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai kemampuan menulis siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat

dilihat dari nilai *posttest* siswa pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Nilai *Posttest* Keterampilan Menulis Bahasa Prancis

N o	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	65-68	7	22,5%
2.	69-72	6	19,3%
3.	73-76	4	12,9%
4.	77-80	7	22,5%
5.	81-84	0	0%
6.	85-88	2	6,4%
7.	89-92	5	16,1%
Total		31	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai *posttest* dengan rentang data 25, banyak kelas 7 dan panjang interval 4. Kemudian nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 65 dengan rata-rata nilai 75,96.

Berdasarkan data *pretest* dan data *posttest* dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menulis bahasa Prancis mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* 54,03 sedangkan rata-rata skor *posttest* 75,96, maka peningkatan kemampuan menulis siswa sebesar 21,93.

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan data, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis dengan uji-t.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk me-ngetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data pada uji normalitas ini diperoleh dari data *pretest* dan *posttest*. Data dikatakan

berdistribusi normal apabila nilai yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi ($\alpha: 0,05$). Uji normalitas dianalisis dengan menggunakan program SPSS. Hasil perhitungan pada *pretest* menunjukkan indeks sebesar $0,205 > 0,05$ sedangkan *posttest* menunjukkan indeks sebesar $0,328 > 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Dengan demikian H_0 diterima yang artinya data berdistribusi normal. Selain menguji normalitas sebaran data, dalam uji persyaratan data juga dilakukan uji homogenitas varians.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.822	5	25	.546

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan sebagai syarat untuk mengetahui varian yang digunakan didalam penelitian tersebut bersifat homogen. Syarat sebuah varian dikatakan homogen apabila signifikansinya lebih besar daripada signifikansi $0,05$. Untuk varian *pretest* sebesar $0,205$ dan *posttest* sebesar $0,328$ memiliki signifikansi lebih besar daripada $0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian ini homogen secara varian.

Analisis data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji-t. berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS 16, bahwa nilai (sig) sebesar $0,000 < 0,05$, dengan nilai $t_{hitung} 17,080 > t_{tabel} 2,042$ maka dapat disimpulkan

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa Prancis pada data *pretest* dan *posttest*. Artinya pembelajaran menulis karangan deskripsi bahasa Prancis menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Prancis. Uji peningkatan hasil belajar (uji *gain*) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Peningkatan Hasil Belajar (*N-gain*)

Kelas	Jumlah Nilai <i>N-gain</i>	Rata-rata Nilai <i>N-gain</i>	Kategori
XI IPA 5	14,2	0,4580	Sedang

Tinggi rendahnya *gain* yang dinormalisasi (*N-Gain*) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) jika $g > 0,7$, maka *N-gain* yang dihasilkan masuk kedalam kategori tinggi; (2) jika $0,7 > g > 0,3$, maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kedalam kategori sedang; (3) jika $g < 0,3$, maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori rendah. Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan hasil belajar pada kategori sedang.

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan secara keseluruhan memperlihatkan adanya pengaruh media *puzzle* dalam keterampilan menulis karangan deskripsi bahasa Prancis siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Peningkatan tersebut dapat diketahui dengan cara membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen setelah diberi perlakuan. Dari hasil *pretest*, skor rerata nilai tes menulis bahasa Prancis

siswa sebesar 54,03. Setelah mengetahui nilai siswa, peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen tersebut dengan menerapkan media *puzzle* dalam pembelajaran menulis bahasa Prancis. Media ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam membuat sebuah karangan deskripsi bahasa Prancis.

Selanjutnya setelah peneliti melakukan perlakuan sebanyak 3x, peneliti melakukan tes akhir atau *posttest*. Hasil dari tes *posttest* tersebut, menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dalam menulis bahasa Prancis yaitu 75,80, dengan dibuktikan dari hasil pengujian *N-gain* dengan jumlah nilai *N-gain* sebesar 14,2 dan rata-rata nilai *N-gain* 0,4580. Hal ini membuktikan pembelajaran bahasa Prancis yang menggunakan media *puzzle* teruji dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Dalam hasil uji t-tes yang telah dihitung dengan menggunakan program *SPSS 16*. Angka pada kolom *sig.(2-tailed)* menunjukkan signifikansi data $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} 17,080 > t_{tabel} 2,042$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa Prancis pada data *pretest* dan *posttest*.

Penggunaan media permainan *puzzle* pada pembelajaran keterampilan menulis dapat membantu siswa mempermudah memahami suatu pelajaran dan dapat tetap aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media permainan *puzzle* disukai siswa karena media permainan tersebut menggabungkan gambar yang tak beraturan menjadi gambar yang beraturan dan mampu mengasah kreativitas siswa serta meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, kegiatan belajar

mengajar menjadi tidak menjenuhkan dan monoton.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, penelitian dilaksanakan dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi bahasa Prancis siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Peningkatan prestasi keterampilan menulis siswa dapat dilihat dari semakin membaiknya nilai keterampilan menulisnya. Sebelum diberikan perlakuan, rata-rata skor keterampilan menulis yang diperoleh sebesar 54,03. Kemudian, setelah diberi perlakuan dengan menerapkan media *puzzle* terhadap pembelajaran bahasa Prancis, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 75,80.

Peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi dibuktikan dengan uji t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} 17,080$ lebih besar dari $t_{tabel} 2,042$, maka hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada keterampilan menulis karangan deskripsi bahasa Prancis siswa yang diajar dengan menggunakan media *puzzle games*. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat diketahui angka pada kolom *sig.(2-tailed)* menunjukkan angka 0,000 yang berarti kurang dari taraf signifikansi 0,05, maka hal tersebut menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Aktif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Subana dan Sunarti. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Pustaka Setia.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

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

Sugama Maskar^{1,*}, Endah Wulantina¹

¹Fakultas 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

Abstract: *The Effect of Blended Learning Method with Google Classroom in Economics Statistics Subject. The aim of this study is to determine the effect of blended learning method by using Google Classroom to improve students' cognitive understanding in Economic Statistics II subject of Management Department, Universitas Teknokrat Indonesia. Data analysis technique used in this study is a quantitative method by comparing pretest and posttest mean scores after students carry out the learning process using blended learning method. The results of this study indicate that the posttest mean scores is better than the pretest average with a ratio of 30.22 and 7.66. This is reinforced by the results of Mann-Whitney U Test which shows that the p-value (asyimp. Sig.) = 0.00 < 5%, meaning that there is a significant difference in the mean scores between pretest and posttest. The conclusion of this study shows that the blended learning method using Google Classroom can improve students' cognitive understanding in Economic Statistics II subject of Management Department, Universitas Teknokrat Indonesia.*

Keywords: *Blended Learning, Google Classroom, Statistika.*

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.*

PENDAHULUAN

Setiap revolusi industri selalu memberikan peluang sekaligus tantangannya. Revolusi industri 4.0 mengedepankan kecerdasan buatan diantaranya dalam sistem siber-fisik, pengoptimalan internet, serta komputasi awan. Sistem siber-fisik tersebut dapat berkomunikasi satu sama lain dan berkomunikasi dengan manusia secara *real time*, semuanya diaktifkan oleh *Internet of Think (IoT)* dan layanan yang terkait dengan hal tersebut (Morrar, 2017).

Semua perubahan tersebut tentu saja akan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan dunia pendidikan. Universitas perlu mempersiapkan akademisi dan mahasiswa agar dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka serta meningkatkan diri ke generasi sekarang dan masa depan. Akademisi dan mahasiswa harus beradaptasi dengan tren yang berubah, pengetahuan serta keterampilan baru berdasarkan sistem siber-fisik (D'Souza & Mudin, 2018). Menurut Ahmad (2018) agar lulusan dapat lebih kompetitif pada era revolusi industri 4.0, kurikulum membutuhkan orientasi baru, literasi lama seperti membaca, menulis, dan matematika tidak lagi cukup sebagai modal dasar untuk berkiprah di masyarakat.

Menurut Aoun dalam Ahmad (2018) perlu adanya literasi baru agar dapat bersaing pada era revolusi industri 4.0 diantaranya literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Berdasarkan hal tersebut, kompetensi yang dibutuhkan pada era revolusi industri 4.0 terbagi menjadi tiga bagian yang paling mendasar, yaitu kemampuan analisis data, memahami teknologi, dan kolaborasi. Tantangannya adalah bagaimana

formula terbaik untuk mengajarkan tiga hal mendasar tersebut dalam pendidikan?

Blended learning atau pembelajaran terpadu merupakan salah satu metode yang bisa digunakan untuk menunjang skenario tersebut. Marsh dan Drexler dalam Lin, dkk (2017) mengklaim bahwa *blended learning* mewakili semua metode pengajaran yang terintegrasi dengan teknologi, seperti *e-mail*, *streaming media*, dan internet, serta dapat dikombinasikan dengan metode pengajaran tradisional. Beberapa penelitian yang dihimpun oleh Borba (2016) menunjukkan bahwa komponen dari *blended learning* dapat meningkatkan proses pengontrolan siswa, mengurangi gangguan yang sering terjadi pada ruang kelas atau ruang kuliah, meningkatkan waktu dalam pengerjaan tugas, dan meningkatkan kinerja siswa.

Ada banyak *platform* yang dapat digunakan untuk melaksanakan *blended learning*. Namun, penulis tertarik menggunakan *platform* dari salah satu perusahaan ternama dunia, *Google*, untuk menggunakan salah satu fasilitasnya yang diperuntukan untuk pembelajaran, yaitu *Google Classroom*.

METODE

Desain Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuantitatif data *Prestest* dan *Posttest* kelompok sampel mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Teknokrat Indonesia yang berjumlah 35 mahasiswa.

Tahapan Penelitian

Tahap pada penelitian ini dimulai dari pengumpulan data awal dengan cara melakukan tes awal (*prestest*),

selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Blended Learning* dengan *Google Classroom*. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti mengambil data terakhir dengan cara melakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Metode *Blended Learning* dengan *Google Classroom*.

Pengolahan dan Analisa Data

Pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan dua teknik statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik inferensial untuk menguji signifikansi perbedaan dua rata-rata pada penelitian ini digunakan uji-t dengan *independet sampel t-test* apabila data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Namun jika data *pretest* atau *posttest* tidak berdistribusi normal, maka statistik yang digunakan adalah statistik non-parametrik dengan uji *Man-Whitney-U*. Adapun uji normalitas data pada penelitian ini digunakan uji *Klomogrov-Smirnov* dengan tingkat kepercayaan 95%. Pengolahan statistik inferensial pada penelitian ini menggunakan *Software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 17 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut diberikan hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengolahan Data *Pretest* dan *Posstest*

	Rerata	Standar Deviasi
Tes Awal (<i>Pretest</i>)	7.66	4.92
Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	30.22	17.08

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) lebih besar dari pada nilai tes awal (*pretest*) dengan rentang sebesar 22.56. Adapun standar deviasi *pretest* sebesar 4.92 dan *posttest* 17.08, dengan artian bahwa tidak terdapat bias yang besar nilai dua rerata tersebut.

Untuk membuktikan dugaan tersebut, dilakuan uji perbedaan dua rata-rata dengan sebelumnya dilakukan uji normalitas data menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data dengan *Kolmogorov Smirnov*

	Nilai Sig.
Tes Awal (<i>Pretest</i>)	0.026
Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	0.071

Berdasarkan Tabel 2, nilai *Sig. (p-value) pretest* sebesar $0.026 < \alpha = 0.05$, artinya kelompok data *pretest* tidak berdistribusi normal. Sedangkan nilai *Sig. (p-value) posttest* sebesar $0.071 > \alpha = 0.05$, artinya kelompok data *posttest* berdistribusi normal. Karena terdapat salah satu kelompok data tidak berdistribusi normal, pengujian perbedaan dua rata-rata dilanjutkan dengan menggunakan analisa Sstatistik Non-Parametrik menggunakan Uji *Mann-Whitney U*.

Adapun hasil Uji *Mann-Whitney U pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji *Mann-Whitney U*

	Nilai Sig.
Tes Awal (<i>Pretest</i>) dan Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	0.026

Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *Sig. (p-value)* sebesar $0.026 <$

$\alpha = 0.05$, yang artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata *pretest* dan rerata *posttest*. Akibatnya terdapat pengaruh penggunaan Metode *Blended Learning* dengan *Google Classroom* terhadap peningkatan pemahaman kognitif peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Blended Learning* dengan *Google Classroom* dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik pada mata kuliah Statistika Ekonomi II. Berdasarkan hasil pengamatan, hal tersebut terjadi dikarenakan peserta didik secara teknis dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Mahasiswa selain mendapatkan materi di kelas juga mendapatkan tambahan materi pada platform *Google Classroom*. Melalui platform tersebut peserta didik dapat mengunduh materi berupa slide ataupun menonton video pembelajaran serta dapat mengerjakan latihan pada tugas yang diberikan.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lin, dkk. (2017), Borba (2016), Douglas, dkk. (2014) tentang metode pembelajaran *blended learning* serta implementasi *Google Classroom* di kelas, menunjukkan pengaruh yang baik terhadap peningkatan prestasi akademik siswa, kinerja serta menunjang proses belajar mandiri dan kreatifitas siswa. Selain itu berdaarkan Shaharence, dkk. (2016) dan Heggart dan Yoo (2018) menyebutkan bahwa siswa dan guru merasa senang dan terbantu dengan media tersebut sebagai penunjang pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Blended*

Learning menggunakan *Google Classroom* dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik secara signifikan.

Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar serta dengan mempertimbangkan lebih banyak variabel agar penggunaan *Blended Learning* dengan *Google Classroom* ini dapat digunakan secara umum.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Intan. 2018. *Proses Pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Dipresentasikan dalam Seminar Forum Rektor Indonesia di Universitas Teknokrat Indonesia (UTI). Bandarlampung, 3-4 November: Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Borba, Marcelo C. 2016. *Blended Learning, E-Learning and Mobile Learning in Mathematics Education. Proceedings of the 13th International Congress on Mathematical Education*: 589 – 610. Hamburg, 24-31 Juli: University of Hamburg.
- Douglas, et al. 2014. The Challenges of Blended Learning Using a Media Annotation Tool. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 11(2): 1-19.
- D'Souza, Urban J.A & Mudin, Kamarudin D. 2018. Industrial Revolution 4.0: Role of Universities. *Borneo Journal of Medical Sciences*, 12(1): 1-2.
- Heggart, Keith R. & Yoo, Joanne. 2018. Getting the Most from Google Classroom: A Pedagogical Framework for Tertiary Educators. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(3): 140-153.

- Lin, et al. 2017. The Effect of Blended Learning in Mathematics Course. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(3): 741-770.
- Morrar, Rubeh. 2017. The Fourth Industrial Revolution (Industry 4.0): A Social Innovation Perspective. *Technology Innovation Management Review*, 7(11): 12-20.
- Shaharence, et al. 2016. The Application of Google Classroom as a Tool for Teaching and Learning. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, 8(10): 5-8.

MENGEMBANGKAN POLA BERPIKIR MATEMATIS SISWA DI ERA *SOCIETY* 5.0

Sugeng Sutiarto^{1,*}

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

*Corresponding author, e-mail: sugeng.sutiarto@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

PENDAHULUAN

Istilah *society* 5.0, atau masyarakat 5.0 pertama kali dikenalkan oleh Jepang pada tahun 2016. Konsep *Society* 5.0 diadopsi Pemerintah Jepang sebagai antisipasi terhadap tren global sebagai akibat dari munculnya revolusi industri 4.0. *Society* 5.0 diartikan sebagai masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan atau permasalahan kehidupan/sosial dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada (era revolusi industri 4.0). Era revolusi industri 4.0 ini ditandai oleh teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seperti internet atau digitalisasi. Sebelumnya, era revolusi 1.0 ditandai oleh penggunaan mesin uap untuk menggantikan tenaga manusia dan hewan. Era revolusi 2.0

ditandai oleh pemanfaatan tenaga listrik pada produksi, dan era revolusi 3.0 ditandai dengan penggunaan teknologi otomatisasi dalam kegiatan industri. Jadi sebenarnya *society* 5.0 merupakan kelanjutan dari era revolusi sebelumnya dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membantu dan memudahkan manusia dalam kehidupannya.

Pendidikan memiliki peranan yang penting untuk mewujudkan keadaan masyarakat era *society* 5.0. Dalam konteks luas, pendidikan dapat mendorong masyarakat untuk menyesuaikan dirinya agar sadar teknologi. Sedangkan dalam konteks mikro, pendidikan dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat terdidik (siswa) dalam memanfaatkan teknologi. Pada era *society* 5.0,

peranan pendidikan dituntut lebih besar dan kompleks lagi. Tuntutan itu antara lain memberikan pengetahuan yang dapat menyiapkan siswa agar mampu berpikir, bersikap, dan berperilaku sadar teknologi dan memanfaatkan teknologi dengan benar.

Dalam pendidikan, kurikulum memegang peranan yang penting untuk terwujudnya era revolusi 5.0. Melalui kurikulum, ditawarkan sejumlah pelajaran yang memuat materi agar siswa memiliki bekal dan pengalaman belajar dalam menghadapi kehidupannya yang akan datang. Matematika adalah salah satu pelajaran yang ditawarkan kurikulum, dan memiliki karakteristik yang berbeda dengan pelajaran lain, seperti bersifat abstrak, terstruktur, dan deduktif.

Karakteristik abstrak, sistematis, dan deduktif ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan berpikir matematis siswa. Seorang siswa yang belajar matematika maka pada dirinya akan terbentuk pola berpikir matematis yang bersifat abstrak, sistematis, dan deduktif. Pola berpikir matematis sangat diperlukan bagi siswa dan harus dikembangkan pada era revolusi 5.0 ini. Bagaimanakah mengembangkan pola berpikir matematis siswa yang bersifat sistematis, abstrak, dan deduktif pada era society 5.0?

PEMBAHASAN

Society 5.0 adalah keadaan masyarakat (manusia) yang memanfaatkan teknologi yang ada pada era sebelumnya (era revolusi 1.0 hingga 4.0). Pada society 5.0 ini, manusia menjadi subjek (pengguna) dan teknologi sebagai objek (yang digunakan). Sebagai pengguna, manusia dapat menata pemanfaatan

teknologi agar teknologi itu memiliki dampak positif bagi dirinya dan manusia lainnya. Dampak positif itu antara lain dapat memudahkan hidup manusia, mengefisienkan waktu, dan mengefektifkan aktivitas, dan meminimalkan biaya. Meskipun teknologi itu memiliki banyak dampak positif, tapi teknologi juga dapat menimbulkan banyak dampak negatif, seperti dapat membuat manusia 'malas' beraktivitas, mengurangi semangat berpikir, dan menimbulkan ketergantungan yang berlebihan pada teknologi (mendekati kecanduan). Oleh karena itu diperlukan sikap yang benar pada penggunaan teknologi, dan sikap yang benar ini dapat diwujudkan melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan sarana yang paling efektif dalam mengurangi dampak positif dalam penggunaan teknologi pada masyarakat. Melalui pendidikan, masyarakat akan mendapatkan pengarahan, pencerahan, dan pelatihan mengenai cara-cara memaksimalkan dampak positif dan mengurangi dampak negatif dari teknologi. Dalam konteks pendidikan di sekolah, maka siswa akan mendapatkan dampak positif dari penggunaan teknologi agar memudahkannya belajar khususnya, dan aplikasi teknologi di luar kelas. Saat di kelas, setiap pelajaran sesuai karakteristiknya memiliki pendekatan yang berbeda dalam mengarahkan siswa pada penggunaan/pemanfaatan teknologi di era society 5.0.

Matematika adalah salah satu pelajaran yang memiliki karakteristik tertentu dibandingkan dengan pelajaran lain. Beberapa ahli berpendapat tentang karakteristik matematika. Sumardiono (2004) menyatakan matematika bersifat abstrak. Sumarmo (2006) menambahkan bahwa matematika

memiliki sifat mene-kankan proses deduktif yang memerlukan penalaran logis dan aksiomatik diawali dengan proses induktif. Ernest, et al. (2016) menyatakan bahwa matematika memiliki struktur yang lebih hierarki (terstruktur). Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika memiliki memiliki tiga karakteristik utama, yaitu sistematis, abstrak, dan deduktif.

Istilah sistematis diartikan teratur menurut sistem, memakai sistem, dengan cara yang diatur baik-baik (KKBI, 2019). Bila dikaitkan dengan sistematis pada matematika maka dapat diartikan matematika memiliki sistem yang teratur atau materi matematika disusun secara baik. Keteraturan sistem matematika ini dapat dilihat pada susunan konsep matematika dari konsep sederhana hingga kompleks, seperti susunan buku pelajaran matematika. Sehingga siswa yang belajar matematika akan terbiasa berpikir secara sistematis dalam menghadapi masalah matematika dan kehidupan sehari-hari. Kemudian, dalam menghadap era society 5.0 perlu dikembangkan pola berpikir matematis dari karakteristik sistematis. Pola berpikir matematis dari karakteristik sistematis ini *causative thinking* (berpikir causatif). Naim (2011) mengartikan berpikir causatif adalah suatu cara berpikir yang visioner (berpikir ke depan) dengan merumuskan beberapa aspek yang akan dilaluinya dengan harapan mampu mewujudkan di masa yang akan datang, atau memperkirakan suatu kondisi/peristiwa mendatang tanpa menunggu kondisi nyata itu tiba. Di era society 5.0, jika dikaitkan dengan berpikir matematis maka berpikir causatif adalah kemampuan memahami suatu kondisi, mengaitkan suatu kondisi dengan kondisi lain,

memperkirakan penyelesaian masalah suatu kondisi, dan menggeneralisasikan penyelesaian masalah suatu kondisi.

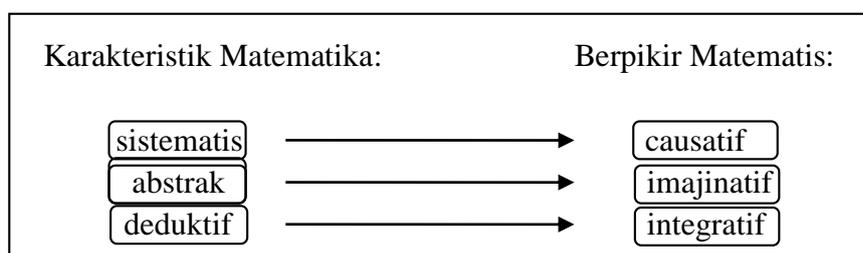
Kedua, pola berpikir matematis dari karakteristik abstrak yang dapat dikembangkan di era society 5.0 adalah *imaginative thinking* (berpikir imajinatif). *Imaginative* berasal dari kata imajinasi (KKBI, 2019), artinya daya pikir untuk membayangkan (angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) suatu kejadian berdasarkan pengalaman atau khayalan seseorang. Sementara Gonzales (2019) mendefinisikan berpikir imajinatif sebagai *process we use to remember something we know, or combine two or more of our five senses to create something we have never seen*; artinya proses yang kita gunakan untuk mengingat sesuatu yang kita tahu, atau gabungkan dua atau lebih dari lima indera kita untuk membuat sesuatu yang belum pernah kita lihat. Ini berarti berpikir imajinatif dapat dimaknai kemampuan untuk mengingat, membayangkan, membuat sesuatu objek berdasarkan pengalaman atau khayalan. Di era society 5.0, jika dikaitkan dengan berpikir matematis maka berpikir imajinatif adalah kemampuan mengingat suatu objek, menganalogikan suatu objek menjadi objek lain, dan menggunakan objek baru untuk menyelesaikan masalah

Ketiga, pola berpikir matematis dari karakteristik deduktif yang dapat dikembangkan di era society 5.0 adalah *integrative thinking* (berpikir integratif). Martin (2009) menyatakan bahwa berpikir integratif adalah berpikir untuk menghadapi masalah yang rumit dan kompleks. Douglas (2016) mendefinisikan adalah sebagai proses mengintegrasikan intuisi,

imajinasi, dan akal dalam pikiran manusia dengan maksud mengembangkan sebuah strategi dan evaluasi untuk mengatasi masalah dalam bidang apapun. Berkaitan dengan intuisi, KKBI (2019) mendefinisikan intuisi adalah daya atau kemampuan mengetahui atau memahami sesuatu tanpa dipikirkan atau dipelajari (bisikan hati atau gerak hati). Di era society 5.0, jika dikaitkan dengan berpikir matematis maka berpikir integratif adalah kemampuan mengintegrasikan intuisi, imajinasi, dan akal dalam menyelesaikan masalah yang rumit dan kompleks.

Tahapan kemampuan mengintegrasikan intuisi, imajinasi, dan akal adalah memahami masalah secara intuisi, menganalogikan masalah menjadi masalah lain, mengembangkan strategi penyelesaian masalah berdasarkan intuisi dan analogi masalah, melaksanakan penyelesaian masalah, dan mengevaluasi penyelesaian masalah.

Ketiga berpikir matematis yang didasarkan pada karakteristik matematika (sistematis, abstrak, dan deduktif) adalah berpikir causatif, imajinatif, dan integratif, dan diilustrasikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kaitan Karakteristik Matematika dan Berpikir Matematis

Berdasarkan masing-masing definisi berpikir matematis tersebut (Gambar 1), maka dapat diuraikan indikator

kemampuan berpikir matematisnya seperti pada Tabel 1 berikut, yaitu

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Causatif, Imajinatif, dan Integratif

No	Berpikir Matematis	Indikator Kemampuan	Penjelasan
1.	Causatif	Memahami suatu kondisi	Menuliskan kembali kondisi yang ada.
		Mengaitkan suatu kondisi dengan kondisi lain	Membuat keterkaitan (persamaan atau perbedaan) suatu kondisi dengan kondisi lain
		Memperkirakan penyelesaian masalah suatu kondisi	Menyelesaikan masalah dari suatu kondisi dengan cara sendiri
		Menggeneralisasikan penyelesaian masalah suatu kondisi.	Membuat generalisasi penyelesaian masalah secara matematis (formal)
2.	Imajinatif	Mengingat suatu objek	Menuliskan kembali karakteristik/sifat objek

		Menganalogikan suatu objek menjadi objek lain (baru)	Membuat analogi objek menjadi objek baru yang lebih dekat dalam kehidupan
		Menggunakan objek baru untuk menyelesaikan masalah	Menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan objek baru
3.	Integratif	Memahami masalah secara intuisi	Menuliskan kembali masalah secara intuisi (kata hati).
		Menganalogikan masalah menjadi masalah lain	Membuat analogi masalah menjadi masalah baru yang lebih mudah dipahami.
		Mengembangkan strategi penyelesaian masalah berdasarkan intuisi dan analogi masalah	Menyusun rencana penyelesaian masalah dengan menggabungkan intuisi dan analogi masalah
		Melaksanakan penyelesaian masalah	Melaksanakan rencana penyelesaian masalah
		Mengevaluasi penyelesaian masalah.	Melihat kembali kesesuaian strategi dan pelaksanaan penyelesaian masalah

SIMPULAN

Pola berpikir matematika dapat dikembangkan berdasarkan hakekat matematika itu sendiri, seperti sistematis, abstrak, dan deduktif. Di era society 5.0 ini perlu dikembangkan pola berpikir matematis kepada siswa yang diturunkan dari hakekat matematika tersebut. Dari hakekat matematika sistematis, abstrak, dan deduktif masing-masing dapat dikembangkan pola berpikir matematis causatif, imajinatif, dan integratif.

Pola berpikir matematis causatif adalah cara berpikir visioner (jauh ke depan) untuk mengantisipasi suatu kondisi masa mendatang, pola berpikir imajinatif adalah cara berpikir yang bersifat didasarkan pada khayalan (angan-angan) untuk membuat sesuatu yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah. Pola berpikir integratif adalah cara berpikir yang menggabungkan intuisi, imajinasi, dan akal agar menemukan strategi dan

evaluasi yang dapat menyelesaikan masalah yang rumit dan kompleks.

DAFTAR RUJUKAN

Douglas, G. 2016. *How Increase Integrative Thinking?*. Dikutip dari <https://pdfs.semanticscholar.org/137d/fd2df331c95481ce9545b21ba64f452be219.pdf>, diakses pada 1 September 2019.

Ernest, P., Skovsmose, O., Bendegem, J., Bicudo, M., Miarga, R., Kvasz, R., & Moeller, R. 2016. *The Philosophy of Mathematics Education*. Hamburg: Springer Open.

Gonzales, M.A. 2019. *What is Imaginative Thinking?*. Dikutip dari <https://www.quora.com/What-is-imaginative-thinking>, diakses pada 1 September 2019.

KKBI. 2019. *Kamus Bahasa Indonesia Online*. Dikutip dari <https://kbbi.web.id/> sistematis, diakses pada 1 September 2019.

Martin, R. 2009. *The Opposable Mind – Winning Through Integrative*

- Thinking*. USA: Harvard Business Press.
- Naim, N. 2011. *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Sumardiyono. 2004. *Karakteristik Matematika dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumarmo, U. 2006. *Berpikir Matematika Tingkat Tinggi: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Mengembangkan di Siswa Sekolah Menengah dan Calon Guru*. Makalah dipresentasikan pada *Seminar Nasional Pendidikan Matematika di Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA*, Universitas Pajajaran pada 22 April 2006: Tidak Diterbitkan.

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

Sugiana^{1,*}, Tommy Rizki Prasetyo², Devi Nawangsasi¹, Rizky Drupadi¹

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

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

Abstract: Digital Era: Physical and Social Emotional Development of Early Age Children. Children of the present generation are native digital generations, those who have known electronic and digital media since birth (Indonesian Doctors Association). The Digital Immigration generation can easily search for learning resources and other activities via the internet, from finding learning resources to playing games. The use of the internet or gadgets for early childhood is very influential in various aspects, namely health aspects and various aspects of early childhood development. Excessive digital use will affect motor physical development and emotional social development, where the motor physical activity required by the child's body to grow and develop is greatly reduced; children often resist hunger, thirst, and desire to defecate so that it interferes with the digestive system. Furthermore, disruption to social emotional development will cause children to grow into more selfish individuals and children have difficulty recognizing various nuances of feeling. As parents are expected to be able to protect children from the threat of the digital age, but does not preclude the potential benefits that can be offered (Anonymous). What do parents need to do to reduce the negative impact of using digital / Internet for early childhood? parents need to provide assistance and pay attention to the use of digital media in accordance with the age and stages of child development. So that in the digital age does not become an obstacle to all aspects of development possessed by early childhood.

Keywords: Digital Era, Motor and Physical Development, Social Emotional Development

Abstrak: 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

PENDAHULUAN

Saat ini kita hidup pada zaman dimana sebagian besar manusia di dunia semakin melek terhadap perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memudahkan kita untuk terhubung satu sama lain. Gadget dan internet sudah menjadi kebutuhan kita sehari-hari, baik untuk kepentingan pekerjaan, bisnis, menghubungi keluarga, mencari sumber informasi, bermain games online, dan sebagainya. Pengguna gadget dan internet juga tidak hanya pada orang dewasa, tapi juga pada anak-anak. Banyak orang tua yang menyediakan dan membiarkan anak menggunakan gadget dan internet sejak dini. Banyak orang tua menyediakan gadget dan internet karena orang tua yang tidak mau direpotkan dengan anak-anak yang aktif. Padahal perkembangan anak usia 0-6 tahun sangat pesat pada aspek perkembangan fisik motorik dan aspek perkembangan sosial dan emosional, serta aspek perkembangan lainnya.

Penggunaan gadget dan internet yang berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang tua, akan mengakibatkan candu bagi anak. Anak-anak yang sudah kecanduan pada gadget akan berakibat pada aktivitas dan kesehatan anak. Anak diusia 0-6 tahun harusnya lebih aktif dalam mengeksklore lingkungan sekitar dan bermain dengan teman

sebayanya. Selain itu, tanpa pengawasan orang tua/ orang dewasa, penggunaan gadget dan internet berlebihan bisa berpengaruh negative pada anak. Hal tersebut terjadi karena dengan seringnya memainkan gadget membuat anak malas bergerak, dari makan sampai ke kamar mandi untuk buang air, sehingga akan berpengaruh pada kesehatan anak. Anak yang fokus pada gadgetnya, akan tidak peduli dengan kehidupan sosialnya.

Peran orang tua sangat penting agar generasi milenial dan generasi Z dapat menggunakan gadget dan mengakses internet dengan bebas, yang mana anak-anak dapat berkreasi dan mengambil berbagai manfaat yang ditawarkan oleh gadget dan internet. Penggunaan gadget dan internet dapat dimanfaatkan orang tua untuk mendorong anak lebih kreatif dan memudahkan anak mencari sumber belajar, contohnya untuk anak usia dini dapat menggunakan gadget dan internet untuk mengenal binatang, tumbuhan, alat transportasi, dan sebagainya. Memanfaatkan pengaruh positif pada era digital ini dapat digunakan orang tua sebagai media dalam menstimulus aspek perkembangan pada anak usia dini. Kenapa perkembangan asnak usia dini itu penting? Karena aspek perkembangan yang dibentuk anak dari lahir sampai usia 6 tahun merupakan pondasi awal untuk membentuk anak dimasa datang.

Khususnya pada aspek perkembangan fisik motorik dan perkembangan sosial emosional. Perkembangan fisik motorik yang baik dapat menyiapkan keterampilan anak dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga akan menciptakan anak yang mandiri dan terampil pada potensi yang dimiliki anak. Sedangkan perkembangan sosial emosional yang baik dapat menyiapkan kehidupan anak dalam lingkungan sosialnya. Anak yang mampu mengontrol emosi yang diungkapkan dan mampu mengetahui emosi orang lain akan meningkatkan kehidupan sosial anak.

Studi literatur ini bertujuan untuk mengoptimalkan pengaruh positif dari perkembangan teknologi digital. Di era digital ini banyak dampak positif maupun dampak negative bagi anak usia dini. Studi literatur ini diharapkan mampu menggambarkan peran orang tua dalam memaksimalkan penggunaan gadget dan internet untuk perkembangan fisik motorik dan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Pertanyaan penelitian ini:

1. Bagaimana peran orang tua dalam penggunaan gadget dan internet untuk anak usia dini?
2. Bagaimana dampak gadget dan internet bagi perkembangan fisik motorik dan perkembangan sosial emosional anak usia dini?

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Era Digital

Era digital adalah masa ketika informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital (Kemendikbud, 2018). Teknologi digital adalah teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung internet (Kemendikbud, 2018). Era digital merupakan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan

teknologi yang terjadi antara lain: Perkembangan komputer, lahirnya internet, ponsel (telepon seluler), jejaring sosial, dan lain sebagainya. Di era digital ini telah terjadi perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke teknologi digital. Meskipun perubahan yang lebih baik, pasti ada ketidaknyamanan. Ketidaknyamanan itulah yang harus diadaptasi menjadi kenyamanan.

Anak-anak generasi masa kini merupakan generasi *Digital Native*, yaitu mereka yang sudah mengenal media elektronik dan digital sejak lahir, sedangkan generasi *imigran digital* merupakan individu yang lahir sebelum munculnya teknologi digital, dan Generasi *Digital* merupakan individu yang lahir setelah adopsi teknologi digital (Ikatan Dokter Indonesia: Buku Saku Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Berdasarkan penjelasan Ikatan dokter Indonesia tersebut dapat dikatakan bahwa generasi sekarang merupakan generasi *native digital*, yang mana anak-anak lahir pada masa perkembangan teknologi digital yang sangat pesat. Jadi tidak menutup kemungkinan sejak dini anak-anak sudah terpapar/mengenal teknologi digital, seperti: gadget dan internet. Pada awalnya, anak-anak hanya mengetahui gadget, dengan banyaknya aplikasi yang disuguhkan didalam gadget dan membutuhkan internet, lama kelamaan anak-anak akan mengenal internet dan fungsinya.

Penggunaan teknologi digital secara tepat akan sangat bermanfaat bagi penggunanya, tetapi jika digunakan secara berlebihan akan mempunyai resiko negative (Kemendikbud, 2018: 9). Selanjutnya, kemendikbud menjelaskan dampak positif dan dampak negative penggunaan teknologi digital.

Dampak positif penggunaan teknologi digital, antara lain: mudah mendapatkan informasi, mempermudah komunikasi, menstimulasi kreativitas, dan memudahkan proses belajar. Dampak Negatif penggunaan teknologi digital, antara lain: gangguan fisik, gangguan perkembangan Bahasa dan sosial.

2. Perkembangan Fisik Motorik

Hurlock (dalam Saputra & Rudyanto, 2005: 17) menjelaskan bahwa perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf dan otot yang dikoordinasi. Berbeda dengan Kamtini & Husni (2005: 124) yang berpendapat bahwa perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, keterampilan motorik digunakan untuk mengendalikan tubuh. Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan fisik motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang melibatkan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

Depdiknas (2008: 2) menjabarkan fungsi perkembangan motorik yaitu (1) melatih kelenturan dan koodinasi otot jari dan tangan, (2) memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik motorik, rohani, dan kesehatan anak, (3) membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak, (4) melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berfikir anak, (5) meningkatkan perkembangan emosional anak, (6) meningkatkan sosial anak, (7) menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

3. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan emosional merupakan istilah yang berasal dari kata “*Emotus*” atau “*Emovere*” atau mencerca (*to stir up*) yang berarti sesuatu yang mendorong terhadap sesuatu, misalnya emosi gembira mendorong untuk tertawa (Sujiono dan Sujiono, 2005: 94). Selanjutnya *Oxford English Dictionary* mendefinisikan emosi sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Perkembangan emosional tergantung pada faktor pematangan dan faktor belajar dan tidak semata-mata bergantung pada salah satunya. Karena pengaruh faktor pematangan dan faktor belajar terhadap perkembangan emosi, maka dapat dipahami bahwa emosi anak kecil seringkali sangat berbeda dari emosi anak yang lebih tua atau orang dewasa (Hurlock, 1978: 213-214).

Berdasarkan penjelasan Hurlock di atas, dapat dijelaskan bahwa faktor yang dapat meningkatkan perkembangan emosional adalah pematangan dan belajar. Pematangan pada anak dapat sedikit dikontrol melalui kesehatan fisik dan keseimbangan tubuh. Sedangkan faktor belajar lebih mudah untuk di kontrol yaitu melalui metode belajar yang digunakan untuk anak usia dini. Untuk mengotrol kedua faktor tersebut, diperlukan keadaan lingkungan yang baik. Pengendalian lingkungan dapat dilakukan untuk membentuk pola emosi pada anak usia dini.

Perkembangan emosional yang berkembang dengan baik pada masa kanak-kanak akan membentuk kecerdasan emosional pada saat dewasa. Istilah kecerdasan emosional baru dikenal secara luas pada

pertengahan tahun 1996 setelah diterbitkannya buku Daniel Goleman: *emotional intelligence*. Emmerling dan Goleman menjelaskan, “*emotional intelligence represent a combination of cognitive and emotional abilities, this reflects the growing understanding in neuroscience that cognition and emotions are interwoven in mental life (through thick connections between the emotional centers and the neocortex) especially in complex decision making, self-awareness, affective self regulation, motivation, empathy, and interpersonal functioning.*” Yang berarti bahwa kecerdasan emosional merupakan kombinasi kemampuan kognitif dan emosional, hal ini mencerminkan pemahaman yang berkembang dalam ilmu saraf (melalui koneksi antara pusat-pusat emosi dan neokorteks), terutama dalam pengambilan keputusan yang kompleks, kesadaran diri, pengaturan diri yang efektif, motivasi, empati, dan fungsi interpersonal.

Santrock (2007) menjelaskan bahwa perkembangan emosi pada masa kanak-kanak awal ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang disadari, yaitu seperti: rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, dimana kemunculan emosi ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami dan menggunakan peraturan dan norma sosial untuk menilai perilaku mereka. Berikut penjelasan dari tiga emosi tersebut:

1) Rasa bangga: Perasaan ini akan muncul ketika anak merasakan kesenangan setelah sukses melakukan perilaku tertentu. 2) Malu: Perasaan ini muncul ketika anak menganggap dirinya tidak mampu memenuhi standar atau target tertentu. Anak yang sedang malu sering kali berharap

mereka bisa bersembunyi atau menghilang dari situasi tersebut. Secara fisik anak akan terlihat mengerut seolah-olah ingin menghindari tatapan orang lain dan biasanya rasa malu lebih disebabkan oleh interpretasi individu terhadap kejadian tertentu. 3) Rasa bersalah: Rasa ini akan muncul ketika anak menilai perilakunya sebagai sebuah kegagalan dan dalam mengekspresikan perasaan ini biasanya anak terlihat seperti melakukan gerakan-gerakan tertentu seakan berusaha memperbaiki kegagalan mereka.

Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 1978: 250). Proses penanaman nilai sosial setiap anak akan melalui sebuah proses Panjang yang pada akhirnya nilai-nilai sosial tersebut menjadi bagian dalam diri seorang anak. berikut adalah proses penanaman nilai sosial pada anak, yaitu: 1) proses imitasi: proses peniruan terhadap tingkah laku atau sikap serta cara pandang orang dewasa (model) dalam aktivitas yang dilihat anak yang secara sengaja belajar bergaul dari orang-orang terdekatnya (orang tua); 2) proses identifikasi: proses terjadinya pengaruh sosial pada seseorang yang didasarkan pada orang tersebut untuk menjadi seperti individu lain yang dikaguminya; 3) proses internalisasi: proses penanaman serta penyerapan nilai-nilai (Sujiono dan Sujiono, 2005: 77).

Menjadi pribadi yang bersosial dan anti sosial tidak dapat dipelajari secara singkat, tapi dapat diperoleh dari hasil belajar dan pengalaman selama siklus perkembangan. Untuk itu, perilaku sosial sangat perlu dikembangkan pada anak usia dini agar: 1) anak dapat belajar bertingkah

laku yang dapat diterima lingkungannya; 2) anak dapat memainkan peranan sosial yang dapat diterima kelompoknya; 3) anak dapat mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungannya yang merupakan modal penting untuk sukses dalam kehidupan sosialnya; 4) anak mampu menyesuaikan dirinya dengan baik (Sujiono dan Sujiono, 2005: 78).

4. Dampak Penggunaan Teknologi Digital

Era digital ini sangat berdampak pada orang dewasa maupun pada anak usia dini, penggunaan teknologi digital berdampak positif dan negative. Dampak positif penggunaan teknologi antara lain: 1) mudah mendapatkan informasi: setiap informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat dari berbagai sumber; 2) mempermudah komunikasi: komunikasi dapat dilakukan lebih luas tanpa terhalang tempat dan waktu; 3) menstimulasi kreativitas: kreativitas anak tumbuh lebih cepat dengan stimulasi informasi yang diterima melalui media digital; 4) memudahkan proses belajar: anak dapat belajar secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilannya (Kemendikbud, 2018).

Selanjutnya Kemendikbud (2018) juga memaparkan dampak negative pada penggunaan teknologi antara lain:

1) Gangguan Fisik: penggunaan gadget pada anak usia dini yang berlebihan akan berdampak pada: a) gangguan kesehatan mata: memicu penglihatan yang buruk karena ketajaman cahaya dan jarak yang terlalu dekat, b) masalah tidur: jam dan lama waktu tidurnya menjadi tidak teratur, c) kesulitan konsentrasi: memengaruhi kemampuan anak berkonsentrasi

saat belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar, d) ketidakseimbangan perkembangan motorik kasar dan motorik halus: menyebabkan anak kurang menggerakkan seluruh anggota tubuh, e) gangguan pencernaan: anak sering menahan lapar, haus, dan keinginan buang air sehingga mengganggu sistem pencernaan, serta ketidakseimbangan bobot tubuh (terlalu gemuk atau terlalu kurus).

2) Gangguan perkembangan Bahasa dan Sosial: anak usia dini yang berlebihan dalam menggunakan gadget akan berdampak pada: a) perkembangan bicara dan Bahasa, b) membatasi pergaulan sosial, c) berkurang waktu berkualitas bersama keluarga.

Berdasarkan dampak positif maupun negative pada penggunaan gadget pada anak usia dini tersebut, dapat dijelaskan bahwa dampak positif gadget dapat dengan mudah memberikan informasi pada penggunanya, baik pada orang dewasa maupun pada anak usia dini, yang mana orang tua dapat menggunakan gadget sebagai sumber informasi untuk menambah pengetahuan anak, contoh: ketika anak akan mengenalkan macam-macam burung orang tua menyuguhkan informasi tersebut dalam bentuk gambar dan mendeskripsikan pada anak. Penggunaan gadget juga bisa meningkatkan pengetahuan dan kreativitas anak, yang mana dengan tersedianya gadget anak dan orang tua dapat mencari sumber informasi pada gadget dan internet. Gadget dan internet dapat dimanfaatkan orang tua dalam memberikan pengetahuan pada anak untuk mengeksplorasi sesuatu yang baru dan tidak ada dilingkungan tempat tinggalnya. Sehingga, dengan

memanfaatkan gadget dan internet, orang tua tetap bisa memberikan wawasan dan ilmu baru pada anaknya.

Sedangkan dampak negative pada penggunaan gadget dan internet bagi anak usia dini dapat berdampak pada perkembangan fisik motorik. Anak yang bermain gadget dan menggunakan internet secara insentif akan membuat mata anak Lelah atau akan mengalami kerusakan pada kornea matanya. Penggunaan gadget dan internet secara berlebihan juga akan membuat anak malas untuk bergerak, malas untuk makan, dan melakukan kegiatan lainnya. Sehingga akan mengakibatkan obesitas ataupun kurus pada anak usia dini. Obesitas disebabkan karena anak makan banyak tapi tidak diimbangi dengan aktivitas gerak yang bisa membakar kalori yang masuk pada tubuh anak. Sedangkan anak yang kurus dapat diakibatkan karena anak yang berlebihan bermain gadget dan internet akan lupa dengan rasa lapar dan kebersihan diri, contohnya: anak lupa makan dan tidak mau mandi.

Selain aspek perkembangan fisik dan motorik, penggunaan gadget dan internet yang berlebihan akan berdampak juga pada perkembangan sosial emosional anak. Pada dasarnya meningkatkan perkembangan sosial pada anak usia dini dapat memanfaatkan gadget, yang mana dengan adanya aplikasi atau permainan gadget yang mengandung percakapan dapat memfasilitasi anak untuk meningkatkan sosial anak, dengan aplikasi atau permainan yang disuguhkan dalam gadget tersebut dapat dimanfaatkan orang tua untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak dengan orang lain. Namun, dengan tidak pahamnya orang tua akan hal itu, dapat menimbulkan permasalahan pada perkembangan

sosial emosional anak usia dini. Karena dengan penggunaan gadget dan internet yang berlebihan akan berdampak pada sifat individualism pada anak. kenapa demikian? Karena anak akan fokus pada gadgetnya dan anak merasa tidak butuh teman. Sehingga mengakibatkan kurangnya anak bersosial dengan lingkungannya dan mengakibatkan pada keterampilan komunikasi anak. Begitu pula dengan perkembangan emosional, dengan anak yang suka bermain sendiri akan mengakibatkan anak tidak paham akan keadaan dilingkungannya. Anak kurang mampu membaca mimik atau perasaan yang diekspresikan orang-orang disekitarnya.

5. Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak di Era Digital

Bagaimana peran orang tua mendidik anak di era digital ini? Pada dasarnya, peran orang tua di era digital sangat berperan dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Hal-hal yang perlu di dilakukan orang tua dalam menghadapi era digital, antara lain (Kemendikbud, 2018) :

- 1) menambah pengetahuan: minimal mengetahui cara memproteksi situs web dan media sosial yang berdampak negative,
- 2) mengarahkan penggunaan perangkat dan media digital dengan tepat: memahami manfaat dan resiko penggunaan media digital sehingga dapat mengarahkan penggunaannya dengan baik sesuai usia dan tahapan perkembangan anak,
- 3) mengimbangi waktu penggunaan media digital dengan interaksi di dunia nyata: orang tua dapat menyeimbangkan penggunaan media digital dengan mengenalkan pengalaman dunia nyata,
- 4) meminjamkan anak perangkat digital sesuai keperluan,
- 5) memilih program/aplikasi positif,
- 6) mendampingi dan meningkatkan interaksi,
- 7) gunakan perangkat digital

secara bijaksana, 8) menelusuri kegiatan anak di dunia maya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa orang tua harus berperan aktif dalam mengontrol penggunaan teknologi digital pada anak usia dini. Yang mana orang tua harus lebih paham bagaimana dan apa saja yang disajikan dalam gadget dan internet yang sering diakses oleh anak. Orang tua harus memberikan batasan dan mendampingi anak ketika menggunakan gadget dan internet, agar anak tetap melakukan aktivitas yang melibatkan gerak aktif dan lingkungan sekitar serta apa yang di akses anak terkontrol.

Pada dasarnya era digital merupakan era yang memudahkan manusia pada masa kini. Baik dari segi komunikasi dan informasi. Era digital ini juga mampu meningkatkan kreativitas seseorang karena melalui teknologi digital ini semua orang disugahi informasi/ilmu pengetahuan yang lebih mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Namun, jika teknologi digital yang semakin berkembang ini tidak dimanfaatkan semestinya, maka akan merusak generasi saat ini, seperti penggunaan yang berlebihan sehingga dapat mengganggu aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan fisik motorik dan perkembangan sosial emosional. Selain itu, penggunaan/akses yang tidak dikontrol orang tua dapat merusak anak, karena bisa jadi konten yang ada diakses adalah konten khusus dewasa, sehingga bisa merusak moral anak. Serta, sebagai orang tua diharapkan mampu melindungi anak-anak dari ancaman era digital, tetapi tidak menghalangi potensi manfaat yang bisa ditawarkan.

SIMPULAN

Era digital adalah masa ketika informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital. Teknologi digital adalah teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung internet. 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. Peran orang tua dalam mendidik anak di era digital yaitu 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.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. 2018. *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital (edisi Revisi)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <http://buku.kemdikbud.go.id>.
- _____. 2016. *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan

- dan Kebudayaan. Retrieved from <http://buku.kemdikbud.go.id>.
- _____. 2008. *Kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan anak: Jilid 1 edisi 6 (Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain melalui gerak dan lagu di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak Edisi 11*. (Terjemahan Verawaty Pakpahan & Wahyu Anugraheni). Jakarta: Erlangga. (Edisi asli diterbitkan tahun 2009 oleh New York: McGraw-Hill).
- Saputra, Y. M. & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani Sujiono. 2005. *Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini: Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK CERDAS ISTIMEWA DI SEKOLAH DASAR

Ulwan Syafrudin^{1,*}, Devi Nawangsasi¹

¹FKIP 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

PENDAHULUAN

Manusia dalam menjalani kehidupannya senantiasa mengalami perkembangan. Santrock (2002: 19) mengemukakan, “*Development is the pattern of movement or change that begins at conception and continues through the life span*”. Ini berarti bahwa perkembangan adalah proses pergerakan atau perubahan yang berlangsung terus menerus sepanjang hayat.

Sementara itu Hurlock (1956: 1) mengemukakan “*Development is not limited to growing larger. Instead it consist of a progresive series of changes of an orderly, coherent type toward the goal of maturity*”. Hurlock mengemukakan bahwa perkembangan merupakan bagian dari suatu perubahan yang tidak terbatas. Perkembangan merupakan suatu perubahan yang bersifat progresif dan

secara jelas mengarah kepada kematangan seseorang”.

Kemudian Hurlock (1956: 1) melanjutkan bahwa, “*The terms “progresive” signifies that the changes are directional, leading forward rather than backward. The term “orderly” and “coherent” suggest that development is not of a hapazard, casual type, but rather that there is a definite relationship between each stage and the next in the development squance*”.

Progresif seperti yang dikatakan dalam konsep perkembangan mengindikasikan bahwa perkembangan berlangsung secara terus-menerus dan cenderung bersifat maju daripada mundur. Sementara maksud dari tertib dan jelas mengartikan bahwa perkembangan terjadi tidak secara asal dan bebas melainkan saling berhubungan antara

tahap perkembangan yang satu dengan perkembangan yang lainnya.

Dengan demikian apa yang dikemukakan oleh Hurlock menambah kata kunci lain mengenai pengertian perkembangan bahwa perkembangan itu selain dari berlangsung secara terus-menerus juga lebih cenderung bersifat maju yang artinya setelah seseorang mencapai suatu fase pada perkembangan maka orang tersebut memiliki kecenderungan untuk dapat mencapai fase perkembangan berikutnya. Kemudian kata kunci yang ketiga dari perkembangan adalah bahwa perkembangan terjadi secara jelas dan terstruktur yang artinya proses perkembangan terjadi secara berurutan dari satu tahap berlanjut ke tahap berikutnya.

Dari beberapa paparan di atas, dapat ditarik suatu simpulan bahwa perkembangan merupakan proses perubahan individu yang berlangsung secara terus-menerus, bersifat maju dan terstruktur yang mengarah kepada kematangan atau kedewasaan seseorang.

Setiap anak memiliki kapasitas yang sama dalam perkembangannya seiring dengan penambahan usianya yang dicirikan dengan tugas-tugas perkembangannya. Tugas-tugas perkembangan di sini mengartikan karakteristi-karakteristik perkembangan yang harus dipenuhi individu dalam setiap jenjang usianya. Dengan demikian jika seorang anak belum mampu memenuhi salah satu tugas perkembangan di usia seharusnya, maka dapat dipastikan anak tersebut memiliki keterlambatan.

Salah satu kasus yang terjadi adalah yang di alami oleh salah seorang anak di Jakarta di mana dia memiliki hambatan perkembangan sosio-emosional yaitu sulit untuk bergaul bersama teman-temannya.

Hambatan yang terjadi ini lebih disebabkan karena anak tersebut memiliki kemampuan di atas rata-rata temannya karena dia lebih senang bercerita tentang wawasannya yang teman-teman sebayanya belum mengerti tentang itu, sehingga dia kurang dapat bergaul dengan teman-temannya yang lain. Padahal pada usia tersebut, anak berada dalam tahap keempat perkembangan yaitu tahap semangat vs rasa rendah diri (Erikson, dalam Santrock, 2012). Bila anak terbiasa diapresiasi dan merasa dihargai maka dia akan merasa semangat menjalani segala aktivitas dan bergaul dengan lingkungannya, adapun jika anak tidak mendapat penghargaan yang baik di usianya sejak 6 tahun hingga masa pubertas, maka yang timbul dalam dirinya adalah rasa rendah diri.

Sementara itu, menurut Maslow (dalam Crain, 2014) terdapat lima teori kebutuhan sebagai berikut: a) Kebutuhan Fisiologis (*Physiological*), b) Kebutuhan Akan Rasa Aman (*Safety*), c) Kebutuhan akan Kasih Sayang dan rasa Saling memiliki (*Love/Belonging*), d) Kebutuhan penghargaan (*Esteem*), dan e) Kebutuhan aktualisasi diri (*Self Actualization*). Apa yang ditampakkan oleh anak tersebut menunjukkan bahwa dirinya berada di tingkat kebutuhan keempat dan ke lima di mana lingkungannya kurang mendukungnya untuk mendapatkan penghargaan dan kurang memfasilitasi dirinya untuk dapat mengaktualisasikan dirinya, sehingga dampaknya anak menjadi kurang dapat bergaul engan baik dengan lingkungannya. Oleh karena itu dalam laporan studi kasus ini akan dipaparkan mengenai hambatan dalam perkembangan sosio-emosional yang dialami oleh anak tersebut beserta

solusi untuk mengatasinya. Adapun tujuan dari studi kasus ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui profil anak yang diteliti.
2. Mengetahui sejarah perkembangan anak yang diteliti.
3. Mengetahui perkembangan fisik-motorik anak yang diteliti.
4. Mengetahui perkembangan kognitif-bahasa anak yang diteliti.
5. Mengetahui perkembangan sosio-emosional anak yang diteliti.
6. Menemukan upaya yang tepat yang dapat dilakukan untuk mengatasi hambatan dalam perkembangannya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus yang dilakukan pada salah satu anak kelas VI SD di Jakarta. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terhadap subjek serta wali kelasnya. Adapun penelitian ini dilaksanakan sejak bulan April-Desember 2018.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Profil Anak

Anak yang dijadikan subjek penelitian dalam studi kasus ini merupakan anak yang pada saat diteliti duduk di bangku kelas VI SD di Jakarta bernama AF El-Amien berjenis kelamin laki-laki. Farel merupakan anak pertama dari ketiga bersaudara. Adik pertamanya bernama RA, duduk di bangku kelas satu SD. Adik keduanya bernama AA, belum masuk bangku sekolah. Ayah AF merupakan pengusaha sekaligus peternak ayam. Sementara ibunya adalah ibu rumah tangga. Keluarga AF merupakan keluarga yang cukup taat menjalankan perintah agama. Sebagai

anak pertama, AF terlatih menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Kemandiriannya di sekolah dapat dilihat dari rajinnya dia dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

2. Sejarah Perkembangan

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelasnya di sekolah, Farel sejarah perkembangan Farel cukup baik. Farel terlahir normal dan tumbuh seperti anak lain pada umumnya. Mulanya Farel bersekolah di Bogor, namun ketika dia memasuki usia kelas II SD orangtuanya berpindah ke Jakarta sehingga sekolahnya pun turut pindah ke Jakarta.

Sejak kelas dua SD, Farel tidak pernah tercatat memiliki masalah perkembangan fisik oleh wali kelasnya di sekolah. Setiap kali ada pengukuran tinggi badan dan berat badan berkala di sekolah, penambahan tinggi dan berat badan AF masuk ke dalam kategori normal tanpa ada masalah. Begitupun dengan prestasinya di sekolah, AF tidak tercatat memiliki riwayat keterbelakangan mental karena di sekolah pun selalu tercatat masuk 10 besar. Adapun untuk sikapnya di sekolah, belum pernah ada catatan bahwa AF melakukan tindak kejahatan yang merugikan dirinya sendiri maupun orang lain, sehingga sosio-emosional Farel dapat dikatakan baik.

3. Perkembangan Fisik Motorik

Melihat dari catatan wali kelasnya, perkembangan fisik Farel berkembang secara normal, dengan tinggi badannya kini sekitar 150 Cm dan berat badan 48 Kg. AF merupakan anak yang aktif dalam berolahraga, terutama olahraga tenis meja. Setiap hari sepulang sekolah dia selalu bermain tenis meja bersama salah satu

teman dekatnya di sekolah. Kemudian dalam olahraga atletik, AF mampu untuk melakukan lari estafet bersama teman-temannya. Untuk permainan olahraga bola besar, AF mampu melakukan beberapa gerak dasar dalam permainan bola voli seperti servis atas, servis bawah, dan smash. Adapun untuk olahraga sepak bola Farel mampu menggiring bola dengan baik, mengoper kepada teman dengan tepat, dan melakukan passing. Dari postur tubuh, AF terlihat tegap sehingga tulang belakangnya dapat dikatakan normal tanpa kelainan.

4. Perkembangan Kognitif-Bahasa

Perkembangan kognitif Farel dapat dikatakan berkembang dengan normal. Saat kelas dua SD ketika pindah ke SD Jakarta dia sudah mampu membaca dan menghitung. Kemudian ketika kelas tiga dia sudah mampu mengoperasikan perkalian dan pembagian. Ketika diminta untuk memecahkan soal-soal analisis, dia mampu memecahkannya dan ketika diminta untuk melakukan observasi pada saat pelajaran IPA, AF mampu melakukan pengamatan terhadap subjek yang ditelitinya dengan baik. Di sekolah dia pun termasuk ke dalam siswa yang mendapatkan ranking 10 besar di kelas, sehingga perkembangan kognitifnya dapat dinilai berkembang dengan baik.

Adapun untuk perkembangan bahasanya, AF sudah dapat membaca dengan lancar. Dia juga dapat memenuhi kompetensi untuk kemampuan membaca pemahaman yang baik. Kemudian dia mampu membuat karangan dengan gaya bahasanya sendiri dan kosa kata yang digunakan pun sudah cukup banyak dan berkembang untuk anak-anak di usianya. Bahkan dia mampu membawakan pidato di acara perpisahan guru-guru PPL di

sekolahnya dengan sangat lancar serta lafal dan intonasi yang tepat. Dengan demikian dapat diasumsikan perkembangan bahasa AF pun termasuk ke dalam kategori baik.

5. Perkembangan Sosio-Emosional

Pada dasarnya Farel dapat bergaul dengan baik dengan teman-temannya di sekolah. Sikapnya kepada teman-temannya tergolong baik, serta sikapnya kepada guru-guru dan orang yang lebih tua di lingkungannya terbilang sopan. AF juga bukan tipe orang yang mudah marah. Dia cenderung diam jika ada teman yang membuat dirinya kesal. Di sekolah dia bersikap riang dan mudah tertawa jika ada hal-hal yang menurutnya lucu. Kemudian dia juga mampu mengenali emosi-emosi yang ada di dalam dirinya dengan baik serta cukup mampu mengendalikan emosi negatif di dalam dirinya. Namun kadang kala, pertahanan psikologisnya lemah ketika beberapa teman sekelasnya mengatai dirinya aneh sehingga saat itu dia hanya mampu berdiam menarik diri dari lingkungan sosialnya. Keanehannya itu dipicu oleh dirinya yang sering membaca buku-buku tata surya, luar angkasa, sejarah, fisika-kimia dan teknologi sehingga sering kali dia berkhayal tentang semua itu. Dampaknya setiap yang dia obrolkan berbeda topik dengan teman-temannya, dia seringkali membahas tentang nuklir, Hitler, alien, bahkan pernah suatu hari ketika diminta menulis surat dinas dia menulis untuk presiden dan wakil presiden di seluruh dunia perihal undangan penjualan senjata nuklir, sehingga teman-temannya melabeli dirinya sebagai orang yang aneh dan kalau begitu dia menjadi lebih tertutup kepada teman-temannya.

Pembahasan

Analisis Perkembangan

1. Fisik-Motorik

Berdasarkan uraian perkembangan Farel, diketahui bahwa Farel senang melakukan beberapa olahraga seperti tenis meja, bola voli, dan sepak bola. Farel juga dapat melakukan atletik seperti lari estafet. Hal tersebut memperlihatkan keterampilan manipulasi yang serupa dengan kemampuan orang dewasa. Sehingga AF dapat dikatakan menguasai gerakan-gerakan yang kompleks, rumit, dan cepat. (Santrock, 2012: 320). Dengan demikian untuk perkembangan fisik-motorik dalam diri AF terbukti tidak terdapat masalah. Artinya perkembangan fisik-motorik dalam diri Farel dapat dikatakan normal.

2. Kognitif-Bahasa

Berdasarkan teori, anak seusia Farel seharusnya mampu melakukan penalaran pada tahap formal (Papalia, Sally & Ruth, 2015: 441). Sebelumnya sudah dipaparkan bahwa ketika Farel diminta untuk memecahkan soal-soal analisis, dia mampu memecahkannya dan ketika diminta untuk melakukan observasi pada saat pelajaran IPA, Farel mampu melakukan pengamatan terhadap subjek yang ditelitinya dengan baik. Maka dalam hal ini kognitif Farel dapat dikatakan berkembang dengan normal. Adapun untuk perkembangan Bahasanya, sebelumnya dijelaskan AF sudah dapat membuat karangan yang menarik dengan kosa kata dan gaya bahasa yang cukup baik untuk anak-anak seusianya. Hal ini membenarkan teori yang menyatakan bahwa anak di usia Farel sudah menguasai sekitar 40.000 kosa kata (Santrock, 2012: 347). Kemudian berdasarkan paparan sebelumnya diketahui bahwa AF dapat melakukan pidato di acara perpisahan

guru PPL dengan lafal dan intonasi yang baik. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran metalinguistik dalam diri AF di mana anak mampu memikirkan bahasa yang mereka gunakan, pemahaman mengenai kata-kata, bahkan mendefinisikannya. (Santrock, 2012: 347). Dengan demikian dapat ditarik simpulan bahwa perkembangan bahasa dalam diri Farel pun berjalan dengan normal.

3. Sosio-Emosional

Sebelumnya sudah dikatakan bahwa AF dapat bergaul dengan baik dengan teman-temannya. Sikapnya terhadap sesama teman dikatakan baik. Adapun sikapnya kepada orang yang lebih tua terlihat ramah dan sopan. Namun sering kali Farel menarik diri dari pergaulan ketika teman-temannya mulai mengatainya aneh. Keanehannya itu dipicu oleh dirinya yang sering membaca buku-buku tata surya, luar angkasa, sejarah, fisika-kimia dan teknologi sehingga sering kali dia berkhayal tentang semua itu. Dampaknya setiap yang dia obrolkan berbeda topik dengan teman-temannya sehingga teman-temannya melabeli dirinya sebagai orang yang aneh dan kalau sudah begitu dia menjadi lebih tertutup kepada teman-temannya. Sebetulnya jika dilihat dari tahapan perkembangan sosio-emosional berdasarkan usia, itu tidak memperlihatkan suatu masalah. Namun jika dilihat dari teori perkembangan Erik Erikson terlihat bahwa AF mengalami masalah perkembangan yaitu pada tahap Semangat versus rasa rendah diri di usia 6 tahun hingga pubertas (Santrock (2012: 26). Adapun yang dialami AF adalah rasa rendah dirinya akibat dikatai aneh oleh teman-temannya.

Prediksi

Masalah yang di alami oleh AF adalah masalah sosio-emosional. Farel yang memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal yang berhubungan dengan fisika-kimia, sejarah, luar angkasa, dan teknologi ternyata setelah diamati sering membaca buku-buku dan artikel tentang semua itu. Tidak seperti teman-temannya yang senang membaca komik, menonton tv, atau bermain gadget untuk berkomunikasi melalui media sosial, AF adalah anak yang lebih senang membaca buku-buku teknologi, sejarah, dan ensiklopedia IPA. Oleh orang tuanya, AF tidak diizinkan untuk memegang/memiliki gadget sendiri. Namun bila AF ingin searching di internet untuk mencari beberapa artikel, dia hanya diperbolehkan oleh orang tuanya menggunakan gadget orang tuanya. Hobi AF yang senang membaca tersebut tentu membuatnya memiliki wawasan yang lebih luas dari teman-teman seusianya. Karena memiliki wawasan yang lebih luas dari yang lain, AF tidak memiliki teman untuk menceritakan hal-hal yang dia ketahui dan ketika dia ingin berdiskusi. Sering kali ketika Farel bercerita kepada teman-temannya, teman-temannya malah mengatai AF orang yang aneh.

Sampai suatu hari kasus ini teridentifikasi ketika saya mengajar di kelasnya dan meminta anak-anak membuat surat dinas. Saat teman-temannya yang lain menulis surat undangan rapat, surat pemberitahuan karya wisata, surat peminjaman alat sekolah, justru AF menulis surat undangan yang ditujukan kepada presiden dan wakil presiden di seluruh dunia dengan perihal penjualan senjata nuklir. KOP surat yang dibuatnya pun bertuliskan "Nazi Industries". Hal itu

mengindikasikan bahwa Farel sedang mencoba membuka dirinya dan meminta perhatian kepada guru PPLnya yaitu saya, karena teman-temannya yang lain tidak pernah mau mendengarkan cerita-cerita dan antusiasmenya tentang Nazi, nuklir, teknologi, dan hal-hal lain yang AF ketahui yang tidak lazim diketahui oleh teman-teman diusianya. Padahal untuk anak-anak seusia Farel kebutuhan untuk diakuinya sangat tinggi. Crain (2014) mengemukakan Terdapat lima teori kebutuhan Maslow sebagai berikut: 1) Kebutuhan Fisiologis (*Physiological*), 2) Kebutuhan Akan Rasa Aman (*Safety*), 3) Kebutuhan akan Kasih Sayang dan rasa Saling memiliki (*Love/Belonging*), 4) Kebutuhan penghargaan (*Esteem*), 5) Kebutuhan aktualisasi diri (*Self Actualization*). Apa yang sedang ditunjukkan Farel adalah dia membutuhkan penghargaan atas kehadirannya di antara teman-temannya serta kebutuhan akan aktualisasi dirinya.

Dengan demikian masalah AF terletak pada kelebihan wawasannya dan antusiasmenya terhadap hal-hal yang justru tidak lazim disenangi oleh teman-temannya. Dapat dikatakan bahwa AF beberapa langkah lebih jauh wawasannya dari teman-temannya. Hal itu tentu saja membuat Farel sulit diterima dalam pergaulan dengan teman-temannya.

Padahal pergaulan dan pengakuan dari teman sebaya sangatlah penting bagi perkembangan sosio-emosionalnya. Ketika Farel diterima dengan baik oleh teman-temannya dan dia juga mempunyai teman untuk berdiskusi maka pengetahuannya akan lebih berkembang. Namun selama ini seolah-olah tidak ada teman atau pihak yang mendukung kelebihan dan keunikan Farel di sekolah, sehingga

bakat dan kelebihan tersebut tidak terekspresikan dengan tepat. Jika dibiarkan maka AF dapat kehilangan semantanya dalam mengkaji hal-hal yang berhubungan dengan fisika-kimia, tata surya, sejarah, dan teknologi. Hal lain adalah jika Farel tidak memiliki teman diskusi yang tepat maka pemahamannya ditakutkan menjerumuskannya ke dalam hal-hal negatif, misalkan menjadi perakit bom atau senjata illegal dan digunakan untuk hal-hal yang merugikan. Atau jika tidak sampai seperti itu maka Farel menarik diri dari dunia luar dan melabeli dirinya sebagai orang yang aneh selamanya.

Modifikasi

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang dialami AF yaitu:

1. Mengajaknya diskusi untuk mengetahui perasannya ketika diejek dan motifnya mengapa ingin menjadi penjual senjata
Ketika AF diajak diskusi, ternyata AF merasa tidak enak diejek oleh teman-temannya. AF mengatakan dia tidak aneh, hanya saja apa yang disenangnya berbeda dengan teman-temannya pada umumnya.
Selanjutnya AF ditanya mengenai alasan mengapa ia ingin menjadi penjual senjata. Ternyata AF ingin menjual senjata bukan untuk membuat dunia berperang. AF ingin menjual senjata agar pertahanan negara yang memiliki senjata tersebut menjadi kuat. Senjata nuklir memang sangat berbahaya, kata AF. Namun sebuah negara yang memiliki senjata nuklir akan sangat disegani dunia.
Ketika AF ditanya cita-citanya ingin menjadi apa, dia menjawab

dia ingin menjadi seorang revolusioner seperti Hitler. AF berkata dia ingin menciptakan pelindung di atas langit Indonesia agar ketika ada negara yang ingin menyerang Indonesia, senjata yang digunakan untuk menyerang negara tersebut lenyap dengan sendirinya dan memantul kembali ke negara yang menyerang.

2. Diskusi mengenai sejauh mana AF mengenal Hitler, Senjata Nuklir, serta Terorisme (Karena dikhawatirkan AF Pro Terorisme)
Ketika ditanya mengenai masalah ini, Farel menceritakan segala yang dia ketahui tentang Hitler dengan antusias. Bahkan AF sampai tahu bahwa Hitler pernah tinggal di Indonesia dan menikahi wanita Jogja menurut literatur yang dibacanya. Lalu ketika ditanya, AF setuju bahwa nuklir terlalu berbahaya jika untuk menghancurkan sebuah negara karena dampaknya yang berkepanjangan. Selanjutnya mengenai masalah terorisme AF juga tidak setuju kepada terorisme, tetapi dia ingin membuat bom.
3. Mengajak AF berdiskusi tentang hal-hal yang dia baca minimal seminggu dua kali di jeda waktu pelajaran (saat istirahat)
Melihat antusias AF, maka agar wawasannya semakin berkembang dan terkontrol ke arah yang positif serta Farel merasa memiliki teman, Farel diajak berdiskusi agar ketika ada pemahamannya yang melenceng dapat segera diluruskan.
4. Meminjamkan beberapa buku yang menarik untuk dibaca AF
Melihat potensi dan hobinya yang senang membaca, maka saya meminjamkan beberapa buku dari

perpustakaan pribadi dan perpustakaan sekolah untuk dibaca AF. Setelah AF selesai membacanya maka hal-hal menarik dari buku tersebut harus diceritakan kepada saya dan selama ini Farel terlihat senang melakukannya.

5. Mengobrol dengan AF di depan teman-temannya yang lain mengenai hal-hal yang telah dibaca AF

Hal ini dilakukan agar teman-teman AF yang lain tidak lagi menganggap Farel aneh karena ternyata ada pihak yang mau mendengarkan cerita AF yang ternyata itu adalah gurunya, sehingga teman-temannya akan berpikir AF tidak aneh karena gurunya saja mau mendengarkan cerita-ceritanya.

6. Meminta AF membuat tulisan mengenai apa yang dia suka
Dari beberapa diskusi yang telah dilakukan, AF diminta membuat tulisan mengenai beberapa topik, salah satunya dalam bentuk cerpen.
7. Mengajak AF membuat peta impiannya
Karena AF senang berkhayal, maka untuk memotivasinya merealisasikan mimpi-mimpinya saya mengajaknya membuat peta impiannya.
8. Menyarankan AF mengikuti organisasi di SMPnya
Karena AF kelas VI dan akan masuk SMP, maka saat itu saya menyarankan AF mengikuti organisasi di SMPnya agar dia

mudah menemukan pola pergaulan. Akhirnya dia mengikuti KIR dan PMR serta baru-baru ini berhasil memenangkan lomba PMR.

SIMPULAN

Seorang anak yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata terkadang memiliki hambatan dalam perkembangan sosio-emosionalnya jika dia tidak dapat bergaul dan menyesuaikan diri dengan teman-temannya. Dia menjadi orang yang terbelakang, dianggap aneh oleh teman-temannya karena wawasannya tidak sesuai dalam pergaulan dengan teman-temannya dan merasa rendah diri. Oleh karena itu, orang dewasa di sekelilingnya seharusnya mampu memfasilitasinya dengan memberinya arahan agar dia dapat menyesuaikan diri dengan teman-temannya, misalnya membimbingnya untuk aktif di organisasi sekolah serta memfasilitasi minat dan bakatnya agar lebih berkembang ke arah yang positif.

DAFTAR RUJUKAN

- Crain, William. 2014. *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, Elizabeth B. 1956. *Child Development*. New York: Mc Graw Hill.
- Papalia, E. Diane., Sally W. O., & Ruth D. F. 2015. *Human Development*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santrock. 2012. *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.

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

Umi Salamah^{1,*}, Lulud Oktaviani²

¹SDN 4 Mesuji Timur

²Universitas 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 dua siklus dan pada akhirnya penerapan penggunaan *slidesgo* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SDN 4 Mesuji Timur 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

PENDAHULUAN

Mengajar merupakan kegiatan mentransfer ilmu dari pengajar kepada pembelajar (Solichin, 2006: 146). Dalam proses mentransfer tersebut, seorang pengajar harus memperhatikan beberapa hal yang bisa saja ditemukan dikelas, diantaranya kesulitan materi yang diajarkan, cara mengajar, usia siswa, motivasi siswa, dan kemajuan teknologi. Secara garis besar, hal tersebut erat kaitannya dengan media atau perantara yang digunakan dalam proses mentransfer ilmu tersebut. Hal ini dikarenakan, media atau perantara dapat memudahkan proses

mentransfer ilmu dan memberikan solusi pada saat materi yang diajarkan cukup sulit, dan dapat meningkatkan cara mengajar, memotivasi siswa dalam belajar, dan memanfaatkan perkembangan teknologi dikelas. Menurut Mahnun (2012: 28), media pembelajaran adalah bahan, orang, teknologi, sarana, alat, dan kegiatan yang dirancang dan digunakan dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk merangsang proses belajar itu sendiri. Kegiatan merangsang proses belajar itu sendiri dapat diartikan sebagai sarana untuk mempermudah dan memotivasi siswa sebagai pembelajar.

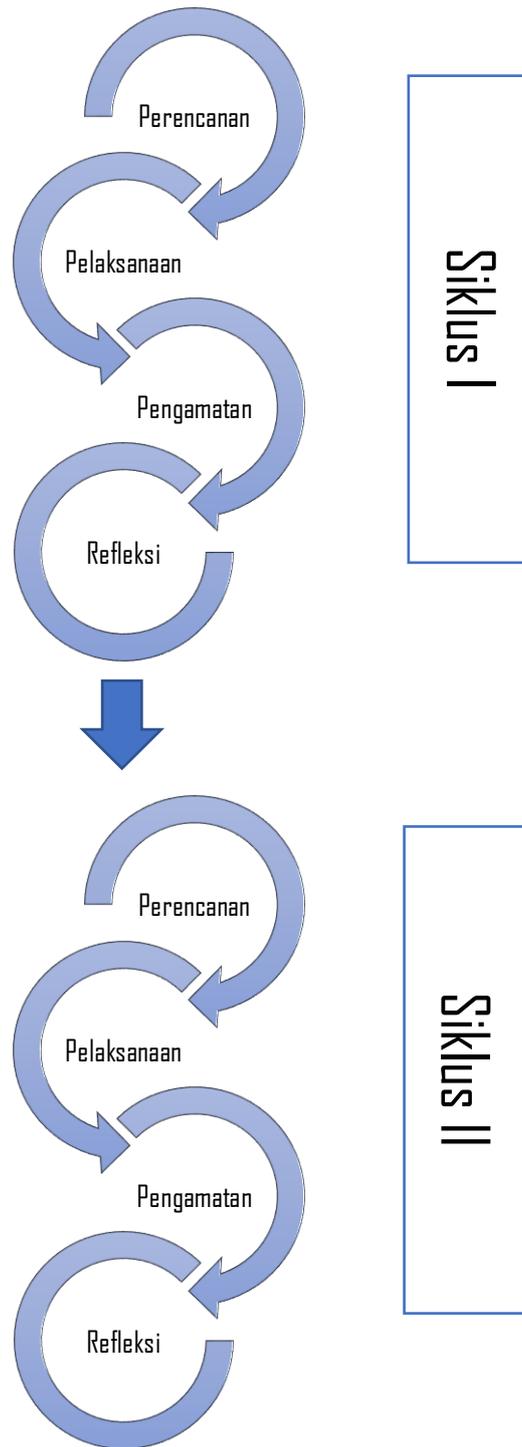
Lebih lanjut, menurut Falahudin (2014: 114-115), media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar seperti proses pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik serta interaktif, meningkatkan kualitas hasil pembelajar, serta dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar. Dengan melihat berbagai manfaat yang didapat dari menggunakan media pembelajaran, maka akan sangat baik jika pegajar menggunakan media dalam proses belajar mengajar dikelas utamanya media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dan bentuk partisipasi terhadap revolusi industry 4.0. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Dewi dan Hilman (2018) bahwa pemanfaatan media teknologi dapat meningkatkan proses belajar mengajar dikelas dan dapat mengatasi hambatan komunikasi antara pengajar dan pembelajar. Adapun macam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran diantaranya adalah komputer, LCD projector, internet, CD Pembelajaran, email, dan presentasi power point.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud memanfaatkan media pembelajaran *slidesgo* untuk meningkatkan motivasi siswa pada materi perkembangbiakan hewan. *Slidesgo* adalah template

presentasi dengan berbagai macam tema yang menarik dan atraktif serta tidak berbayar. *Slidesgo* dapat di akses melalui laman *Slidesgo.com*. Pengajar hanya perlu mencari tema yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, lalu mengunduh template tersebut dan memasukkan materi yang akan diajarkan. Selain itu, pengajar dapat dengan mudah mengurangi atau menambah *slide* presentasi menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing materi.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru dan menyesuaikan kebutuhan guru dalam hal ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar perkembangbiakan hewan (Ananda dkk, 2015: 6). Selanjutnya, menurut (Sumini, 2005) PTK bertujuan untuk meningkatkan profesionalitas dalam proses belajar mengajar dengan melihat indikator keberhasilan pembelajaran. Adapun untuk langkah-langkah pelaksanaan PTK ada empat (Triyono, 2008: 7) yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Oleh karena penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, maka secara singkat digambarkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Mesuji Timur pada kelas VI dengan jumlah siswa 26. SD tersebut dipilih dikarenakan peneliti pertama adalah merupakan guru kelas di SD tersebut.

Pengumpulan data dari penelitian ini berupa tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Indikator keberhasilan penelitian ditandai dengan keberhasilan siswa minimal 80% dari

jumlah siswa keseluruhan. Hal ini disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari SDN 4 Mesuji Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada siswa SDN 4 Mesuji Timur ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, khususnya

perkembangbiakan pada hewan dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Slidesgo*. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus yang di setiap siklusnya melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun detail kegiatan pada setiap tahap dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 1. Detail Kegiatan pada Setiap Tahap

Siklus	Tahap	Detail Kegiatan
Siklus I	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti merancang rencana pembelajaran menggunakan <i>slidesgo</i> dan menentukan KKM. - Peneliti membuat media presentasi mengenai perkembangbiakan hewan menggunakan <i>slidesgo</i>. - Peneliti menyiapkan instrumen penilaian untuk siswa yang akan diberikan setiap siklus untuk melihat indikator keberhasilan pembelajaran.
	Pelaksanaan	- Peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas menggunakan media <i>Slidesgo</i> .
	Pengamatan	- Peneliti mengolah data tes dan menilai hasil tindakan kelas.
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan. - Peneliti melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi. - Peneliti memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya dikarenakan jumlah penyerapan siswa masih kurang dari 80%.
Siklus II	Perencanaan	- Peneliti melakukan identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah dengan memberikan gambar-gambar hewan agar lebih mudah siswa dalam mengelompokkan dan mengidentifikasi ciri-ciri menurut kelompok hewan berdasarkan cara reproduksinya.
	Pelaksanaan	- Peneliti melaksanakan program tindakan II.
	Pengamatan	- Peneliti mengumpulkan, mengolah, dan menilai hasil tindakan II.
	Refleksi	- Peneliti melakukan evaluasi tindakan II dimana pada siklus ini sudah lebih dari 80% mendapat nilai diatas KKM (75).

Tabel diatas menunjukkan bahwa peneliti melakukan dua siklus dalam

menggunakan media *Slidesgo* dalam pengajaran perkembangbiakan pada

hewan. Untuk detail kegiatan pada setiap tahapan adalah sama, namun demikian peneliti menambahkan alternatif kegiatan pada perencanaan siklus II. Hal ini sebagai bentuk refleksi siklus I dan sebagai upaya evaluasi.

Hasil Tindakan Siklus I

Berdasar tabel detail kegiatan diatas, maka dapat diketahui bahwa pada Siklus I pencapaian belajar siswa masih belum mencapai 80% dan memenuhi KKM. Oleh karena itu, diupayakan perbaikan. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan Siklus I selama kegiatan belajar mengajar

berlangsung diperoleh kekurangan-kekurangan yang harus direfleksikan pada Siklus II sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa mengenai ragam contoh pengelompokan hewan berdasarkan proses reproduksinya.
2. Sebagian siswa masih belum menjawab pertanyaan yang diberikan.
3. Motivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar masih kurang.

Adapun nilai-nilai yang didapat pada saat pengamatan pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Siswa Siklus I

NO	NAMA	MATA PELAJARAN							
		IPA							
		3.6							
		1	2	3	4	5	6	7	NKD
1	MADE SAPUTRA	10	50	10	50	10	10	10	75
2	JAKA	10	50	10	50	10	20	10	80
3	MADE ADITIA	0	0	0	0	0	0	0	0
4	MARIYO PRATAMA	10	50	10	50	10	0	20	75
5	ENI SAFIATI	0	20	10	0	0	0	10	20
6	FERI ANDREANSYA	0	0	0	0	20	20	20	30
7	SALMON INDRA PRATAMA RAJAGUKGUK	10	50	10	50	10	0	10	70
8	WAYAN KHARISMA DEWI	20	50	20	50	20	20	20	100
9	ANDREAN PANGASTU	20	40	20	50	20	20	20	95
10	ANISA	10	50	10	50	20	20	20	90
11	AHMAD ABDUN YASFA'U	10	0	0	0	10	0	20	20
12	MIFTAHUL HASAN	20	50	20	50	20	20	20	100
13	DENTI ZAHROTUL AINI	20	50	20	50	20	20	20	100

14	LIA ANGGUN SHAPUTRI	0	50	0	50	20	20	10	75
15	RIYAN	10	50	10	50	20	10	20	85
16	SYAHRIL ANDRIANTO	10	50	20	50	10	20	20	90
17	ULFATUN HASANAH	10	40	10	50	10	20	20	80
18	EVELIN VLORENZA	20	50	20	50	20	20	20	100
19	YOGA PRASTYO	10	50	10	50	10	20	20	85
20	RADIT SAPUTRA	10	50	10	50	10	10	20	80
21	DIANA WULANARI	10	50	10	50	10	10	20	80
22	KOMANG RENI LINDAWATI	20	50	20	50	20	0	20	90
23	NADIA MAULANA SARI	20	50	20	50	20	20	20	100
24	AGUS KURNIAWAN	20	50	20	50	20	20	20	100
25	RAHMA SAPUTRI	0	50	0	50	0	0	10	55
26	NOVA FITRI RAHAYU	20	50	0	20	0	0	20	55

Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 19 siswa yang mendapat nilai sama dengan dan diatas 75. Hal ini berarti bahwa indikator capaian keberhasilan siswa masih 73% dan masih dibawah target peneliti yaitu 80%. Dengan demikian peneliti menyepakati bahwa keadaan tersebut harus dilanjutkan lagi dengan tindakan pada siklus II.

Hasil Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, maka diupayakan perbaikan-perbaikan penerapan penggunaan media pembelajaran *Slidesgo* diantaranya dengan menambah gambar-gambar contoh hewan berdasarkan kelompok reproduksi. Pada akhirnya, setelah pelaksanaan siklus II dengan mengacu pada perbaikan kekurangan siklus I, maka dapat dikemukakan kelebihan-kelebihan pada siklus II antara lain:

1. Adanya peningkatan hasil belajar siswa.
2. Siswa sudah mulai dapat menjawab pertanyaan dengan baik terutama mengenai macam-macam contoh hewan berdasarkan cara bereproduksi.
3. Siswa dapat mengerjakan dan menjawab soal-soal dengan baik karena dapat melihat dan mengidentifikasi ciri-ciri hewan dengan kelompok reproduksi tertentu.

Memperhatikan hasil yang dicapai pada pelaksanaan siklus II dimana rata-rata siswa sudah mencapai ketuntasan individu serta secara keseluruhan sudah memberikan hasil yang baik, sehingga pelaksanaan penelitian tindakan penerapan penggunaan media *Slidesgo* ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Adapun detail nilai yang didapat pada

pengamatan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Siswa Siklus II

NO	NAMA	MATA PELAJARAN							
		IPA							
		3.6							
		1	2	3	4	5	6	7	NKD
1	MADE SAPUTRA	10	50	10	50	10	10	10	75
2	JAKA	10	50	10	50	10	20	10	80
3	MADE ADITIA	0	0	0	0	0	0	0	0
4	MARIYO PRATAMA	10	50	10	50	10	0	20	75
5	ENI SAFIATI	20	20	10	50	10	10	10	65
6	FERI ANDREANSYA	20	10	20	40	20	20	20	75
7	SALMON INDRA PRATAMA RAJAGUKGUK	10	50	10	50	20	10	10	80
8	WAYAN KHARISMA DEWI	20	50	20	50	20	20	20	100
9	ANDREAN PANGASTU	20	40	20	50	20	20	20	95
10	ANISA	10	50	10	50	20	20	20	90
11	AHMAD ABDUN YASFA'U	20	20	20	10	10	10	10	50
12	MIFTAHUL HASAN	20	50	20	50	20	20	20	100
13	DENTI ZAHROTUL AINI	20	50	20	50	20	20	20	100
14	LIA ANGGUN SHAPUTRI	0	50	10	50	20	20	10	80
15	RIYAN	10	50	10	50	20	10	20	85
16	SYAHRIL ANDRIANTO	10	50	20	50	10	20	20	90
17	ULFATUN HASANAH	10	40	10	50	10	20	20	80
18	EVELIN VLORENZA	20	50	20	50	20	20	20	100
19	YOGA PRASTYO	10	50	10	50	10	20	20	85
20	RADIT SAPUTRA	10	50	10	50	10	20	20	85
21	DIANA WULANARI	10	50	10	50	20	10	20	85
22	KOMANG RENI LINDAWATI	20	40	20	40	20	10	20	90

23	NADIA MAULANA SARI	20	50	20	50	20	20	20	100
24	AGUS KURNIAWAN	20	50	20	50	20	20	20	100
25	RAHMA SAPUTRI	10	50	20	50	10	10	20	85
26	NOVA FITRI RAHAYU	20	50	10	20	10	10	20	70

Dari data nilai diatas dapat dilihat bahwa terdapat 22 siswa yang memiliki nilai sama dengan dan diatas 75 sebagai KKM di SDN 4 Mesuji Timur untuk materi perkembangbiakan pada hewan. Sehingga, siswa yang dinyatakan lulus ada 84% dari total siswa yang ada dikelas VI. Oleh karena itu, penggunaan *Slidesgo* pada materi perkembangbiakan hewan dan dinyatakan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPA khususnya materi perkembangbiakan pada hewan. Hanya saja perlu adanya penambahan berbagai macam contoh hewan dalam bentuk gambar agar dapat memudahkan siswa dalam mengidentifikasi ciri-ciri hewan tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *slidesgo* dapat meningkatkan motivasi siswa pada materi perkembangbiakan hewan untuk kelas VI di SDN 4 Mesuji Timur. Peranan media pembelajaran *slidesgo* dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar yang dalam penelitian ini juga sebagai peneliti menuntun siswa atau pembelajar supaya lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar dikelas karena media yang menarik. Media pembelajaran *slidesgo* ini bisa juga menjadi bahan masukan bagi pengajar lain untuk mengajar pada materi dan

kelas lainnya guna menerapkan penggunaan teknologi dikelas dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

Ananda, R., Rafida, T. & Syahrums. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciptaka Pustaka Media: Bandung.

Dewi, S. Z. & Hilman, I. 2018. Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48-53.

Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104-117.

Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Journal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-34.

Sumini, T. 2005. Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Profesi Guru. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta. Dilihat pada Agustus 2018 di <https://www.usd.ac.id> > lppm > Jurnal Historia Vitae > P...

Solichin, M. M. 2006. Belajar dan Mengajar dalam pandangan Al-Ghazali. *Tradis*, 1(2), 138-153.

Triyono. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas: Apa dan Bagaimana Melaksanakannya?*. Makalah dipresentasikan pada Seminar Guru-guru se UPTD Sumpiuh, Banyumas, 24 Agustus 2008.

HUBUNGAN KUALITAS LINGKUNGAN KELUARGA DENGAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Vivi Irzalinda^{1,*}, Gian Fitria Anggraini¹, Ari Sofia¹

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

*Corresponding author, tel/fax 085716597464, email: vivirzalinda@gmail.com

Abstract: Relationship of Family Environment Quality with Early Childhood Character. The virtue of this research is the effort to compile instruments of early childhood character and the quality of the family environment. So that it is expected to be able to contribute in overcoming the issue of the low quality of human resources in the younger generation. The purpose of this study was to analyze the relationship between the quality of the family environment on the character of early childhood. This study uses a quantitative approach and cross sectional study design. The location of the study was carried out in TK Bandar Lampung City. The school sampling method uses cluster random sampling method. The sampling technique uses simple random sampling. The total sample is 30 families. The method of data analysis uses the Spearman correlation test. The results showed that there was a significant positive relationship between the quality of the family environment with the character of early childhood ($r = 0.275$, $p = 0.003$).

Keywords: Family Environment Quality, Character, Early Childhood

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

PENDAHULUAN

Perkembangan seorang anak berdasarkan teori ekologi (Bronfrenbrenner 1979) terkait dengan beragam faktor. Faktor-faktor yang terkait terhadap perkembangan

karakter anak meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal anak diantaranya terdiri dari jenis kelamin, usia, dan kemampuan kecerdasan intelektual anak. Perkembangan anak tergantung pada kematangan anak,

dimana kematangan tubuh dan otak merupakan kesiapan untuk menguasai berbagai kemampuan anak yang baru. Faktor eksternal diantaranya karakteristik keluarga (orang tua, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, dan pendapatan keluarga) dan lingkungan dimana anak tinggal. Karakteristik keluarga dan wilayah juga merupakan faktor input penting yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Keseluruhan faktor tersebut juga merupakan input penting dari kualitas proses hubungan antara ibu dan anak yang selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan anak.

Perkembangan anak terdiri dari 6 aspek perkembangan, salah satunya adalah perkembangan moral. Karakter merupakan bagian dari moral identitas. Karakter adalah pola perilaku yang konsisten yang berorientasi pada pengembangan diri dan pengaturan emosi sebagai sebuah bentuk tanggung jawab kepada diri sendiri dan orang lain (Holmgren 2004; Schwartz 2007). Karakter juga dapat didefinisikan sebagai sifat-sifat positif yang menggambarkan pengetahuan, perasaan, dan perilaku individu (Park *et al.* 2004). Karakter merupakan hasil dari penilaian individu yang menggambarkan keadaan lingkungannya seperti etika, aturan, dan nilai sosial (Kucuk *et al.* 2012). Seseorang dikatakan memiliki karakter yang baik apabila tindakan yang dilakukannya sesuai dengan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat, serta dapat memberikan manfaat tidak hanya bagi diri sendiri tetapi juga bagi orang lain dan masyarakat (Ji *et al.* 2013). Karakter akan terbentuk ketika individu memiliki identitas moral. Identitas moral adalah seperangkat konsep diri yang berhubungan dengan prinsip-

prinsip moral. Individu dengan identitas moral yang kuat akan mampu menjaga konsistensi antara prinsip moral dan perilakunya. Identitas moral merupakan komponen penting yang mendasari perilaku individu (Aquino dan Reed 2002).

Menurut Carlo dan Hardy (2011), moral identitas umumnya mengacu pada sejauh mana seseorang dapat menjadi individu yang bermoral dan hal tersebut penting untuk identitas diri. Seseorang yang memiliki moral identitas yang kuat ketika melanggar ketentuan moral tertentu akan kehilangan harga dirinya, sehingga akan menghilangkan identitas dirinya. Generasi penerus bangsa di Indonesia berada dalam tahap kehilangan identitas moral, sehingga mampu melakukan tindakan yang tidak bermoral seperti berbohong, mencuri, melakukan kekerasan, merokok, narkoba, tawuran, tidak bisa antri, dan lain sebagainya. Menurut data KPAI (2018), anak korban tawuran sebanyak 23 kasus atau 14,3 persen, anak pelaku tawuran sebanyak 31 kasus atau 19,3 persen, anak korban kekerasan dan bullying sebanyak 36 kasus atau 22,4 persen, dan anak pelaku kekerasan dan bullying sebanyak 41 kasus atau 25,5 persen.

Peningkatan jumlah tindakan tidak berkarakter pada remaja merupakan masalah yang sangat memprihatinkan. Masalah yang timbul ketika seseorang beranjak remaja merupakan hasil dari penanaman karakter seseorang ketika usia dini yang tidak optimal, baik karena pengaruh kualitas lingkungan keluarga maupun sekolah. Peran utama lingkungan keluarga dalam pembentukan karakter anak sejak usia dini adalah peran orang tua dalam bentuk pengasuhan (Lickona 1994). Pengasuhan dari sudut pandang

lingkungan (*Ecological Theory*) khususnya melihat stimulasi lingkungan yang diberikan oleh orang tua yang dikembangkan oleh Cadwell dan Bradley (1984).

Pengasuhan dari sudut pandang lingkungan menyatakan bahwa kualitas pengasuhan anak adalah stimuli yang diberikan orang tua (Cadwell & Bradley 1984). Pengasuhan adalah kegiatan yang mencakup peran yang beragam yakni, perlindungan, mencintai, disiplin, dan mengawasi kesejahteraan anak (Holden 2010). Sumber daya manusia yang berkarakter dapat diwujudkan melalui pengasuhan yang positif, dan hal tersebut penting dilakukan sejak anak berusia prasekolah secara terus menerus, agar karakter yang positif tertanam dalam setiap pikiran, perasaan, dan tindakan anak sejak dini serta memberikan dampak panjang bagi kehidupan anak (Megawangi 2009; Giligan 1982; Lickona 1994). Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini memiliki tujuan yaitu menganalisis hubungan kualitas lingkungan keluarga dengan karakter anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan design *cross sectional study*. Lokasi penelitian dipilih secara *cluster random sampling* di TK Negeri dan Swasta Kota Bandar Lampung. Pemilihan responden menggunakan *simple random sampling*. Responden dalam penelitian ini adalah keluarga. Jumlah responden adalah 30 keluarga.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dengan wawancara (kuesioner) terstruktur meliputi 1) karakteristik keluarga, yang terdiri dari lama pendidikan ayah, lama

pendidikan ibu; 2) karakteristik anak, yang terdiri dari usia anak dan jenis kelamin anak; 3) kualitas lingkungan keluarga, dan 4) karakter anak usia dini. Data primer diperoleh dengan observasi meliputi karakter anak usia dini. Kuesioner kualitas lingkungan keluarga berdasarkan Caldwell dan Bradley (1984) dengan modifikasi. Sementara itu, kuesioner karakter anak usia dini menggunakan kuesioner dari Lickona (1994). Reliabilitas variabel kualitas lingkungan keluarga dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0.833. Reliabilitas variabel karakter anak usia dini dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0.705.

Pengukuran variabel kualitas lingkungan keluarga berdasarkan Caldwell dan Bradley (1984) terdiri dari 8 dimensi. Pada penelitian ini, kualitas lingkungan keluarga khusus pada aspek dimensi stimulasi yang terdiri dari 16 pertanyaan untuk pertanyaan ibu. Masing-masing pertanyaan diberi skala dengan ketentuan: tidak diberi skor 1, ya diberi skor 2. Pengukuran variabel karakter anak usia dini berdasarkan 33 pertanyaan untuk observasi kepada anak. Masing-masing pertanyaan diberi skala dengan ketentuan: tidak diberi skor 1, dan ya diberi skor 2. Skor masing-masing dimensi setiap variabel dijumlahkan dan diperoleh skor total dan kemudian masing-masing skor ditransformasikan ke dalam bentuk indeks, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Indeks} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

Secara keseluruhan variable, dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu:

Buruk	: $\leq 60.0\%$
Cukup	: $60.1\% - 80.0\%$
Baik	: $>80.1\%$

Data yang diperoleh melalui wawancara, pengukuran dan observasi diolah dengan proses pengolahan mencakup langkah-langkah *transfer, coding, editing, entry data, cleaning data*, dan analisis data. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan *inferensial*. Data primer yang dianalisis secara deskriptif mencakup karakteristik anak, karakteristik keluarga, kualitas lingkungan keluarga dan karakter anak usia dini. Data inferensial yaitu uji korelasi spearman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebagian responden (56.7%) memiliki umur 5 tahun. Sisanya umur 4 tahun (36.7%) dan 6 tahun (6.6%). Rata-rata umur responden adalah 4.9 tahun. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Sebaran Responden Berdasarkan Usia Anak

No	Rentang Usia	N	%
1	4 tahun	11	36.7
2	5 tahun	17	56.7
3	6 tahun	2	6.6
Total		30	100.0
Rata – rata ± Std		4.9 ± 0.6	
Min – Max		4 – 6	

Hasil penelitian menyatakan bahwa persentase terbesar responden ibu (40.1%) memiliki pendidikan pada tingkat pendidikan S1. Hanya sebesar 3.3 persen responden ibu memiliki pendidikan pada tingkat pendidikan SD. Sementara itu, sebanyak 6.6 persen responden ibu memiliki pendidikan pada tingkat pendidikan S3. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Sebaran responden berdasarkan pendidikan ibu

No	Tingkat Pendidikan	n	%
1	SD	1	3.3
2	SMP	1	3.3
3	SMA	5	16.7
4	D3/D4	5	16.7
5	S1	12	40.1
6	S2	4	13.3
7	S3	2	6.6
Total		30	100.0

Tabel 3. Sebaran responden berdasarkan kualitas lingkungan keluarga

No	Kategori	n	%
1	Kurang	0	0.0
2	Cukup	27	90.0
3	Baik	3	10.0
Total		30	100.0
Rata-rata ± Std		73.7 ± 4.9	
Min – Max		64.4 – 84.4	

Kualitas lingkungan keluarga pada penelitian ini berfokus pada stimulasi dan modeling yang dilakukan oleh orang tua kepada anak. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa rata-rata responden melakukan stimulasi kepada anak dengan cukup (73.7%). Sebanyak 90 persen responden menyatakan memiliki kualitas lingkungan keluarga pada kategori cukup. Sementara itu, hanya sebesar 10 persen responden menyatakan memiliki kualitas lingkungan pada kategori baik. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa persentase terbesar (56.7%) responden memiliki karakter pada kategori baik. Hanya sebesar 13.3 persen responden yang menyatakan memiliki karakter anak usia dini pada kategori kurang. Sementara itu, sebanyak 30 persen responden menyatakan memiliki

karakter anak usia dini pada kategori cukup. Rata-rata responden menyatakan memiliki karakter anak usia sebesar 78.1 persen. Secara rinci kategori karakter anak usia dini pada tabel 4.

Tabel 4. Sebaran responden berdasarkan karakter anak usia dini

No	Kategori	n	%
1	Kurang	4	13.3
2	Cukup	9	30.0
3	Baik	17	56.7
Total		30	100.0
Rata-rata ± Std		78.1 ± 13.9	
Min – Max		51.5 – 93.9	

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa terdapat hubungan signifikan positif antara kualitas lingkungan keluarga dengan karakter anak usia dini ($r=0,275$, $p=0,003$).

Pembahasan

Hasil analisis menyatakan bahwa persentase terbesar responden memiliki umur 5 tahun. Semakin bertambah usia anak diduga berhubungan dengan perkembangan moral dan karakter anak (Megawangi 2009; Santrock 2009). Selain itu, usia ibu yang semakin tinggi diduga akan memiliki perkembangan pengetahuan dan moral yang lebih baik sehingga terkait dengan perkembangan karakter anak (Papalia *dkk.* 2009).

Secara umum karakter anak usia dini memiliki kategori baik. Hal ini dapat dilihat pada anak-anak bersalaman kepada guru baik pada saat datang ke sekolah maupun pada saat pulang sekolah. Selain itu. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak saling tolong-menolong antar sesama teman. Selain itu, sebagian responden memperlihatkan bahwa anak-anak mau membantu guru ketika guru meminta tolong.

Karakter yang baik juga termasuk tanggungjawab dan amanah. Hampir seluruh responden memperlihatkan karakter tanggung jawab dan amanah. Karakter tanggung jawab diperlihatkan pada saat anak membereskan mainan sendiri ketika selesai bermain. Selain itu juga, diperlihatkan pada saat anak berusaha dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Karakter amanah diperlihatkan pada saat anak diberi tugas untuk menyampaikan pesan kepada orangtua. Hampir seluruh responden menyampaikan pesan kepada orangtua.

Selain itu, hampir seluruh responden menyatakan bahwa anak memiliki sikap saling menghargai pada sesama yang tidak membedakan suku, ras, warna kulit, rambut dan sebagainya. Hal ini terlihat pada saat anak mau bermain kepada semua temannya. Sebagian responden juga menyatakan memiliki empati cukup baik kepada yang kurang mampu atau pada yang lemah.

Selain itu, hampir seluruh responden memiliki kreativitas cukup tinggi. Hal ini terlihat pada saat anak memiliki imajinasi ketika mewarnai gambar. Anak tidak hanya mewarnai monoton dengan warna yang sama, namun anak berani mewarnai dengan warna yang berbeda. Ketika responden ditanya alasan mewarnai dengan warna yang berbeda, anak memiliki alasan tersendiri dan mampu imajinasi yang baik.

Sebagian besar responden menyatakan memiliki pengendalian diri yang baik. Hal ini terlihat pada responden tidak suka bertengkar kepada teman-temannya. Sebagian besar responden menyatakan lebih senang bermain bersama daripada bertengkar dengan teman. Pada dimensi kasih sayang, responden juga

memiliki dimensi kasih sayang yang cukup baik. Responden menyatakan menyukai binatang peliharaan dan tidak mau memukul binatang peliharaan.

Sementara itu, hanya sebagian kecil responden yang tidak melakukan apapun pada saat observasi. Hal ini dikarenakan responden terlalu malu kepada guru dan orang lain. Anak hanya berani ketika bersama orangtua saja. Pada saat pembelajaran di kelas, guru juga mengalami kesulitan, karena anak terlalu malu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata usia anak 4.9 tahun, persentase terbesar lama pendidikan ibu pada tingkat pendidikan S1. Rata-rata kualitas lingkungan prasekolah dan keluarga berada pada kategori cukup baik. Rata-rata karakter anak usia dini berada pada kategori cukup baik. Terdapat pengaruh signifikan positif antara pendidikan ibu, kualitas lingkungan prasekolah dan keluarga terhadap karakter anak usia dini. Rekomendasi perlu adanya sosialisasi pentingnya pengasuhan kepada orang tua dan sekolah terhadap karakter anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

Aquino K, Reed A. 2002. The self-importance of moral identity. *Journal of Personality and Social Psychology*. 83(6): 1423-1440.

Cadwell B M, Bradley R H. 1984. Home Observation for Measurement of The Environment. Arkansas (US): University of Arkansas.

Carlo G, Hardy SA. 2011. Moral Identity: Where Identity Formation and Moral Development Converge. Springer: Bussines Media.

Holden GW. 2010. *Parenting* : (88-104).California. (US) : SAGE Pub. Inc.

Holmgren MR. 2004. Strength of character. *The Journal of Value Inquiry*. 38: 393-409.

KPAI. 2018. Laporan Tahunan 2018. <http://www.kpai.go.id/kanal/laporan-tahunan> [diakses 29 desember 2018]

Lickona T. 1994. *Raising Good Children*. Amerika (US) : Bantam Books.

Megawangi. 2009. *Pendidikan Karakter Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Bogor (ID) : Indonesia Heritage Foundation.

Papalia D E, Olds S W, Feldman R D. 2009. *Perkembangan Manusia* Ed ke-10. Marswendy B. penerjemah; Widyaningrum. editor. Jakarta (ID): Penerbit Salemba Humanika. Terjemahan dari *Human Development* ed10th.

Park N, Peterson C, Seligman MEP. 2004. Strengths of character and wellbeing. *Journal of Social and Clinical Psychology*. 23(5): 603-619.

Santrock J W. 2009. *Child Development*. Amerika (US) : McGraw Hill.

Schwartz MJ. 2007. The modeling of moral character for teachers: Behaviors, characteristics, and dispositions that may be taught. *Journal of Research in Character Education*. 5(1): 1-28.

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

Wahyu Andika^{1,*}, Probosiwi¹

¹ FKIP Universitas Ahmad Dahlan Jl. Ki Ageng Pemanahan No. 19 Yogyakarta

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

***Abstract:** Analysis of Using Educative Teaching Aids to Enhance Students' Cognitive Learning Abilities in Operations in Elementary Schools. The purpose of this article is to analyze how the use of educational teaching aids in optimizing the learning process in arithmetic operations to improve students' cognitive abilities. The study method used is literature study. In the implementation of the learning process, teaching aids are all things that can be used to channel material from the sender to the recipient so that they can stimulate the thoughts, feelings, attention, and interests and wishes of students in such a way that the learning process occurs in order to achieve learning objectives effectively. In this case the teacher is expected to be able to use teaching aids as optimal as possible. Educational teaching aids used are "Congklak" as an innovation in the development of educational teaching aids based on traditional children's games. Teaching aids become an interesting focus to be discussed and applied because the presence of these props makes the learning process more innovative, effective, fun, and can stimulate student activity and creativity. "Congklak" as an innovation form of props in the form of a suitcase that has ten small holes and one large hole on the left and right. These props are equipped with colored beads as a tool to run the game.*

***Keywords:** Educational Teaching Aids, Cognitive, Arithmetic Operations*

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

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan Pancasila serta Undang-undang Dasar 1945, pendidikan yang berarti sebagai Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara yang demokratis serta tanggung jawab (menurut UU No. 20 tahun 2013 tentang SISDIKNAS).

Sistem pendidikan nasional mengacu pada standar nasional pendidikan yang dalam hal ini mengacu pada delapan standar pendidikan nasional yaitu standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, standar penilaian. Pada media pembelajaran mencakup standar isi, standar proses, standar kompetensi kelulusan, standar sarana dan prasarana.

Faktor yang memerlukan perhatian dalam tercapainya tujuan pendidikan yaitu bisa berupa metode, media, maupun sumber atau bahan ajar yang digunakan dalam suatu sekolah. Seorang pendidik atau guru harus

pandai dalam memilih ketepatan media pembelajaran yang akan digunakan karena hal tersebut akan memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar, baik berupa media visual, audio, audio visual maupun multimedia.

Pembelajaran memerlukan media untuk menyalurkan atau perantara proses belajar dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Yudhi Munadhi, 2008: 7). Sedangkan menurut (Miarso 2005) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan guru untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya penyampaian informasi atau proses pembelajaran pada siswa. minat atau keinginan siswa dalam belajar (Arsyad, 2010). Selain itu media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi siswa dan dapat menstimulasi kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis. Miarso dalam Mahmud (2012) menyatakan hal yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif yaitu dengan mencari, menemukan, dan memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan

juga yang dapat menarik minat belajar siswa.

Maka media pembelajaran sangat membantu siswa dalam mengerti atau memahami materi yang di pelajarnya, media juga ada speksifikasinya menurut kegunaan salah satunya meningkatkan kemampuan belajar kognitif karena perkembangan siswa yang harus distimulasi yaitu perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif siswa dapat distimulasi dengan berbagai upaya diantaranya membilang, menyebut, dan menunjuk, serta mengelompokkan. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan jalan keluar dari sebuah permasalahan yang dihadapi serta mengembangkan kemampuan logikanya. Pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan kognitif terutama dalam penjumlahan dapat dilakukan dengan memanipulasi benda dan menggunakan benda konkret, memakai simbol gambar benda atau lambang bilangan atau angka melalui benda konkret atau benda yang ada di sekitar lingkungan anak maka anak akan lebih dapat menerima apa yang disampaikan guru. Salah satu benda kongkret untuk siswa dalam belajar yaitu permainan congklak sebagai alat peraga edukatif yang mampu meningkatkan kemampuan dalam operasi hitung.

METODE

Metode penulisan bersifat studi literatur (review). Data/informasi didapatkan dari berbagai literatur dan disusun berdasarkan hasil studi dari data/informasi yang diperoleh. Literatur yang digunakan mencakup buku, Peraturan Perundangan-Undangan, makalah seminar, prosiding, jurnal ilmiah edisi cetak

maupun edisi online, hasil penelitian dan artikel ilmiah yang bersumber dari internet. Jenis data yang diperoleh variatif, bersifat kualitatif maupun kuantitatif. Data yang terkumpul diseleksi dan diurutkan sesuai dengan topik kajian. Kemudian dilakukan penyusunan karya tulis berdasarkan data yang telah dipersiapkan secara logis dan sistematis. Teknik analisis data bersifat deskriptif argumentasi. Penulisan dilakukan dengan melihat relevansi dan sinkronisasi antar satu data/informasi satu dengan data/informasi lain sesuai dengan topik yang dikaji. Selanjutnya, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan karya tulis. Simpulan didapatkan setelah merujuk kembali pada rumusan masalah, tujuan penulisan, serta pembahasan. Simpulan yang ditarik mempresentasikan pokok bahasan karya tulis, serta didukung dengan saran praktis sebagai rekomendasi selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran matematika atau operasi hitung dapat berhasil jika proses pembelajarannya sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan. Banyak guru menggunakan cara pembelajaran dengan media atau alat peraga edukatif tetapi guru belum menguasai sehingga banyak siswa yang enggan untuk belajar matematika dikarenakan pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang membosankan. Menurut Heruman (2014:2-3) untuk menuju tujuan dalam pembelajaran matematika yang diharapkan, harus melalui langkah-langkah yang sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa. Adapun langkah langkah pembelajaran matematika sebagai berikut : 1) Penanaman Konsep Dasar

(Penanaman Konsep) Yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari isi kurikulum, yang dicirikan dengan “mengenal”. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu pola pikir siswa.

2) Pemahaman Konsep Yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam suatu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.

3) Pembinaan Keterampilan Yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Pembinaan keterampilan terdiri dari dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pembinaan keterampilan dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman dan pemahaman konsep dianggap sudah

disampaikan pada pertemuan sebelumnya.

Dalam penanaman konsep pemahaman siswa harus dihadapkan dengan pemahaman yang kongkrit melalui alat peraga edukasi Menurut (Heruman, 2008) pembelajaran penanaman konsep adalah pembelajaran suatu konsep baru kepada siswa. Pembelajaran penanaman konsep merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang kongkrit dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran penanaman konsep, media atau alat peraga dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa. Penggunaan media dan alat peraga dapat memperjelas konsep yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu guru harus mampu memilih dan menggunakan media dan alat peraga yang tepat untuk menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pembahasan diatas dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada operasi hitung maka dibutuhkan peran dari seorang guru yang paham dalam penggunaan alat peraga edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam operasi hitung yang tepat untuk sekolah dasar yaitu congklak. Hal ini dilakukan agar siswa mampu meningkatkan operasi hitung dengan lebih baik. Operasi hitung merupakan suatu kemampuan materi dasar yang diajarkan pada siswa sekolah dasar dimana operasi bilangan ini merupakan pondasi pemahaman awal dalam matematika sehingga membantu siswa dalam pemecahan masalah.

Permainan congklak sering disebut juga sebagai permainan dakon, dhakon atau dhakonon. Menurut (Mulyani, 2013) Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak. Selain itu Permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan pada anak, yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus, emosional (melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisa dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas (Heryanti, 2014).

Permainan congklak merupakan permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak. Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan.

Selain itu permainan congklak memiliki beberapa manfaat, yaitu melatih otak kiri anak untuk berfikir, melatih strategi untuk mengalahkan lawan, untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan, melatih anak dalam bekerjasama, dan melatih emosi pada anak (Heryanti, 2014). Menurut (Kurniati, 2006) permainan tradisional congklak adalah permainan yang menitikberatkan pada kemampuan berhitung. Oleh karena itu permainan ini akan lebih menarik apabila diterapkan sebagai media pembelajaran karena peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan

aktif sesuai tahap perkembangan kognitif dan periode perkembangan pada siswa sekolah dasar dalam menunjang kemampuan berhitung karena memanfaatkan benda-benda konkret (biji congklak).

Berdasarkan pembahasan diatas salah satu bentuk pengembangan alat peraga edukatif menggunakan media berbasis permainan tradisional yaitu congklak, untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran operasi hitung. Dengan memanfaatkan permainan tradisional congklak siswa mampu memiliki kemampuan operasi hitung dengan baik. Permainan congklak salah satu alat peraga edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya operasi hitung. Dalam penelitian ini, permainan congklak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada operasi hitung bilangan (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) kepada siswa sekolah dasar dengan menggunakan alat peraga edukatif yang kongkrit.

Menurut kurikulum 2013, siswa kelas bawah yaitu kelas 1 SD operasi hitung mulai dikenal kepada siswa yaitu penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan operasi hitung seperti perkalian dan pembagian itu dikenalkan pada siswa kelas 2 SD. Permainan congklak dalam konsep pengenalan operasi hitung merupakan salah satu alternatif sebagai alat peraga edukatif yang dapat digunakan guru untuk menjelaskan operasi hitung di kelas. Alat peraga edukatif ini sesuai dengan kebutuhan siswa yang masih berusia 6-8 tahun karena sifat alat peraga edukatif ini bermain dan belajar. Adapun cara permainan ini dilakukan untuk materi operasi hitung penjumlahan pada siswa kelas bawah.

1. Guru menyiapkan papan dan manik-manik untuk buah congklak
2. Siswa memberi lubang dengan 8 buah manik-manik congklak
3. Kemudian cara menjumlahkan manik-manik congklak siswa mengambil manik-manik sesuai perintah penjumlahan pada soal tersebut. Contoh soal penjumlahan $8+8$ maka siswa mengambil manik-manik pada lubang pertama dan lubang kedua.
4. Selanjutnya siswa menjumlahkan manik-manik tersebut pada lubang induk atau lubang besar yang terdapat pada ujung congklak.
5. Setelah menjumlahkan siswa mengetahui hasil penjumlahan tersebut, siswa dapat melakukan permainan tersebut sesuai dengan kemampuan siswa.

Permainan congklak dalam pengenalan konsep operasi hitung pengurangan dalam pembelajaran matematika sebagai berikut.

1. Guru dan siswa menyiapkan permainan congklak.
2. Siswa melakukan dengan berpasangan.
3. Kemudian guru meminta siswa untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Jika siswa pertama menang duluan siswa pertama bertugas untuk bermain untuk siswa kedua atau yang kalah harus memperhatikan siswa pertama bermain.
4. Siswa pertama memulai permainan dengan mengambil 8 buah manik-manik di lubang induk kemudian siswa pertama menjatuhkan 1 manik-manik ke dalam lubang congklak kedua.
5. Siswa kedua memperhatikan ketika siswa pertama menjatuhkan manik-manik ke

lubang pertama dan seterusnya, siswa kedua harus menebak jumlah manik-manik yang ada di tangan siswa pertama.

6. Jika 1 manik-manik diajukkan ke lubang pertama maka di tangan siswa ada berapa manik-manik. 8 manik-manik dijatuhkan 1 tinggal berapa manik-manik. Siswa kedua menebak.
7. Kemudian setelah diajukkan 1 manik-manik ke lubang pertama maka lubang kedua juga dijatuhkan 1 manik-manik, maka perhitungannya yaitu $7-1$ tinggal berapa siswa kedua menebak.
8. Permainan tersebut dilakukan sampai lubang ke lima.

Dari penjelasan permainan congklak di atas, congklak adalah alat peraga edukatif yang paling populer untuk digunakan dalam pemberian operasi hitung pada pembelajaran matematika. Permainan ini mengajak siswa untuk dapat meningkatkan kognitif siswa dan operasi hitung dengan menggunakan metode sederhana dan menyenangkan. Selain itu alat peraga edukatif ini bersifat fleksibel bisa digunakan siswa SD, TK dan Paud. Congklak dapat membantu bersosialisasi dengan siswa kepada siswa, siswa kepada guru, dapat juga sebagai wahana hiburan sekaligus pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Keunggulan alat peraga edukatif berbasis permainan tradisional ini adalah.

1. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap bilangan operasi hitung.
2. Alat peraga yang dilengkapi dengan desain warna yang menarik dan manik-manik berwarna.
3. Pembuatan media yang praktis.

4. Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena mudah dibawa.
5. Memberikan kesan kepada pemain.
6. Meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa.
7. Siswa memiliki pengalaman
8. Permainan yang menghilangkan kebosanan pada siswa karena dengan menggunakan media yang menarik, inovatif, interaktif dan edukatif.
9. Media yang dapat meningkatkan kognitif siswa.

SIMPULAN

Alat peraga mempunyai arti yang sangat penting bagi guru dan siswa karena sebagai penyalur materi pembelajaran. Salah satunya alat peraga edukatif yaitu congklak, permainan ini disukai banyak siswa sekolah dasar. Permainan congklak dapat digunakan untuk meningkatkan operasi hitung seperti penjumlahan dan pengurangan. Alat peraga ini sangat interaktif untuk siswa kelas dasar dan juga sebagai pelestarian permainan

tradisional yang edukaif. Penulis berharap tidak hanya dengan menggunakan alat peraga edukatif berbasis permainan tradisional congklak dalam memberikan peningkatan kemampuan kognitif siswa pada operasi hitung, akan tetapi guru dapat menggunakan alat peraga edukatif lainnya agar tercapai perkembangan siswa yang optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Heryanti, V. 2014. *Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak)*. Skripsi. Program Sarjana (S1) Kependidikan Guru Dalam Jabatan, Universitas Bengkulu.
- Mulyani, S. 2013. *45 permainan tradisional anak indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.

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

Widi Handoko^{1,*}, Probosiwi¹

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

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

Abstract: *The Purpose of This Study is to Improve Cognitive Learning Outcomes of Third Grade Elementary School Students on Thematic Learning Through Cooperative Learning Methods. The learning media used is monopoly on subtheme IV learning I at SDN 1, Purwodiningratan Yogyakarta. The research method used was classroom action research. Data sources obtained through observation and interviews with teachers and students. The data analysis technique was done descriptively quantitative through tests. The results of the study are students getting skills from the teaching and learning process with Monopoly Media. The research method used was Classroom Action Research through several cycles. Data collection techniques were carried out by observation with interviews, Cycle 1 exploration, Cycle 2 application of Monopoly media with the Cooperative Learning method. The conclusion in this study is the application of the cooperative learning model with Media Monopoly to improve the quality of student learning, and small group trials so that the product is declared valid and suitable for use if learning goes as expected. Monopoly media trial results 83.75%, And small group trials (6-7 students) get a percentage of 83.11%, and large group trials (19 students) get a percentage of 89.88%. so the monopoly media is declared valid and suitable for use in learning, Thematic.*

Keywords: *Cooperative Learning, Thematic Learning, Student Learning Outcomes*

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 Cooperative Learning. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan model cooperative learning dengan Media Monopoli untuk meningkatkan

mutu belajar Peserta didik. dan uji coba kelompok kecil sehingga produk dinyatakan valid dan layak digunakan apabila pembelajaran 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, Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar mengajar dikelas adalah pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini menjadi alasan mengapa pemilihan dalam menetapkan media merupakan hal yang sangat penting dan harus di pertimbangkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan apa yang di sampaikan oleh *Vernon S Gerlach*, dan *Donal P.Ely* di dalam buku mereka yang berjudul *Teaching and Media "a Fundamental Component of the Systematic Approach to Teaching and Learning is the Selection of Instructional Media"*.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu kompone sistem pembelajaran. Tanpa

media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Di dalam penelitian yang saya observasi Peserta didik di kelas berjumlah 19 (siswa-siswi), media yang di gunakan ada 3 media dan siswa di bagi kelompok satu kelompoknya terdiri 6 -7 orang, dari 3 kelompok. Cara bermainnya sangat mudah, setiap kelompok perwakilan 1 orang untuk bermain menggunakan media monopoli, di dalam media pembelajaran ini ada beberapa pertanyaan menyangkut mata pelajaran yang saat itu sedang berlangsung. Slavin (Isjoni, 2011:15) "*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*". Ini berarti bahwa cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar. Dari beberapa pengertian menurut para ahli dapat di simpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara belajar dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang saling bekerja sama dan di arahkan oleh guru untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang diharapkan". Suprijono, Agus (2010:54) model pembelajaran cooperative adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang di pimpin oleh guru atau di arahkan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan ada beberapa permasalahan yang dirasakan oleh peserta didik dalam pembelajaran Tematik yang menggunakan media monopoli, yaitu (1) peserta didik belum mengerti tentang tata cara bermain (2) peserta didik belum bisa mengondisikan diri. Solusi yang di tawarkan dalam permasalahan tersebut, yaitu (1) tambahan guru untuk membantu mengondisikan siswa.

Agar metode pembelajaran ini efektif, ada lima unsur yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran Saling ketergantungan yang positif, Tanggung jawab perseorangan, Interaksi tatap muka, Komunikasi antar anggota, Evaluasi proses kelompok. Muslich (2009) menyatakan bahwa cooperative learning merupakan belajar dalam bentuk berbagi informasi dan pengalaman, saling merespon dan saling berkomunikasi. Bentuk belajar ini tidak hanya membantu peserta didik belajar dengan materi, tetapi juga konsisten dengan penekanan belajar kontekstual dalam kehidupan nyata. Dalam kehidupan yang nyata, peserta didik akan menjadi warga yang hidup berdampingan dan berkomunikasi dengan warga yang lain. Solihatin (2008:4) yang mengartikan pembelajaran kooperatif sebagai suatu perilaku bersama dalam bekerja atau membantu dalam kelompok yang menggunakan struktur kerja sama

yang teratur. Shoimin (2016:45) berpendapat bahwa pembelajaran koperatif merupakan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengontruksi konsep dan menyelesaikan masalah yang ada.

METODE

Dalam penelitian ini saya meneliti salah satu SD Muhammadiyah Purwodiningratan 1. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sumber data diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap guru serta siswa. pembelajaran cooperative learning adalah sesuatu belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam kerja atau membantu di antara sesame. Dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling berkerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran cooperative perlu dikembangkan karena pada saat penerapan pembelajaran cooperative siswa berlatih berbagai keterampilan cooperative (KETERAMPILAN SOSIAL) sesuai dengan tuntutan kopetensi pada Kurikulum 2013 yaitu kopetensi sikap sosial, selain kopetensi sikap spiritual, pengetahuan, dan keterampilan. Woolfolk (2010) menyatakan bahwa pembelajaran cooperative meningkatkan kemampuan me mandang dunia dari cara pandang orang lain, hubungan lebih baik antara kelompok etnis yang berbeda di sekolah atau di kelas, rasa percaya diri, penerimaan yang lebih besar terhadap siswa cacat dan berkemam puan rendah. Interaksi dengan teman sebaya yang amat disukai siswa menjadi bagian dari proses belajar. Kebutuhan untuk

diterima dalam kelompoknya cenderung lebih dipenuhi.

Analisis Data dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan tes, data yang diperoleh kemudian di sajikan dalam bentuk tabel baris kolom.

Nama	B	C	B	C	BP
Bagus	✓		✓		
Aziza	✓		✓		
Gladis	✓		✓		

Ini adalah salah satu contoh pengambilan data

B : Baik Sekali

C : Baik

PB : Perlu Bimbingan

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi di dalam kelas III pada pembelajaran Tematik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Siklus I

Eksplorasi, kegiatan eksplorasi adalah kegiatan dalam mencari dan menghimpun informasi dengan menggunakan media untuk memperkaya pengalaman mengelola informasi, memfasilitasi peserta didik berinteraksi sehingga siswa (peserta didik) aktif, mendorong siswa mengamati berbagai gejala menangkap tanda-tanda yang membedakan dengan gejala pada peristiwa lain, mengamati objek di lapangan, kelas secara nyata.

b. Siklus II

Cooperative learning, merupakan istilah umum untuk sekumpulan

strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Tujuan pembelajaran kooperatif setidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Strategi ini berlandaskan pada teori belajar Vygotsky (1978, 1986) yang menekankan pada interaksi sosial sebagai sebuah mekanisme untuk mendukung perkembangan kognitif. Metode pembelajaran kooperatif learning mempunyai manfaat-manfaat yang positif apabila diterapkan di ruang kelas. Beberapa keuntungannya antara lain: mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain; mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya; dan membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode *cooperative learning* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD ini sangat bagus jika dikaitkan dengan media pembelajaran (monopoli).

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Suprijono. 2010. Cooperative learning teori dan aplikasi pakem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyana, Aina. 2018. Pembelajaran Kooperatif. Di akses pada 20

- September 2018. Pukul 18:20.
<https://ainamulyana.blogspot.com>
- Kristin, F. 2016. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD Ditinjau dari hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74-79. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1438>
- Zeinolabedini, Maryam. 2014. The Effect of teh Cooperative Learning Method Advocated by Multiple Intelligence Theory on Iranian EFL Learners' Writing Axhievement. *The TFLTA Journal*,5:hlm.67-79, (Online), (www.academia.edu/download/36415145/Abedini_tflta_journal_5.pdf#page0), diakses pada 10 September 2019.

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

Widyastuti^{1,*}, Agung Putra Wijaya¹, Santy Setiawati¹

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

*Corresponding author, telp/fax : 08117211414, email:
widyastuti.1986@fkip.unila.ac.id

Abstract: *Need for Development of LKPD Based on Problems of PISA Type Context BPS Data Lampung Province.* This study aimed to describe the need for developing LKPD based on the PISA type problem based on BPS data context in Lampung Province. Measurements were made at SMPN 21 Bandarlampung and SMPN 9 Bandarlampung. Data were collected by questionnaire for student needs and questionnaire of teachers needs that given to 5 mathematics teachers and 236 students who were randomly selected. The results of the teacher needs questionnaire analysis show that (i) 60% of teachers sometimes use self-made LKPD while publisher-made LKPD is often used in learning activities; (ii) 40% of teachers stated that sometimes they used LKPD based on mathematical problems; (iii) 100% of teachers stated that they paid attention to students' mathematical literacy in learning activities; and (iv) 100% of teachers stated that there was a need to develop an LKPD based on the PISA problem type in the context of Lampung Province BPS data. The results of student needs questionnaires provide information that (i) 50.4% of students experience problems in studying statistics; (ii) 72.5% of students better understand the material with LKPD which contains problem solving activities; (iii) 30.9% of students like interesting and challenging math problems like PISA questions; and (iv) 47.5% of students agreed to use PISA type based mathematics LKPD accompanied by interesting pictures and real data according to the real world. Thus, it was concluded that the development of PISA problem-based LKPD type context Lampung BPS data needs to be done to improve mathematical literacy skills.

Keywords: *LKPD, Problem-based, PISA, BPS*

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

PENDAHULUAN

Pengukuran internasional mengenai kemampuan matematis siswa kerap dijadikan dasar bagi peneliti nasional untuk memperbaiki beragam permasalahan pembelajaran matematika. *Programme for International Student Assessment* (PISA) merupakan salah satu pengukuran internasional yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) yang mengukur kemampuan siswa dalam bidang sains, membaca, dan matematika. Pada bidang matematika, PISA mengukur tujuh kemampuan matematis yaitu *communication, mathematizing, representation, reasoning and argument, devising strategies for solving problems, using symbolic, formal, and technical language and operation, dan using mathematics tools* (OECD, 2016). Indonesia termasuk salah satu negara yang ikut serta dalam PISA sejak tahun 2000 dan yang terbaru pada tahun 2015 (Sari dan Putri, 2018). Hasil pengukuran PISA tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara peserta pengukuran dengan rata-rata kemampuan matematis siswa Indonesia pada tahun tersebut adalah sebesar 386 (OECD,

2016). Hasil ini mengindikasikan perlunya upaya untuk memperbaiki kemampuan matematis siswa.

Permendikbud No. 104 tahun 2014 mengatur bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik pada pendidikan dasar dan menengah serupa dengan level-level kemampuan dalam PISA yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Sari dan Putri, 2018). Penilaian tersebut perlu juga diperkuat dengan pengembangan kemampuan literasi matematis siswa. Tingkat pencapaian kemampuan literasi siswa Indonesia hanya dibawah skor 400 dengan kemampuan kognitif hanya bisa mencapai kemampuan menerapkan dan menganalisis (Stacey dalam Sari dan Putri, 2018). Hasil tersebut diperkuat dengan perolehan literasi matematika berdasarkan hasil studi PISA tahun 2015 bahwa Indonesia hanya mencapai persentase pencapaian (rata-rata persentase peserta PISA) sebesar 30,7% (14,9%) untuk level 1; 19,6% (22,5%) untuk level 2; 8,4% (24,8%) untuk level 3; 2,7% (18,6%) untuk level 4; 0,6% (8,4%) untuk level 5 dan; 0,1% (2,3%) untuk level 6 (OECD, 2016). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa Indonesia hanya unggul untuk literasi matematis level 1.

Nizar, Putri, & Zulkardi (2018) melaporkan bahwa rendahnya pencapaian soal PISA disebabkan siswa belum terbiasa mengerjakan soal-soal yang mengandung konteks, belum mampu untuk mengerjakan soal berlevel tinggi dan soal pemecahan masalah. Oleh karena itu, diperlukan pembiasaan bagi siswa menyelesaikan permasalahan-permasalahan matematis yang mengandung konteks seperti permasalahan matematika tipe PISA melalui kegiatan pembelajaran. Pembiasaan tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai media dalam konstruksi konsep dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

LKPD adalah lembaran berisi petunjuk, langkah kerja, serta tugas yang harus diselesaikan siswa untuk mencapai kompetensi tertentu. Trianto (2010) menegaskan bahwa LKPD merupakan panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai. Pada konsep pembelajaran klasik, guru hanya menggunakan LKPD yang disediakan oleh percetakan. Beragam pilihan lembar kerja siswa yang tersedia di pasaran telah memanjakan guru sehingga tidak banyak LKPD yang merupakan pengembangan guru. Padahal guru merupakan individu yang lebih mengetahui dengan pasti karakteristik siswa yang diajarnya. Untuk itu, perlu dilakukan suatu analisis kebutuhan pengembangan LKPD untuk mendeteksi stimulan budaya pengembangan LKPD dan juga memperkaya bahan kajian dalam konteks pengembangan LKPD.

LKPD berbasis masalah matematika tipe PISA merupakan

salah satu LKPD yang perlu dikembangkan untuk menjawab permasalahan literasi matematis siswa Indonesia. Permasalahan PISA yang syarat dengan konteks, membuka peluang bagi pengembangan berdasarkan data atau konteks lokal. Sehingga permasalahan yang perlu dipecahkan oleh siswa akan terasa lebih nyata dan diharapkan dapat lebih memudahkan siswa dalam membangun pemodelan matematis dan penentuan strategi penyelesaian masalah.

Salah satu konten yang dapat digunakan dalam pengembangan LKPD berbasis masalah matematika tipe PISA adalah konten *uncertainty and data* yang berhubungan dengan statistika dan peluang dalam masyarakat informasi. Konten yang dapat dipilih yaitu berita resmi statistik yang ada di dalam lingkungan provinsi yang diambil dan diolah oleh Badan Pusat Statistik (BPS) (Sari dan Putri, 2018). Konteks tersebut dapat dijadikan titik awal siswa untuk membangun koneksi antara matematika dan dunia nyata serta realistik dalam arti siswa dapat membayangkan penggunaan dari data tersebut. LKPD dengan konteks tersebut akan berkontribusi pada kemampuan literasi matematis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA konteks data BPS Provinsi Lampung.

METODE

Penelitian ini merupakan analisis deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini lebih menekankan pada deskripsi kebutuhan pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA konteks data BPS Provinsi Lampung. Pengukuran kebutuhan dilakukan pada

tahun ajaran 2019/2020 di SMPN 21 Bandarlampung yang merupakan salah satu sekolah level tinggi berdasarkan hasil ujian nasional tiga tahun terakhir dan juga SMPN 9 Bandarlampung yang terkategori sekolah level sedang. Data kebutuhan dikumpulkan dengan angket kebutuhan siswa dan kuisioner kebutuhan guru yang diberikan kepada 5 orang guru matematika dan 236 siswa yang terpilih secara acak.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan juga menghitung persentase kebutuhan pada masing-masing komponen pengukuran. Selanjutnya, hasil olahan data tersebut dinarasikan dan dibandingkan antar level sekolah untuk mendapatkan deskripsi kebutuhan pengembangan LKPD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa materi statistika hanya mendapatkan plotting waktu 1 hingga 2 pertemuan. Dikarenakan materi statistika di dalam struktur kurikulum merupakan kajian bab terakhir, sehingga materi tersebut kadang kala tidak tersampaikan. Guru mensiasatinya dengan memberikan penugasan, berupa soal-soal yang diselesaikan secara prosedural, menggunakan prinsip dan rumus untuk mendapatkan solusi matematis.

Hasil analisis kuisioner kebutuhan guru menunjukkan bahwa 60% guru kadang-kadang menggunakan LKPD buatan sendiri sedangkan LKPD buatan penerbit sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Alasan yang dinyatakan guru untuk menggunakan LKPD adalah memudahkan siswa dalam memahami materi dengan pengkhususan materi

yang ada, menarik minat belajar siswa, mempersingkat waktu dan mempermudah kegiatan pembelajaran. Adapun keuntungan penggunaan LKPD menurut guru adalah membuat belajar lebih terarah, lebih efisien, dan membuat siswa lebih paham materi.

Hasil lainnya dari analisis kebutuhan guru memberikan data bahwa 40% guru menyatakan kadang-kadang menggunakan LKPD berbasis masalah matematis. Selain itu, 100% guru menyatakan sudah memperhatikan literasi matematis siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan 100% guru menyatakan perlu dilakukan pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA konteks data BPS Provinsi Lampung.

Guru menambahkan bahwa kendala yang mungkin dihadapi jika menggunakan LKPD berbasis masalah tipe PISA dalam kegiatan pembelajaran diantaranya kendala pada memahami dan membuat soal berbasis PISA, siswa membutuhkan adaptasi dari LKPD yang diberikan, dan perlunya arahan lebih dari guru untuk mengatasi kebingungan siswa.

Selain dilakukan pengukuran pada guru, dilakukan juga pengukuran pada siswa melalui angket kebutuhan siswa. Adapun hasil angket kebutuhan siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Angket Kebutuhan Siswa (dalam persen)

Komponen Kebutuhan	Respon Siswa SMPN 21 Bandar Lampung	Respon Siswa SMPN 9 Bandar Lampung	Total Respon
Kendala dalam mempelajari statistika	59,83	41,18	50,4
Kontribusi LKPD dalam	77,78	78,99	78,4

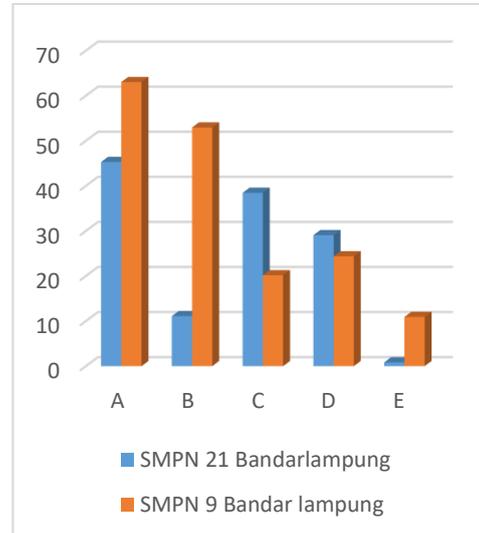
konstruksi pemahaman materi/konsep			
Kegiatan pemecahan masalah dalam LKPD	75,21	69,75	72,5
Keterlibatan dalam pembelajaran berbasis masalah matematis	66,67	66,39	66,5
Keterkaitan pada soal matematika yang menantang seperti soal PISA	27,35	34,45	30,9

Tabel 1, 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) 78,4% siswa menyatakan bahwa LKPD memberikan kontribusi dalam konstruksi materi; (iv) 66,5% siswa menyatakan bahwa mereka terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis masalah; dan (v) 30,9% siswa menyukai soal matematika yang menarik dan menantang seperti soal PISA.

Hasil angket kebutuhan siswa pada sekolah level tinggi memberikan data bahwa siswa lebih tertarik pada kegiatan pemecahan masalah daripada siswa-siswa pada sekolah level sedang. Namun, siswa pada sekolah level sedang lebih tertarik pada soal matematika yang menantang seperti soal PISA dan menyatakan kontribusi yang lebih besar pada penggunaan LKPD dalam konstruksi pemahaman materi.

Selain itu, dilakukan juga pengukuran terhadap sumber belajar

yang digunakan siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil pengukuran ditampilkan pada Gambar 1 berikut.



- A : Buku Cetak
- B : LKPD
- C : Web
- D : Aplikasi pada Gadget
- E : Lingkungan sekitar dan media lainnya

Gambar 1. Diagram Batang Sumber Belajar yang digunakan Siswa

Berdasarkan Gambar 1 diperoleh data bahwa buku cetak masih merupakan sumber belajar utama siswa baik pada sekolah level tinggi maupun sekolah level sedang. Sekolah level sedang lebih banyak menggunakan LKPD dan media lingkungan sekitar daripada sekolah level tinggi. Sekolah level tinggi lebih banyak menggunakan web dan aplikasi gadget sebagai sumber belajar daripada sekolah level sedang. Selain itu, lingkungan sekitar merupakan sumber belajar yang jarang digunakan dalam pembelajaran baik pada sekolah level tinggi maupun sekolah level rendah.

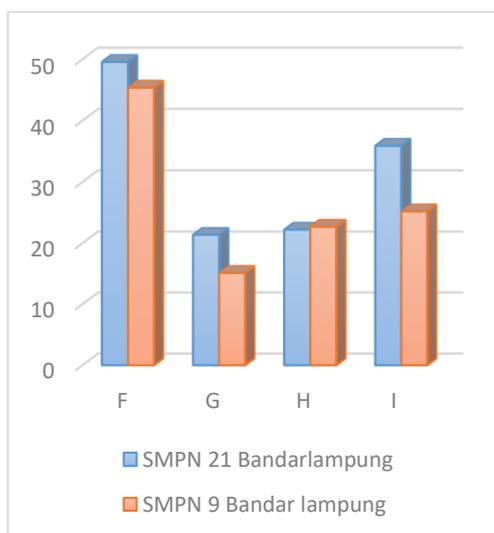
LKPD sebagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika memiliki prinsip dan kriteria tertentu. Hasil

angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa terdapat komponen LKPD yang diminati siswa. Adapun tabulasi komponen LKPD yang diminati siswa tertuang pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Komponen LKPD yang Diminati Siswa (dalam persen)

Komponen LKPD	Total Respon
Disertai gambar-gambar yang menarik	47,5
Dilengkapi dengan data real sesuai dengan dunia nyata	18,2
Perlunya latihan soal seperti tes internasional	22,5
Perlunya bahan evaluasi yang menarik	30,5

Berdasarkan tabel 2, diperoleh data bahwa siswa membutuhkan LKPD yang disertai gambar menarik, memiliki bahan evaluasi yang juga menarik, memuat latihan soal seperti soal tes internasional, serta dilengkapi dengan data real sesuai dengan dunia nyata. Adapun perbandingan minat pada komponen LKPD antara sekolah level tinggi dan sekolah level sedang tergambar pada Gambar 2.



F : gambar-gambar yang menarik
 G : data real sesuai dengan dunia nyata
 H : latihan soal seperti tes internasional
 I : bahan evaluasi yang menarik

Gambar 2. Diagram Batang Komponen LKPD yang Diminati

Berdasarkan Gambar 2, diketahui bahwa baik sekolah level tinggi maupun sekolah level sedang dominan menyatakan bahwa LKPD harus memiliki gambar yang menarik. Sekolah level tinggi lebih menyukai diberikannya data real sesuai kondisi nyata pada LKPD. Sedangkan sekolah level sedang lebih menyukai latihan soal seperti tes internasional dalam LKPD. Hasil lain juga menunjukkan bahwa 47,5% siswa setuju menggunakan LKPD matematika berbasis masalah tipe PISA dengan disertai gambar-gambar yang menarik dan data real sesuai dunia nyata.

Pembahasan

Pengukuran kebutuhan yang dilakukan di SMPN 21 Bandar Lampung yang merupakan sekolah pada level tinggi dan SMPN 9 Bandar Lampung sebagai sekolah pada level sedang memberikan hasil adanya kebutuhan pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA konteks data BPS. Hal ini didasarkan hasil analisis kuisisioner kebutuhan guru bahwa 100% guru menyatakan perlu dilakukan pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA konteks data BPS Provinsi Lampung. Serta 72,5% siswa lebih memahami materi dengan LKPD yang memuat kegiatan pemecahan masalah, 66,5% siswa menyatakan bahwa mereka terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis masalah, 30,9% siswa menyukai soal matematika yang menarik dan menantang seperti soal PISA dan

47,5% siswa setuju menggunakan LKPD matematika berbasis masalah tipe PISA dengan disertai gambar-gambar yang menarik dan data real sesuai dunia nyata.

Hal tersebut juga diperkuat dengan pernyataan guru berdasarkan hasil wawancara dan kuisioner. Alasan yang dinyatakan guru untuk menggunakan LKPD adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dengan pengkhususan materi yang ada, menarik minat belajar siswa, mempersingkat waktu, dan mempermudah kegiatan pembelajaran. Lembar kegiatan peserta didik (*student work sheet*) dapat diartikan sebagai lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Depdiknas, 2004). Oleh karena itu, secara mandiri siswa akan terbiasa menyelesaikan masalah dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Adapun, keuntungan penggunaan LKPD berdasarkan pernyataan guru adalah membuat belajar lebih terarah, lebih efisien, dan membuat siswa lebih paham materi. Sejalan dengan Umbaryati (2019), yaitu keuntungan penggunaan LKPD adalah memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, bagi peserta didik akan belajar mandiri dan belajar memahami serta menjalankan suatu tugas tertulis.

Namun, aktivitas pengembangan LKPD belum menjadi budaya dikalangan guru, sehingga variasi LKPD buatan guru tergolong minim. Hal tersebut didukung oleh fakta bahwa 60% guru kadang-kadang menggunakan LKPD buatan sendiri sedangkan LKPD buatan penerbit sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa, 60% guru sudah

menggunakan LKPD yang berbasis masalah sementara sisanya menyatakan kadang-kadang saja menggunakan LKPD berbasis masalah matematis. Kondisi ini mengisyaratkan, LKPD berbasis masalah bukanlah hal yang asing bagi guru. Demikian juga respon siswa yang didapatkan dari hasil angket kebutuhan siswa bahwa 72,5% siswa lebih memahami materi dengan LKPD yang memuat kegiatan pemecahan masalah dan 78,4% siswa menyatakan bahwa LKPD memberikan kontribusi dalam konstruksi materi. Artinya, LKPD berbasis masalah berpotensi untuk dikembangkan.

Studi internasional yang melibatkan proses pemecahan masalah matematis banyak dijadikan rujukan peneliti nasional. PISA merupakan salah satu survei internasional yang dilakukan secara berkala untuk mengukur tujuh kemampuan matematis yaitu *communication, mathematizing, representation, reasoning and argument, devising strategies for solving problems, using symbolic, formal, and technical language and operation, dan using mathematics tools* (OECD, 2016). Indonesia termasuk salah satu negara yang ikut serta dalam PISA sejak tahun 2000 dan yang terbaru pada tahun 2015 (Sari dan Putri, 2018). Berdasarkan Wahyuni (2014) 10 persen soal ujian nasional mengadopsi soal dengan standar internasional *Programme for International Student Assessment* (PISA). Lebih lanjut, Menteri Pendidikan nasional turut menegaskan bahwa “standar PISA itu tetap masuk kisi-kisi ujian nasional”. Artinya pembiasaan dari proses pembelajaran dan evaluasi ke arah soal PISA sudah menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Selain itu, 30,9%

responden siswa menyatakan bahwa mereka menyukai soal matematika yang menarik dan menantang seperti soal PISA. Untuk itu, pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA perlu dikembangkan.

Pembiasaan instrumen tes maupun media pembelajaran yang berbasis masalah tipe PISA dapat berdampak pada perkembangan kemampuan literasi matematis siswa. Kemampuan literasi matematis perlu dimiliki oleh siswa karena terkait dengan tiga proses matematis yaitu *formulate*, *applied*, dan *interpret* (OECD, 2016). Ketiga proses matematis ini mensyaratkan kebermaknaan dan kegunaan matematika.

Hasil lainnya pada penelitian ini menunjukkan bahwa 100% guru menyatakan sudah memperhatikan literasi matematis dalam kegiatan pembelajarannya. Akan tetapi, literasi matematis yang diimplementasikan dalam pembelajaran belumlah optimal.

Responden guru turut memberikan data bahwa kendala yang mungkin dihadapi jika menggunakan LKPD berbasis masalah tipe PISA adalah memahami dan membuat soal berbasis PISA, siswa membutuhkan adaptasi pada LKPD yang diberikan, perlunya arahan guru untuk mengatasi kebingungan siswa. Untuk itu, diperlukan pengembangan LKPD yang praktis, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Sejalan dengan dikemukakan oleh Widodo (2017) bahwa “dibutuhkan Lembar Kerja Siswa yang ideal sesuai dengan standar yang telah ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah tentang standar nasional pendidikan yaitu memuat kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan kegrafikan dan kelayakan sajian”.

Ciri khas permasalahan matematis dalam studi PISA adalah adanya konteks. Dalam kerangka PISA dinyatakan bahwa terdapat empat konteks untuk soal PISA (OECD, 2016), yaitu “*personal*, *occupational*, *societal*, dan *scientific*”. Konteks yang digunakan dalam permasalahan diharapkan dapat memberikan kebermaknaan dari konsep, prosedur, serta prinsip matematika.

Statistika merupakan salah satu materi pada struktur kurikulum matematika SMP kelas VIII. Materi statistika terkait dengan proses pengumpulan, pengolahan, penyajian serta proses penarikan kesimpulan berdasarkan data yang ada. Materi ini sangat terkait dengan data yang sumbernya dapat diperoleh baik dari sumber primer maupun sumber sekunder.

Data yang diberikan dalam pembelajaran tak jarang merupakan data acak yang bukan merupakan hasil pengukuran yang sesungguhnya dari suatu fenomena yang terjadi di lingkungan tempat siswa berada. Padahal, menyadarkan siswa tentang keadaan lingkungan sekitarnya melalui penggunaan data real dapat menjadikan proses matematika lebih bermakna. Sehingga salah satu tujuan pembelajaran matematika yaitu memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah dapat dicapai.

Badan Pusat Statistik (BPS) merupakan instansi pemerintah yang bertugas mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan data pada beragam variabel kehidupan masyarakat dan negara. BPS secara rutin menerbitkan berita resmi statistik (BRS) yang

memberikan gambaran konkrit tentang kondisi berbagai aspek kehidupan baik pada daerah tertentu maupun secara nasional. Namun, disayangkan kemudahan akses yang diberikan oleh BPS tidak dimanfaatkan oleh responden guru sebagai sumber belajar. Oleh karenanya, perlu adanya pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA konteks data BPS provinsi Lampung sebagai stimulus pengembangan media pembelajaran yang menggunakan data dunia nyata dan dapat berdampak pada kontribusi siswa dalam wujud kesadaran sebagai warga negara.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis masalah tipe PISA konteks data BPS Provinsi Lampung perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. 2004. *Pedoman Penyusunan LKS dan Skenario Pembelajaran Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Nizar, Putri, Zulkardi. 2018. Developing PISA-Like Mathematics Problem Using the 2018 Asian Games Football and Table Tennis Context. *Journal on Mathematics Education (Indo MSJME)*, 9(2), 183-194. Palembang: IndoMS.
- OECD. 2016. *PISA 2015 Assessment and Analytical Framework: Science, Reading, Mathematics and Financial Literacy*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. 2016. *PISA 2015 Result in Focus*. Paris: OECD Publishing.
- Sari, Elisa Mayang. Putri, Ratu Ilma Indra. 2018. *Desain Soal PISA Uncertainty and Data Konteks Data Statistika BPS Provinsi Sumatera Selatan*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Lokakarya PISA. Palembang 15 Desember 2018. Halaman 151-163. ISBN: 978-623-90050-0-9
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umbaryati. 2019. Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika. *Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika*. Vol. 2. Hal. 217-225.
- Wahyuni, Natasia Christy. 2014. *Ujian Nasional SMA/Sederajat Memuat Soal Standar PISA*. Tersedia: <https://www.beritasatu.com/kesra/177668-ujian-nasional-smasederajat-memuat-soal-standar-pisa.html>. Senin, 14 April 2014.
- Widodo, Slamet. 2017. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Penyelesaian Masalah Lingkungan Sekitar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Vol. 26. No. 2.

SISTEM KEKERABATAN MASYARAKAT LAMPUNG PEPADUN

Windo Dicky Irawan^{1,*}, Dewi Sri Kuning¹¹FKIP 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

PENDAHULUAN

Setiap manusia harus dapat berkomunikasi dengan baik agar maksud dan tujuan dalam berkomunikasi tersampaikan dan hal itu tidak terlepas dari konteks tuturan. Konteks tuturan yang dimaksud melibatkan penutur dan mitra tutur, waktu, tempat, serta situasi. Hymes (Sumarsono dan Partana, 2002:320) mengungkapkan bahwa peristiwa tutur berwatak komunikatif dan diatur oleh kaidah untuk mengetahui tutur. Yule (2006:82) menyatakan bahwa peristiwa tutur merupakan suatu keadaan dimana penutur berharap maksud komunikatifnya akan dimengerti pendengar, dan biasanya penutur dan pendengar terbantu oleh keadaan di sekitar lingkungan tutur itu. Oleh sebab itu, seseorang dalam bertutur perlu

memperhatikan konteks dalam bertutur, dan kegiatan bertutur sapa harus menggunakan kata sapaan.

Setiap manusia bertutur, sejatinya tidak hanya satu tindak tutur yang digunakan. Oleh sebab itu, konteks harus diperhatikan oleh seseorang dalam bertutur. Seperti halnya kegiatan bertutur sapa, juga harus menggunakan kata sapaan melihat dari sistem keekerabatannya (Irawan, 2019:1). Kridalaksana (1982:14) menyatakan bahwa kata sapaan adalah morfem, kata, atau frase yang dipergunakan untuk saling merujuk dalam situasi pembicaraan yang berbeda-beda menurut sifat hubungan antara pembicara itu. Selain itu, Chaer (2000:107) menyatakan bahwa kata sapaan adalah kata-kata yang digunakan untuk menyapa, menegur atau menyebut orang kedua, atau

orang yang diajak bicara. Hal itu berupa hubungan kekerabatan atau nonkekerabatan.

Kekerabatan dalam suatu bahasa timbul karena keperluan untuk menyatakan kedudukan diri seseorang secara komunikatif dalam suatu keluarga. Anggota kekerabatan terdiri atas ayah, ibu, anak, menantu, cucu, kakak, adik, paman, bibi, kakek, nenek dan seterusnya. Mahmud (2003:15) menyatakan bahwa kekerabatan merupakan suatu bentuk hubungan sosial yang terjadi karena keturunan (*consanguinity*) dan perkawinan (*affinity*). Syafyaha (2000:7) menyatakan bahwa seseorang dikatakan kerabat apabila ada pertalian darah atau pertalian langsung dan pertalian perkawinan atau tidak langsung.

Kekerabatan berdasarkan garis keturunan sama seperti kekerabatan yang terjalin karena adanya hubungan sedarah. Lain halnya dengan kekerabatan berdasarkan perkawinan yang merupakan kekerabatan yang terjalin setelah terjadinya perkawinan.

Menurut Chony dalam Ali Imron (2005:27) "Sistem kekerabatan dijelaskan bukan hanya saja karena adanya ikatan perkawinan atau karena adanya hubungan keluarga, tetapi karena adanya hubungan darah".

Menurut Keesing dalam Ali Imron (2005:27) "Sistem kekerabatan adalah hubungan berdasarkan pada model hubungan yang dipandang ada antara seorang ayah dengan anak serta antara seorang ibu dengan anak". Dari beberapa definisi kekerabatan, dapat disimpulkan bahwa sistem kekerabatan merupakan bagian yang sangat penting dalam struktur sosial, yang merupakan sebuah jaringan hubungan kompleks berdasarkan hubungan darah atau perkawinan.

Setiap daerah, baik kekerabatan

berdasarkan keturunan maupun kekerabatan berdasarkan perkawinan memiliki sistem kekerabatan yang berbeda. Sistem kekerabatan tersebut digunakan untuk menjaga komunikasi dalam berbahasa di daerah tertentu. Oleh karena itu, kata sistem kekerabatan tersebut perlu dilestarikan agar tidak punah. Tingginya globalisasi dan mobilitas sosial, serta perluasan penyebaran media masa ke pelosok-pelosok daerah seperti tv, radio, dan surat kabar telah mempengaruhi dan semakin tidak tahunya sistem kekerabatan pada suatu daerah. Hal inilah yang mengancam punahnya sistem kekerabatan setiap daerah, seperti halnya juga pada Masyarakat Lampung Pepadun. Sistem kekerabatan tersebut sangat erat kaitannya dengan adat dan budaya pada masyarakat Lampung Pepadun. Masyarakat pepadun sendiri terbagi menjadi empat daerah, yaitu 1) Abung, 2) Tulang Bawang, 3) Way Kanan/Sungkai, dan 4) Pubiyon (Hadikusuma, 2009:5). Masyarakat pepadun memiliki dua dialek yang berbeda. Orang-orang Way Kanan/Sungkai menggunakan dialek **A (*api*)**, dan orang-orang Abung dan Tulang Bawang menggunakan dialek **O (*nyo*)**.

Hubungan kekerabatan masyarakat lampung terbagi menjadi tiga kelompok yaitu:

1. Kelompok kekerabatan yang bertalian darah.
Hubungan kekerabatan ini berlaku diantara penyimbang dengan para anggota kelompok keluarga warei, kelompok keluarga kemaman dan kelompok anak.
- a) Kelompok Warei, terdiri atas saudara-saudara seayah-seibu atau saudara-saudara seayah lain ibu, ditarik menurut garis laki-laki

ke atas dan ke samping termasuk saudara-saudara perempuan yang belum menikah atau yang bersaudara datuk (kakek) menurut garis laki-laki.

- b) Kelompok Apak Kemaman, terdiri atas semua saudara-saudara ayah yang laki-laki atau paman baik yang sekandung atau yang seayah maupun yang sedatuk atau yang bersaudara datuk atau kakek menurut garis laki-laki. Dalam hubungannya dengan Apak Kemaman, penyimbang berhak untuk meminta pendapat atau nasehat dan berkewajiban untuk mengurus dan memelihara Apak Kemaman. Sebaliknya Apak Kemaman berhak diurus dan berkewajiban untuk menasehati.
- c) Kelompok Adek Warei, yaitu terdiri atas semua laki-laki yang bersaudara dengan penyimbang baik yang telah berkeluarga maupun yang belum berkeluarga.
- d) Kelompok Anak, yaitu terdiri atas anak-anak kandung. Kedudukan anak kandung adalah mewarisi dan menggantikan kedudukan orang tua atau ayah kandungnya.

2. Kelompok kekerabatan yang bertalian perkawinan.

Kelompok ini berlaku diantara penyimbang dengan para anggota kelompok, yaitu kelompok kelama, kelompok lebu, kelompok benulung dan termasuk pula kelompok kenubi serta ada pula kelompok pesabaian, kelompok mirul-mengiyang dan merau serta lakau.

- a. Kelompok Lebu, yaitu terdiri dari saudara-saudara laki dari pihak ibunya ayah (nenek) dan keturunannya.
- b. Kelompok Benulung, yaitu terdiri dari anak-anak saudara perempuan dari pihak ayah dan keturunannya.

- c. Kelompok Kenubi, yaitu terdiri dari anak-anak saudara-saudara dari pihak ibu bersaudara dan keturunannya.
 - d. Kelompok Pesabaian (sabai-besan), yaitu kekerabatan dikarenakan adanya perkawinan yang dilakukan oleh anak-anak mereka.
 - e. Kelompok Mirul Mengiyang, Merau dan Lakau, yaitu terdiri dari semua saudara-saudara perempuan yang telah bersuami (mirul) dan para suaminya (mengiyang) kemudian saudara-saudara dari mirul mengiyang tersebut yang merupakan ipar (lakau) para mirul bersaudara suami serta para mengiyang bersaudara istri yang disebut murau.
- ## 3. Kelompok kekerabatan yang bertalian adat mawarei.

Timbulnya hubungan kekerabatan ini karena hal-hal tertentu yang tidak dapat dihindari berkaitan dengan adat seperti karena tidak mendapatkan keturunan/anak laki-laki atau tidak mempunyai warei atau saudara. Bentuk-bentuk pertalian adat mawarei ini antara lain.

- a. Anak Angkat, yaitu anak yang diangkat oleh penyimbang yang dilakukan dengan cara “Ngakuk Ragah” (menggambil anak laki-laki).
- b. Mawarei Adat atau Bersaudara Orang Luar. Syahnya mengambil anak laki-laki atau mengambil anak sebagai anak sendiri dan bersaudara dengan orang luar harus diketahui oleh kerabat maupun masyarakat sebagai warga adat persekutuan, yaitu dengan dilakukan upacara adat disaksikan oleh majelis perwakilan adat atau tidak (Sabarudin SA, 2012 : 74).

Penelitian ini dapat melestarikan budaya daerah (Lampung) yang hampir punah, sebagaimana masyarakat Lampung (khususnya generasi muda) yang sudah hampir tidak lagi mengetahui dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut yang menjadi dasar atau motivasi dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah sistem kekerabatan pada masyarakat Lampung Pepadun di Lampung Utara?”

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui sistem kekerabatan pada masyarakat Lampung Pepadun di Lampung Utara
2. Untuk melestarikan budaya Lampung.

METODE

Metode Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dalam penelitian ini adalah sistem kekerabatan yang digunakan oleh masyarakat Lampung Pepadun di Lampung Utara. Ditinjau dari kekerabatan berdasarkan keturunan, berdasarkan perkawinan dan berdasarkan bertalian adat mawarei. Sumber data dari penelitian ini adalah sistem kekerabatan masyarakat Lampung yang didapat dari tokoh-tokoh adat budaya Lampung Pepadun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Observasi, (2) Perekaman, dan (3) Wawancara. Wawancara dilakukan dengan mendatangi langsung narasumber dengan menggunakan perekaman melalui *handphone*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem Kekerabatan Masyarakat Lampung merupakan kebudayaan Lampung yang sudah menjadi tradisi budaya Lampung. Pemberian kata sapaan tersebut dilakukan demi menjaga adat istiadat dan budaya yang sudah membudaya dari zaman nenek moyang terdahulu. Masyarakat Lampung sangat mengedepankan kehormatan dan penghargaan kepada seseorang. Sehingga dalam penyapaan untuk adik, kakak, paman, bibi, keponakan, sepupu, cucu dan lain-lain sudah diatur sedemikain rupa.

Masyarakat suku Lampung Pepadun menganut prinsip garis keturunan dari pihak ayah (patrilineal), dimana anak laki-laki tertua dari keturunan tertua (penyimbang) memegang kekuasaan adat. Setiap anak laki-laki tertua adalah penyimbang, yaitu anak yang mewarisi kepemimpinan ayah sebagai kepala keluarga atau kepala kerabat seketurunan. Hubungan kekerabatan masyarakat Lampung terbagi menjadi tiga kelompok berdasarkan yang sudah diuraikan pada BAB II Kajian Teori, yaitu kelompok kekerabatan bertalian darah, kelompok kekerabatan bertalian perkawinan, dan kelompok kekerabatan bertalian mawarei. Sistem kekerabatan masyarakat Lampung Pepadun yang diteliti pada penelitian ini terdiri atas 1) Abung, 2) Tulang Bawang, 3) Way Kanan/Sungkai, dan 4) Pubiyau.

1. Kelompok Kekerabatan Bertalian Darah

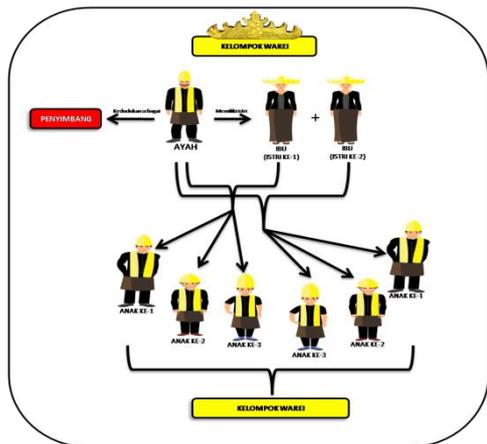
Pada dasarnya semua sistem kekerabatan Lampung Pepadun sama, baik Abung, Tulang Bawang, Way Kanan/Sungkai dan Pubiyau. Semua Lampung Pepadun sistem kekerabatannya berdasarkan garis patrilineal, yaitu ditarik dari garis

keturunan laki-laki yang memiliki kedudukan sebagai penyimbang.

Hubungan kekerabatan Lampung Pepadun, baik Abung, Tulang Bawang, Way Kanan/Sungkai dan Pubiyon berlaku diantara penyimbang dengan para anggota kelompok keluarga warei, kelompok keluarga kemaman dan kelompok anak. Adapun penjelasan kelompok kekerabatan bertalian darah dijelaskan sebagai berikut.

1. Kelompok Warei

Kelompok Warei ini terdiri atas saudara-saudara seayah-seibu atau saudara-saudara seayah lain ibu, ditarik menurut garis laki-laki ke atas dan ke samping termasuk saudara-saudara perempuan yang belum menikah atau yang bersaudara datuk (kakek) menurut garis laki-laki. Artinya kelompok warei ini semua anak keturunan dari istri pertama ataupun dari istri kedua dan seterusnya. Anak keturunan sampai ke bawah seterusnya, ke samping dan seterusnya merupakan kelompok warei. Struktur lengkapnya lihat gambar di bawah ini.



Gambar 1. Kelompok Warei

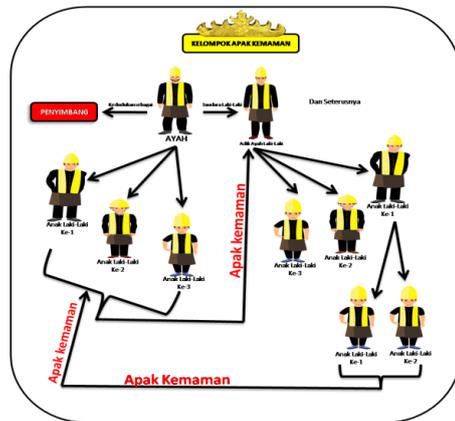
Gambar di atas merupakan gambaran dari sistem kekerabatan masyarakat Lampung Pepadun berdasarkan kelompok warei. Semua

anak keturunan dari ayah baik dari istri pertama maupun istri kedua dan seterusnya merupakan kelompok warei. Hal ini sama juga berdasarkan garis ke atas, ke bawah, dan ke samping.

Panggilan pada setiap kelompok warei tersebut mengikuti urutan dari yang tua, misalnya *Minak, Wan, Kiyay, Adin, Batin*, dst.

2. Kelompok Apak Kemaman

Kelompok ini terdiri atas semua saudara-saudara ayah yang laki-laki atau paman baik yang sekandung atau yang seayah maupun yang sedatuk atau yang bersaudara datuk atau kakek menurut garis laki-laki. Dalam hubungannya dengan Apak Kemaman, penyimbang berhak untuk meminta pendapat atau nasehat dan berkewajiban untuk mengurus dan memelihara Apak Kemaman. Sebaliknya Apak Kemaman berhak diurus dan berkewajiban untuk menasehati.



Gambar 2. Kelompok Apak Kemaman

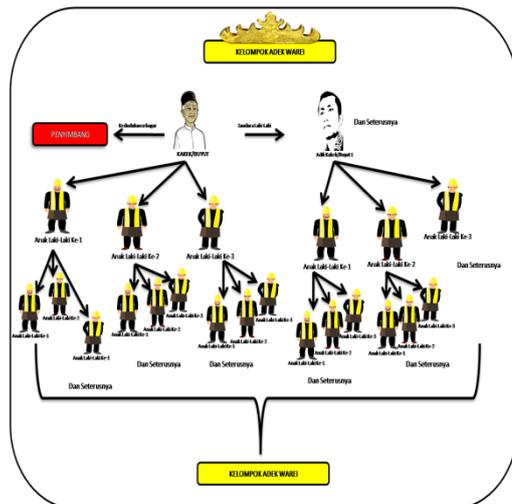
Gambar di atas merupakan gambaran dari sistem kekerabatan masyarakat Lampung Pepadun berdasarkan kelompok apak kemaman. Kedudukan *Apak Kemaman* terletak pada adik beradik ayah pada semua anak keturunan ayah.

Selain itu juga, kedudukan *Apak Kemaman* terletak pada semua anak keturunan ayah pada semua anak keturunan dari anaknya adik beradik ayah. Kedudukan apak kemaman begitu seterusnya mengikuti garis keturunan dari ayah sebagai penyimbang.

Panggilan pada setiap kelompok apak kemaman tersebut mengikuti urutan dari yang tua, misalnya *Wak Menak* (tua), *Wak Eghan*, *Pak Pangkal*, *Paksu* (bungsu), dst.

3. Kelompok Adek Warei

Kelompok ini terdiri atas semua laki-laki yang bersaudara dengan penyimbang baik yang telah berkeluarga maupun yang belum berkeluarga.



Gambar 3. Kelompok Adek Warei

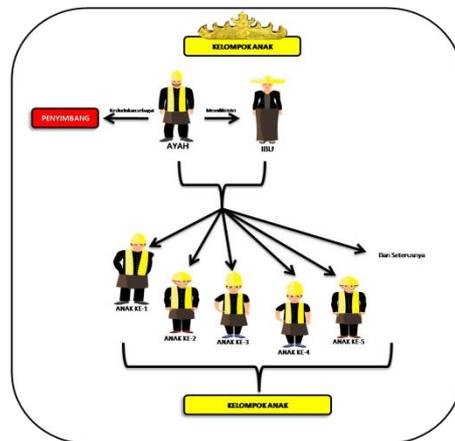
Gambar di atas merupakan gambaran dari sistem kekerabatan masyarakat Lampung Pepadun berdasarkan kelompok *Adek Warei*. Kedudukan *Adek Warei* terletak pada semua keturunan dari kakek dan adik beradik kakek sampai keturunan seterusnya. Semuanya itu merupakan *Adek Warei*.

Panggilan pada setiap kelompok *Adek Warei* tersebut mengikuti urutan

dari yang tua, misalnya *Wak Menak* (tua), *Buya Tuan* (tua), *Pak Pangkal* (nomor dua), *Paksu* (bungsu), dst.

4. Kelompok anak

Kelompok ini terdiri atas anak-anak kandung. Kedudukan anak kandung adalah mewarisi dan menggantikan kedudukan orang tua atau ayah kandungnya. Panggilan atau *juluk* terhadap anak tergantung pada kedudukan orangtua. Jika ayahnya *penyimbang*, maka anak akan mendapatkan kedudukan yang sama, begitu pula sebaliknya.



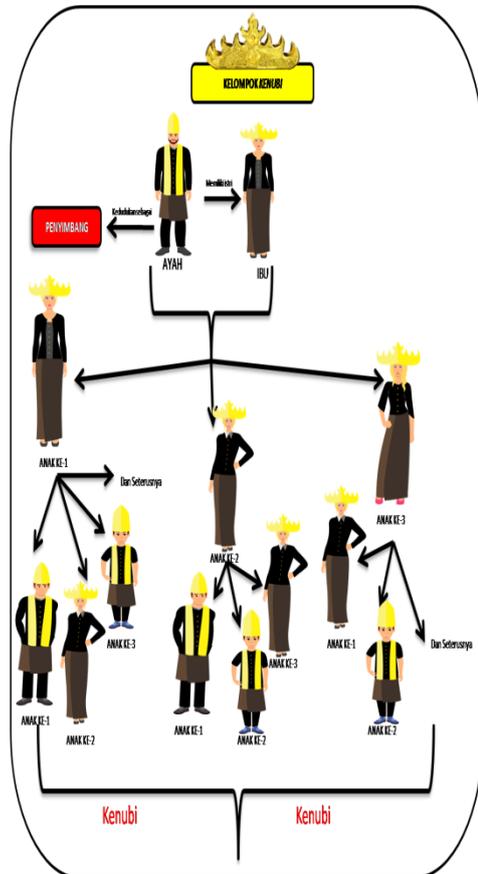
Gambar 4. Kelompok Anak

Gambar di atas merupakan gambaran dari sistem kekerabatan masyarakat Lampung Pepadun berdasarkan kelompok *Anak*. Jika Ayah kedudukannya sebagai *penyimbang*, maka semua anak keturunan laki-laki memiliki kedudukan yang sama yaitu sebagai *penyimbang*.

Panggilan pada setiap kelompok *anak* tersebut mengikuti urutan dari yang tua, misalnya *Minak*, *Wan*, *Kiyay*, *Adin*, *Batin*, dst.

2. Kelompok Kekerabatan Bertalian Perkawinan

Pada dasarnya semua sistem kekerabatan Lampung Pepadun sama,

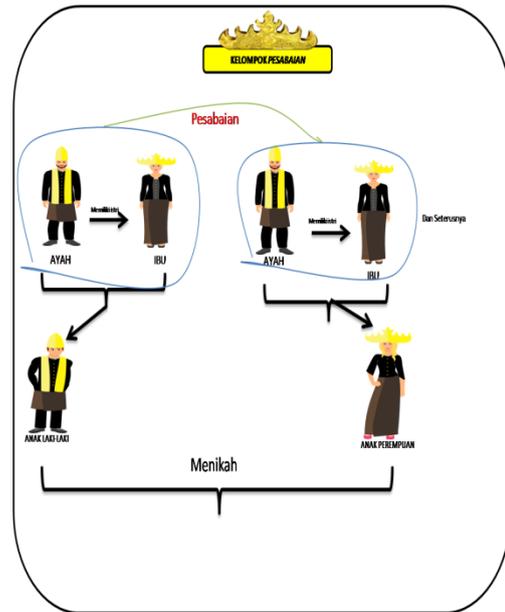


Gambar 7. Kelompk Kenubi

Gambar di atas merupakan gambaran dari sistem kekerabatan masyarakat Lampung Pepadun berdasarkan kelompok *Kenubi*. *Kenubi* merupakan sebutan untuk semua anak-anak baik laki maupun perempuan dari adik beradik perempuan atau dalam nasionalnya disebut dengan persepupuan.

4. Kelompok Pesabaian (sabai-besan)

Kelompok ini dikarenakan adanya perkawinan yang dilakukan oleh anak-anak mereka. Kata sapaan antar keduanya saling menyebut *sabai*.

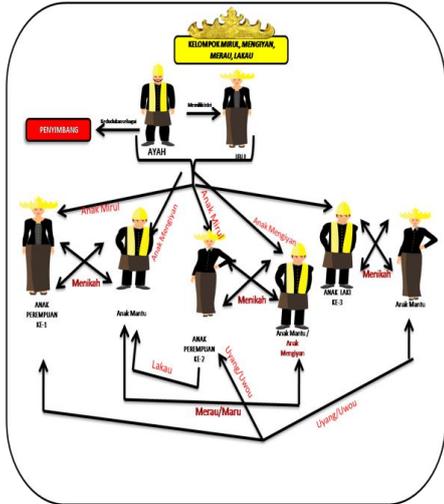


Gambar 8. Kelompok Pesabaian

Gambar di atas merupakan gambaran dari sistem kekerabatan masyarakat Lampung Pepadun berdasarkan kelompok *Pesabaian*. *Pesabaian* merupakan sebutan untuk antara orangtua pihak laki-laki kepada orangtua pihak perempuan yang terjalin ikatan pernikahan, begitupun sebaliknya. Kelompok *Pesabaian* ini juga berlaku untuk adik beradik dari orangtua pihak laki kepada adik beradik dari orangtua pihak perempuan, begitupun sebaliknya. Bahkan berlaku juga pada sepupuan dari orangtua pihak laki maupun perempuan, dan seterusnya. Kata sapaan diantara kedua belah pihak tersebut disebut dengan *Sabai*.

5. Kelompok Mirul Mengiyan, Merau dan Lakau

Kelompok ini terdiri atas semua saudara-saudara perempuan yang telah bersuami (*mirul*) dan para suaminya (*mengiyan*). Kemudian saudara-saudara dari *mirul mengiyan* tersebut yang merupakan ipar (*lakau*) para mirul bersaudara suami serta para mengiyan bersaudara istri yang disebut murau.



Gambar 9. Kelompok *Mirul Mengiyan, Merau/Maru dan Lakau*

Gambar di atas merupakan gambaran dari sistem kekerabatan masyarakat Lampung Pepadun berdasarkan kelompok *Mirul, Mengiyan, Merau/Maru, Lakau*. *Mirul* merupakan sebutan untuk anak gadis dari orangtua yang khusus sudah menikah, yang belum menikah tidak mendapatkan panggilan ini. Sementara lelaki yang menikahi anak gadisnya disebut dengan *Mengiyan* atau anak mantu (bahasa Indonesia).

Kemudian *Merau* atau *Maru* merupakan sebutan dari sesama anak *Mirul* atau anak mantu. Sementara sebutan *Lakau* untuk laki-laki yang menikahi adik atau kakak dari satu keluarga tersebut. *Lakau* ini dalam bahasa Indonesia disebut dengan kakak ipar. Kemudian untuk sebutan *Uyang/Uwou* digunakan pada anak mantu perempuan dengan adik beradik perempuan dari satu keluarga tersebut.

Panggilan *Mirul*, biasanya dipanggil Raja Yang Tahta. Panggilan *Mengiyan*, biasanya dipanggil Raja Bangsawan, Panggilan *Merau/Maru* biasanya mengikuti panggilan dari adik-adik sebelumnya, dan panggilan *Uyang/Uwou* juga biasanya mengikuti panggilan adik beradik.

3. Kelompok kekerabatan bertalian adat mawarei

Pada dasarnya semua sistem kekerabatan masyarakat Lampung Pepadun sama, baik Abung, Tulang Bawang, Way Kanan/Sungkai dan Pubiyan. Semua Lampung Pepadun sistem kekerabatannya berdasarkan garis patrilineal, yaitu ditarik dari garis keturunan laki-laki yang memiliki kedudukan sebagai penyimbang.

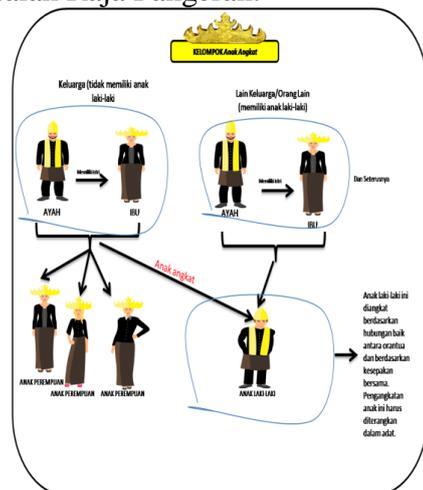
Hubungan kekerabatan Lampung Pepadun, baik Abung, Tulang Bawang, Way Kanan/Sungkai dan Pubiyan berlaku diantara penyimbang dengan para anggota kelompok keluarga warei, kelompok keluarga kemaman dan kelompok anak. Adapun penjelasan kelompok kekerabatan anak dijelaskan sebagai berikut.

1. Anak Angkat

Kelompok ini adalah anak yang diangkat oleh penyimbang yang dilakukan dengan cara “Ngakuk Ragah” (menggambil anak laki-laki).

Kelompok ini juga merupakan anak angkat yang diterangkan dalam adat pepadun dan kedudukannya sama seperti anak kandung.

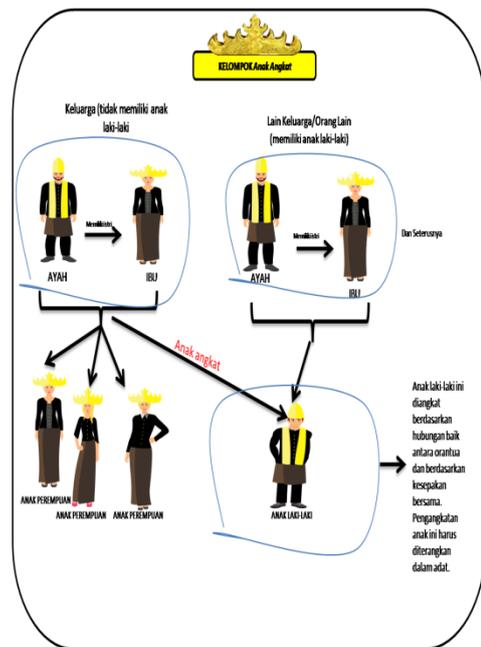
Panggilan anak angkat tersebut adalah Raja Pangeran.



Gambar 10. Kelompok *Anak Angkat*

2. Mewarei Adat atau Bersaudara Orang Luar

Kelompok ini adalah sahnya mengambil anak laki-laki atau mengambil anak sebagai anak sendiri dan bersaudara dengan orang luar harus diketahui oleh kerabat maupun masyarakat sebagai warga adat persekutuan, yaitu dengan dilakukan upacara adat disaksikan oleh majelis perwakilan adat atau tidak. Pengambilan atau pengangkatan orang lain sebagai saudara ini harus diterngakan dalam adat dan disaksikan oleh tokoh adat. Selain itu juga, harus membayar uang adat.



Gambar 11. Kelompok Anak Angkat

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pnelitian bentuk sistem kekerabatan masyarakat Lampung adalah terdiri atas tiga kelompok, 1) berdasarkan elompok kekerabatan yang bertalian darah,

terdiri atas kelompok warei, kelompok apak kemaman, kelompok adek warei, dan kelompok anak, 2) Kelompok kekerabatan yang bertalian perkawinan terdiri atas, kelompok lebu, kelompok benulung, kelompok kenubi, kelompok pesabaian, dan kelompok mirul mengiyan, 3) Kelompok kekerabatan yang bertalian adat mawarei terdiri atas, kelompok anak angkat, dan kelompok mewarei adat atau bersaudara dengan orang luar. Semua kelompok ini mengikuti kedudukan ayah atau kakek sebagai penyimbang.

DAFTAR RUJUKAN

Chaer, Abdul. 2000. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bharata Karya Aksara.

Irawan, Windo Dicky. 2019. Kata Sapaan Kekerabatan Dalam Masyarakat Lampung Sungkai. *Jurnal Edukasi Lingua Sastra*, 7 (1), 1.

Mahmud, dkk. 2003. *Sistem Sapaan Bahasa Simeulue*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Sabarudin SA. 2012. Lampung Pepadun dan Saibatun. *Buletin Way Limau*. Jakarta

Sumarsono dan Partana. 2002. *Sosiolinguistik*. Jogjakarta: Andi Offset.

Syafyahya, dkk. 2000. *Kata Sapaan Bahasa Minangkabau Di Kabupaten Agam*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Yule, George. 2006. *Pragmatik (Terjemahan Indah Fajar Wahyuni)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

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

Yesi Susanti^{1,*}, Darlen Sikumbang¹, Tri Jalmo¹

¹FKIP 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

PENDAHULUAN

Keterampilan proses sains merupakan kemampuan peserta didik untuk menerapkan metode ilmiah dalam memahami, mengembangkan dan menemukan ilmu pengetahuan. Keterampilan proses sains sangat penting bagi peserta didik sebagai bekal menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah. Dimana dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif secara mandiri menemukan fakta-fakta, konsep-konsep dan teori-teori pembelajaran. Keterampilan proses sains juga menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mengembangkan seluruh kompetensi

yang dimiliki agar peserta didik mampu untuk “mencari tahu” dan “berbuat sesuatu” sehingga dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Rustaman, 2005:27).

Keterampilan proses sains sangat penting dimiliki oleh peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan metode ilmiah. Berkaitan dengan hal tersebut, Purwandono (2000:21) menyatakan keterampilan proses sains penting dikembangkan dalam pendidikan karena merupakan suatu kompetensi dasar untuk mengembangkan sikap ilmiah dan keterampilan dalam memecahkan

masalah, sehingga dapat membentuk pribadi peserta didik yang aktif, kreatif, kritis, inovatif, dan kompetitif dalam persaingan global di masyarakat. Selain itu, beberapa alasan yang melandasi perlunya keterampilan proses sains dalam kegiatan belajar mengajar dikemukakan oleh Semiawan (1992:15) bahwa peserta didik lebih mudah memahami konsep yang rumit dan abstrak jika disertai dengan contoh konkret atau melalui benda yang nyata, sehingga peserta didik belajar secara aktif dan kreatif dalam mengembangkan keterampilannya untuk memproseskan perolehan konsep.

Keterampilan proses sains penting dikembangkan dalam pembelajaran karena menumbuhkan pengalaman belajar dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran khususnya dalam menunjang prestasi hasil belajar kognitif peserta didik yang di dukung oleh pengembangan keterampilan proses sains. Dengan mengembangkan keterampilan proses sains dalam pembelajaran peserta didik dapat terlatih untuk selalu bertanya, berpikir kritis, melatih keterampilan fisik dan mental, dan sebagai wahana untuk menyatukan pemahaman konsep yang dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal untuk menghadapi berbagai tantangan di era globalisasi (Wariantio, 2011:29)

Meskipun demikian, kenyataan yang berbeda terjadi di dunia pendidikan di Indonesia, keterampilan proses sains peserta didik belum dikembangkan di sekolah secara optimal. Nandang (2009:1) mengungkapkan bahwa proses penyelenggaraan pendidikan di sekolah belum mengoptimalkan berbagai keterampilan yang dimiliki peserta didik salah satunya adalah

keterampilan proses sains, hal ini salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat umum dan teoritik serta kurang menuntut peserta didik untuk menggunakan alat-alat pikirnya (*tool-less thought*), sementara di masyarakat peserta didik dituntut untuk mampu menggunakan keterampilan secara optimal.

Terdapat hubungan yang erat antara keterampilan proses sains dengan hasil belajar peserta didik. Anwar, (2009 :106-112) menyatakan peserta didik yang keterampilan proses sainsnya bagus maka akan menunjang prestasi akademiknya dan berakibat pada meningkatnya hasil belajar peserta didik sebaliknya jika keterampilan proses sainsnya rendah maka hasil belajarnya juga rendah. Maka dari itu sangat penting dalam mengembangkan keterampilan proses sains peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik mata pelajaran Biologi kelas X di SMA Negeri 1 Jati Agung pada 17 November 2018 menunjukkan bahwa keterampilan proses sains peserta didik di sekolah tersebut tergolong rendah. Rendahnya keterampilan proses sains diketahui berdasarkan nilai rata-rata dari setiap aspek keterampilan proses sains peserta didik kelas X Tahun Pelajaran 2017/2018. Rata-rata nilai keterampilan proses sains peserta didik dalam melakukan pengamatan sebesar 60, memprediksi kejadian yang akan terjadi 40, merumuskan hipotesis dengan benar 50, menggunakan alat dan bahan dengan benar 45, menerapkan konsep yang dipelajari 40, serta menyimpulkan hasil dengan benar 45. Hasil tersebut menunjukkan keterampilan proses

sains peserta didik di SMA Negeri 1 Jati Agung masih tergolong rendah.

Rendahnya keterampilan proses sains, berdampak juga pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi. Hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata nilai Ujian Tengah Semester peserta didik kelas X Tahun Pelajaran 2017/2018 untuk mata pelajaran biologi sebesar 65,75. Pencapaian nilai Ujian Tengah Semester peserta didik masih banyak yang dibawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 76. Jumlah persentase peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM sebesar 40% dan 60% peserta didik mendapat nilai dibawah KKM.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi diakibatkan kurangnya proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif memecahkan masalah. Selama kegiatan belajar pendidik masih menjadi satu-satunya sumber informasi yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif, hanya memperhatikan penjelasan dari pendidik, peserta didik lebih banyak diam dan banyak mencatat, jarang mengajukan pertanyaan, minim dalam berpendapat, serta jarang dilakukan kegiatan eksperimen dalam pembelajaran. Selain itu, metode yang sering digunakan pendidik kebanyakan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Metode-metode tersebut diduga kurang mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan proses sainsnya.

Rendahnya keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik maka diperlukan sebuah solusi suatu model atau metode pembelajaran yang

mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan proses sains dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan keterampilan proses sains dan meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah pembelajaran dengan menggunakan model *guided inquiry*. Keberhasilan penerapan model *guided inquiry* untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik telah dibuktikan oleh Ardiyana, Sri dan Nanik (2018: 2) melalui penelitiannya bahwa penggunaan model *guided inquiry* efektif dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik sebesar 29,16%. Hasil serupa dengan penelitian Carlson (2008: 12-13) yang menyatakan bahwa penerapan model *guided inquiry* di Texas juga menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik di sekolah pada mata pelajaran biologi yang meningkat sebesar 35%. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dilakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada April-Mei semester genap tahun pelajaran 2018/2019 di SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan yang berjumlah 150 peserta didik dan terbagi kedalam 5 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang terdiri dari kelas X MIA 1 sebagai

kelompok eksperimen dan kelas X MIA 3 sebagai kelompok kontrol yang masing-masing kelas berjumlah 30 peserta didik. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *cluster random sampling* (Sugiyono, 2012:68).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental semu dengan desain pretes-postes kelompok tak ekuivalen. Penerapan model pembelajaran *guided inquiry* pada kelompok eksperimen dan metode diskusi pada kelompok kontrol. Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada materi Jamur. Pembelajaran dikelas diawali dengan pemberian pretes pada awal pertemuan dan postes pada akhir pertemuan kedua.

Data keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif peserta didik yang diperoleh dari pretes dan postes. Keterampilan proses sains yang diukur dalam penelitian ini meliputi 7 aspek keterampilan proses sains yaitu mengamati, mengelompokkan, menafsirkan, meramalkan, membuat hipotesis, menerapkan konsep dan mengkomunikasikan (Warianto, 2011:19). Keterampilan proses sains dinilai dari soal uraian sebanyak 14 soal dan hasil belajar kognitif dinilai dari soal pilihan ganda sebanyak 20 soal kemudian di uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas instrumen penelitian diperoleh kriteria “sangat tinggi” dengan tingkat reliabilitas instrumen “kuat”.

Data keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik ditinjau berdasarkan perbandingan *N-gain* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan kemudian dianalisis secara statistik dengan uji *Independent Sample t-Test*. Adapun rumus *N-gain* menurut Hake (2005: 1) yaitu rerata postes dikurang rerata

pretes dibagi dengan jumlah skor maksimum dikurang rerata pretes. Skor *N-gain* yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria pada tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi

<i>N- Gain</i>	Interpretasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Loranz, 2008: 2).

Data hasil belajar kognitif dihitung dengan menjumlahkan skor yang diperoleh oleh peserta didik. Jawaban benar pada soal dalam bentuk pilihan ganda maka mendapat skor 1 dan jawaban salah atau tidak menjawab mendapat skor 0. Kemudian menghitung nilai hasil belajar kognitif peserta didik menurut Purwanto (2013: 112).

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang diharapkan (dicari); R = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar; N = Jumlah skor maksimum dari tes tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata *N-gain* keterampilan proses sains peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kriteria “sedang” (Tabel 2). Berdasarkan nilai *N-gain* pada masing-masing aspek keterampilan proses sains kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang artinya pembelajaran menggunakan model *guided inquiry* meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran dengan menggunakan model *guided inquiry* pada saat

kegiatan pembelajarannya tidak teoritis dan tidak hanya sebatas mengingat dan menghafal materi yang telah dipelajari melainkan peserta didik dilibatkan secara langsung dalam mencari pengetahuannya sendiri untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik melalui suatu kegiatan pengamatan yang dilakukan secara berkelompok (Hendra, 2007:46-51).

Tingginya nilai *N-gain* keterampilan proses sains peserta didik pada setiap aspek keterampilan proses sains (Tabel 2) pada kelompok eksperimen didukung oleh teori belajar *Guided Inquiry Learning* oleh Gestalt (Sanjaya, 2007:196) menyatakan bahwamodel *guided inquiry* cocok bila diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik karena model *inquiry* memfokuskan pada dua sisi

kontrol nilai *N-gain* tertinggi terdapat pada aspek menafsirkan dan

yang sama pentingnya, yaitu sisi proses belajar dan sisi hasil belajar.

Proses belajar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan melatih keterampilan proses sains peserta didik, sedangkan sisi hasil belajar diarahkan untuk mengkonstruksi pengetahuan dan penguasaan materi oleh peserta didik. Selain itu menurut Piaget (Mulyasa, 2007:108) yang dinilai dari pembelajaran *guided inquiry* adalah proses penggunaan berbagai keterampilan proses sains peserta didik melalui kegiatan pengamatan dalam memperoleh informasi untuk memecahkan masalah.

Jika dilihat dari ketujuh aspek keterampilan proses sains peserta didik (Tabel 2) pada kelompok eksperimen nilai *N-gain* tertinggi terdapat pada aspek mengelompokkan dan nilai *N-gain* terendah terdapat pada aspek meramalkan. Sedangkan pada kelompok

nilai *N-gain* terendah terdapat pada aspek berhipotesis.

Tabel 2. *N-gain* Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Per Aspek

Aspek Keterampilan Proses Sains	<i>N-gain</i>			
	Eksperimen $\bar{X} \pm Sd$	Kategori <i>N-gain</i>	Kontrol $\bar{X} \pm Sd$	Kategori <i>N-gain</i>
Mengamati	0,70±0,13	Tinggi	0,43±0,21	Sedang
Mengelompokkan	0,71±0,09	Tinggi	0,51±0,20	Sedang
Menafsirkan	0,62±0,14	Sedang	0,53±0,28	Sedang
Meramalkan	0,54±0,22	Sedang	0,45±0,27	Sedang
Berhipotesis	0,60±0,15	Sedang	0,41±0,23	Sedang
Menerapkan konsep	0,60±0,13	Sedang	0,50±0,21	Sedang
Mengkomunikasikan	0,59±0,21	Sedang	0,49±0,31	Sedang
$\bar{X}N-gain$ KPS	0,62±0,15	Sedang	0,47±0,24	Sedang

Keterangan: KPS = Keterampilan Proses Sains; \bar{X} = Rata-rata

Tingginya nilai *N-gain* pada aspek mengelompokkan (Tabel 2) pada kelompok eksperimen dikarenakan pada kelompok eksperimen dengan model *guided inquiry* pada saat proses pembelajaran

berlangsung, peserta didik disajikan objek pengamatan Jamur untuk diamati secara langsung, hal ini mempermudah peserta didik dalam menemukan karakteristik fisik dari masing-masing objek yang diamati,

kemudian peserta didik juga lebih mudah dalam menemukan persamaan dan perbedaan/kriteria yang dimiliki setiap objek yang berguna sebagai dasar pengelompokan.

Berbeda dengan kelompok kontrol yang hanya dapat melakukan pengamatan Jamur melalui gambar-gambar yang disediakan diLKPD. Sehingga hal tersebut menyebabkan adanya keterbatasan untuk menemukan lebih banyak tentang karakteristik objek yang diamati, sulit dalam menemukan persamaan dan perbedaan yang dimiliki oleh setiap objek yang diamati jika hanya melihat melalui gambar-gambar diLKPD karena informasi yang ditemukan sebatas apa yang tampak pada gambar. Sehingga peserta didik mempunyai kesulitan dalam proses mengelompokkannya karena informasi yang didapat juga terbatas terkait objek-objek yang akan dikelompokkan. Perbedaan inilah yang menyebabkan keterampilan proses sains dalam hal mengelompokkan kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol.

Tingginya nilai *N-gain* pada aspek mengelompokkan tidak terlepas dari aspek mengamati yang juga mempunyai nilai *N-gain* dalam kategori tinggi, kedua aspek tersebut berhubungan erat hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Hofstein dan Lunnetta (2004: 28-58) kegiatan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diamati dapat memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar.

Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam pengamatan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat menerapkan ide-ide baru terhadap rancangan percobaan, pengamatan secara

langsung memudahkan dalam proses memperoleh lebih banyak informasi sehingga memudahkan peserta didik dalam pengelompokan objek berdasarkan persamaan ciri yang teramati. Pada saat proses pengamatan berlangsung peserta didik dapat melibatkan lebih dari satu pancaindera yang membuat dapat membantu peserta didik dalam melakukan eksplorasi secara menyeluruh terhadap objek yang diamati, data yang diperoleh lebih terperinci, hal ini sangat membantu dalam proses pengelompokan objek berdasarkan persamaan ciri-cirinya.

Berbeda dengan kelompok kontrol, saat pembelajaran berlangsung peserta didik hanya disajikan objek pengamatan melalui gambar-gambar pada LKPD, sehingga dalam proses pengamatan terdapat keterbatasan penggunaan indera untuk melakukan eksplorasi secara menyeluruh setiap objek yang diamati sehingga informasi yang didapatkan sebatas apa yang terlihat pada gambar yang ada diLKPD. Hal ini sejalan dengan penelitian Alanindra, Sri dan Selamet (2021:38) yang menyatakan pembelajaran *guided inquiry* merupakan model aplikasi dari pembelajaran konstruktivisme yang didasarkan pada observasi dan studi ilmiah, dimana dalam pembelajarannya memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik sebagai sarana untuk melatih keterampilan mengamati dan membentuk pengetahuan melalui kegiatan penyelidikan melibatkan proses mental peserta didik dengan kegiatan-kegiatan yaitu merumuskan membuat hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data dan membuat kesimpulan.

Nilai *N-gain* terendah terdapat pada aspek meramalkan (Tabel 2)

pada kelompok eksperimen dikarenakan pada saat proses pembelajaran peserta didik belum terbiasa menghubungkan data-data hasil pengamatan dengan menggunakan pola-pola/kecenderungan terhadap data-data yang ditemukan untuk membuat suatu ramalan/prediksi. Pada saat penelitian peserta didik juga belum mampu mengemukakan apa yang mungkin terjadi pada keadaan yang tidak teramati karena kurangnya

pengetahuan yang dimiliki terkait materi yang dipelajari karena cakupan bahasan materi yang luas membuat rendahnya nilai peserta didik pada aspek meramalkan/memprediksi.

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* terhadap data pretes, postes dan *N-gain* keterampilan proses sains peserta didik (Tabel 3) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan penggunaan model *guided inquiry* pada kelompok eksperimen dengan nilai $\text{sig} < 0,05$.

Tabel 3. Hasil Uji Statistik Keterampilan Proses Sains dan *N-Gain* Peserta Didik

Nilai	X	$\bar{X} \pm Sd$	Uji Normalitas		Uji Homogenitas		Uji t	
			Nilai	K	Nilai	K	Nilai	K
Pretes	X ₁	29,23± 13,09	Sig.0,93> 0,05	DN	Sig.0,54> 0,05	DH	Sig. (2-tailed) 0,01< 0,05	
	X ₂	27,33± 15,77						
Postes	X ₁	74,85± 7,95	Sig.0,17> 0,05	DN	Sig.0,82> 0,05	DH	Sig. (2-tailed) 0,00 < 0,05	BS
	X ₂	65,09± 12,44						
<i>N-gain</i>	X ₁	0,62± 0,15 (Sedang)	Sig.0,50> 0,05	DN	Sig.0,82>0,05	DH	Sig. (2-tailed) 0,00 < 0,05	
	X ₂	0,47± 0,24 (Sedang)						

Keterangan: \bar{X} = Rata-rata; Sd = Standar deviasi; X= Kelompok; X₁= Kelompok Eksperimen (Model *guided inquiry*); X₂ = Kelompok Kontrol (Metode diskusi); K= Kriteria; DN= Distribusi Normal; DH: Distribusi Homogen; BS= Beda Signifikan

Tabel 4. Hasil uji statistik hasil belajar kognitif dan *N-gain* peserta didik

Nilai	X	$\bar{X} \pm Sd$	Uji Normalitas		Uji Homogenitas		Uji t	
			Nilai	K	Nilai	K	Nilai	K
Pretes	X ₁	16,50± 7,67	Sig.0,30> 0,05	DN	Sig.0,80> 0,05	DH	Sig. (2-tailed) 0,00< 0,05	
	X ₂	17,83± 7,50						
Postes	X ₁	71,00± 12,69	Sig.0,17> 0,05	DN	Sig.0,78> 0,05	DH	Sig. (2-tailed) 0,00 < 0,05	BS
	X ₂	52,50± 11,79						
<i>N-gain</i>	X ₁	0,65± 0,14 (Sedang)	Sig.0,58> 0,05	DN	Sig.0,44> 0,05	DH	Sig. (2-tailed) 0,00 < 0,05	

	0,40±	
X ₂	0,18	Sig.0,59> 0,05
	(Sedang)	

Keterangan: \bar{X} = Rata-rata; Sd = Standar deviasi; X= Kelompok; X₁= Kelompok: Eksperimen(Model *guided inquiry*); X₂ = Kelompok Kontrol (Metode diskusi); K= Kriteria;DN= Distribusi Normal; DH: Distribusi Homogen; BS= Beda Signifikan

Peningkatan nilai keterampilan proses sains pada kelompok eksperimen berbanding lurus dengan meningkatnya hasil belajar kognitif peserta didik (Tabel 4). Berdasarkan nilai *N-gain* kelompok eksperimen lebih tinggi (0,65) daripada kelompok kontrol (0,40). Hasil uji statistik data pretes postes dan *N-gain* hasil belajar kognitif peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang signifikan hasil belajar kognitif peserta didik dengan nilai sig<0,05. Hasil ini didukung oleh penelitian Yasmin dan Afriana (2015:69-75) keterampilan proses sains dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik dengan keterampilan proses sains tinggi akan memiliki prestasi hasil belajar yang lebih baik dari pada peserta didik dengan keterampilan proses sains yang rendah.

Keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif peserta didik pada kelompok eksperimen (Tabel 3 dan 4) menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada kelompok kontrol hal ini disebabkan karena model *guided inquiry* menuntut peran aktif peserta didik dalam berinteraksi dan bekerjasama dengan kelompoknya selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan adanya kegiatan pengamatan, pembelajaran menjadi tidak membosankan, peserta didik terlihat sangat antusias karena merupakan hal yang baru pertama kali dilakukan kegiatan pengamatan pada materi Jamur dan dalam hal ini

pendidik menempatkan dan melatih peserta didik sebagai seorang ilmuwan, pendidik memberikan peluang kepada peserta didik untuk mencari tau dan menemukan sendiri jawaban atas rumusan masalah yang telah diberikan.

Peserta didik diberikan kesempatan untuk secara mandiri menggali rasa ingin tahunya sendiri dan mengembangkan keterampilan proses sainsnya melalui serangkaian sintaks-sintak *guided inquiry* yaitu orientasi masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan menarik kesimpulan (Trianto, 2007: 18-19) yang mengarahkan pengembangan keterampilan proses sains secara utuh melalui kegiatan pengamatan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Natalina, Mahadi dan Susan (2013: 5) keterampilan proses sains meningkat dengan menerapkan model *guided inquiry* dan hasil penelitian dari Dewi, Nyoman dan Wayan (2013: 9) model *guided inquiry* dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik.

Berbeda dengan kelompok kontrol, meskipun masing-masing kelompok diberikan LKPD untuk menyelesaikan suatu permasalahan dan pembagian kelompok secara heterogen, namun pada saat penelitian masih terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh, melainkan bermain bersama

temannya ataupun membahas hal-hal lain yang tidak berkenaan dengan proses pembelajaran. Pada kelompok kontrol, peserta didik melakukan pengamatan untuk memecahkan masalah melalui gambar dari literatur. Hal ini menimbulkan rasa bosan dan kurang tertariknya peserta didik dengan pembelajaran sehingga terdapat satu atau dua orang peserta didik dalam satu kelompok yang masih tergolong pasif dalam pengerjaan LKPD saat pembelajaran berlangsung.

Berbeda dengan kelas eksperimen yang melakukan kegiatan pengamatan dalam memecahkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Dale (dalam Nurasyah, 2012) kerucut pengalaman *Dale's Cone Experience* mengatakan hasil belajar peserta didik diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), apabila pengalaman hanya sekedar melihat gambar, maka yang di ingat hanya 30 % karena tingkat keterlibatan hanya sampai pada visual, sedangkan apabila pengalaman telah sampai pada mengerjakan hal yang nyata yang di ingat mencapai 90% karena tingkat keterlibatannya telah sampai pada tahap berbuat sesuatu.

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale juga peserta didik pada saat pembelajaran jika hanya melihat gambar yang ada dalam LKPD saat proses memperoleh informasi dan pengetahuan maka pencapaian keterampilan proses sains belum maksimal. Keterampilan proses akan terbentuk hanya melalui proses secara berulang-ulang, peserta didik akan terampil untuk merumuskan masalah, mengajukan pertanyaan, melakukan percobaan, melakukan pengukuran, mengolah dan menganalisis data, serta

menarik kesimpulan apabila ada peluang untuk melakukannya sendiri proses tersebut secara berulang-ulang. Wayan (2017: 10) menyatakan penggunaan model *guided inquiry* memiliki keunggulan yaitu menekankan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang. Dengan demikian pembelajaran dengan model *guided inquiry* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *guided inquiry* dapat efektif meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik dan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alanindra Saputra, Sri Widoretno, Slamet Santosa. 2012. Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan *Guided Inquiry*. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1 (1): 38.
- Anwar, Herson. 2009. Penilaian Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Pelangi Ilmu*, 2 (5): 106 - 112.
- Ardiyana, Sri & Nanik. 2018. Contribution of Assited *Guided Inquiry* Model of E-Module to Student's Science Process Skill. *Journal of Innovative Science Education (JISE)*, 7 (1): 62-68.
- Carlson, Truan. 2008. The Effect of *Inquiry* Model on Science Process Skill and Learning Outcome Student's. *International Journal of Education Studies*, 4 (12): 11-12.
- Dewi, Lestari, Nyoman, Dantes & I Wayan, Sadila. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry*

- terbimbing terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (1): 9.
- Hake. 2005. *Analyzing Change/Gain Scores* (Online). Diakses di <http://www.eurasianjournals.com>. Dilihat tanggal 7 November 2018 pukul 10.50 WIB.
- Hendra. 2017. The Effect of *Guided Inquiry* Training Learning Model on Science Process Skill and Student's Learning Outcome. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 7 (6): 46-51.
- Hofstein dan Lunetta. 2004. The Laboratory in Science Education: Foundation for The Twenty-First Century. *Science Education*, 8 (8): 28-58.
- Loranz. 2008. *Gain Score*. (Online). <http://www.tncc.edu/vp/acstu/assessment/downloads/documents/reports/chives/discipline/0708/SLOAPHYSDisciplineRep0708.pdf>. Dilihat tanggal 07 Oktober 2018 pukul 17.30 WIB.
- Mulyasa. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nandang. 2009. *Pendidikan Sains di Sekolah dan Kebutuhan Masyarakat*. Bandung: Refika Aditama.
- Natalina, Imam Mahadi & Anisa Carolina Susan. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Guided Inquiry untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA5 SMA Negeri 5 Pekanbaru*. Skripsi. Riau: Universitas Riau.
- Nurasyah. 2012. *Kerucut Pengalaman Dale*. (Online), (<http://nurasyahmediapembelajaran.com/2012/05/kerucut-pengalaman-dale.html>). Dilihat tanggal 25 Mei 2019. pukul 19.30 WIB.
- Purwandono. 2000. *Penerapan Pertanyaan Produktif dalam Mengembangkan Keterampilan Proses Sains Siswa dalam Pembelajaran Biologi*. Bandung: UPI.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rustaman. Nuryani. 2005. *Perkembangan Penelitian Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Sains*. Bandung: Makalah Pada Seminar FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wayan, Meikapasa. 2017. Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas XI Melalui Penerapan Asesmen Kinerja Dalam Kegiatan Praktikum Pembelajaran Biologi Pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 6 Bandung. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 11 (1): 10.
- Yasmin dan Afriana. 2015. Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pijar Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1 (2): 69-75.

HUBUNGAN PERSEPSI PESERTA DIDIK ATAS KEMAMPUAN KOMUNIKASI PENDIDIK DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR

Yessy Zulfa Yanti^{1*}, Alben Ambarita², Muncarno³

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

²FIP Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Caturtunggal Yogyakarta

³FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung.

*Corresponding author, Telp. +6282280567804 e-mail: yesizulfayanti@gmail.com,

Abstrack: *Correlation Between Students Perception on Teacher Capability Communication and Learning Motivation* This research aim to know about the positive and significant of correlation between student perception on teacher capability communication with mathematical learning result, learning motivation with mathematical learning result, student perception according to teacher capability communication and learning motivation with mathematical learning result. The method of this research was ex-postfacto correlation with the population of the students was 306, technical of the sample in this research was probability sampling obtained 76 students. The result showing correlation that positive and significant between student perception and teacher capability communication and learning motivation with mathematical learning result of students 4th grade in private school of pringsewu as big as 0,657 positive signify with “High Criteria”.

Keyword: *mathematical learning result, learning motivation, students perception.*

Abstrak: **Hubungan Persepsi Peserta Didik Atas Kemampuan Komunikasi Pendidik dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar.** 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.*

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam mempersiapkan sekaligus membentuk karakter bangsa. Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 Bab (II) pasal (3) tentang Sistem Pendidikan Nasional

menyatakan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman

dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah sebagai instansi pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan masa depan, dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya, salah satunya kemampuan berkomunikasi pendidik. Kemampuan berkomunikasi pendidik dengan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, situasi kondusif, dan faktor-faktor lainnya. Menurut Handayat (dalam Malik, 2014: 170) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya, sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut pendapat Mawardi (2018: 3) Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Komponen tersebut anatara lain meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas memiliki tujuan agar peserta didik berhasil dalam proses pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain (dalam Purnama, 2018: 64) mengatakan proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik senang dan bergairah belajar. Keberhasilan belajar yang dicapai peserta didik selaras dengan tingkat usaha belajar yang dilakukan. Keberhasilan belajar dapat diukur melalui hasil belajar. Nawawi (dalam Susanto, 2013: 39) menyatakan hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam

mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar peserta didik yang baik akan memberikan dorongan dan semangat peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar terhadap pembelajaran. Berdasarkan pendapat Santrock (dalam Mardianto, 2012: 186) bahwa motivasi adalah proses yang memberi semangat arah, dan kegigihan perilaku, artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Motivasi akan mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Setyaningrum (2017: 8) mengungkapkan bahwa motivasi berkaitan erat dengan usaha untuk mencapai prestasi, dan tujuan dari motivasi adalah sukses dalam setiap kompetisi. Uno (dalam Rahmawati, 2016: 2748) yang menjelaskan seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Banyak faktor yang dapat membangkitkan motivasi belajar kepada peserta didik salah satunya adalah faktor kemampuan komunikasi pendidik. Adapun mengenai motivasi berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Ryan & Deci (dalam Sucia, 2016: 113) mengatakan bahwa motivasi merupakan suatu keinginan untuk mendapatkan suatu tantangan baru untuk menjelajah dan belajar. Menurut Saputra (2013: 294) kemampuan berkomunikasi pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kegiatan belajar mengajar merupakan kemampuan pendidik dalam menciptakan iklim komunikatif antara pendidik dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun menurut Soeharto

(1995: 22) menjelaskan bahwa kemampuan komunikasi pendidik yaitu kemampuan pendidik dalam menciptakan komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada. Menurut pernyataan Simon (2016: 3220) Komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran yaitu komunikasi yang dilaksanakan tatap muka antar pendidik dan peserta didik, sehingga memungkinkan terjadinya dialog. Peristiwa yang terjadi di sekolah justru sebaliknya masih banyak peserta didik yang belum paham dan merasa takut akan pembelajaran matematika, Hal ini dikarenakan materi pembelajaran matematika berupa angka membuat peserta didik menjadi kesulitan pada saat adanya proses pembelajaran berlangsung disekolah, saat di dalam kelas pendidik belum bisa membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Beberapa faktor di atas membuat persepsi peserta didik menjadi tidak baik yang berpengaruh pada rendahnya motivasi peserta didik untuk bisa melibatkan diri secara langsung pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dokumentasi mengenai hasil belajar pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu dapat diketahui hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran selama semester ganjil pada tahun pelajaran 2018/2019 adalah sebagaimana pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Ulangan Matematika Mid Semester Ganjil Kelas IV SD Swasta Kecamatan Pringsewu Tahun Pelajaran 2018/2019

No.	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai	Angka	Persentase	
						Tuntas	Tidak tuntas
1.	SD IT Cahya Madani	80	70	70 \geq	31	38,75%	61,25%
2.	SD Muhammadiyah	150	75	70 \leq	49	26,66%	73,33%
				75 $<$	110		
3.	MI Al-Fajar	76	70	70 \geq	20	26,31%	73,68%
				70 $<$	56		
Jumlah		306				29,74%	70,26%

Sumber: Dokumentasi Pendidik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

Bersumber pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 306 peserta didik. Peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 91 peserta didik sebesar 29,74% persentase peserta didik yang tuntas, sedangkan 215 atau sebesar 70,26% peserta didik yang belum tuntas pada pembelajaran matematika. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Hubungan Persepsi Peserta didik atas Kemampuan Komunikasi Pendidik dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu”.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *ex-postfacto* korelasi. Berdasarkan Sugiyono (2017: 7) menjelaskan penelitian *ex-postfacto* adalah penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian meruntut kebelakang untuk menge-

tahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Arikunto (2013: 4) menjelaskan penelitian korelasi atau penelitian korelasional adalah penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik (X_1) dan motivasi belajar (X_2) dengan variabel hasil belajar matematika (Y).

Setting Penelitian

Tempat penelitian berlokasi di SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu yaitu SD Muhammadiyah, SD IT Cahya Madani, dan MI Al-Fajar yang berada di Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

Penelitian ini dilaksanakan pada pertengahan semester genap tahun Pelajaran 2018/2019 dimulai dari bulan Januari sampai dengan Agustus 2019. Kegiatan penelitian diawali dari tahap perencanaan sampai penyebaran skripsi.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini seluruh peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 306 peserta didik.

Sampel di dalam penelitian ini adalah sebanyak 76 peserta didik. Jumlah 76 diperoleh setelah menggunakan rumus alokasi *proportional*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, kuisioner atau angket, dan studi dokumentasi dari sekolah. Angket dibuat dengan skala *likert* untuk memudahkan responden

menjawab item kuisioner angket dengan empat alternatif jawaban.

Terdapat 2 angket di dalam penelitian ini, yaitu angket persepsi atas kemampuan komunikasi pendidik dimana awalnya jumlah angket yaitu sebanyak 55 butir pernyataan lalu berubah menjadi 20 butir pernyataan setelah diuji validitas. Angket yang kedua yaitu angket motivasi belajar dengan jumlah awal angket sebanyak 35 pernyataan setelah melalui uji validitas berubah menjadi 21 butir pernyataan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif. Rumusan statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$X_1Y = H_a$: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

H_o : Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

$X_2Y = H_a$: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

H_o : Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

$X_1X_2 = H_a$: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komu-

nikasi pendidik dengan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

Ho: Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.
 $X_1X_2Y=H_a$: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

Ho: Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba instrumen angket dilaksanakan pada tanggal 3 April 2019 jam 08.00 WIB. Responden uji coba instrumen adalah 26 orang peserta didik MI Al Fajar Pringsewu, dan bukan merupakan bagian dari sampel penelitian. Berdasarkan hasil analisis validitas instrumen angket persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik, terdapat 20 item pernyataan yang valid dari 55 item pernyataan yang diajukan oleh peneliti. Dari 20 item pernyataan yang valid tersebut yang kemudian peneliti gunakan untuk memperoleh data penelitian.

Sementara itu, Berdasarkan hasil analisis validitas instrumen angket motivasi belajar di dapat 21 item pernyataan yang valid dari 35 item pernyataan yang diajukan peneliti.

Dari 21 item pernyataan yang valid tersebut yang peneliti gunakan 20 untuk memperoleh data penelitian. Alasan kenapa digunakan hanya 20 dikarenakan 2 pernyataan sudah mewakili 1 indikator pada angket motivasi belajar tersebut.

Berdasarkan studi dokumentasi didapatkan nilai tertinggi nilai *mid* semester ganjil peserta didik kelas IV adalah 87 sedangkan untuk nilai terendah yaitu 53 dengan jumlah responden 76 orang peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi, untuk mencari kelas interval dilakukan dengan cara sebagai berikut.

Langkah 1. Mencari nilai rentang (R) melalui cara : $R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil} = 87 - 53 = 34$

Langkah 2. Mencari banyak kelas (BK) melalui cara : $BK = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log (76) = 7,27 \approx 7$

Langkah 3. Mencari panjang kelas (i) melalui : $i = \frac{R}{BK} = \frac{34}{7} = 4,857 \approx 5$

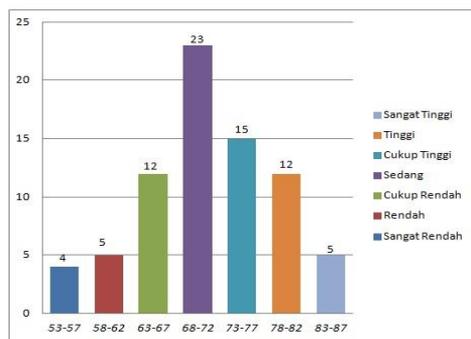
Langkah 4. Setelah diketahui banyak kelas dan panjang kelasnya maka dapat diurutkan kelas interval dengan di mulai dari skor terkecil yaitu 53, panjang kelas diperoleh 5 maka 53-57,58-62,63-67,68-72, dan dilanjutkan 73-77,78-82, 83-87. Berikut peneliti sajikan distribusi frekuensi variabel Y (Hasil Belajar Matematika) dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Y (Hasil Belajar Matematika)

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori
1	53-57	4	5,26	Sangat rendah
2	58-62	5	6,58	Rendah
3	63-67	12	15,79	Cukup rendah
4	68-72	23	30,26	Sedang
5	73-77	15	19,74	Cukup tinggi
6	78-82	12	15,79	Tinggi
7	83-87	5	6,58	Sangat tinggi
	Σ	76	100	

Sumber: Dokumentasi wali kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu

Tabel 2. Menunjukkan bahwa sebanyak 27,63% peserta didik masih berada berada pada katagori sangat rendah, rendah, dan cukup rendah, Sedangkan peserta didik yang masuk dalam katagori sangat tinggi hanya sebanyak 9,21% ini berarti hasil belajar matematika peserta didik masih perlu ditingkatkan lagi, mengingat kkm yang ditetapkan di masing-masing sekolah adalah adalah 70 dan 75. Lebih jelasnya sebagai berikut.



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Variabel Y

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai tertinggi hasil angket persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik adalah 70 sedangkan untuk nilai terendahnya yaitu 43 dengan jumlah responden 76 orang peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi, untuk mencari kelas interval dilakukan dengan cara sebagai berikut.

Langkah 1. Mencari nilai rentang (R) diperoleh melalui $R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil} = 70 - 43 = 27$

Langkah 2. Mencari banyak kelas (BK) diperoleh melalui $BK = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log (76) = 7,27 \approx 7$

Langkah 3. Mencari panjang kelas (i) diperoleh melalui:

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{27}{7} = 3,85 \approx 4$$

Langkah 4. Setelah diketahui banyak kelas dan panjang kelasnya maka dapat diurutkan kelas interval di

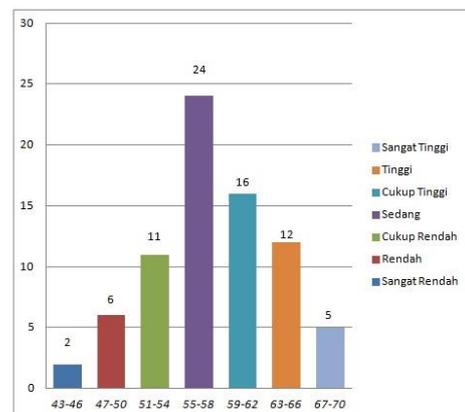
mulai dari skor terkecil yaitu 43, panjang kelas 4 maka 43-46,47-50, dan 51-54,55-58,59-62,63-66, 67-70. Berikut distribusi frekuensi variabel X_1 (persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Variabel X_1 (Persepsi Peserta Didik atas Kemampuan Komunikasi Pendidik)

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori
1	43-46	2	2,63	Sangat rendah
2	47-50	6	7,89	Rendah
3	51-54	11	14,47	Cukup rendah
4	55-58	24	31,58	Sedang
5	59-62	16	21,05	Cukup tinggi
6	63-66	12	12,79	Tinggi
7	67-70	5	6,58	Sangat tinggi
	Σ	76	100	

Sumber: Data angket persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik.

Tabel 3. tersebut dapat diketahui bahwa persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik di dalam kelas sudah cukup baik yaitu sebesar 31,58% peserta didik yang masuk katagori sedang. Frekuensi terbanyak pada katagori sedang pada kelas interval 55 – 58 yaitu 24 peserta didik ini persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik masuk dengan kategori sedang. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Variabel X_1

Sementara itu, berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai tertinggi hasil angket motivasi belajar adalah sebesar 77 sedangkan untuk nilai terendah yaitu 50 dengan jumlah responden 76 peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dibuat ta-bel distribusi frekuensi, untuk men-cari kelas interval dilakukan dengan cara.

Langkah 1. Mencari nilai rentang (R) melalui: $R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil} = 77 - 50 = 27$

Langkah 2. Mencari banyak kelas (BK) yaitu melalui: $BK = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log (76) = 7,27 \approx 7$

Langkah 3. Mencari panjang kelas (i) $i = \frac{R}{BK} = \frac{27}{7} = 3,86 \approx 4$

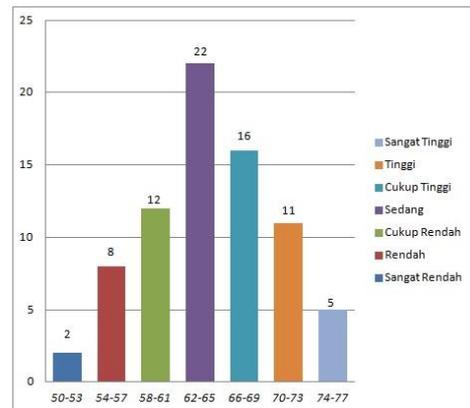
Langkah 4. Setelah diketahui banyak kelas dan panjang kelasnya maka dapat diurutkan kelas interval di mulai dari skor terkecil yaitu 50, panjang kelas 4 maka 50-53,54-57, dan 58-61,62-65,66-69,70-73,74-77. Berikut peneliti sajikan distribusi frekuensi dalam bentuk tabel.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Variabel X₂ (Motivasi Belajar)

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori
1	50-53	2	2,63	Sangat rendah
2	54-57	8	10,53	Rendah
3	58-61	12	15,79	Cukup rendah
4	62-65	22	28,95	Sedang
5	66-69	16	21,05	Cukup tinggi
6	70-73	11	14,47	Tinggi
7	74-77	5	6,58	Sangat tinggi
	Σ	76	100	

Sumber: Data angket motivasi belajar.

Tabel 4. Menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik lebih besar pada kategori sedang yaitu 28,95%. Frekuensi terbanyak yaitu 22 peserta didik termasuk kedalam kelas interval 62 – 65 pada katagori se-dang, hal ini berarti motivasi belajar peserta didik sudah cukup baik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Distribusi Frekuensi Variabel X₂

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan hasil belajar matematika, terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar matematika, terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan motivasi belajar, serta terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

Berdasarkan perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara variabel X₁ dan variabel Y sebesar 0,472 bertanda positif dengan kriteria sedang, dan untuk kontribusi variabel X₁ terhadap variabel Y diperoleh sebesar 23,522%. Hal itu berarti persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik memiliki hubungan sebesar 23,522% terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik

adalah kemampuan penyampaian informasi maupun opini dalam belajar, tidak hanya penyampaian materi pelajaran, pengarahan serta memberikan motivasi yang dilakukan pendidik (komunikator) kepada peserta didik (komunikasi) sehingga terjadi komunikasi *fed-back* (efektif) atau timbal balik. Timbal balik yang diberikan berupa pandangan, kesan, pesan, pendapat, merasakan, menginterpretasikan pelaksanaan pembelajaran di sekolah berdasarkan informasi yang ditampilkan oleh sumber.

Hal tersebut relevan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Osco (2017) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara komunikasi pendidik dengan hasil belajar matematika berada pada kategori sedang dikategorikan taraf signifikan 5% yaitu 0,510.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik memiliki hubungan yang cukup lumayan baik dengan hasil belajar, artinya semakin baik persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar maka semakin baik pula hasil belajarnya dan begitu pula sebaliknya, apabila persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar tidak berjalan dengan baik maka hasil belajar juga akan tidak baik. Berdasarkan perhitungan dan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis hubungan antara X_1 dengan X_2 diterima. Terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

Sementara itu, untuk hubungan antara motivasi belajar dengan ha-

sil belajar matematika. Berdasarkan perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara variabel X_2 dan variabel Y sebesar 0,550 itu berarti korelasi tersebut bertanda positif dengan kriteria sedang, selanjutnya kontribusi variabel X_2 terhadap variabel Y yaitu 30,257 %. Hal itu berarti motivasi belajar memiliki hubungan sebesar 30,257% terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

Kegiatan belajar mengajar tidak bisa lepas dari peran seorang pendidik, sehingga untuk menjadi seorang pendidik harus bisa membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran. Sardiman (2016: 75) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan keinginan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan Fadila (2015) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar hasil korelasi sebesar 0,525 yang berada dalam kategori kuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik memiliki hubungan yang sangat erat dengan motivasi belajar, artinya semakin baik persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik yang dimiliki peserta didik, maka semakin meningkat pula motivasi belajarnya dan begitu pula sebaliknya, apabila persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik yang dimiliki pendidik rendah maka motivasi belajar akan ren-

dah. Berdasarkan perhitungan dan penelitian yang relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis hubungan antara X_2 dengan Y diterima. Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

Hubungan antara Persepsi Peserta Didik atas Kemampuan Komunikasi Pendidik dengan Motivasi Belajar Berdasarkan perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara variabel X_1 dan variabel X_2 sebesar 0,218 itu berarti korelasi tersebut bertanda positif dengan kriteria rendah, selanjutnya kontribusi variabel X_2 terhadap variabel X_2 yaitu sebesar 4,752 %. Hal itu berarti persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar memiliki hubungan sebesar 4,752 % sementara itu sebanyak 95,248% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dapat terjalin apabila pendidik mampu menciptakan kelas yang kondusif. Kelas yang kondusif tercipta apabila seorang pendidik memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dan terarah sehingga dapat menjadikan peserta didik memiliki persepsi yang baik terhadap kemampuan komunikasi pendidik. Hal tersebut menunjukkan persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik memiliki hubungan yang erat dengan motivasi belajar. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan Trisna (2015) dimana penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik dengan hasil korelasi sebesar 0,859 yang berada da-

lam kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan yang sangat erat dengan hasil belajar, artinya semakin baik motivasi belajar yang dimiliki peserta didik, maka semakin baik pula hasil belajarnya dan begitu pula sebaliknya, apabila motivasi belajar yang dimiliki pendidik rendah maka hasil belajar juga akan rendah.

Berdasarkan perhitungan dan penelitian yang relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis hubungan antara X_2 dengan Y diterima. Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu.

Hubungan Persepsi Peserta Didik atas Kemampuan Komunikasi Pendidik dan Motivasi Belajar secara bersama-sama dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik kelas IV SD Swasta Kecamatan Pringsewu Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam uji signifikansi atau uji-F yang telah dilakukan, maka $F_{hitung} = 20,09 \geq F_{tabel} = 3,13$. Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat yang signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan hasil belajar matematika dengan besar koefisien korelasi antara variabel X_1 dan X_2 terhadap Y sebesar 0,657 bertanda positif dengan kriteria tinggi. Kontribusi variabel X_1 dan X_2 terhadap Y sebesar 43,165%. Terdapat sebuah istilah bahwa hasil tidak akan menghinati proses, begitu pula dengan pembelajaran. Hasil belajar merupakan cerminan dari proses pembelajaran yang telah berlangsung. Nawawi (dalam Susanto 2016: 5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pem-

belajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor. Menciptakan hasil belajar yang baik artinya harus dimulai dari proses belajar mengajar yang baik artinya harus tercipta persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar yang baik di sekolah.

Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2012) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara komunikasi pendidik dan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar memiliki hubungan yang cukup lumayan baik dengan hasil belajar, artinya semakin baik persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar maka semakin baik pula hasil belajarnya dan begitu pula sebaliknya, apabila persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar tidak berjalan dengan baik maka hasil belajar juga akan tidak baik.

Berdasarkan perhitungan dan kerangka pikir tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis hubungan antara X_1 dan X_2 dengan Y diterima. Terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Islami Swasta Kecamatan Pringsewu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang hubungan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD

Swasta Islami Kecamatan Pringsewu dapat disimpulkan sebagai berikut. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu, yang telah ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,472 dengan kontribusi variabel yaitu sebesar 23,522% berada pada taraf "Sedang". Terdapat hubungan positif dan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Swasta Islami Kecamatan Pringsewu, yang telah ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,550 dengan kontribusi variabel sebesar 30,257% berada pada taraf "Sedang". Terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi peserta didik atas kemampuan komunikasi pendidik dengan motivasi belajar kelas IV SD Islami Swasta Kecamatan Pringsewu ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,218 dengan kontribusi variabel sebesar 4,752% berada pada taraf "Rendah". 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 Islami Kecamatan Pringsewu, yang telah ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,657 dengan kontribusi variabel sebesar 43,165% dan variabel tersebut berada pada taraf "Tinggi".

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Arin. 2012. *Hubungan Kemampuan Berkomunikasi*

- Pendidik dengan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika pada Peserta didik Kelas IV SD Muhammadiyah Sokonandi, Umbulharjo, Yogyakarta Tahun Pelajaran 2011/2012.* (Skripsi). <http://eprints.uny.ac.id>. Diakses pada 28 Desember 2018 pukul 07.16.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Trisna Lydia Fadilla. 2015. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Peserta didik kelas V SD Gugus 2 Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru Tahun 2015/2016. *Jurnal PGSD Indonesia*. [://eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id). Diakses pada 28 Desember 2018 pukul 07.16.
- Fadila, Intan 2015. Hubungan persepsi peserta didik atas kemampuan Komunikasi pendidik matematika sebagai salah satu kompetensi paedagogik terhadap motivasi belajar peserta didik SD Negeri Se-Kota Sungai Penuh 2015/2016. *Jurnal PGSD Indonesia*.
- Malik, Abdul. 2014. Fungsi Komunikasi Antara Pendidik dan Peserta didik dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Interaksi*. Vol. 3, No. 2. 168-173.
- Mardianto. 2012. *Pembelajaran Tematik*. Medan: Perdana Publishing.
- Mawardi. 2018. Hubungan Komunikasi Pendidik Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri Tangerang 6 Kota Tangerang. *Jurnal PGSD*. Vol. 5, No.1. 1-14.
- Purnama, Indah. 2018. Kendala Pendidik Memotivasi Peserta didik dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 46 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 6, No. 1. 63-78.
- Rahmawati, Endang. 2016. Faktor-Faktor Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri Pujokusuman I Yogyakarta. *Jurnal PGSD*. Vol. 29, No. 5. 2741-2750.
- Saputra, Haditiya. 2013. Studi Tentang Kemampuan Berkomunikasi Pendidik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Kegiatan Belajar Mengajar di SDN 017 Kota Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1, No.1. 290-300.
- Sardiman, A. M. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyaningrum, Devi. 2017. Korelasi Komunikasi *Interpersonal* Pendidik dengan Peserta didik Terhadap Motivasi Belajar di SDN Ngijo 2 Gunungpati. *Jurnal Egaliter*. Vol. 1, No. 1. 1-17.
- Simon, Rahmat. 2016. Keterampilan Komunikasi Pendidik Kelas Pada Pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia di SD Negeri. *Jurnal PGSD*. Vol. 5, No.34. 3218-3226.
- Sisdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Soeharto I. 1995. *Manajemen Proyek dari Konseptual sampai Operasional*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sucia, Vianessa. 2016. Pengaruh Gaya Komunikasi Pendidik Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik. *Komuniti*. Vol. 8, No.2. 112-126.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Oscos, Parmonagan. 2017. Hubungan Komunikasi pendidik dengan hasil belajar peserta didik SD Negeri Pematangsiantar 2017/2019. *Jurnal PGSD Indonesia*. [://respository.uhn.ac.id](http://respository.uhn.ac.id) Diakses pada 4 juli 2019 pukul 09.00

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

Yulia Uji Taba^{1,*}, Rini Rita T. Marpaung¹, Berti Yolida¹

¹FKIP 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

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengalami perubahan pesat di abad 21. Perkembangan teknologi juga berpengaruh terhadap meningkatnya daya saing dan kompetisi individu didalam masyarakat. Salah satu upaya untuk mampu bertahan dan menyesuaikan diri dalam kemajuan era globalisasi yaitu memiliki kemampuan literasi sains (Alam, Utari, dan Karim, 2015: 317).

Kemampuan literasi sains dapat dilatih dan dikembangkan melalui proses pendidikan. Pendidikan diharapkan mampu menumbuhkan keterampilan berpikir logis, berpikir kritis, kreatif, berinisiatif dan adaptif terhadap perubahan dan perkembangan. Ngertini, Sadia dan Yudana (2013: 2) mengemukakan bahwa keterampilan-keterampilan

tersebut akan menghantarkan peserta didik memiliki kemampuan literasi sains.

Literasi sains merupakan kunci dari pembelajarn IPA. Pembelajaran IPA dilakukan melalui kegiatan yang berpusat pada peserta didik, seperti melakukan percobaan atau analisis, yang menuntut peserta didik menemukan ilmu pengetahuan berdasarkan kegiatan yang dilakukan. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Terdapat 3 kompetensi literasi sains menurut PISA, yaitu *explain phenomena scientifically, evaluate and design scientific enquiry, dan interpret data and evidence scientifically*. Berdasarkan ketiga kompetensi

literasi sains tersebut, dapat diketahui bahwa literasi sains penting dimiliki peserta didik terutama SMP agar pengetahuan yang dimiliki dapat menjadi suatu pengetahuan yang bermakna. Menurut Holbrook dan Rannikmae (2009 : 279) literasi sains penting untuk dikuasai oleh peserta didik dalam kaitannya dengan bagaimana peserta didik dapat memahami lingkungan hidup, kesehatan, ekonomi, dan masalah-masalah lain yang dihadapi oleh masyarakat modern yang sangat bergantung pada kemajuan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Studi penilaian yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang diselenggarakan oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) menunjukkan bahwa peringkat literasi sains peserta didik Indonesia dari tahun pada tahun 2009 Indonesia menempati peringkat ke 57 dari 65 negara, pada tahun 2012 Indonesia berada pada urutan peringkat ke 64 dari 65 negara, dan yang terakhir pada tahun 2015 juga menunjukkan bahwa Indonesia masih menempati peringkat ke 62 dari 70 negara peserta PISA. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa literasi sains peserta didik Indonesia masih rendah yaitu berada di peringkat 2 dan 9 dari peringkat terbawah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di MTsN 2 Bandar Lampung, diperoleh data bahwa MTsN 2 Bandar Lampung telah menerapkan kurikulum 2013. Ketika proses pembelajaran guru tidak pernah secara khusus menggunakan metode atau model tertentu. Akan tetapi metode yang paling sering digunakan adalah metode konvensional. Kriteria ketuntasan

minimum yang diterapkan untuk mata pelajaran IPA adalah 75. Untuk proses evaluasi (UTS dan UAS) biasanya guru memberikan tes berupa soal-soal dalam bentuk pilihan ganda dan uraian dengan mengembangkan indikator hasil belajar kognitif terutama pada ranah C1 dan C2. Sementara jenis soal tes berdasarkan indikator literasi sains belum pernah diujicobakan. Ketika peneliti bertanya mengenai pencapaian kemampuan literasi sains, guru nampaknya kurang memahami pengertian dari literasi sains. Mengacu pada kompetensi mengevaluasi dan merancang penyelidikan ilmiah jarang dilatihkan oleh guru disebabkan karena proses pembelajaran yang belum terlalu menerapkan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk menggali fenomena- di lingkungan sekitar. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran selama ini belum berorientasi pada pencapaian literasi sains.

Kompetensi literasi sains yang rendah dapat disebabkan salah satunya karena kurangnya pembelajaran yang dapat memfasilitasi berkembangnya kemampuan literasi sains peserta didik. Pembelajaran IPA yang dilaksanakan kurang menggali fenomena-fenomena ilmiah yang ada di lingkungan sekitar. Proses pembelajaran yang demikian menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi masih dangkal, keterampilan proses sains yang lemah serta kurangnya daya kontekstualisasi peserta didik terhadap sains. Hal ini senada dengan pernyataan Sudarmin (2014: 3) rendahnya kemampuan literasi sains pada peserta didik dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang tidak menarik dan tidak relevan bagi peserta didik, tidak kontekstual,

dan tidak mengarah pada kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Dengan kata lain kemampuan literasi sains peserta didik tidak terbangun secara efektif.

Strategi pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting dalam upaya peningkatan kemampuan literasi sains, maka diperlukan adanya pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik dan mampu melatih keterampilan proses di dalamnya. Banyak model pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk belajar mandiri, kreatif, dan lebih aktif lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan model pembelajaran *discovery learning*. Model *discovery learning* diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk meningkatkan kemampuan literasi sains.

Model *discovery learning* adalah salah satu model pembelajaran berbasis pendekatan saintifik. Pembelajaran *discovery learning* ditandai dengan kegiatan peserta didik yang belajar untuk mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan strategi yang dipilih (Borthick dan Jones, 2000: 112). Pembelajaran penemuan atau *discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu pembelajaran tidak dalam bentuk akhirnya, tetapi peserta didik diarahkan untuk dapat berperan aktif melalui penemuan informasi sehingga peserta didik memperoleh pengetahuannya sendiri dengan melakukan pengamatan atau

diskusi dalam rangka mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan demikian, model *discovery learning* diharapkan mampu meningkatkan literasi sains peserta didik.

Beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini antara lain penelitian yang pernah dilakukan oleh Dahlia (2013: 40-47) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* memberikan pengaruh pada hasil peningkatan literasi sains peserta didik diantaranya, peserta didik dilatih untuk menemukan konsep langsung melalui pengalamannya sehingga beberapa indikator literasi sains dapat tercapai. Penelitian lain yang dilakukan oleh Yaumi, Wisanti, dan Admoko (2017:38-45) juga menunjukkan hasil bahwa penerapan model *discovery learning* terbukti berhasil membantu dalam meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti melihat peluang untuk menerapkan pembelajaran yang bermakna dan berkesan karena merupakan proses penemuan. Adapun tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti yaitu untuk mengetahui signifikansi pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan literasi sains aspek konten dan proses peserta didik kelas VII di MTsN 2 Bandar Lampung pada materi "Ekosistem"

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11-22 Maret 2019 di MTsN 2 Bandar Lampung yang beralamatkan di Pulau Pisang No. 20 Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di MTsN 2 Bandar Lampung yang berjumlah 250 orang.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent pretest-posttest control group design*. Pada desain ini terdapat pretes postes. Pretes diberikan sebelum perlakuan, kemudian pada kelas eksperimen diberi perlakuan penerapan model *discovery learning*, sedangkan kelas kontrol dengan metode diskusi. Pada akhir pembelajaran kedua kelas diberikan tes akhir (postes).

Prosedur penelitian ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu (1) tahap pra penelitian; (2) tahap pelaksanaan penelitian; dan (3) tahap akhir penelitian. Pada tahap pra penelitian, peneliti membuat surat observasi sebagai pengantar penelitian; kemudian melakukan observasi ke sekolah tempat penelitian dan menentukan sampel; setelah itu peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); lalu membuat soal pretes-postes sebagai instrumen evaluasi pembelajaran; melakukan uji validasi instrumen oleh pembimbing; melakukan uji coba instrumen penelitian; menganalisis hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

Pada tahap pelaksanaan penelitian, langkah awal yang dilakukan yaitu menyampaikan maksud dan tujuan; memberikan tes awal (pretes) untuk mengukur kemampuan awal peserta didik; lalu memberikan perlakuan, yaitu menerapkan model *discovery learning* di kelas eksperimen dan metode diskusi pada kelas kontrol; memberikan tes akhir (postes) di akhir pembelajaran pada semua sampel penelitian. Pada tahap akhir, peneliti mengolah data hasil pretes dan postes; membandingkan hasil antara sebelum dan sesudah perlakuan; memberikan

kesimpulan berdasarkan hasil analisis data.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan pretes-postes. Nilai pretes diambil pada awal kegiatan pembelajaran dilakukan, sedangkan nilai postes diambil pada akhir kegiatan pembelajaran. Bentuk soal yang diberikan adalah soal pilihan jamak beralasan. Adapun analisis yang dilakukan untuk data kuantitatif (pretes-postes) yaitu menggunakan uji statistik untuk menganalisis hasil pretes-postes dengan menghitung nilai *n-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yaitu analisis data kemampuan literasi sains peserta didik yang digambarkan melalui nilai pretes, postes, dan *n-Gain*. Hasil tes kemampuan literasi sains dianalisis untuk mengetahui kemampuan literasi sains secara keseluruhan, peningkatan indikator literasi sains pada setiap aspeknya, dan *n-Gain score* untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata pretes pada kelas eksperimen sebesar 23,49; rata-rata postes sebesar 46,9; dan rata-rata *n-Gain* sebesar 0,31 dengan interpretasi "sedang". Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata pretes pada kelas eksperimen sebesar 23,27; rata-rata postes sebesar 40,38; dan rata-rata *n-Gain* sebesar 0,21 dengan interpretasi "rendah". Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretes, postes, dan *n-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Setelah diketahui nilai pretes, postes dan *n-Gain*, selanjutnya dilakukan uji statistik dengan bantuan

SPSS 17.0 terhadap nilai pretes, postes, dan *n-Gain* peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-test*. Setelah data pretes, postes, dan *n-Gain* dilakukan uji normalitas, diperoleh hasil bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pada kedua kelas. Uji homogenitas terhadap pretes, postes, dan *n-Gain*, diperoleh hasil bahwa data yang diuji homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya dilakukan uji *Independent Sample t-test* untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelas antara peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah dilakukan uji diperoleh hasil nilai *sig. (2-tailed)* $0,00 < 0,05$ yang berarti *n-Gain* rata-rata kemampuan literasi sains secara keseluruhan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda signifikan, sehingga keputusan uji terima H_1 , yang berarti bahwa model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi sains peserta didik pada materi pokok ekosistem.

Hasil rata-rata pretes dan postes kemampuan literasi sains pada aspek konten dapat dilihat pada Gambar 1 Berdasarkan Gambar 1 diketahui nilai pretes pada aspek konten kelas eksperimen sebesar 27,82, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 26,52. Nilai postes pada kelas eksperimen sebesar

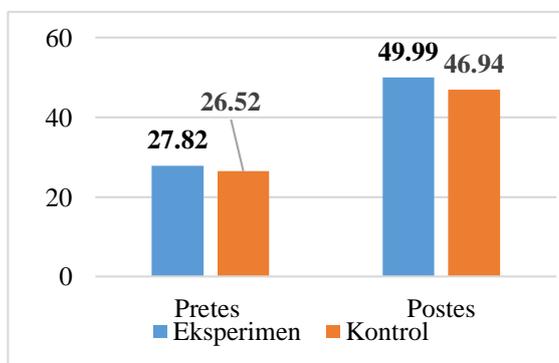
49,99 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 46,94. Terjadi peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model *discovery learning* pada kelas eksperimen. Hal tersebut berdasarkan peningkatan nilai postes pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan kemampuan literasi sains pada aspek konten juga dilihat dari rata-rata *n-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan pada Gambar 2.

Berdasarkan Gambar 2, *n-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,3, pada kelas kontrol sebesar 0,26. Perolehan rata-rata *n-Gain* kemampuan literasi sains peserta didik pada aspek konten pada kelas eksperimen memiliki kriteria “sedang”. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki kriteria “rendah”. Selanjutnya nilai rata-rata pretes dan postes kemampuan literasi sains pada aspek proses disajikan pada Gambar 3.

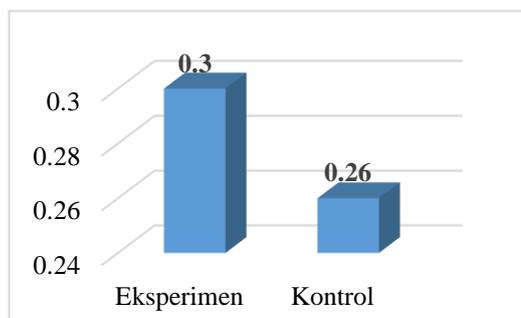
Berdasarkan Gambar 3 dapat dilihat nilai pretes pada kelas eksperimen sebesar 22,45, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 24,76. Nilai postes pada kelas eksperimen sebesar 45,39, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 37,91. Terjadi peningkatan kemampuan literasi sains aspek proses peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Data Pretes, Postes, dan *N-Gain* Peserta Didik

Nilai	Kelas	$X \pm Sd$	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji <i>Independent Sample t-Test</i>
<i>Pretest</i>	E	23,49 4,60	<i>Sig.</i> 0,278 > 0,05	<i>Sig.</i> 0,198 > 0,05	<i>Sig. (2 Tailed)</i> 0,00 < 0,05 (Berbeda signifikan)
	K	23,27 5,36	<i>Sig.</i> 0,698 > 0,05		
<i>Posttest</i>	E	46,9 8,70	<i>Sig.</i> 0,154 > 0,05	<i>Sig.</i> 0,890 > 0,05	
	K	40,38 7,70	<i>Sig.</i> 0,74 > 0,05		
<i>N-Gain</i>	E	0,31 0,12	<i>Sig.</i> 0,378 > 0,05	<i>Sig.</i> 0,441 > 0,05	
	K	0,21 0,11	<i>Sig.</i> 0,651 > 0,05		



Gambar 1. Nilai Rata-Rata Pretes dan Postes Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Konten

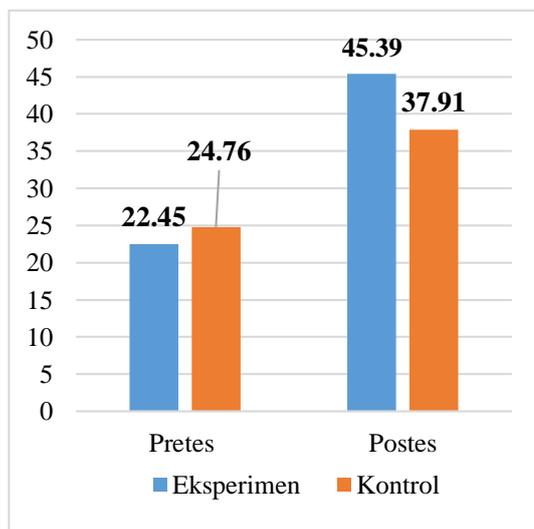


Gambar 2. Rata-rata *N-Gain* Kemampuan Literasi Sains pada Aspek Konten

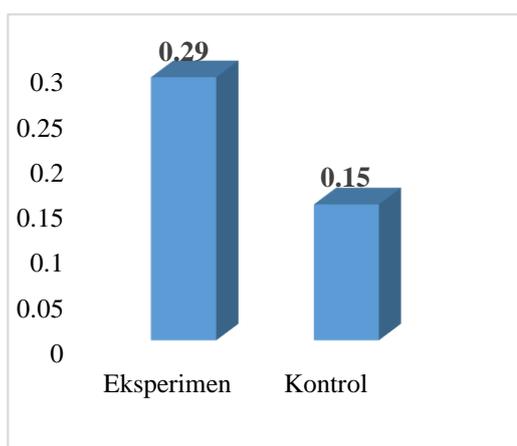
Hal tersebut berdasarkan peningkatan nilai postes literasi sains aspek proses pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan kemampuan literasi sains pada aspek proses juga dilihat dari rata-rata *n-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan pada Gambar 4.

Berdasarkan Gambar 4, rata-rata *n-Gain* kemampuan literasi sains aspek proses pada kelas eksperimen sebesar 0,29, pada kelas kelas kontrol 0,15. Perolehan rata-rata *n-Gain* kemampuan literasi sains peserta didik pada aspek proses kelas eksperimen dan kontrol memiliki kriteria “rendah”. Pada aspek proses indikator yang mengalami peningkatan paling tinggi yaitu mengidentifikasi pertanyaan ilmiah, sedangkan kelas kontrol terdapat pada indikator menjelaskan fenomena ilmiah. Peningkatan kemampuan literasi sains secara tidak langsung didukung dan

diakomodasi oleh sintaks model *discovery learning* selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh tahapan pembelajaran dalam model *discovery learning* secara tidak langsung mengembangkan pemahaman melalui keingintahuan peserta didik terhadap materi ekosistem.



Gambar 3. Nilai Rata-Rata Pretes dan Postes Kemampuan Literasi Sains pada Aspek Proses



Gambar 4. Rata-rata N-Gain Kemampuan Literasi Sains pada Aspek Proses

Pada tahap *stimulation* peserta didik diberikan suatu paragraf tentang fenomena yang berhubungan dengan

ekosistem dalam kehidupan sehari-hari agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri, sedangkan pada tahap *generalization* peserta didik diarahkan untuk menarik sebuah kesimpulan berdasarkan fenomena yang ada. Kedua tahapan ini dinilai dapat meningkatkan kemampuan literasi sains pada aspek konten sains. Hal ini sesuai dengan PISA yang juga secara khusus tidak membatasi cakupan pengetahuan dalam konten sains tidak hanya dibatasi pada pengetahuan yang menjadi materi kurikulum IPA di sekolah tetapi juga termasuk pengetahuan yang dapat diperoleh dari sumber-sumber konsep yang dapat digunakan secara integratif dalam mengembangkan gagasan untuk menjelaskan fenomena alam yang terjadi di sekitar. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Mustofa, Kuswanti, dan Hidayati (2017: 27-32) yang mengemukakan bahwa pada aspek konten literasi sains mengalami peningkatan.

Peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*, mampu melatih peserta didik sesuai dengan tuntutan literasi sains yang meliputi domain konten/pengetahuan dan kompetensi/proses, serta mampu mengajak peserta didik untuk mengembangkan konsepnya dengan melakukan penemuan terbimbing yang membuat peserta didik menemukan sendiri konsep yang dipelajari sehingga tidak hanya mendapatkan materi dari guru tetapi dapat memperoleh dari sumber lain seperti buku, mengobservasi fenomena ilmiah yang terjadi disekitar, isu-isu ilmiah, jurnal ilmiah dan penyelidikan yang dilakukan untuk membuktikan sebuah konsep

dan adaya bacaan yang terdapat pada artikel terkait isu ilmiah.

Model pembelajaran *discovery learning* pada setiap tahapannya mampu menyisipkan aspek-aspek literasi sains, selain itu proses pembelajaran lebih bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Terwujudnya masyarakat berliterasi sains (*scientific literacy*) adalah salah satu tujuan utama pendidikan sains. Pendidikan di Indonesia memiliki kurikulum 2013 yang sudah mengakomodasikan pengembangan literasi sains bagi peserta didik. Peserta didik yang berliterasi sains adalah yang memiliki karakteristik yang mampu bertanya, menemukan, ataupun menjawab pertanyaan-pertanyaan yang timbul dari rasa keingintahuan yang tinggi yang berasal dari pengalaman sehari-hari serta mampu menerapkan pengetahuan sains untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan fakta dan data. Hal ini juga berarti bahwa seseorang yang memiliki literasi sains akan mampu mendeskripsikan, menjelaskan, dan memprediksi fenomena ilmiah. Norris dan Philips dalam Holbrook dan Rannikmae (2009: 276) menambahkan komponen sikap dalam literasi sains, yaitu: kemandirian dalam belajar IPA, kemampuan untuk berpikir ilmiah, keingintahuan, dan kemampuan untuk berpikir kritis.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Fatmawati dan Utari (2015: 162) bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *discovery learning* pada literasi sains. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengobservasi dan menjelaskan fenomena ilmiah. Model *discovery*

learning berorientasi pada keterlibatan peserta didik secara maksimal dalam kegiatan belajar, namun guru tetap memegang peranan penting sebagai fasilitator agar peserta didik dapat mengaplikasikan pengalaman belajarnya untuk menyelesaikan masalah. Penelitian lain yang juga mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Dahlia (2013: 40-47) yang menunjukkan model pembelajaran signifikan terhadap peningkatan literasi sains peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dapat menjadikan peserta didik belajar secara aktif dan mencoba mengkonstruksikan pengetahuan sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Fitriana (2013: 25) yaitu bahwa pengetahuan yang didapatkan dari hasil penemuan sendiri relatif mudah untuk diingat dan lebih dapat dipahami daripada pengetahuan yang didapatkan dari hasil ceramah yang dilakukan secara informatif. Kegiatan pembelajaran di kelompok eksperimen, guru berfungsi sebagai fasilitator, yaitu berperan dalam memberikan pengarahan dan bimbingan kepada peserta didik agar peserta didik menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Kesimpulan materi yang telah dipelajari juga dibuat bersama-sama oleh peserta didik dan guru hanya memberikan penekanan saja sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Dengan demikian pembelajaran *discovery learning* dirasa tepat dan memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik dan mampu meningkatkan kemauan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini yaitu model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi sains pada aspek konten dan aspek proses peserta didik kelas VII pada materi pokok ekosistem.

DAFTAR RUJUKAN

- Alam, D.P., S, Utari dan S, Karim. (2015). Rekonstruksi Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sains Melalui Analisis Kesulitan Literasi Sains Siswa SMP Kelas VII pada Topik Gerak Lurus. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains 2015 (SNIPS 2015)*.
- Borthick, A. F. dan Jones, D.R. (2000) *The Motivation for Collaborative Discovery Learning Online and its Application in an information Systems Assurance Course. Issues in Accounting Education*. 15 (2): 112-119.
- Dahlia, F. (2013). *Pengaruh Pembelajaran Discovery Learning terhadap Peningkatan Literasi Sains dan Sikap Ilmiah Siswa SMP pada Materi Ekosistem*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fatmawati, I. dan Utari. (2015). Penerapan Levels of Inquiry untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP Tema Limbah dan Upaya Penanggulangannya. *Edusains*. 7 (2): 151-166.
- Fitriana, N. (2013). *Pembelajaran dengan Model Discovery Learning Terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Gatak*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Holbrook, J dan M. Rannikmae. (2009). The Meaning of Scientific Literacy. *International Journal of Environmental & Science Education University of Tartu, Estonia*. 4(3): 275-288.
- Mustofa, Kuswanti dan Hidayati. (2017). Keefektifan LKS Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains. *E-Jurnal Pensa*. 5 (1): 27-32.
- Ngertini, N., W. Sadia dan W. Yudana. (2013). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Literasi Sains Siswa Kelas X Sma PGRI 1 Amlapura. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 4(9): 1-11
- Sudarmin, S., Niken, dan Fibonacci, A. (2014). Model Pembelajaran Kimia Berbasis Etnosains (MPKBE) untuk Mengembangkan Literasi Sains Siswa. *Makalah disajikan dalam Prosiding Semnas Pensa VI "Peran Literasi Sains"*. 2-4.
- Yaumi, Wisanti, Admoko. (2017). Penerapan Perangkat Model *Discovery Learning* pada Materi Pemanasan Global untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa SMP Kelas VII. *E-Jurnal Pensa*. 5 (2): 38-45.

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

Nani Kusriani¹

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

*Corresponding author, tel/fax : + 6281272540199, e-mail :

nani.kusriani@fkip.unila.ac.id

***Abstract:** Analysis of Syntactic Errors in Argumentative Essays of Students at Lampung University. This study aims to describe the syntactic errors contained in the argumentative essay and to identify the causes of the error. It is a descriptive qualitative research using argumentative essays on several themes written by 27 students of French department as data sources and syntactic errors as research data. In addition to writing, another instrument used to answer the problem is an interview. The analysis shows that the most common errors found in the following types of errors are consecutively: nominal phrases, transformation errors, verbal phrases, prepositional phrases and ajectival phrases. Apart from the data, the results of the interview also show that the causes of the syntactic errors come from many factors : the influence of the first language / interference (interlanguage errors), the poor mastery level of French language syntax (intra-lingual errors) and lack of training and awareness of students to master French structures.*

Keywords: language errors, syntax, argumentative essays, causes of errors

Abstrak: Analisis Kesalahan Sintaksis pada Karangan Argumentatif Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesalahan sintaksis yang terdapat dalam karangan argumentatif mahasiswa bahasa Prancis Unila dan mengidentifikasi penyebab kesalahan tersebut. Penelitian yang merupakan penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan karangan argumentatif tentang beberapa tema dari 27 orang mahasiswa semester VI Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Unila sebagai sumber data. Sedangkan data penelitian adalah semua kesalahan sintaksis yang terdapat dalam karangan tersebut. Selain karangan, instrumen lain yang digunakan untuk menjawab permasalahan adalah wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa kesalahan paling banyak ditemukan pada jenis kesalahan berturut-turut sebagai berikut : frasa nominal, kesalahan transformasi, frasa verbal, frasa preposisional dan frasa adjektival. Selain dari data, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa penyebab kesalahan sintaksis tersebut berasal dari pengaruh bahasa pertama/interferensi (faktor interlingual), tingkat penguasaan sintaksis bahas Prancis yang belum baik (faktor intralingual), serta kurangnya latihan dan kesadaran dari mahasiswa untuk menguasai tata kalimat bahasa Prancis (faktor pengajaran dan pembelajaran).

Kata kunci : kesalahan berbahasa, sintaksis, karangan argumentatif, penyebab kesalahan

PENDAHULUAN

Menulis adalah salah satu kompetensi yang menjadi target tujuan pembelajaran bahasa, selain membaca, menyimak dan berbicara. Keempat keterampilan berbahasa itu sangat erat kaitannya dengan cara beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan yang teratur : mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa dan kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan *catur tunggal* (Tarigan, 2009 : 1).

Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi dari kemampuan dan keterampilan menyimak, berbicara dan dan membaca. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian menulis. Batasan atau definisi yang dikemukakan para ahli bahasa itu kadang-kadang berbeda, begitu pula dalam pemberian istilah ada yang menyebut istilah menulis, ada pula yang menyebut istilah mengarang. Namun apabila kita teliti, keduanya memiliki makna dan tujuan yang sama.

Menurut Lado (1974 : 143) seperti yang dikutip dalam Tarigan (2009 : 21), menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang meng-gambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik ini. Sedangkan menurut Widyamarta (1991 : 9), menulis adalah suatu proses kegiatan manusia yang hendak mengungkapkan kandungan jiwanya kepada orang lain atau kepada diri sendiri dalam tulisan. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide/gagasan, pikiran, perasaan,

pengetahuan melalui media bahasa berupa tulisan agar dapat dipahami oleh pembaca.

Masih menurut Tarigan (2009 : 4), manfaat menulis pada prinsipnya adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan belajar berpikir. Tulisan dapat menolong kita berpikir secara kritis juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memper-dalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, serta menyusun urutan bagi pengalaman. Oleh karena itu, mengarang atau menulis boleh dikatakan sebagai keterampilan yang paling sukar dibanding dengan keterampilan-keterampilan berba-hasa lainnya sehingga pada menyebutkan empat keterampilan berbahasa, keterampilan ini disebutkan yang paling akhir.

Mengarang bukanlah semata-mata menyusun kata-kata dalam sebuah kertas atau karangan. Beberapa hal yang mesti diperhatikan dalam mengarang/menulis dan pentingnya pengu-asaan gramatika pada mengarang juga disampaikan oleh David P. Harris dengan menyatakan bahwa mengarang/menulis melibatkan banyak lima faktor umum berikut ini yaitu :

- a. Isi (*content*) : substansi tulisan atau ide yang diungkapkan
- b. Bentuk (*form*) : penyusunan/organisasi isi
- c. Gramatika (*grammar*) : penggunaan bentuk gramatika dan pola sintaksis
- d. Gaya (*style*) : pemilihan struktur dan leksik untuk memberikan nuansa (*tone*) pada tulisan.
- e. Mekanisme (*mechanics*) : penggunaan konvensi bahasa grafis (tulisan)

Terdapat beberapa jenis teks atau karangan yang pada umumnya diajarkan

di program bahasa antara lain deskripsi, narasi, prosedur, anekdot, eksposisi, argumentasi dan sebagainya. Pada umumnya teks argumentasi diajarkan pada tingkat menengah ke atas.

Argumentasi adalah bentuk tulisan yang berusaha untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain. Tujuan dari argumentasi adalah orang lain percaya atau bahkan bertindak sesuai dengan apa yang diinginkan penulis atau pembicara. Bagian penting dari argumentasi adalah penalaran, yaitu, proses berpikir untuk menghubungkan fakta-fakta dan bukti-bukti. Tiga unsur terpenting dalam argumentasi adalah (a) data, (b) bukti dan (c) pendapat ahli (*expert*).

Setiap teks memiliki stuktur berbeda. Demikian pula teks argumentatif. Teks ini memiliki beberapa karakteristik yang dapat dilihat dari dua sisi. Pertama, dari unsur utama penyusun karangan argumentatif. Karangan argumentasi terdiri dari 1) pendapat yang ingin dipertahankan (*la thèse*), 2) argumen (*les arguments*), dan 3) contoh untuk memperkuat pendapat (*les exemples*). Kedua, dari sisi penanda enonsiasi yaitu penanda persona, biasanya orang pertama tunggal dan orang kedua (*les marques de première et de deuxième personne*), kala pada verba (*les temps verbaux*) dan kosakata (*le vocabulaire*). Sedangkan dari penyusunan/organisasi teks, karangan argumentasi dapat dicirikan dengan penggunaan konjungsi (*les connecteurs logiques*) dan pengelompokkan argument (*le classement des arguments*) (<http://www.maxicours.com>). Jika melihat pengertian, karakteristik dan pola pengorganisasian teks karangan argumentasi tersebut, jelas jika penguasaan tata bahasa dan kosakata sangat dibutuhkan. Kajian linguistik dibagi menjadi beberapa tataran. Istilah tata bahasa atau gramatika merupakan kata untuk

merujuk pada gabungan Chaer (2012:36) yang mengatakan bahwa tataran morfologi sering digabung dengan tataran sintaksis menjadi, yang disebut, tataran gramatika, atau tata bahasa.

Menurut Manaf (2009) dalam Rahayu (2017:11), sintaksis adalah cabang linguistik yang membahas tentang struktur intern kalimat. Struktur intern kalimat yang dimaksud adalah kata, frase, dan klausa.

Pendapat lain juga disampaikan beberapa pakar antara lain Ramlan (1982:1) yang menyatakan bahwa sintaksis adalah cabang dari ilmu bahasa yang membicarakan seluk beluk wacana, kalimat, klausa dan frasa. Sementara itu Dubois (1975:480) menjelaskan bahwa “*On appelle la syntaxe la partie de la grammaire décrivant les règles par lesquelles on combine en phrases les unités significatives; la syntaxe, qui traite des fonctions, se distingue traditionnellement de la morphologie, études des formes ou des parties du discours, de leurs flexions et de la formation des mots ou dérivations. La syntaxe a été confondue avec la grammaire elle-même.*” (Sintaksis adalah bagian dari tata bahasa yang membahas tentang aturan-aturan dalam mengkombinasikan satuan-satuan lingual bermakna ke dalam kalimat. Sintaksis yang membahas tentang fungsi, secara tradisional dibedakan dengan morfologi, yaitu ilmu yang mempelajari bentuk-bentuk atau bagian-bagian wacana berdasarkan pembentukan dan derivasinya. Sintaksis sering disamakan dengan tata bahasa itu sendiri.

Struktur dan sistem sintaksis antara bahasa Indonesia dan bahasa Prancis sangatlah berbeda, antara lain bahwa bahasa Prancis merupakan bahasa berfleksi sedangkan bahasa Indonesia tidak serta masih banyak perbedaan lainnya. Perbedaan ini menimbulkan kesulitan pada pebelajar bahasa Prancis

yang termanifestasikan pada kesalahan-kesalahan yang terdapat pada karangan khususnya pada karangan argumentasi.

Bahasa tulis adalah bahasa sekunder, berarti bahasa tulis dipelajari setelah seseorang mengetahui bahasa lisan (primer). Kesalahan berbahasa lisan dapat dikoreksi pada saat itu komunikasi itu berlangsung sedangkan bahasa tulis tidak. Kesalahan pada bahasa lisan lebih dapat ditolerir dan masih dapat dibantu dengan gerakan tubuh untuk menyampaikan suatu ide atau maksud tertentu. Tidak demikian halnya dalam bahasa tulis. Penggunaan tata bahasa haruslah tepat agar maksud dapat tersampaikan dengan benar. Hal ini dipertegas oleh Ferris (2002 : 9) yang menyatakan bahwa ketepatan penggunaan leksik, aturan morfologi dan sintaksis pada siswa dalam menulis sangat penting karena ketidaktepatan dapat tidak saja mempengaruhi keterpahaman pesan/ide yang ingin disampaikan, hal ini juga dapat menunjukkan kurangnya penguasaan pengguna bahasa tersebut. (*Student writer's lexical, morphological dan syntactic accuracy is important because lack of accuracy may both interfere with the comprehensibility of their message (or ideas) and mark them as inadequate users of language.*)

Corder dalam Richard (1974:25) membedakan pengertian *mistakes* dan *errors*. Kekeliruan mengacu pada performansi, sedangkan kesalahan mengacu kepada kompetensi. Dengan kata lain, kekeliruan adalah penyimpangan yang tidak sistematis, misalnya karena kelelahan, emosi, atau salah ucap. Sedangkan kesalahan adalah penyimpangan yang sifatnya sistematis, konsisten, dan menggambarkan kemampuan si terdidik pada tahap tertentu.

Kekeliruan berbahasa terjadi bukan karena siswa belum memahami kaidah bahasa namun dalam menggunakan bahasa yang sedang dipelajari oleh siswa mereka lupa atau keliru dalam menerapkan kaidah bahasa itu. Kekeliruan bersifat acak dan individual. Kekeliruan berbahasa dapat terjadi dalam setiap tataran linguistik, tidak sistematis, tidak ada pola yang sama dalam kekeliruan berbahasa yang dibuat oleh setiap individu. Kekeliruan bahasa tidak bersifat permanen. Artinya bila siswa sudah menyadari kekeliruannya yang bersangkutan dapat memperbaiki sendiri kekeliruan tersebut. Kekeliruan berbahasa semata-mata disebabkan oleh faktor performansi. Kekeliruan berbahasa cenderung diabaikan dalam analisis kesalahan berbahasa karena sifatnya yang individual, tidak sistematis dan bersifat sementara.

Sementara itu, kesalahan berbahasa adalah penggunaan bahasa, secara lisan maupun tertulis, yang menyimpang dari faktor-faktor penentu berkomunikasi dan kaidah bahasa. Karena kesalahan berbahasa hanya dikaitkan dengan kaidah bahasa atau tata bahasa saja maka kesalahan berbahasa didefinisikan berdasarkan penyimpangan kaidah bahasa.

Kesalahan berbahasa disebabkan oleh faktor pemahaman, kemampuan atau kompetensi. Apabila siswa belum memahami sistem linguistik bahasa yang sedang dipelajari oleh siswa maka yang bersangkutan sering membuat kesalahan tatkala menggunakan bahasa tersebut. Kesalahan itu akan selalu berulang terjadi secara sistematis dan konsisten. Kesalahan tersebut dapat diperbaiki oleh pengajar melalui pengajaran remedial, latihan dan praktik berbahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesalahan-kesalahan mor-fosintaksis yang terdapat dalam karangan argumentasi mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis Universitas

Lampung. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kesalahan-kesalahan tersebut.

Ada beberapa taksonomi kesalahan berbahasa yang didasarkan pada butir linguistik yang dipengaruhi oleh kesalahan. Taksonomi-taksonomi kategori linguistik tersebut mengklasifikasikan kesalahan-kesalahan berbahasa berdasarkan komponen linguistik atau unsur linguistik tertentu yang dipengaruhi oleh kesalahan, ataupun berdasarkan kedua-duanya. Secara garis besar, dalam penelitian ini digunakan taksonomi kategori linguistik dan tipe kesalahan menurut Politzer dan Ramirez yang membagi menjadi dua komponen yaitu komponen morfologi serta komponen sintaksis, namun dalam penelitian ini hanya akan menggunakan taksonomi sintaksis, sesuai dengan tujuan penelitian, yang tentu saja disesuaikan dengan sistem sintaksis bahasa Prancis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesalahan morfosintaksis pada karangan argumentasi serta mengidentifikasi faktor-faktor penyebab kesalahan. Adapun aspek-aspek yang akan diteliti adalah pembentukan kata serta penyusunan kata pada kalimat dalam karangan. Sesuai dengan tujuan tersebut maka penelitian ini menggunakan desain dan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menafsirkan objek yang tidak dapat diukur dengan angka. Setiyadi (2006:220) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif seorang peneliti mencoba melihat subjek penelitian secara holistik.

Menurut Sumadi (1992 : 18 – 19) tujuan penelitian deskriptif adalah untuk

membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi. Secara harfiah penelitian des-kriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengisi situasi-situasi atau kejadian-kejadian. Dalam arti ini penelitian deskriptif adalah akumulasi data dasar dalam cara deskriptif semata-mata tidak perlu mencari atau menerangkan sasing hubungan, mengetes hipotesis, membuat ramalan, atau mendapatkan makna dan implikasi, walaupun penelitian yang bertujuan untuk menemukan hal-hal tersebut dapat juga mencakup metode-metode deskriptif.

Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah kumpulan tugas karangan argumentatif mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Semester VI Angkatan 2014 yang berjumlah 27 orang. Terdapat tiga topik yang dibahas pada karangan tersebut yaitu larangan aktivitas LGBT di tempat umum, pro dan kontra pelaksanaan euthanasia pada praktik medis serta undang-undang pelarangan rumah makan untuk buka pada bulan Ramadhan.

Data Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua bentuk kesalahan morfologi yaitu kesalahan pembentukan kategori kata dan kesalahan sintaksis yaitu kesalahan penyusunan kata dalam kalimat bahasa Prancis.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes yaitu meminta mahasiswa menyusun karangan argumentatif berdasarkan topik dan ketentuan yang telah ditetapkan serta instrumen non-tes untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kesalahan.

Teknik Penelitian

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini mencakup :

1. Studi Kepustakaan

Teknik ini dimaksudkan untuk mempelajari sumber-sumber kepustakaan yang dianggap relevan guna mendapatkan informasi yang berguna sebagai landasan teori, bahan rujukan dan sebagainya.

2. Pengambilan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil karangan para mahasiswa semester VI Prodi Pendidikan Bahasa Prancis yang berjumlah 27 orang. Karangan yang dibuat pada semester ini sesuai dengan silabus yang telah ditentukan adalah argumentasi.

3. Analisis Data

Hasil karangan mahasiswa dibaca dengan cermat dan kritis. Kesalahan sintaksis seperti pembentukan frasa serta susunan/hubungan antar unsur dalam kalimat adalah objek analisis. Selain itu data sekunder dari hasil wawancara juga diperhitungkan. Data-data tersebut kemudian dianalisis melalui tahapan berikut yaitu pengumpulan, identifikasi, kategorisasi, klasifikasi, kalkulasi dan tabulasi, deksripsi dan interpretasi, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesalahan-kesalahan sintaksis pada karangan argumentatif mahasiswa dan mengidentifikasi faktor-faktor penyebab kesalahan, maka pada bagian ini akan disajikan hasil penelitian yang menjawab rumusan permasalahan.

A. Kesalahan Sintaksis

Setelah dilakukan analisis, klasifikasi dan kalkulasi kesalahan yang terkumpul pada korpus data penelitian, didapatkan hasil seperti tabel berikut ini.

Tabel 1. Kesalahan sintaksis

N o.	Jenis Kesalahan	Jumlah	Persentase
1.	Kesalahan frasa nominal	163	46,05
2.	Kesalahan frasa verbal	32	9,04
3.	Kesalahan frasa adjektival	1	0,3
4.	Kesalahan frasa preposisional	14	3,94
5.	Kesalahan transformasi	144	40,67
	Total	354	100

Telah dibahas di atas tentang jenis-jenis kesalahan sintaksis yang ditemukan dalam karangan argumentatif mahasiswa. Berikut akan dibahas secara mendalam kesalahan-kesalahan tersebut.

1. Kesalahan pada frasa nominal

Frasa adalah gabungan kata non predikatif. Ahmad (2012:79) menyatakan bahwa frasa adalah suatu konstruksi atau satuan gramatikal yang terdiri dari dua kata atau lebih, yang tidak berciri klausa dan yang pada umumnya menjadi pembentuk klausa.

Frasa nominal paling sederhana dalam bahasa Prancis dibentuk dengan mengga-bungkan determinan dan nomina. Determinan bisa diisi oleh *article (indéfini, défini dan partitif)*, *adjectif démonstratif*, *adjectif possessif*, *adjectif numéral* dan *adjectif indéfini*. Kesalahan yang didapatkan dari satuan sintaksis ini adalah :

a. Menggunakan determinan ganda

Dalam kalimat sederhana, frase nominal dalam bahasa Prancis dibentuk dari determinan dan nomina yang dapat dirumuskan menjadi GN → D + N (GN = group du nom, D =

déterminant dan $N = Nom$). Terdapat 17 data untuk tipe kesalahan ini, seperti contoh berikut :

- (1) *Deux l'hommes*
 'Dua laki-laki'

Frase tersebut memiliki dua determinan yaitu *deux* yang merupakan *adjectif numéral* dan berarti 'dua' serta *l'* yang merupakan *article défini*. Bentuk yang benar adalah *deux hommes*.

b. Salah menentukan jenis nomina (*genre*)

Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa di dunia yang mengenal istilah jenis (*genre*) yaitu membagi nomina dan adjektivanya menjadi dua yaitu maskulin (*masculin/M*) dan feminin (*féminin/F*). Kesalahan dalam menentukan jenis nomina *masculin* atau *féminin* berjumlah 16, salah satunya seperti contoh berikut :

- (2) *Le façon*
 'Cara'

Façon dalam bahasa Prancis digolongkan menjadi nomina berjenis feminin. Oleh karena itu harus menggunakan *article défini la*, bukan *le*.

c. Menghilangkan *préposition 'de'* untuk membentuk *complément du nom*.

Formula $GN \rightarrow D + N$ adalah rumusan pembentukan frase nominal yang sederhana. Seringkali frase ini diperluas antara lain dengan cara meng-gandengkannya dengan *adjectif épithète* seperti dalam bentuk *la jolie fille* atau dengan menambahkan kata atau gabungan kata yang lain misalnya *un chat de race* atau *un chat aux grands yeux verts énigmatiques*'.

Jika perluasan nomina menggunakan *complément du nom* dengan kategori nomina juga, maka diperlukan

preposisi *de* untuk menghubungkan keduanya. Kesalahan tipe ini berjumlah 43, antara lain seperti contoh berikut :

- (3) *L'âme Melanie*
 'Jiwanya Melanie'

Kategori *âme* adalah nomina (*nom commun*), demikian pula *Melanie* (*nom propre*). Frasa tersebut seharusnya mendapatkan tambahan *de* untuk menerangkan kepemilikan menjadi *l'âme de Melanie* dengan *l'* sebagai determinan.

- (4) *La pratique euthanasie*
 'Praktik euthanasia'

Noyau atau inti dari frasa tersebut adalah *pratique*. Frasa tersebut mendapat perluasan dengan menambahkan keterangan (*complément du nom*) *euthanasie* yang juga berkategori nomina. Bentuk yang benar adalah *la pratique de l'euthanasie* dengan menambahkan preposisi *de* untuk menerangkan jenis praktik.

d. Salah menyesuaikan jenis (*accord du genre*)

Adjektiva *épiphète* yang menerangkan suatu nomina dalam konstruksi frasa bahasa Prancis harus pula menyesuaikan *genre* dari nomina yang diikutinya. Cukup banyak kesalahan yang didapatkan dalam bentuk ini, yaitu berjumlah 12 kesalahan.

- (5) *Un effet negative*
 'Efek negatif'.

Effet adalah nomina berjenis maskulin, oleh karena itu menggunakan determinan *un*. Sebagai pelengkap nomina maka adjektiva *négatif* harus menyesuaikan *effet* sebagai inti frasa, sehingga

menjadi *un effet négatif* bukan *un effet négative*.

e. Salah menyesuaikan jumlah (*accord du nombre*)

Pembentukan nomina jamak dalam bahasa Prancis pada umumnya dengan menambahkan 's' pada nomina tersebut. Penggunaan determinan dalam frasa nominal juga disesuaikan yaitu yang menunjukkan jamak. Kesalahan jenis ini paling banyak ditemukan, yaitu berjumlah 54.

(6) *Les gouvernement*
'Pemerintah'

Les adalah artikula penunjuk jamak, oleh karena itu nomina juga harus mendapatkan tambahan unsur pembentuk jamak, sehingga menjadi *les gouvernements*. Jika sebuah frasa tersebut mendapat perluasan menggunakan *épithète*, adjektiva tersebut pun harus diubah menjadi bentuk jamak jika nomina inti dalam bentuk jamak.

(7) *des petit restaurants*
'Beberapa restoran kecil'

Restaurants dengan tambahan *s* menunjukkan bahwa ini merupakan nomina jamak, sehingga *épithète* yang di depannya juga harus menyesuaikan menjadi jamak *petits*. Selain itu, jika adjektiva *épithète* berada sebelum nomina, maka determinan *des* harus menjadi *de*. Hal ini merupakan salah satu pengecualian dalam struktur bahasa Prancis. Sehingga bentuk yang benar adalah *de petits restaurants*.

f. Salah menyusun urutan

Selain masalah jumlah dan jenis, kesalahan lain yang juga dilakukan adalah penempatan urutan letak kata yang salah. Frasa nomina dalam bahasa Indonesia pada umumnya

adalah berpola DM (Diterangkan – Menerangkan), sedangkan dalam bahasa Inggris MD (Menerangkan – Diterangkan). Dalam bahasa Prancis, pola susunan pada frasa nominal bisa berpola DM atau MD tergantung jenis adjektiva yang digandeng nomina inti. Terdapat 8 data untuk kesalahan jenis ini. Salah satunya seperti contoh berikut :

(8) *La ville grande*
'Kota besar itu'

Adjektiva *grande* dan beberapa adjektiva singkat/pendek yang lain sebagai *épithète* harus diletakkan sebelum nomina, sehingga seharusnya menjadi *la grande ville*.

g. Menghilangkan determinan

Seperti disebutkan sebelumnya bahwa formasi sederhana dari frasa nominal dalam bahasa Prancis adalah GN → D + N. Di dalam karangan, beberapa kesalahan yang dilakukan adalah dengan tidak menggunakan determinan apa pun, seperti contoh berikut :

(9) *Musulmans*
'para muslim'

Musulmans berkategori maskulin dan dalam bentuk jamak. Seharusnya nomina ini mendapat awalan berupa determinan jamak seperti *des, les, ces* dan sebagainya. Dari data, didapatkan 9 kesalahan untuk jenis ini.

h. Menghilangkan preposisi *de* pada determinan *beaucoup*.

Determinan memiliki banyak jenis antara lain *adjectif indéfini* khususnya bentuk *beaucoup*. Untuk dapat diikuti dengan nomina, harus digunakan preposisi *de* yang terletak di antaranya. Meskipun nomina yang diikuti harus nomina dalam bentuk

jamak tetapi preposisi ini tetap harus *de* bukan *des*. Terdapat hanya 4 kesalahan untuk jenis ini. Salah satunya seperti contoh di bawah ini.

(10) *Beaucoup les jeunes*
'Banyak anak muda'

Bentuk yang tepat dari frasa nomina tersebut adalah *beaucoup de jeunes*.

2. Kesalahan pada frasa verbal

Bahasa Prancis secara garis besar membagi bentuk frasa verbalnya menjadi dua golongan yaitu frase verbal dari kalimat yang menggunakan *être* dan kalimat yang menggunakan verba selain *être*. Pada klasifikasi yang menggunakan *être* terdapat beberapa pola formasi yaitu:

- 1) GV → être + GN
- 2) GV → être + GA, dan
- 3) GV → être + GP

Keterangan:

GV = Groupe du verbe (Frase verbal)

GN = Groupe du nom (Frase nominal)

GA = Groupe de l'adjectif (Frase adjektival)

GP = Groupe prépositionnel

Bahasa Prancis merupakan bahasa berfleksi. Untuk jenis bahasa ini terdapat istilah yang disebut dengan konjugasi. Konjugasi adalah perubahan atau penyesuaian bentuk pada verba. Konjugasi pada verba berkenaan kala (*tense*), aspek, modus, diatesis, persona, jumlah dan jenis (Chaer, 2012:170). Dari analisis data, didapatkan bahwa struktur gramatikal untuk frase verbal, jenis-jenis kesalahan yang didapat yaitu :

a. Tidak mengkonjugasi verba/kata bantu *être*

Kesalahan paling banyak dengan jumlah 14 didapatkan pada satuan sintaksis ini adalah mahasiswa tidak mengkonjugasi verba atau kata bantu *être* yang menempati fungsi predikat

dalam kalimat. Berikut adalah contoh kesalahan tersebut.

(11) [...] *parce que le Dieu créer deux sexe.*

'[...] karena Tuhan menciptakan dua jenis kelamin'.

Kata *créer* yang berarti 'menciptakan' dalam kalimat tersebut masih dalam bentuk infinitif belum dikonjugasi. Hal ini menyalahi aturan sintaksis bahasa Prancis bahwa ketika dimasukkan ke dalam ujaran, verba harus penyesuaian bentuk berdasar persona, kala dsb. Seharusnya verba tersebut dikonjugasi berdasarkan subjek *le Dieu* menjadi [...] *parce que le Dieu a créé deux sexes.*

b. Menghilangkan kata bantu *être*

Kesalahan yang kedua yang paling banyak ditemukan adalah menghilangkan kata bantu *être* dalam kalimat. Terdapat 13 bentuk untuk kesalahan ini, antara lain seperti contoh berikut :

(12) *Moi, je pas d'accord l'euthanasie.*

'Saya tidak setuju dengan euthanasia'

Dalam bahasa Prancis, jika ingin membentuk ujaran/kalimat yang tidak mengandung verba maka wajib menghadirkan kata bantu *être* untuk menempati fungsi predikat, karena hanya verba dan kata bantu (*être/avoir*) saja yang bisa ada pada fungsi tersebut. Bentuk yang benar dari kalimat tersebut adalah *Moi, je ne suis pas d'accord avec l'euthanasie.*

c. Salah mengkonjugasi

Selain tidak memiliki predikat (verba) serta tidak mengkonjugasi, kesalahan lain terkait frase verbal adalah salah mengkonjugasi, yang berjumlah 5

data. Salah satu contoh kesalahan ini adalah seperti di bawah ini.

(13) *LGBT sont les personnes qui faitent deviations [...]*
 ‘LGBT adalah orang yang melakukan pelanggaran [...]’

Untuk kala sekarang (*présent*) dan subjek *les personnes (ils)*, konjugasi verba *faire* pada kalimat tersebut harusnya *font*.

3. Kesalahan pada frasa preposisional

Frasa preposisional (*groupe prépositionnel*) dalam bahasa Prancis dibentuk dari dua konstituen yaitu preposisi dan frasa nominal, seperti rumusan berikut : GP → Prép + GN. Kesalahan pada frasa preposisional terjadi karena antara lain :

a. Salah memilih preposisi yang tepat

Setiap preposisi pada umumnya memiliki makna dan fungsi masing-masing. Begitu pula dengan preposisi dalam bahasa Prancis. Terdapat 11 data untuk kesalahan jenis ini, contohnya seperti berikut.

(14) *À l’Indonésie*
 ‘Di Indonesia’

Indonesia dalam bahasa Prancis digolongkan ke dalam nomina jenis feminin. Untuk negara feminin, preposisi yang digunakan adalah *en*, sehingga seharusnya bentuk itu menjadi *en Indonésie*.

b. Menggunakan preposisi ganda

Beberapa mahasiswa menggunakan preposisi ganda, seperti contoh di bawah ini.

(15) *Pendant au mois de ramadhan*
 ‘Selama di bulan ramadhan’

Pada frasa tersebut terdapat dua preposisi yaitu *pendant* dan *à* yang terdapat dalam bentuk kontraksi

antara *à+le* menjadi *au*. Seharusnya hanya ditulis *pendant le mois ramadhan*. Terdapat 2 data untuk kesalahan tipe ini.

c. Tidak menggunakan preposisi

Kesalahan tipe lain yang hanya terdapat 1 data adalah tidak menggunakan preposisi pada bentuk yang seharusnya merupakan frasa preposisional.

(16) *[...] il n’y a pas de problème le mois de ramadhan*
 ‘[...] tidak ada masalah bulan ramadhan’

Penggalan kalimat itu kurang menggunakan preposisi yang seharusnya adalah *pendant le mois ramadhan*.

4. Kesalahan pada frasa adjektival

Frasa adjektival bahasa Prancis memiliki beberapa rumusan, yaitu :

1. GA → Adj (adjectif seul)
2. GA → Adv degré + Adj
3. GA → Adj + GP
4. GA → Adv comp + Adj + GP

Keterangan :

GA = Groupe de l’adjectif

GP = Groupe prépositionnel

Adv = Adverbe

Adj = Adjectif

Comp = comparaison

Untuk struktur sintaksis ini, hanya terdapat 1 kesalahan, seperti contoh berikut :

(17) *C’est très controverser*
 ‘Hal ini sangat kontroversial’

Menurut pola di atas setelah *très (adverbe de degré)* harusnya diikuti adjektiva, namun dalam kalimat ini menggunakan verba. Jadi dapat disimpulkan bahwa kesalahan pada frasa ini adalah salah memilih kategori kata.

Bentuk yang tepat untuk frasa ini adalah '*très controversé*'.

5. Kesalahan transformasi

Yang dimaksud dengan transformasi adalah perubahan struktur gramatikal dengan menambah, mengurangi, atau menata kembali unsur-unsurnya.

a. Salah menyesuaikan antara Subjek dan Verba (*accord de S – V*)

Banyak ditemukan kesalahan dalam mengkonjugasi verba/kata bantu yang tidak disesuaikan dengan subjeknya. Seperti telah dijelaskan bahwa konjugasi adalah perubahan verba yang didasarkan pada banyak hal antara lain persona yang menduduki fungsi subjek. Kesalahan tipe ini cukup banyak yaitu 33 data. Berikut adalah beberapa contoh :

(18) *L'activité de LGBT ne peux pas à faire [...]*
 'Aktivitas LGBT tidak dapat dilaku-kan [...]

Kalimat pada contoh (18) adalah kalimat sederhana. Subjek kalimat tersebut adalah *l'activité de LGBT (elle)*. Seharusnya konjugasi untuk subjek tersebut adalah *peut* bukan *peux*.

(19) [...] *beaucoup de personnes qui peut inviter les autres personnes à leur groupe.*
 '[...] banyak orang yang dapat mengundang orang lain ke kelompok mereka.'

Kalimat tersebut adalah contoh kalimat kompleks karena menggunakan kata hubung *qui*. Subjek klausa bawahan tersebut adalah *beaucoup de personnes (ils)*. Oleh karena itu konjugasi yang tepat adalah *peuvent*.

b. Salah menggunakan konstruksi infinitif sebagai *complément du verbe*

Ada kalanya predikat kalimat terdiri dari beberapa verba. Terdapat 3 pola untuk susunan tersebut 1) verba kedua dapat berupa infinitif, 2) terdapat preposisi *à* sebelum verba/infinitif kedua, 3) terdapat preposisi *de* sebelum verba/infinitif kedua. Infinitif dalam konstruksi ini berfungsi sebagai objek dari verba utama (predikat). Terdapat 8 data untuk kesalahan ini, antara lain seperti contoh berikut:

(20) *L'organisation de LGBT essaie se battre pour leurs droits.*
 'Organisasi LGBT berusaha memperjuangkan hak-hak mereka.'

Terdapat dua verba pada kalimat (20), *essaie* dari kata *essayer* dan *se battre*. Yang dikonjugasi hanya verba pertama, sedangkan yang kedua tetap infinitif. Diantar kedua verba tersebut seharusnya terdapat preposisi *de* karena verba *essayer* selalu diikuti preposisi *de*, sehingga menjadi *l'organisation de LGBT essaie de battre pour leurs droits*.

c. Kesalahan penggunaan konjungsi (*le pronom relatif*) dalam kalimat majemuk bertingkat

Untuk menghubungkan dua klausa dalam kalimat dibutuhkan konjungsi. *Le pronom relatif* adalah pronomina yang berfungsi untuk menghubungkan klausa atasan (*proposition principale*) dan klausa bawahan (*proposition relative*). Terdapat 48 data kesalahan mahasiswa dalam membentuk kalimat majemuk dengan menghilangkan/meniadakan *le*

pronom relatif pada kalimat yang disusun, seperti pada contoh berikut :

(21) *Je suis d'accord (avec) le gouvernements locaux {...} appliquent l'interdiciton [...]*
 'Saya setuju dengan pemerintah lokal {...} menerapkan larangan [...]

Kalimat (21) terdiri dari dua klausa yaitu (1) *je suis d'accord avec les gouvernements locaux* dan (2) *les gouvernements locaux appliquent l'interdiction*. Terdapat unsur yang sama yaitu *les gouvernements*, sehingga pada kalimat dibutuhkan pronomina untuk mengganti salah satu unsur yang sama tersebut. Dikarenakan posisi kata yang sama pada kalimat kedua mempunyai fungsi sebagai subjek, maka *le pronom relatif* yang tepat digunakan adalah *qui* menjadi "*je suis d'accord (avec) le gouvernements locaux qui appliquent l'interdiciton [...]*."

d. Kesalahan pembentukan kalimat negatif

Pembentukan kalimat negatif dalam bahasa Prancis yaitu dengan mengapit verba utama menggunakan adverbial *ne...pas*, *ne...pas encore* dan sebagainya. Kesalahan pada konstruksi kalimat negatif paling banyak terdapat peletakkan adverbial penanda negatif, seperti contoh berikut.

(22) *On ne pas seulement resiste manger et boire [...]*
 'Kita tidak hanya menahan makan dan minum [...]

Adverbial penunjuk negatif *ne...pas* tidak mengapit verba predikat yaitu *resiste*. Seharusnya bentuk kalimat tersebut adalah "*On ne resiste pas seulement [...]*."

e. Kesalahan dalam pembentukan kalimat pasif

Dari analisis data didapatkan beberapa kesalahan dalam pembentukan kalimat pasif, seperti contoh berikut:

(23) *Pour mieux, de l'interdiction a retirer.*
 'Lebih baik, larangan tersebut menarik'.

Maksud penyusun kalimat (23) adalah bahwa sebaiknya larangan tersebut ditarik bukan menarik. Membentuk kalimat pasif dalam bahasa Prancis yaitu dengan pola konjugasi kata bantu *être+participe passé*, sehingga kalimat tersebut menjadi "*Pour mieux, l'interdiction est retirée*". Kesalahan tipe ini berjumlah 25 data.

f. Kesalahan penggunaan kata bantu être

Berbeda dengan kesalahan pembentukan kalimat pasif yang menghilangkan konjugasi *être*, kesalahan lain yang berkaitan dengan penggunaan kata bantu ini yaitu penggunaan *être* yang berlebihan, seperti contoh berikut :

(24) *Cette action n'est pas déranger l'autre personne.*
 'Tindakan ini tidak mengganggu orang lain.'

Di dalam bahasa Prancis tidak ada konstruksi kalimat menggunakan pola *être+infinitif*. Keberadaan kata bantu *être* pada kalimat (24) membuatnya menjadi tidak bermakna. Seharusnya *être* dihilangkan sehingga kalimatnya menjadi "*Cette action ne dérange pas des autres*."

g. Kesalahan penempatan adverbial

Adverbial adalah salah satu kategori kata dalam bahasa Prancis yang memiliki beberapa jenis. Kesalahan

pada kategori ini didominasi pada salah meletakkan adverbialia khususnya *adverbe d'affirmation* dan *adverbe de manière*, contohnya seperti berikut.

(25) [...] *mais l'interdiction seulement a donner des petits restaurants.*
'[...] tapi larangan diberikah hanya pada rumah makan kecil.

Seulement adalah contoh *adverbe d'affirmation* yang letaknya seharusnya setelah predikat kalimat pada konstruksi aktif dan di antara kata bantu être dan participe passé dalam konstruksi kalimat pasif. Sehingga kalimat tersebut seharusnya [...] *mais l'interdiction est seulement donnée aux petits restaurants.* Terdapat 10 data untuk kesalahan tipe ini.

h. Salah memilih dan meletakkan *complément d'objet direct/indirect (COD/COI)*

Terdapat dua jenis objek langsung dalam bahasa Prancis, objek langsung (COD) dan tidak langsung (COI) yang keduanya diletakkan sebelum predikat atau verba yang diterangkannya. Selain letak, kesulitan lain terkait COD/COI adalah salah memilih bentuk COD/COI untuk kalimat yang disusun. Terdapat 5 data untuk kesalahan tipe ini. Salah satu contohnya seperti berikut.

(26) *J'espère que le gouvernement peut leur protéger.*
'Saya harap pemerintah dapat melindungi mereka.

Protéger adalah verba yang tidak membutuhkan/diikuti preposisi à. Oleh karena itu kalimat (27) seharusnya tidak menggunakan COI, melainkan COD. Jadi kalimat yang tepat seharusnya *J'espère que le gouvernement peut les protéger.*

B. Faktor-Faktor Penyebab Kesalahan

Banyak pakar mengemukakan tentang sumber dan penyebab kesalahan berbahasa. Beberapa ahli berpendapat bahwa sumber dan penyebab kesalahan dapat terjadi karena beberapa hal, diantaranya pengaruh dari bahasa ibu/interferensi, lingkungan, kebiasaan, kecerobohan/ketidakhati-hatian pembelajar serta kurangnya pengetahuan mereka. Analisis kontrastif menyalahkan interferensi karena perbedaan sistem B1 dan B2 sebagai penyebab kesalahan. Namun hal tersebut tidak merefleksikan semua kesalahan yang terjadi, karena kesalahan juga dapat dilatarbelakangi oleh faktor lain yang disebut dengan L1 independent errors termasuk di dalamnya strategi belajar, teknik pengajaran, folklore bahasa kedua, usia kedwibahasaan dan situasi sosiolinguistik siswa (Tarigan, 2008: 29)

Untuk menganalisis faktor penyebab kesalahan, penelitian ini menggunakan pembedaan kesalahan yang dikutip dalam Tarigan (2011:85) yaitu kesalahan antar-bahasa (*interlanguage errors*) dan kesalahan intrabahasa (*intralingual errors*).

1. Kesalahan antarbahasa

Interlanguage errors yaitu kesalahan yang disebabkan oleh interferensi bahasa ibu sang pembelajar terhadap B2 yang dipelajari. Faktor jenis ini juga ditemui dalam karangan mahasiswa, seperti contoh berikut:

(27) *La croyance personne*
'Kepercayaan seseorang'

Contoh tersebut menunjukkan pembentukan frasa nomina yang tidak mengikuti kaidah bahasa Prancis karena ketika menggabungkan dua nomina dalam satu frasa yang satu nomina merupakan pelengkap nomina inti

(*complément du nom*) maka harus menggunakan preposisi *de*, sehingga menjadi *la croyance d'une personne*. Frasa tersebut menggunakan pola bahasa Indonesia yang merupakan frasa modikatif yang tidak memerlukan preposisi antara nomina satu dan nomina dua.

(28) *Je prier toujours en ramadhan.*

'Saya selalu berdoa/sholat selama bulan ramadhan.'

Dalam pembentukan kata, bahasa Prancis mengenal istilah konjugasi yaitu perubahan flektif pada kata kerja disesuaikan dengan subjek dalam kalimat. Verba pada kalimat (28) tidak dikonjugasi, melainkan tetap dalam bentuk infinitif. Hal ini seperti dalam bahasa Indonesia yang tidak mengenal pembentukan ini.

2. Kesalahan intrabahasa

Intralingual errors yaitu kesalahan yang merefleksikan ciri-ciri umum kaidah yang dipelajari seperti kesalahan generalisasi, aplikasi yang tidak sempurna terhadap kaidah-kaidah, dan kegagalan mempelajari kondisi-kondisi penerapan kaidah. Jumlah kesalahan yang ditemukan dalam penelitian ini didominasi oleh jenis kesalahan ini. Kesalahan-kesalahan tersebut dapat dikelompokkan menjadi beberapa golongan yaitu sebagai berikut :

a. Penyamarataan berlebihan (*over-generalization*)

Penyamarataan berlebihan melibatkan penciptaan suatu struktur yang menyimpang pada tempat dua struktur yang reguler. Hal ini mungkin saja sebagai akibat upaya sang pelajar untuk mengurangi beban linguistiknya (Richards dalam Tarigan, 2011:86). Berikut adalah contoh kesalahan jenis ini:

(29) *À l'Indonésie*
'Di Indonesia'

Preposisi *à* 'di' adalah penunjuk tempat. Kesalahan ini diakibatkan karena mahasiswa menyamaratkan penggunaan preposisi *à*. Penunjuk tempat dalam bahasa Prancis tidak hanya *à*. Untuk negara berjenis feminin, preposisi yang tepat adalah *en*, sehingga menjadi '*En Indonésie*'.

b. Ketidaktahuan akan pembatasan kaidah (*ignorance of rule restrictions*)

Kesalahan ini adalah kegagalan mengamati pembatasan/restriksi struktur yang ada, yaitu, penerapan kaidah-kaidah terhadap konteks-konteks yang tidak menerima penerapan tersebut.

(30) *L'organisations de LGBT essaie se battre pour leurs droits*

'Organisasi LGBT mencoba memperjuangkan hak mereka.

Essaie dari verba *essayer*. Ketika digunakan dalam kalimat, verba ini harus diikuti preposisi *de* untuk dapat dihubungkan dengan infinitif di depannya, sehingga kalimat yang benar adalah '*L'organisation de LGBT essaie de lutter pour leurs droits.*'

c. Penerapan kaidah yang tidak sempurna (*incomplete application of rules*)

Kesalahan ini dalam bentuk struktur yang penyimpangannya menggambarkan taraf perkembangan kaidah-kaidah yang diperlukan untuk menghasilkan ucapan-ucapan yang berterima.

(31) *On ne doit pas assassiner vous-même*

'Kita tidak dapat membunuh diri anda sendiri'

Kesalahan pada contoh (31) adalah penggunaan *vous-même* yang membuat arti kalimat terasa janggal.

Seharusnya menggunakan *nous-même* agar sesuai dengan subjek kalimat sehingga kalimatnya menjadi ‘Kita tidak dapat membunuh diri kita sendiri’.

d. Salah menghipotesiskan konsep (*false concept hypothesized*)

Kesalahan ini dihasilkan dari pemahaman yang salah terhadap perbedaan-perbedaan di dalam bahasa target.

(32) *Cette action n'est pas déranger l'autre personne.*

‘Tindakan ini tidak mengganggu orang lain.’

Kata bantu *être* sifatnya sangat produktif dalam bahasa Prancis. Pada kalimat tersebut, kesalahan terletak pada penggunaan *être* yang berlebihan, karena kata bantu ini tidak diperlukan karena kalimat sudah memiliki verba pengisi fungsi predikat yaitu *déranger* ‘mengganggu’. Kalimat ini seharusnya ‘*Cette action ne dérange pas des autres*’.

Selain kedua faktor tersebut, faktor penyebab kesalahan yang lain yang terungkap dari hasil wawancara adalah kurangnya latihan yang dilakukan oleh mahasiswa. Mengingat perbedaan yang besar antara struktur sintaksis bahasa Indonesia dan bahasa Prancis, penguasaan bahasa Prancis pasti membutuhkan keseriusan, kehati-hatian dan banyak latihan. Selain pemberian latihan sebagai stimulus secara teratur pada pembelajar bahasa kedua, hal yang tidak kalah pentingnya adalah tindakan setelah itu yaitu berupa koreksi dari latihan tersebut. Upaya koreksi dapat dilakukan secara langsung dengan pertimbangan pembelajar kurang mampu untuk mengoreksi kesalahannya dan tidak langsung dengan pertimbangan

bahwa dengan teknik ini pembelajar diberi kesempatan menginterpretasikan kode-kode (simbol) yang digunakan guru untuk menandai kesalahan-kesalahan yang dilakukan pembelajar.

Berbuat kesalahan, khususnya dalam konteks belajar bahasa kedua adalah hal yang sangat lumrah. Brown dalam Tarigan (1996:295) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah proses yang selalu melibatkan pembuatan kesalahan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Corder bahwa ‘semua orang yang belajar bahasa pasti tidak luput dari berbuat salah’.

SIMPULAN

Kesalahan sintaksis yang dilakukan pembelajar bahasa Prancis banyak didapatkan pada struktur berturut-turut : kesalahan frasa nominal (46,05%), kesalahan transformasi (40,67%), kesalahan frase verbal (9,04%), kesalahan frasa preposisional (3,95%) dan kesalahan frasa adjektival (0,3%). Adapun faktor penyebab kesalahan paling banyak adalah kesulitan menguasai kaidah bahasa Prancis (faktor intralingual), pengaruh bahasa pertama/bahasa Indonesia (faktor interlingual) serta faktor kurangnya stimulus berupa latihan dari siswa.

Kesalahan berbahasa, khususnya bidang sintaksis adalah refleksi dari kesulitan yang dihadapi siswa dalam menguasai B2, dalam hal ini bahasa Prancis. Bagi guru, kesalahan ini juga dapat diterjemahkan sebagai refleksi diri untuk selalu memperbaiki pengajaran yang dilakukan di kelas meliputi metode pembelajaran, pemilihan bahan, penggunaan contoh dan sebagainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad. 2002. *Linguistik Umum*. Jakarta : Erlangga
- Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Ferris, D. 2002. *Treatment of Error in Second Language Student Writing*. Michigan : the University of Michigan Press.
- Harris, D. P.1997. *Testing English as a Second Language*. New Delhi : Tata McGraw-Hill Pub.Co.Ltd.
- Rahayi, S.P. 2017. *Sintaksis Bahasa Prancis*. Yogyakarta : Taman Pena
- Richards, J. C. 1974 . *Errors Analysis : Perspective on Second Language Acquisition* . Longman Group.
- Setiyadi, Ag.B. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing. Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Sumadi. 1995. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Parsada
- Tarigan. H.G. 2009. *Pengajaran Kedwibahasaan*. Bandung : Angkasa
- Tarigan, H.G dan Djago T. 2011. *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- <http://maxicours.com> diakses pada tanggal 7 Februari 2019

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

Paulus G. D. Lasmono¹, Bonefasius Yanwar Boy², Hana Suryana³

¹ Dosen Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Cenderawasih

² Dosen Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Cenderawasih

³ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Cenderawasih

Email: Hannasuryana123@gmail.com.

ABSTRAK

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 : Model inkuiri terbimbing, hasil belajar, tekanan zat cair.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Melalui proses pembelajaran IPA diharapkan siswa dapat memahami fenomena yang terjadi di alam sekitar, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari menjadi suatu produk yang bermanfaat. Proses

pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pembelajaran IPA pada tingkat SMP ditekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penyelidikan untuk mencari kebenaran tentang suatu konsep. Oleh karena itu, pembelajaran IPA harus benar-benar dikelola dengan baik, sehingga proses belajar mengajar dapat bermakna dan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA. Fisika merupakan cabang dari IPA yang

mengkaji tentang berbagai fenomena alam dan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan sains, teknologi dan konsep hidup harmonis dengan alam. Oleh karena itu, pembelajaran fisika di sekolah harus benar-benar dikelola dengan baik dan mendapatkan perhatian yang lebih agar dapat menjadi landasan yang kuat bagi peranan tersebut.

Rendahnya tingkat penguasaan konsep siswa dalam mata pelajaran fisika menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa. Ada banyak faktor yang menyebabkan kurang diminatinya pembelajaran fisika, salah satunya faktor penyebabnya adalah banyaknya rumus-rumus yang harus dipelajari yang menyebabkan siswa malas dan merasa kesulitan dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi saat PPL II di SMP Pembangunan V Yapis waena peneliti dapatkan hasil belajar siswa 46% berada di bawah KKM (KKM=75), karena disebabkan beberapa kendala yaitu; *Pertama*, model pembelajaran yang digunakan guru sangat monoton. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung hanya duduk mendengarkan guru menjelaskan, sehingga siswa kurang menguasai konsep yang dipelajari. Metode ceramah merupakan metode yang secara konsisten digunakan oleh guru dengan urutan menjelaskan, memberi contoh soal, latihan dan pekerjaan rumah. *Kedua*, siswa beranggapan bahwa pelajaran fisika itu sulit dan membosankan karena disertakan hitungan dan penggunaan rumus-rumus. *Ketiga*, pengajaran yang dilakukan oleh guru lebih menekankan pada manipulasi matematis, mereka mulai dengan definisi konsep, kemudian

menyatakan dengan matematis. Hal ini teramati pula dari catatan-catatan fisika siswa yang tidak jauh berbeda dengan catatan matematik, karena isinya hanya kumpulan rumus-rumus fisika. *Keempat*, guru tidak memahami model penyelesaian soal-soal secara sistematis. Ketika mengajarkan pemecahan masalah, guru tidak mulai dengan menganalisis masalah, tidak mendeskripsikannya dalam deskripsi fisika, tidak berusaha untuk menggambarkannya dalam diagram-diagram, namun lebih menekankan pada pencocokan soal-soal dengan rumus yang dihapalkan. Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka perlu adanya suatu pembelajaran yang mengutamakan proses, berupa penyelidikan yang melibatkan siswa dalam proses pemecahan masalah. Salah satu pembelajaran yang cocok untuk tujuan pembelajaran tersebut ialah model pembelajaran inkuiri karena pembelajaran tersebut memiliki tujuan utama yaitu penyelidikan yang aktif, baik untuk pengetahuan maupun pemahaman untuk memenuhi keingintahuan siswa, penggunaan model pembelajaran inkuiri dalam proses pembelajaran menghasilkan aspek-aspek yang baik. *Pertama*, meningkatkan intelektual siswa, karena mereka mendapat kesempatan untuk mencari tahu dan menemukan keteraturan dan aspek lainnya melalui observasi dan eksperimen mereka sendiri. *Kedua*, siswa memperoleh keputusan intelektual karena mereka berhasil dalam penyelidikan mereka.

Terdapat delapan macam model pembelajaran inkuiri, yaitu *Guided Inquiry*, *Modified Inquiry*, *Free Inquiry*, *Inquiry Role Approach*, *Invitation Into Inquiry*, *Pictorial*

Riddle, Synectic Lesson, dan Value Clarification. Namun, dalam penelitian ini hanya akan diterapkan jenis model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*). Model ini merupakan dasar atau tahap awal dalam proses inkuiri, sehingga dianggap cocok untuk diterapkan pada tingkat SMP/MTs. Secara sederhana, menurut Meador, 2010 (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) bahwa “*inkuiri learning is a dynamic approach that involve exploring the world, asking question, making discoveries and rigorously testing those discoveries in the search for new understanding*” yang berarti pembelajaran inkuiri merupakan suatu pendekatan yang melibatkan siswa untuk menyelidiki, mengajukan pertanyaan, membuat penemuan, menguji hipotesis untuk mendapat pemahaman baru.

Model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki enam karakteristik yaitu siswa belajar aktif dan terefleksikan pada pengalaman, siswa belajar berdasarkan pada apa yang mereka tahu, siswa mengembangkan rangkaian berpikir dalam proses pembelajaran melalui bimbingan, perkembangan siswa terjadi secara bertahap, siswa mempunyai cara yang berbeda dalam pembelajaran, siswa belajar melalui interaksi sosial dengan orang lain. Inkuiri membekali siswa dengan beraneka ragam pengalaman konkrit dan pembelajaran aktif yang mendorong dan memberikan ruang dan peluang kepada siswa untuk mengambil inisiatif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penelitian sehingga memungkinkan siswa menjadi pembelajaran sepanjang hayat.

Dari penjelasan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap model pembelajaran inkuiri terbimbing tersebut dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Padakonseptekanan Zat Cair Di Kelas.

METODE PENELITIAN

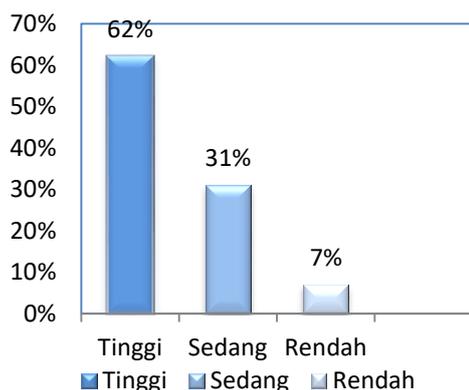
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan *pre-eksperimen designs*. Desain penelitian merupakan rancangan yang dilakukan oleh peneliti. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, sebelum melakukan perlakuan peneliti memberikan tes awal (*pretest*) dan akhir perlakuan peneliti memberikan tes akhir (*posttest*). Bentuk tabel *design* penelitian *one group pretest-posttest design* yaitu Test awal (*Pretest*) - Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing - Test akhir (*Posttest*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

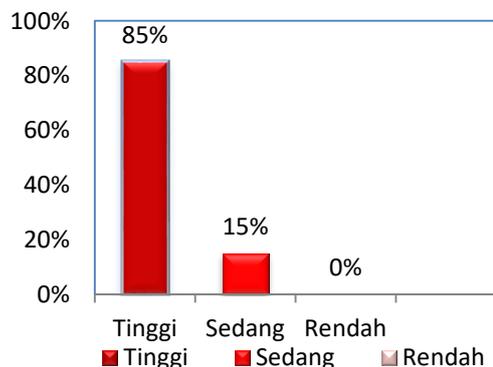
1. Hasil *N-gain* Setiap Konsep
 - a) Konsep Tekanan Hidrostatik

Berdasarkan data yang di peroleh pada konsep tekanan hidrostatik nilai *n-gain* rata-rata adalah 0,77. *N-gain* yang dikategorikan tinggi terdapat 16 siswa (62 %), kategori sedang 8 siswa (31%), dan kategori rendah 2 siswa (7%). Diagram Presentase *n-gain* konsep tekanan hidrostatik dapat dilihat pada Gambar.



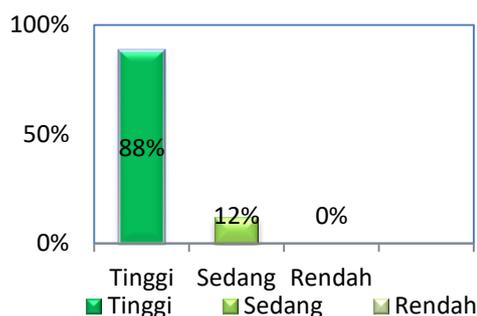
b) Konsep Hukum Pascal

Berdasarkan data yang diperoleh pada konsep hukum pascal nilai *n-gain* rata-rata adalah 0,88. *N-gain* yang dikategorikan tinggi terdapat 22 siswa (85%), kategori sedang 4 siswa (15%), dan kategori rendah (0%). Diagram Presentase *n-gain* konsep hukum pascal dapat dilihat pada Gambar.



c) Konsep Hukum Archimedes

Berdasarkan data yang diperoleh pada konsep hukum archimedes nilai *n-gain* rata-rata adalah 0,84. *N-gain* yang dikategorikan tinggi terdapat 23 siswa (88%), kategori sedang 3 siswa (12%), dan kategori rendah (0%). Diagram Presentase *n-gain* konsep hukum archimedes dapat dilihat pada Gambar .



2. Hasil *N-gain* per konsep dan Seluruh Konsep

Data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari tiga kali maju RPP untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan uji *ngain* ternormalisasi terhadap data hasil *pretest* dan *posttest* untuk setiap konsep dari topik tekanan zat cair. Hasil *N-gain* rata-rata per konsep yaitu pada KI diperoleh 0,77, K2 diperoleh 0,88 dan K3 diperoleh 0,84. Sedangkan *N-gain* seluruh konsepnya diperoleh 0,83.

B. Pembahasan

Hasil perhitungan peningkatan hasil belajar pada konsep tekanan hidrostatik siswa diperoleh 0,77 yang termasuk kategori tinggi, sehingga model inkuiri terbimbing baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep tekanan zat cair. Menurut Roestiyah (2012) Model pembelajaran inkuiri memiliki beberapa kelebihan menyebutkan beberapa keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran inkuiri yaitu dapat membantu siswa dalam menggunakan ingatan yang sudah ada untuk dikaitkan dengan konsep yang akan dibahas, mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, memberi kebebasan pada siswa dalam belajar, serta mendorong siswa untuk dapat berpikir dan memecahkan masalah

atas masalah yang sedang dihadapinya.

Proses-proses inkuiri adalah menemukan masalah, menyusun hipotesis, merencanakan eksperimen, melaksanakan eksperimen untuk menguji hipotesis, mensintesis pengetahuan, mengembangkan beberapa sikap yaitu sikap objektif, ingin tahu, terbuka dan bertanggung jawab. Inkuiri yang berhubungan dengan pendidikan IPA harus mencerminkan penyelidikan. Dengan demikian proses belajar mengajar melalui inkuiri ini selalu melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi dan eksperimen. Dengan demikian, pembelajaran inkuiri terbimbing ini dapat membantu siswa untuk mengonstruksi konsep fisika yang dipelajari melalui proses berpikir.

a) Konsep Hukum Pascal

Hasil data perhitungan *n-gain* hasil belajar siswa pada konsep hukum pascal diperoleh 0,88 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga model inkuiri terbimbing baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep hukum pascal. Pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri terbimbing dapat membantu siswa untuk mengintegrasikan konsep-konsep yang telah mereka ketahui sebelumnya dengan peristiwa-peristiwa yang mereka amati disaat melakukan eksperimen.

Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran ini lebih menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang

dipertanyakan sehingga, ingatan siswa lebih mendalam pada materi yang akan disampaikan oleh guru. Berbeda dengan metode ceramah, pada model pembelajaran inkuiri siswa lebih dilibatkan pada proses pembelajarannya. Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga tingkat kejenuhan siswa dapat diminimalisir. Bukan hanya itu saja, dalam model pembelajaran inkuiri siswa tidak hanya menghafal materi yang disampaikan saja tapi juga melakukan pengamatan sehingga siswa dapat memahami secara mendalam materi yang dipelajari.

Berdasarkan penjelasan tersebut model pembelajaran inkuiri dapat dijadikan solusi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika tentu oerlu adanya variasi model pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran fisika, terutama materi IPA (fisika) yang memerlukan penguasaan konsep materi tertentu.

b) Konsep Hukum Archimedes

Dari hasil perhitungan *n-gain* hasil belajar hukum Archimedes siswa diperoleh 0,84 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga model inkuiri terbimbing baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep hukum Archimedes. Pembelajaran Inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses pembelajaran dengan

menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: (1) orientasi; (2) merumuskan masalah; (3) mengajukan hipotesis; (4) mengumpulkan data; (5) menguji hipotesis; (6) merumuskan kesimpulan.

Pembelajaran inkuiri akan efektif bila : (1) siswa dapat menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ingin dipecahkan. Dalam strategi inkuiri yang lebih dipentingkan adalah proses belajar, penguasaan materi pelajaran bukan sebagai tujuan utama pembelajaran; (2) bahan pelajaran yang diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi, tetapi sebuah kesimpulan yang perlu pembuktian. (3) proses pembelajaran berangkat dari rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu. (4) guru akan mengajar pada sekelompok siswa yang rata-rata memiliki kemauan dan kemampuan berpikir, strategi inkuiri akan kurang berhasil diterapkan pada siswa yang kurang memiliki kemampuan untuk berpikir; (5) jumlah siswa yang belajar tidak terlalu banyak sehingga bisa dikendalikan oleh guru; (6) guru mempunyai waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa

Nilai *N-gain* merupakan selisih antara *posttest* dan *pretest*, *gain* menunjukkan peningkatan pemahaman dan penguasaan konsep siswa. *N-gain* hanya digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada konsep tekanan zat cair. Berdasarkan data perhitungan *n-gain* seluruh konsep diperoleh *n-gain* sebesar 0,83 sehingga termasuk dalam kategori

tinggi. Dengan demikian, dapat dikatakan model inkuiri terbimbing baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep tekanan zat cair.

Pada konsep tekanan hidrostatik berdasarkan hasil *n-gain* yang diperoleh dalam perhitungan termasuk kategori tinggi, diperoleh karena oleh faktor yaitu karena model pembelajaran inkuiri terbimbing baru pertama diterapkan kepada siswa kelas VIII A, karena model yang sering digunakan pada guru bidang studi IPA yaitu model pembelajaran kooperatif dan pembelajaran langsung. pada konsep hukum pascal dan hukum archimedes sama, hasil *n-gain* yang diperoleh berkategori tinggi. Semua dipengaruhi juga oleh faktor yaitu siswa merasa tertarik dan termotivasi dengan kegiatan eksperimen yang diberikan oleh peneliti dan mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga target yang dicapai maksimal.

Pada *n-gain* data yang dimasukkan adalah hasil *pretest* dan *posttest*, dimana hasil *pretest* diperoleh dari nilai peserta didik diawal pembelajaran sebelum diterapkannya model pembelajaran inkuiri terbimbing, sedangkan untuk *posttest* diperoleh dari nilai siswa diakhir pembelajaran setelah diterapkannya model pembelajaran inkuiri terbimbing. Setelah itu, hasil *posttest* dikurang dengan hasil *pretest* dibagi dengan skor maksimal, dimana skor maksimal tersebut terlebih dahulu dikurang dengan nilai *pretest* dapat lah hasil *n-gain*. Hasil analisis *n-gain* tidak menggunakan angket tetapi hanya menggunakan hasil penguasaan konsep atau hasil belajar.

Model pembelajaran inkuiri terbimbing ini sangat bagus dipakai karena dengan menggunakan model ini siswa dapat menemukan sendiri secara langsung peristiwa yang terjadi didalam kehidupan dengan eksperimen dengan materi yang dijelaskan. Beberapa peneliti menggunakan model inkuiri terbimbing telah banyak dilakukan dan terbukti bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing mampu membantu guru dalam penguasaan konsep suatu materi.

Model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Menurut Arlianty (2015) hal ini dikarenakan pada model inkuiri terbimbing siswa mampu belajar dari pengalamannya dalam memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk mendapatkan ide-ide baru dengan bimbingan guru. Sejalan dengan hasil penelitian Fairuzabadi dkk (2017:108) menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Diperkuat oleh hasil penelitian Sakdiah dkk (2018: 41) yang menyatakan bahwa model inkuiri terbimbing berdampak positif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan KPS siswa SMP. Bimbingan dan arahan guru dalam kegiatan pembelajaran inkuiri terbimbing membantu siswa mengetahui arah proses pembelajaran sehingga menuntun siswa untuk menemukan konsep-konsep dari materi yang dipelajari dan berpengaruh pada pencapaian kognitif siswa

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dan hasil perhitungan yang diperoleh serta uraian dalam pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Model inkuiri terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep tekanan zat cair. Peningkatan hasil belajar pada konsep tekanan zat cair dapat dilihat dari hasil *n-gain* ternormalisasi untuk keseluruhan konsep berada pada kategori tinggi dimana diperoleh untuk nilai *n-gain* keseluruhan konsep sebesar $0,83 \geq 0,70$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, model inkuiri terbimbing dengan menggunakan metode eksperimen adalah salah satu alternative dalam mengemukakan materi pelajaran fisika yang menyenangkan dan tidak membosankan dapat meningkatkan kreatifitas siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik, minat, dan cara berfikir siswa dalam pembelajaran.
2. Untuk peneliti selanjutnya yang juga ingin meneliti disarankan untuk menggukan model lain agar model yang digunakan dalam proses dapat bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi Cet. II*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Budiyono dan Hartini 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Penilaian Autentik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 13, No 1.
- Dzizie Agung Prasetyo, Dwi Widjanarko. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memelihara Komponen Sistem Bahan Bakar Bensin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* Vol. 15, No. 2.
- Fairuzabadi A., Prihandono T., Putra D. A. P. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Video Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran Ipa Pada Materi Suhu dan Pengukurannya Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol.6 (1): 103-109
- Nurdyansyah & Fahyuni, E. F. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center
- Sakdiah, Mursal, Syukri M. 2018. Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan KPS Pada Materi Listrik Dinamis Siswa SMP. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*. Vol.2 (1): 41-49
- Setya Prihatiningtyas. 2017. Penerapan Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Eksponen Dan Logaritma Siswa Kelas X Bk1. *Jurnal Gammath*. Volume II Nomor 2.
- Shanty Della Setiasih, Regina Lichteria Panjaitan, Julia. 2016. Penggunaan Model Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Magnet Di Kelas V Sdn Sukajaya Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 1, No. 1.
- Siti, J 2014. Penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar peserta siswa pada konsep tekanan”. (Skripsi) : Jakarta : UIN
- Susilawati, Nyoman Sridana. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik: *Jurnal pendidikan* Vol.1 No. 1

Lambang Adat Tunggu Tubang: Kearifan Lokal Berwawasan Pendidikan Nilai

Ranando Sofiyani Hadi*, Sariyatun, Sri Yamtinah

Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No.36 A, Pucangsawit,
Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Solo, Indonesia

*Corresponding author, email: ranandosofiyanhadi@student.uns.ac.id

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 dapat diintegrasikan ke 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 tanggung jawab. 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, pendidikan nilai, *Lambang Adat Tunggu Tubang*.

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan yang saat ini dialami oleh generasi muda Indonesia yakni belum maksimalnya pemahaman akan pendidikan nilai seperti nilai toleransi, keadilan, harmonis, persatuan, dan kesatuan dalam menjaga keutuhan suatu bangsa di tengah-tengah masyarakat Indonesia yang beranekaragam.

Hal yang demikian ini, bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman mereka tentang kearifan lokal yang didalamnya terdapat pendidikan nilai pada adat dan budaya mereka masing-masing. Maka dari itu perlu adanya pemahaman kearifan lokal bagi mereka dengan salah satunya melalui proses pembelajaran di sekolah.

Suku Semende yang berada di Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat, Indonesia, memiliki sebuah kearifan lokal yang menjadi falsafah hidup mereka ditengah-tengah masyarakat yang multikultural di dalamnya baik dari segi bahasa, suku agama dan budayanya. Kearifan lokal tersebut menarik untuk dihadirkan ke permukaan masyarakat sebagai salah satu bagian etnik yang ada di Indonesia. Relevan juga dengan kondisi bangsa Indonesia yang *multi-ethnic*. Sebagaimana Hildred Geertz dalam Nasikun mengungkapkan, di negara ini hidup lebih dari 300 suku bangsa dengan bahasa dan identitas kultural yang berbeda. Uniknyanya mereka berbicara dengan bahasa masing-masing di samping menggunakan bahasa Indonesia, dan tetap mempertahankan adat-istiadat serta identitas etnisnya sendiri (Nasikun, 2007: 44).

Masyarakat suku semende memiliki kearifan lokal yaitu *Lambang Adat Tunggu Tubang* yang di dalamnya terkandung pendidikan nilai. Selanjutnya pendidikan nilai yang terkandung dalam *Lambang Adat*

Tunggu Tubang tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat serta dalam proses pembelajaran di sekolah.

Di harapkan dalam penulisan ini dapat memberikan suatu sumbangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran yang dikaitkan dengan kearifan lokal dan mengenai pentingnya proses pembelajaran disekolah dalam mentransformasikan pendidikan nilai.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka. Data dikumpulkan melalui kepustakaan primer maupun sekunder untuk kemudian dilakukan analisis isi sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN KONSEP NILAI

Nilai adalah segala sesuatu yang dipentingkan manusia sebagai subjek, menyangkut segala sesuatu yang baik atau buruk sebagai abstraksi, pandangan, atau maksud dari berbagai pengalaman dengan seleksi perilaku yang ketat (Sulaiman, 1992: 19).

Nilai merupakan realita abstrak. Nilai kita rasakan dalam diri kita masing-masing sebagai daya pendorong atau prinsip-prinsip yang menjadi pedoman dalam hidup. Oleh sebab itu, nilai menduduki tempat penting dan strategis dalam kehidupan seseorang, sampai pada suatu tingkat di mana orang lebih siap untuk mengorbankan hidup mereka dari pada mengorbankan nilai (Fitri, 2012: 89). Selanjutnya, menurut Mardiatmadja, nilai menunjuk pada sikap orang terhadap sesuatu hal yang baik. Nilai-nilai dapat saling berkaitan membentuk suatu sistem dan antara yang satu dengan yang lain koheren dan mempengaruhi segi kehidupan manusia (Mardiatmadja 1986:105).

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai merupakan sesuatu yang berharga pada diri seseorang dan menjadi pedoman hidup mereka dalam melakukan aktivitas dan tingkah laku yang baik dalam kehidupan bermasyarakat.

KONSEP PENDIDIKAN NILAI

Pengertian Pendidikan Nilai

Pendidikan nilai merupakan pendidikan yang bisa membantu peserta didik dalam memahami, mengapresiasi, membuat keputusan yang tepat dalam berbagai masalah pribadi, keluarga, masyarakat, dan negara. Winecoff (Najib, 2014:61) mengemukakan bahwasanya pendidikan nilai berhubungan dengan tiga dimensi, yaitu *identification of a personal and social values, philosophy and rational inquiry into the core, and decision making related to the core based on inquiry and response*. Selain itu Hakam (Najib, 2014:61) juga mengemukakan bahwa pendidikan nilai merupakan pendidikan yang mempertimbangkan objek dari dilihat dari sudut pandang moral yang mencakup etika dan norma-norma yang meliputi estetika, yaitu menilai objek dari sudut pandang keindahan dan selera pribadi, serta etika, yaitu dengan menilai benar atau salahnya dalam hubungan antarpribadi.

Hill (Adisusilo, 2014:70) juga mengemukakan bahwasanya pendidikan nilai merupakan pendidikan yang bisa mengantarkan peserta didik untuk mengenali, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai, moral dan keyakinan agama, untuk memasuki kehidupan budaya pada zamannya. Pendapat di atas juga sejalan dengan Hasan (Najib, 2014:62) menjelaskan bahwasanya pendidikan nilai merupakan suatu konsep pendidikan secara umum yang memiliki atribut, fakta, dan data keterampilan antara satu atribut dengan

atribut lainnya yang memiliki label yang kemudian dikembangkan berdasarkan prinsip pemahaman, penghargaan, identifikasi diri, penerapan dalam perilaku, pembentukan wawasan, dan kebiasaan terhadap nilai dan moral.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan nilai adalah pendidikan yang mengutamakan etika dan norma-norma yang dijadikan sebagai bentuk penilaian benar dan salahnya dalam hubungan antarpribadi yang bisa dijadikan sebagai pembentuk wawasan dan kebiasaan terhadap nilai dan moral.

Tujuan Pendidikan Nilai

Pendidikan nilai tidak akan terlaksana tanpa ada tujuan di dalamnya. Dalam proses pendidikan nilai, tindakan-tindakan pendidikan yang lebih spesifik dimaksudkan untuk mencapai tujuan yang lebih khusus. Komite Asia and The Pasific Programme of Education Innovation for Development (APEID), pendidikan nilai ditujukan untuk: (a) menerapkan pembentukan nilai kepada anak, (b) menghasilkan sikap yang mencerminkan nilai-nilai yang diinginkan, (c) membimbing perilaku yang konsisten.

Selain itu tujuan dari pendidikan nilai pada dasarnya dapat membantu mengembangkan kemahiran dalam berinteraksi pada tahapan yang lebih tinggi serta dapat meningkatkan kebersamaan dan kekompakan komunikasi. Tujuan pendidikan nilai juga tidak akan tercapai tanpa aturan-aturan, indoktrinasi, atau pertimbangan prinsip-prinsip belajar.

Berikut tujuan pendidikan nilai yang dikemukakan oleh para ahli: (a) Suparno (Najib, 2014:64) tujuan pendidikan nilai adalah untuk menjadikan manusia menjadikan manusia yang berbudi pekerti, (b) Hakam dan Mulyana (Najib, 2014:64)

mengemukakan pendidikan nilai bertujuan untuk membantu peserta didik mengalami dan menempatkan nilai-nilai secara integral dalam kehidupan mereka.

Melihat tujuan dari pendidikan nilai di atas, perlu kita ketahui bahwasanya pendidikan nilai bukan sesuatu yang hanya ditambahkan melainkan sesuatu yang hakiki dalam proses pendidikan. Pendidikan nilai haruslah terintegrasi dalam semua mata pelajaran, dimana setiap mata pelajaran dapat menekankan nilai-nilai tertentu dalam pembelajarannya.

KONSEP LAMBANG ADAT TUNGGU TUBANG

Lambang Adat Tunggu Tubang merupakan bagian dari falsafah hidup masyarakat Suku Semende yang tertuang dalam *Lambang Adat Tunggu Tubang*. Menurut Barmawi (1989: 14), menyatakan bahwa *Lambang Adat Tunggu Tubang* adalah lambang yang terdapat pada masyarakat Suku Semende. Lambang ini terdiri dari Tombak, Jala, Kapak, Guci dan *Tubang* dimana simbol ini menjadi falsafah bagi seorang anak yang akan menjadi *Tunggu Tubang* dalam keluarga.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Harsuno, Maskun, & Ekwandari (2018). *Lambang Adat Tunggu Tubang* memiliki makna pada setiap lambangnya. Berikut ini merupakan makna dari *Lambang Adat Tunggu Tubang*, yaitu: 1) *Tombak*, yang memiliki makna membawa keluarga besarnya kearah yang tepat dan benar, 2) *Jala*, yang memiliki makna menghimpun seluruh anggota keluarga, 3) *Kapak*, yang memiliki makna berlaku adil kepada seluruh anggota keluarga, 4) *Guci*, yang memiliki makna meredam perbedaan-perbedaan pendapat pada keluarga, menampung segala aspirasi keluarga dan menjaga rahasia keluarga,

5) *Tubang*, yang memiliki makna siap menghadapi hal-hal yang tidak terduga.

Pendidikan Nilai Pada Lambang Adat Tunggu Tubang

Merujuk kepada konsep *Lambang Adat Tunggu Tubang* dan dikaitkan dengan pengertian dan tujuan pendidikan nilai. Maka pendidikan nilai yang terkandung dalam *Lambang Adat Tunggu Tubang* antara lain adalah rasa kekeluargaan, sikap tanggung jawab, sikap toleransi, sikap adil dan persatuan.

Lambang Adat Tunggu Tubang menggambarkan bahwa anggota masyarakat suku semende mengutamakan rasa kekeluargaan, tanggung jawab dan didukung dengan sikap toleransi, dapat meredam perbedaan pendapat pada keluarga, menampung segala aspirasi keluarga dan menjaga rahasia keluarga.

Sikap toleransi akan menumbuhkan sikap persatuan dan keadilan. Sehingga dapat mewujudkan keharmonisan antara individu satu dengan yang lainnya sehingga bisa tercipta kehidupan yang rukun, baik itu di lingkungan keluarga dan masyarakat.

RELEVANSI PENDIDIKAN NILAI PADA LAMBANG ADAT TUNGGU TUBANG DALAM PEMBELAJARAN

Nilai-nilai yang terdapat dalam *Lambang Adat Tunggu Tubang* tersebut nantinya bisa diteladani dan diaplikasikan dalam kehidupan para generasi muda, terutama generasi muda masyarakat Suku Semende. Pewarisan nilai-nilai yang diidentifikasi itu merupakan suatu jalan untuk dapat berkontribusi positif bagi menanamkan pendidikan nilai peserta didik.

Nilai-nilai dalam *Lambang Adat Tunggu Tubang* ini nantinya berkontribusi dan dapat di implementasikan sebagai sumber pembelajaran di sekolah berdasarkan

kurikulum 2013. Karena di dalam pembelajaran pada kurikulum 2013 peserta didik juga dituntut untuk belajar dengan pendekatan *saintifik*.

Pendekatan *saintifik* menuntut peserta didik untuk bisa belajar secara aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuan dan keterampilannya. Karena pada intinya proses pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk menemukan sumber belajar baru tanpa harus berpodaman pada sumber belajar yang ada di buku ajar. Sehingga dengan menerapkan pendekatan ini dapat melatih peserta didik untuk berpikir logis dan sistematis.

Nilai-nilai dalam dalam *Lambang Adat Tunggu Tubang* tersebut dikaitkan pada aspek-aspek pembelajaran yakni, (1) ranah kognitif, nantinya peserta didik bisa memahami, menganalisis, dan mengevaluasi tentang materi pelajaran yang dikaitkan dengan falsafah hidup mereka, khususnya masyarakat Suku Semende. Terutama yang berkaitan dengan *Lambang Adat Tunggu Tubang*; (2) ranah afektif, nantinya peserta didik bisa meneladani dan mengaplikasikan nilai-nilai dalam *Lambang Adat Tunggu Tubang* dan dihubungkan dengan pendidikan nilai yang dapat diterapkan pada kehidupan sosial; (3) ranah psikomotorik, nantinya setelah peserta didik memahami, meneladani, dan menguasai tentang materi pelajaran yang dikaitkan dengan falsafah hidup mereka, khususnya masyarakat Suku Semende, nantinya peserta didik dapat memiliki keterampilan sosial dalam mengaplikasikan dan mempraktekan nilai-nilai pada *Lambang Adat Tunggu Tubang* tersebut pada kehidupan bermasyarakat.

Dalam mengimplementasikan pendidikan nilai tersebut, guru juga dapat menggunakan pendekatan *Value Clarification Technique*). Hall menjelaskan pendekatan VCT memberi

penekanan pada usaha untuk membantu seseorang atau peserta didik dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri sehingga bisa mendorong untuk membentuk sistem nilai pada diri mereka sendiri.

Wina Sanjaya (2006:34) mengemukakan bahwasanya pendekatan VCT merupakan pengajaran untuk membentuk peserta didik dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi persoalan dengan proses menganalisis nilai yang sudah tertanam dalam diri peserta didik.

SIMPULAN

Pendidikan nilai merupakan pendidikan yang mengutamakan etika dan norma-norma yang dijadikan sebagai bentuk penilaian benar dan salahnya dalam hubungan antarpribadi yang bisa dijadikan sebagai pembentuk wawasan dan kebiasaan terhadap nilai dan moral. Pendidikan nilai dapat diinternalisasikan di sekolah kedalam mata pelajaran yang dikaitkan dengan kearifan lokal yang dimiliki oleh peserta didik yang beranekaragam.

Penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam *Lambang Adat Tunggu Tubang*, sehingga nilai-nilai tersebut dapat berkontribusi dalam menanamkan pemahaman peserta didik akan pendidikan nilai.

Mata pelajaran yang dikaitkan dengan kearifan lokal yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik yang beranekaragam disekolah memiliki tujuan yang sangat strategis dalam menjaga persatuan bangsa ditengah-tengah masyarakat yang beranekaragam.

Merujuk kepada konsep *Lambang Adat Tunggu Tubang* dan dikaitkan dengan pengertian dan tujuan pendidikan nilai. Maka pendidikan nilai yang terkandung dalam *Lambang Adat*

Tunggu Tubang antara lain adalah rasa kekeluargaan, sikap tanggung jawab, sikap toleransi, sikap adil dan persatuan.

Kontribusi nilai-nilai yang terkandung dalam *Lambang Adat Tunggu Tubang* di Sekolah berdasarkan pada kurikulum 2013 dapat dikaitkan pada proses pembelajaran yakni, (1) ranah kognitif; (2) ranah afktif; dan (3) ranah psikomotorik. Nilai-nilai tersebut nantinya berkontribusi dan dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran di Sekolah yang berdasarkan pada kurikulum 2013. Karena di dalam pembelajaran pada kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk belajar dengan pendekatan *saintifik*, yang menuntut peserta didik untuk bisa belajar secara aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuan dan keterampilannya.

Dalam mengimplementasikan pendidikan nilai tersebut guru juga dapat menggunakan menggunakan pendekatan *Value Clarification Technique*. Pendekatan VCT memberi penekanan pada usaha untuk membantu seseorang atau peserta didik dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri sehingga bisa mendorong untuk membentuk sistem nilai pada diri peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adisusilo, Sutarjo. 2014. *Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter*. Jakarta: PT Raja Graindo Persada.
- Barmawi. 1989. *Lambang Adat Semende dan Pancasila*. Palembang: Yayasan Pembangunan Rakyat Semende.
- Fitri, A.Z. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Jogyakarta: Arruz Media.
- Harsuno, Sudiro, Maskun & Ekwandari, Yustina Sri. (2018). “Makna Simbol Tunggu Tubang pada Masyarakat Semendo di Desa Sukaraja Kecamatan Way Tenong”. *Jurnal FKIP UNILA*, Volume 6, Nomor 2.
- Mardiatmadja. 1986. *Hubungan Nilai dan Kebaikan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Najib, Moh. 2014. *Pendidikan Nilai Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nasikun. 2007. *Sistem Sosial Indonesia*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sulaiman. 1992. *Struktur Sosial dan Nilai Budaya Masyarakat Pedesaan*. Yogyakarta : APD.

CHARACTER BUILDING: EDUCATION TRANSFORMATION THROUGH DRAMA PERFORMANCE

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

Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan Universitas Teknokrat Indonesia, Jl. Zainal
Abidin Pagar Alam No. 9-11, Lampung, Indonesia

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

Abstract: Character Building: Education Transformation through Drama Performance *The character-building aspect effective to prevent young generations of Indonesia from moral degradation in the era of society 5.0. From this perspective, this research focuses on the empowerment of character-building through cultural drama performance entitled “Sekeghumong”. The story is inspired by M. Harya Ramdhoni’s novel Perempuan Penunggang Harimau. The aim of this research is to present the process of character-building empowerment on English Literature students in Universitas Teknokrat Indonesia. In conducting the research, the researcher elaborates the understanding on two major concepts, intrinsic and Krathwohl. To elaborate and reveal the process, the researcher also conducts a thorough observation and distributes questionnaires to the students. There are approximately three steps in conducting the analysis. First is by purpose sampling, second, is data collecting, and third is data analyzing. Overall, this research is to empower students character-building in order to overcome the upcoming challenges of society 5.0.*

Keywords: *character building, culture, cultural, intrinsic elements, drama performance*

Abstrak: Pendidikan Karakter: Transformasi Pendidikan melalui Pementasan Drama. Aspek pendidikan karakter 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 yaitu elemen intrinsik dan Krathwohl. 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

INTRODUCTION

Character education is an attempt to strengthen religious values, tolerance, social and environmental care, creativity, and love for motherland. The center of this education is to instill good habits in the hope that the students will act and behave in accordance to the values and norms that have been taught (Kemendiknas, 2010). Currently Indonesia is facing the industrial revolution 4.0. This era requires people to have variety of skills, including creative and critical thinking, problem solving, organization and leadership, team work and decision making (Teknologi.id, 2018). Industrial revolution 4.0 is marked with technological developments like physical cyber, artificial intelligence, and internet of things (IoT) (Andreas, 2016). Furthermore, Indonesia is also heading towards an era called as society 5.0. It is introduced by Japan and developed based on the spirit of the development of human-centered and technology-based concepts. The people who live during this era are expected to have far-reaching insights, be more open minded and dynamic (Mayasari, 2019). In this type of society, people are also expected to have a better understanding toward each other. In other words, the member of the society can respect each other in order to have an active and pleasant life.

For those reasons, character education is highly significant, especially in university level. In Lampung, character education is less than optimal because it emphasizes on the primary and secondary education. The lack of character education in the university level can be seen from the phenomenon of “*Kids Zaman Now!*” (Lisa, 2017). Nowadays, the young generation of Indonesia tend to use technology to access online games and

porn videos. These two cases lead to moral degradation. Therefore, there should be an effort to re-develop character education as a part of education transformation.

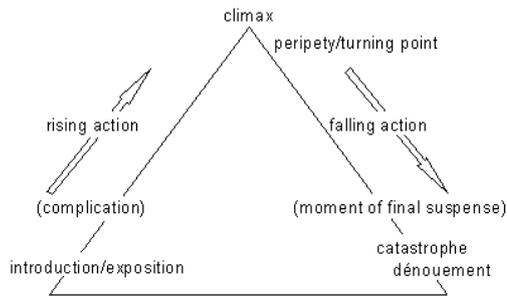
There are many available sources that provide values and norms to strengthen and instill character education in these particular eras, one of which is from the local wisdom. One of the most famous folktales from Lampung is the story of Sekeghumong which is written into a novel by M. Harya Ramdhoni entitled “*Perempuan Penunggang Harimau*”. In this research, the researchers use the novel as a blueprint for a drama script. The script is presented through a drama performance as a part of education transformation and also one of the ways to overcome the challenges and phenomenon in the society.

METHOD

To re-develop, strengthen and instill character education in university level, this research applies two theories. First is the intrinsic elements of drama that include *character, plot, setting, monologue, dialogue, aside, and soliloquy*. Fictional characters in a drama have their own characteristics that are commonly known as characterization (Culpepper et al, 1998). The students embrace their role as certain characters to be able to make their character alive and real. That way the moral values and norms that are inserted in the performance can be conveyed and can be recognized by other players and audiences (Hetiliniar, 2016).

The plot is the development of events or actions both in chronological order that follow one another. The plot consists of five structural elements, namely exposition, rising action, climax, falling action, and resolution (Richard,

1995). The plot implements the virtue gained through some experiences in overcoming problems in a story and teaches students that problems in the story appear gradually, however, there are solutions.

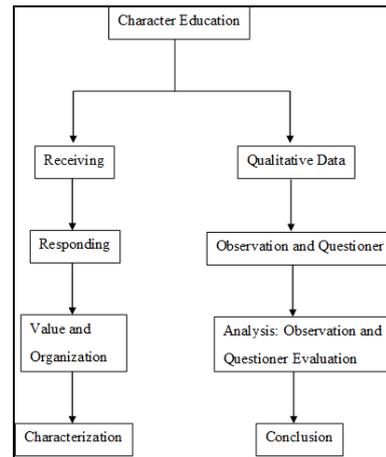


Picture 1. Freytag's Pyramid. *Die Technik des Drama* (1863).

The element of setting not only refers to the place and time of the event but also to the social context of the character, habits, culture, beliefs, mood, and so forth. Monologue is when the character says what is in his mind or feeling to himself. Dialogue is a conversation between two or more people. Aside is when a character speaks briefly to the audience without being noticed or seen by other characters. Soliloquy, similar to monologue, however, the character says what is in his mind or feeling in a loud voice (Pickering & Hooper, 1981). The intrinsic element of drama provides sufficient space for students to challenge and express themselves.

Second is Krathwohl theory that consists of four kinds of instruments. The instruments are receiving instrument, responding instrument, value and organization instruments, and characterization instrument (Mardapi 2010).

Data Collecting Technique. This research applies two kinds of data collecting techniques: Observation and Questionnaire.



Picture 2. Krathwohl's Theory Flow Chart

Observation Technique. This technique is applied to observe the proses of preparation – performance – evaluation. As observers, the researchers record and take pictures during the process of re-developing, strengthening, and instilling the character education in university level.

Questionnaire Technique. This technique uses Likert scale. The main purpose is to assess the attitudes, interesst, values, and self-concept of the students towards an activity, in this case drama performance. The words in the questionnaire are those that lead to the students' feelings, for examples accepting-rejecting, liking-not liking, good-bad, desirable-unwanted. The technique has six main indicators:

1. Understanding the concept of intrinsic elements of drama;
2. Understanding the method of drama performance;
3. Interacting with the lecturer;
4. Arranging and organizing a drama performance;
5. Taking part in the drama practice;
6. Performing in a drama performance.

No	Kuesioner Instrumen Sikap	4	3	2	1
1	Pementasan drama berbasis kearifan lokal bermanfaat	SS	S	TS	STS
2	Pementasan drama menyenangkan	SS	S	TS	STS
3	Tidak semua mahasiswa harus ikut serta dalam pementasan	SS	S	TS	STS
4	Pementasan drama hanya menghabiskan waktu	SS	S	TS	STS
5	Pementasan drama kearifan lokal sulit dilaksanakan	SS	S	TS	STS

Picture 3. Likert Scale Questionnaire

Information:

- SS : Strongly agree
- S : Agree
- TS : Do not agree
- STS : Strongly disagree

The researchers have tested the validity and reliability of the questionnaire by using SPSS 15.0 evaluation.

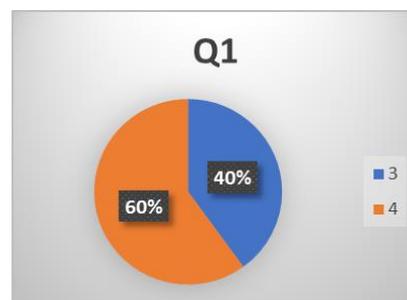
RESULT AND DISCUSSION

The observations process applies Krathwohl theory with its four main instruments. Receiving instrument is to look for the students' attitude when facing the drama performance project. It can be identified through their enthusiasm during the script writing, script reading, and drama practice as well as drama performance. Meanwhile, the responding instrument is used to see the students' interest towards the project. It can be identified through the students' interaction with the coach, other students, and researchers. Value and organization instrument focus on the students' ability to absorb the cultural values and norms from the story and from the whole process. It can be identified from whether or not they implement the values and norms on the daily basis. The last instrument is the characterization. This instrument assists the researcher to figure out the changes on the students' character before-during-after the drama performance project.

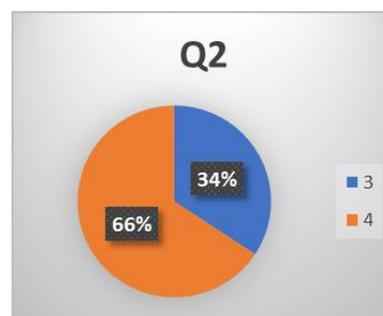
Based on the observation and questionnaire, the researchers gain the results of the research. Drama

performance based on local wisdom, in this case folklore, is beneficial for character education because it trains and challenges the students to be more creative, supports their social sensitivity towards others, instills the importance of teamwork, and opens their eyes to be able to respect the values and norms in a culture and tradition, in this case Lampung.

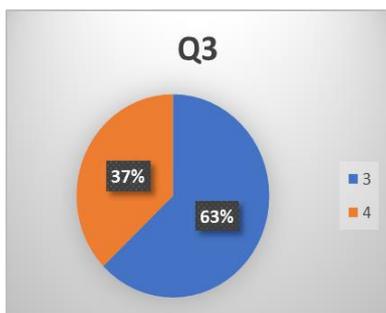
Students also do not agree that it is not easy to conduct drama performance based on local wisdom. Students consider drama performance as a fun learning activity. It improves their ability in understanding their surrounding and teaches them to always focus on the positive side rather than the negative side in every situation. However, some students think that not all students should involve in the performance. All students do not agree that the activity waste their time.



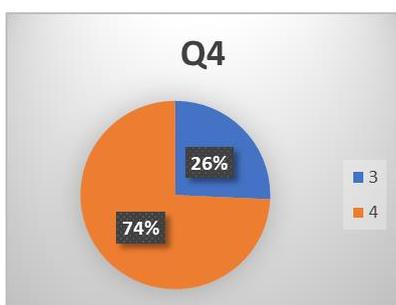
Picture 4. (a) Result of Questionnaire



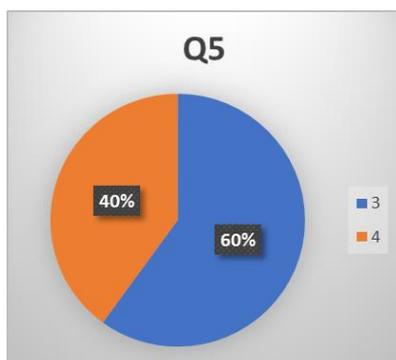
Picture 5. (b) Result of Questionnaire



Picture 6. (c) Result of Questionnaire



Picture 7. (d) Result of Questionnaire



Picture 8. (e) Result of Questionnaire

Discussion

Observation - Script Writing

Observation. This observation starts when writing the script for the drama performance entitled “Sekeghumong”. In this observation, the researchers involve students of English Literature batch 2017/2018 to read the novel “*Perempuan Penunggang Harimau*” by M. Harya Ramdhoni and transform it into a drama script. The aim is not only to arrange the story based on the Freytag’s Pyramid, which means that the story begins with *introduction*, *complication*, *climax*, *falling action* and

dénouement, but also to train the students to be more attentive towards the details in the story related to the cultural values and norms.

Transforming a novel into a drama script takes time and energy. In other words, this process eventually forms the students’ character to be mentally strong and ready to face any kind of challenge since the process also involves revision. During this process, the researchers observe the students’ attitudes and the students looks enthusiast. Therefore, the process becomes faster and easier.



Picture 9. (a) Script Writing Revision

Observation - Reading Script

Observation. During the process of reading script observation, not all students involve since some of them take part in the drama performance as dancers. The process is conducted five times from for a week. It starts from 13.00-14.45 PM. The aim of this process is to assist the character to embrace their role.

In the beginning of the process, the researchers notice that most students are trying to know comprehend the characters in the story. However, from their attitudes toward the process, they seem to be very enthusiastic. They even try to act out several scenes from the drama in order to get the feel of each character that they play.



Picture 10. (b) Script Reading



Picture 11. (c) Script Reading

Drama Practice and Performance Observation. The drama practice lasts for sixty-two days, four times a week. This observation is significant in the process of re-developing, strengthening, and instilling character education. During the practice, the researchers is always present to observe and supervise the students' character development. Researchers take notes on the changes of the students' attitude, interests, and characterization. Here are the results:

a. During the process the researchers notice the students' enthusiasm is high, even though after twenty days of practice they begin to lose their spirit. It is proven by the number of students who often come late. From the observation, the researchers assume that the students are overwhelmed and tired due to the constant practice. After the twentieth day, their spirit increases dramatically again since they realize how important it is to hold the commitment. The students begin to show a tremendous work ethic

during the practice which is marked by their discipline.



Picture 12. (a) Drama Practice



Picture 13. (b) Drama Practice

- b. The researchers observe that the students share their daily duties to buy consumption and book a room for practice.
- c. The students begin to be more serious during the practice. They out aside their ego and selfishness. They share duties regarding the drama performance properties preparation like masks, backdrops, and costumes.
- d. During the process, their team work also increases significantly. The students begin to build a strong relationship. They do not hesitate to show that they care toward each other and they also constantly support their friends. One of the examples is when one of the students, Ammar Irvansyah, does not feel confident about doing the action part of the drama, others support him by tapping his shoulders and cheering for him.



Picture 14. (c) Drama Practice

- e. The researchers notice that the students always arrange and clean up the room that they are using for practice together. They pick up the trashes on the floor or sweep the floor.



Picture 15. (d) Students tidy up the room



Picture 16. (e) Students tidy up the room



Picture 17. (e) Students tidy up the Hall

- f. The students help each other before and after the performance day. They take the properties and backdrop together to the performance hall and decorate it until late at night. After the performance they take back their properties and backdrop. They clean up the hall and by the end of the day they sit and together on the stage.



Picture 19. (f) Students decorate the Hall



Picture 20. (g) Students tidy up the Hall

- g. The students also take all the trashes to the dustbin from the performance

hall fourth floor to the main dustbin near the parking lot on the first floor.

- h. Re-developing the character education can also be seen from the dancers. They are very persistent and always come to the practice. They study each of the movement in the dance carefully to avoid making any mistake.



Picture 21. (h) Early dancing practice

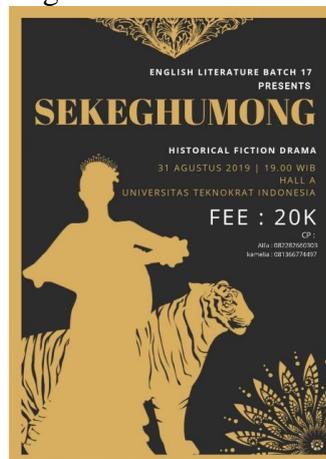
- i. Before performance starts the students help each other to put on the costume. The researchers notice that at this point the students understand the important meaning of teamwork.



Picture 22. (i) Students are helping each other

- j. Before the drama performance day, the students are also occupied with marketing task in which each of them must be able to sell ten tickets. In order to do that, they use social media like Whatsapp and Instagram. Their official Instagram is @projectdrama_, however they often share from the *Instagram story*

rather than the *Instagram feed*. The students could sell over two hundred tickets which is beyond their initial target.



Picture 23. (j) 1st Poster



Picture 24. (j) 2nd Poster

Based on the discussion above, drama performance is one of the effective ways in implementing character education in the university level. This activity transforms the education into a more challenging, but fun at the same time. The drama performance of the local wisdom is not only providing cultural values and norms for the students, but also giving them a chance to express and to be more creative. These are the qualities that needed for the industrial revolution 4.0 era as well as the society 5.0.

CONCLUSION

The lack of character education in the university level can lead to moral degradation. Therefore, there should be an effort to re-develop, strengthen, and instill character education as a part of education transformation.

One of the available sources that provides values and norms for character education in the industrial revolution 4.0 and society 5.0 is through the drama performance that based on local wisdom, in this case folktales.

Students of English literature batch 2017/2018 has conducted their drama performance entitled "Sekeghumong". After conducting thorough observations in the writing and reading script, practicing and performing processes. Then, combined it with all of the instruments from Krathwohl's theory, the researchers have taken some important conclusions.

Drama performance has challenged the students to be more creative, tolerate, care about their social and environmental surroundings, understanding cultural values and norms then implement it on the daily basis, and it also instills love for motherland since it has enhanced the appreciation towards local tradition.

ACKNOWLEDGEMENT

This research is a part of Penelitian Dosen Pemula (PDP) with the contract number 108/SP2H/LT/DRPM/2019, 827/SP2H/LT/MONO/L2/2019, 003/LPPM-UTI/FSIP/PDP-MONO/V/2019. Therefore, I would like to express my gratitude to DRPM for its support on this research.

REFERENCES

Books:

Culpepper, Jonathan, et al. 1998. *Exploring the Language of Drama*. New York: Routledge.

Gill, Richard. 1995. *Mastering English Literature*. New York: Palgrave.

Mardapi, Djemari. 2010. "*Penilaian Pendidikan Karakter*". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Pickering, J.H. & J.D. Hooper. 1981. *Concise Companion to Literature*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc.

Artikel dalam jurnal:

Hetiliniar. 2016. "*Pementasan Drama sebagai Pembentukan Karakter Mahasiswa*". Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang. 3-12.

Susanti, Rosa. 2013. "*Penerapan Pendidikan Karakter di Kalangan Mahasiswa*". STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh. Jurnal A Ta'lim, Jilid 1, No. 6. November 2013.

Internet (individual):

Hassim, Andreas. 2016. *Revolusi Industri 4.0*. (Online), (<http://id.beritasatu.com/home/revolusi-industri-40/145390>), accessed on 23 August 2018.

Teknologi.id. 2018. *Keterampilan yang Perlu Kamu Miliki untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. (Online).(<http://teknologi.id/insight/keterampilan-yang-perlu-kamu-miliki-untuk-menghadapi-revolusi-industri-4-0/>), accessed on 21 August 2018.

Lisa, Agustin. 2017. *Pendidikan Karakter di Zaman Now*. (Online).(<http://www.sumbartoday.com/pendidikan-karakter-di-zaman-now/>), accessed on August 2017.

Mayasari, Deasy. Ed. 2019. *Mengenal Society 5.0, Transformasi Kehidupan yang dikembangkan Jepang*. (Online).(<https://www.google.com/amp/s/amp.timesindonesia.co.id/read/197889/20190124/191651/mengenal>

-soociety-50-transformasi-
kehidupan-yang-dikembangkan-
jepang/), accessed on 16 August
2019.

Government Regulation:

Kementerian Pendidikan Nasional.
2010. *Desain Induk Pendidikan
Karakter*. Jakarta:
Kemendiknas RI.

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

Endah Wulantina, Sugama Maskar

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung

*Corresponding author: 3ndahwulantina@gmail.com

Abstract: *Mathematics Learning Based on Lampungnese Ethnomatematics On Plane Material.* This study examines the implementation of ethnomatematics in mathematics learning at the elementary school level. The aim of this study was to look at the effectiveness of-based mathematics learning Lampungnese Ethnomatematics on flat plane material in grade IV students at SDN 3 Kemiling Permai. This type of research is quantitative research using data from students' pretest and posttest results. Statistics to test the significance of the difference between the two averages in this study used a t-test with an independent sample t-test. The results of the hypothesis test using the t-test obtained the value of $t_{obs} = 4,394$. This value includes members of the critical area $DK = \{ t_{obs} \mid t_{obs} > t(0,05; 48) = 2,011 \text{ atau } t_{obs} < -t(0,05; 48) = -2,011 \}$ then H_0 rejected. This means that the pretest and posttest have different learning outcomes. The mean pretest result was 40.8 and the posttest result was 70.2. The results of the hypothesis test indicate that learning provided after using teaching material Lampungnese Ethnomatematics produces better learning outcomes than learning provided before using teaching matery Lampungnese Ethnomatematics.

Keywords: *lampungnese ethnomatematics, Mathematics Learning, Plane*

Abstrak: *Pembelajaran Matematika Berbasis Lampungnese Ethnomatemathics Pada Materi Bangun Datar.* 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 Ethnomatematics* 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 Ethnomatemathics* menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dari pada pembelajaran yang diberikan sebelum menggunakan bahan ajar *Lampungnese Ethnomatemathics*.

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

PENDAHULUAN

Keabstrakan obyek dalam matematika memerlukan berbagai hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk membantu pemahaman siswa. Di tengah perkembangan teknologi pendidikan, kurikulum pendidikan pun menuntut keterlibatan budaya dalam pembelajaran di sekolah dengan tujuan agar siswa dapat menjadi generasi yang berkarakter dan mampu menjaga serta melestarikan budaya sebagai landasan karakter bangsa. Praktik budaya memungkinkan tertanamnya konsep-konsep matematika, inilah yang disebut etnomatematika yang memunculkan kearifan budaya sehingga mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran matematika (Fajriah E., 2017, 114).

Pembelajaran berbasis budaya merupakan suatu keniscayaan, karena munculnya matematika merupakan produk dari sebuah peradaban manusia dan merupakan proses panjang pengalaman umat manusia yang sarat dengan isu budaya (Turmudi, 38).

Ethnomathematics pertama kali diperkenalkan oleh pendidik dan matematikawan dari Brasil, Ubiratan D'Ambrosio pada tahun 1997 dalam sebuah presentasi untuk Asosiasi Amerika untuk Kemajuan Ilmu Pengetahuan (Ambrosio, 1985, 45).

Lampung memiliki banyak peninggalan budaya, diantaranya adalah rumah adat pribumi Lampung yang bernama Sessat. Bentuk bangunan dimaksud berdasarkan keasliannya mempunyai ciri-ciri fisik berbentuk panggung bertiang yang bahan bangunannya sebagian besar terbuat dari kayu. Pada sisi bangunan tertentu ada yang memiliki ornamen yang khas. Umumnya sessat ini berupa rumah besar. Namun dewasa ini, rumah-rumah adat (sessat) di kampung-kampung

penduduk asli Lampung sebagian besar dibangun tidak bertiang/depok (berlantai di tanah). Sedangkan fungsinya tetap sama. Selanjutnya adalah kain tapis, kain Tapis adalah pakaian wanita suku Lampung yang berbentuk kain sarung terbuat dari tenun benang kapas dengan motif atau hiasan bahan sugi, benang perak atau benang emas dengan sistem sulam (The Colour of Indonesia; 2015).

Etnomatematika merupakan suatu pendekatan yang dapat dipergunakan untuk menjelaskan realitas hubungan antara budaya lingkungan dan matematika sebagai rumpun ilmu pengetahuan. Keberhasilan negara Jepang dan Tionghoa dalam pembelajaran matematika disebabkan karena mereka menerapkan Etnomatematika dalam pembelajaran matematika (Uloko dan Imoko, 2007).

Di Indonesia, sudah banyak dilakukan penelitian mengenai etnomatematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam kegiatan merancang kebaya kartini memiliki berbagai konsep matematika, seperti sudut, pengukuran, dan operasi bilangan bulat (Maryati dan Prahmana R.C.I, 2018, 11). Etnomatematika juga terdapat pada budaya sunda berupa tiga aktivitas, yaitu: menaksir, mengukur, dan membuat pola. Dari ketiga aktivitas tersebut muncul istilah kibik (satuan untuk mengukur volume), bata (satuan untuk mengukur luas lahan), dan jalur pihuntuan (model ayaman) (Muhtadi D., Sukirwan., Warsito & Prahmana, R.C.I., 2017, 185). Dalam budaya Lampung, terbukti adanya konsep-konsep matematika yang terkandung dalam bangunan rumah adat, satuan lokal masyarakat Lampung, bentuk geometri motif kain tapis, serta permainan tradisional masyarakat Lampung (Rakhmawati, M.R., 2016, 221).

Hasil pembelajaran matematika berbasis etnomatematika menunjukkan bahwa modul Pembelajaran Matematika SMP Berbasis Budaya memberikan efek yang positif pada motivasi belajar peserta didik karena muatan budaya yang digunakan konten yang menarik untuk dipelajari karena modul bersifat praktis (kamid dan ramalisa Y, 2019, 75). Penelitian oleh Astutiningtyas, E.L., Wulandari, A.A. & Farahsanti, I. menunjukkan bahwa mahasiswa yang memperoleh perkuliahan dengan pendekatan Etnomatematika memperoleh skor kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi dari pada perkuliahan dengan pendekatan langsung (Astutiningtyas, E.L., Wulandari, A.A. & Farahsanti, I., 2017, 111). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika, guru kelas IV, V, VI telah memanfaatkan etnomatematika dalam pembelajaran matematika, walaupun dalam menyusun rencana pembelajaran sama sekali tidak terlihat etnomatematika termuat di rencana pembelajaran yang dibuat. Penerapan etnomatematika sebagai sarana untuk memotivasi, menstimulasi siswa, dapat mengatasi kejenuhan dan memberikan nuansa baru pada pembelajaran matematika (Sirate, F.S., 2012, 41).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada apakah hasil pembelajaran matematika siswa setelah diberikan pembelajaran berbasis *Lampungnese Etnomatematics* terdapat perbedaan yang signifikan jika dibandingkan dengan hasil pembelajaran matematika siswa sebelum diberikan pembelajaran berbasis *Lampungnese Etnomatematics*.

METODE

Tahap proses pada penelitian ini dimulai dari pengumpulan data awal dengan cara melakukan tes awal (pretest) pada objek penelitian, yaitu siswa kelas IV SDN 3 Kemiling Permai Bandar Lampung. Selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *lampungnese etnomatematics* pada materi bangun datar, sebelum pembelajaran dimulai peneliti memberikan soal pretes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran telah selesai seluruhnya, peneliti mengambil data terakhir dengan cara melakukan tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa.

Statistik untuk menguji signifikansi perbedaan dua rata-rata pada penelitian ini digunakan uji-t dengan independet sampel t-test apabila data nilai pretest dan posttest berdistribusi normal. Namun jika data pretest atau posttest tidak berdistribusi normal, maka statistik yang digunakan adalah statistik non-parametrik dengan uji Man-Whitney-U. Adapun uji normalitas data pada penelitian ini digunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan tingkat kepercayaan 95%. Pengolahan statistik inferensial pada penelitian ini menggunakan *Software Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil nilai pretest dan nilai posttest siswa kelas IV SDN 3 Kemiling Permai pada materi bangun datar. Rangkuman data kemampuan siswa terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Data Kemampuan Siswa

	Pretest	Posttest
Rata-rata	40,8	70,2
s	23,1	24,2

Untuk menguji signifikansi perbedaan dua rata-rata pada penelitian ini digunakan uji-t dengan independet sampel t-test. Asumsi yang harus dipenuhi adalah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji normalitas data yang digunakan adalah uji Klomogrov-Smirnov dengan tingkat kepercayaan 95%. Hasil yang diperoleh dari uji tersebut terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	posttest
N		25	25
Normal Parameters(a,b)	Mean	40.80	70.20
	Std. Deviation	23.125	24.173
Most Extreme Differences	Absolute	.314	.211
	Positive	.314	.143
	Negative	-.206	-.211
Kolmogorov-Smirnov Z		1.569	1.056
Asymp. Sig. (2-tailed)		.015	.215

- a Test distribution is Normal.
- b Calculated from data.

Hasil yang ditunjukkan pada pada tabel 2 adalah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rerata kedua populasi. Rangkuman analisis data hasil uji hipotesis terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

	n	Rerata	s	t _{tabel}	t _{obs}	Hipotesis
Pretest	25	40,8	23,1	2,011	4,394	H ₀ ditolak
Posttest	25	70,2	24,2			

Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai dari t_{obs} = 4,394

Nilai tersebut termasuk anggota daerah kritik DK = { t_{obs} | t_{obs} > t(0,05; 48) = 2,011 atau t_{obs} < -t(0,05; 48) = -2,011 } maka H₀ ditolak. Hal ini berarti pretest dan posttest memiliki hasil belajar yang berbeda. Perbedaan hasil belajar pada pretest dan posttest menunjukkan bahwa ada salah satu hasil pembelajaran yang lebih efektif. Penentuan jenis pembelajaran yang lebih baik dilakukan dengan melihat rerata pada pretest dan posttest. Rerata hasil pretest adalah 40,8 dan hasil posttest adalah 70,2. Hal ini menunjukkan bahwa hasil posttest lebih baik dari hasil pretest.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh informasi 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*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa mahasiswa yang memperoleh perkuliahan dengan pendekatan Etnomatematika memperoleh skor kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi dari pada perkuliahan dengan pendekatan langsung, dan perubahan model pembelajaran yang digunakan tetap memberikan hasil yang sama yaitu pendekatan pembelajaran etnomatematika berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah. (Astutiningtyas, E.L., Wulandari, A.A. & Farahsanti, I., 2017, 111). Perkuliahan dengan Etnomatematika memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemecahan masalah Kombinatorik, hal ini akan membawa implikasi pada peningkatan hasil belajar mahasiswa, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berdasarkan budaya efektif

meningkatkan hasil belajar siswa (Suwito dan Trapsilasiwi, 2016).

Hasil penelitian juga sejalan dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa penerapan etnomatematika sebagai sarana untuk memotivasi, menstimulasi peserta didik, dapat mengatasi kejenuhan dan kesulitan dalam belajar matematika (Sirate, F.S., 2012, 41). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas yang menggunakan pembelajaran dengan strategi pembelajaran OEL berbasis etnomatematika lebih baik dari pada kelas yang menggunakan pembelajaran model ekspositori, terdapat pengaruh positif karakter rasa ingin tahu siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, serta terjadi peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa, keterampilan proses berpikir kreatif matematis siswa, dan karakter cinta budaya lokal siswa pada kelima siswa pilihan di kelas yang menggunakan pembelajaran dengan strategi pembelajaran OEL berbasis etnomatematika (Saironi M. & Sukestiano YL., 2017, 86).

SIMPULAN

Hasil analisis terhadap keefektifan pembelajaran yaitu pembelajaran menggunakan bahan ajar matematika berbasis *Lampungnese Etnomatematics* mencapai ketuntasan dengan melampaui 70 sebagai KKM. Rata-rata nilai posttest pembelajaran menggunakan bahan ajar matematika berbasis *Lampungnese Etnomatematics* adalah 70,2 lebih baik dari hasil pretest dengan rata-rata 40,8. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menyimpulkan bahwa H_0 ditolak, ini berarti pretest dan posttest memiliki hasil belajar yang berbeda, 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*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambrosio, U. D. (1985) Ethnomathematics and its Place in the History and Pedagogy of Mathematics, *Prosiding of the 10th international Congres of Mathematics Education Copenhagen*, (February), ISSN: 978-88-8250-069-1, 44–47.
- Astutiningtyas, L. 2017. Etnomatematika Dan Pemecahan Masalah Kombinatorik. *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)*. Vol. 3 issue 76, ISSN: 2459-9735, pp. 59-136.
- Fajriyah, E. 2018. Peran Etnomatematika Terkait Konsep Matematika dalam Mendukung Literasi. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, vol 1, pp. 114-119.
- Kamid & Ramalisa, Y. 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika SMP Berbasis Budaya Jambi Untuk Siswa Autis. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 9 issue 1, ISSN: 2088-2157, 75-84.
- Maryati & Prahmana, R.C.I., 2018. Ethnomathematics: Exploring the Activities of Designing Kebaya Kartini. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*. Vol. 6 issue 1, p-ISSN: 2354-6883; e-ISSN: 2581-172X 11-19.
- Muhtadi, D., Charitas, R., & Prahmana, I. 2017. Sundanese Ethnomathematics: Mathematical Activities In

- Estimating, Measuring, And Making, *Journal on Mathematics Education*, vol 8 issue 2, pp. ISSN: 2087-8885, 185–198.
- Puspawati, K. R., & Gst. Ngurah Nila Putra, I. 2014. Etnomatematika di Balik Kerajinan Anyaman Bali. *Jurnal Matematika*, 4 (2): 80-89.
- Rakhmawati M.R., 2016. Aktivitas Matematika Berbasis Budaya pada Masyarakat Lampung. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. e-ISSN 2540-7562. Vol. 7, No. 2, 2016, pp.221 – 230
- Saironi M. & Sukestiano YL., 2017. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dan Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Open Ended Berbasis Etnomatematika. *UJMER: Unnes Journal of Mathematics Education Research*. Vol 6 issue 1, ISSN: 2252-6455.
- Sirate, F.S. 2012. Implementasi Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. Vol. 15 issue 1.
- Suwito, A., & Trapsilasiwi, D. 2016. Pengembangan model pembelajaran matematika SMP kelas VII berbasis kehidupan masyarakat JAWARA (Jawa dan Madura) di Kabupaten Jember. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*. Vol 4 issue 2.
- Turmudi. 2007. Kajian Etnomatematika: Belajar Matematika Dengan Melibatkan Unsur Budaya. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatematika*. ISBN: 978-602-6258-07-6, pp. 38-53.
- Uloko, ES, dan Imoko B. 2007. Effect of Mathematics Teaching Approach and Gender on Students Achievement in Locus. *Journal of National Association of Science. Humanities Education Research*. Vol 5, issue 1, pp. 31-36.

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

Dessy Efriza Syarif*, Eka Sofa Agustina, Susi Wendhaningsih

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

*Corresponding author, email: dessyefriza@gmail.com

Abstrak: Tata Rias Wajah Tari Sigeh Penguten pada Ektrakurikuler di SMK Yadika Natar Tahun Pelajaran 2019. Penelitian ini mengkaji 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 penelitian antar kelompok sesuai dengan indikator penelitian tata rias wajah tari *sigeh penguten*, meskipun menggunakan alat dan bahan yang belum lengkap.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan seni merupakan usaha sadar untuk mewariskan atau menularkan kemampuan berkesenian. Pada proses perkembangannya, pendidikan seni mulai diterapkan baik formal maupun non formal. Pewarisan kemampuan berkesenian tidak hanya dilakukan oleh seniman atau pelaku seni, namun dapat dilakukan oleh pendidik atau siapapun yang memiliki kemampuan berkesenian serta mampu untuk membelajarkannya (Jazuli, 2016:15). Pendidikan seni di sekolah diharapkan memiliki pendidik yang berpengalaman dibidang kesenian, serta mampu mendorong untuk

bersikap simpatik dan empati terhadap lingkungan sekitar.

Salah satu ekstrakurikuler yang diterapkan di SMK Yadika Natar ialah seni tari, dan materi yang diajarkan berupa tari tradisi Lampung yaitu, tari *sigeh penguten*. Tari *sigeh penguten* yang telah dipelajari memiliki banyak perbedaan baik dari segi teknik gerak, ragam gerak, maupun tata rias wajah dan busana yang dipakai. Minimnya keinginan untuk mengetahui lebih dalam mengenai tari tradisional Lampung membuat beberapa dari pelaku seni maupun masyarakat setempat mulai melupakan unsur-unsur tari tradisional Lampung.

Menurut (Sartomo dalam Departemen pendidikan dan kebudayaan, 2001:143) unsur lain yang mendukung dalam pementasan tari selain gerak ialah tata rias panggung. Tata rias panggung ialah riasan wajah dengan tekanan efek-efek tertentu sebagai perhatian khusus yang tertuju pada wajah. Hendaknya riasan wajah bertekstur tebal dan mengkilat dengan garis-garis wajah yang nyata hingga menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Pelaksanaan dan cara kerja benda-benda di luar penari dalam suatu pertunjukan tidak bisa ditiadakan begitu saja, adapun yang diperlukan untuk melengkapi pertunjukan tari yaitu tata rias wajah. Pada sebuah pertunjukan tari, tata rias wajah yang digunakan ialah tata rias panggung.

Tari *sigeh penguten* merupakan tarian selamat datang atau *sekapur sirih* yang ditarikan oleh perempuan Lampung yang berjumlah ganjil, satu penari sebagai ratu. Tari ini menggambarkan rasa kegembiraan penyambutan tamu (Mustika, 2012: 38). Tari *sigeh penguten* merupakan tari yang biasa ditampilkan untuk menyambut dan memberikan penghormatan kepada tamu undangan.

Tata rias wajah tari *sigeh penguten* yaitu tata rias cantik dan hanya memperkuat garis-garis dan bentuk wajah penari. Menggambarkan wanita Lampung yang sederhana namun tetap terlihat cantik. Pada dasarnya tata rias wajah tari tradisional Lampung tidak memiliki perbedaan, oleh karena itu tata rias wajah tari *sigeh penguten* sama dengan tata rias wajah tari tradisional Lampung lainnya.

Pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten* sebagai bentuk pengetahuan baru yang dipelajari pada

ekstrakurikuler tari di SMK Yadika Natar tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini diutarakan oleh guru seni budaya di SMK Yadika Natar, tata rias wajah tari *sigeh penguten* merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran tari *sigeh penguten* yang harus di jaga dan tetap dilestarikan. Sekolah berharap dengan adanya pembelajaran tata rias tari *sigeh penguten* seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari dapat mempraktikkan dan tidak memiliki perbedaan tata rias wajah tari *sigeh penguten* satu sama lain.

Sebelumnya guru belum pernah menerapkan materi tata rias wajah tari *sigeh penguten* dalam pembelajaran seni di sekolah. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari apabila akan menari dalam acara yang diadakan sekolah selalu memiliki tata rias wajah yang berbeda-beda, oleh karena itu guru memberikan materi pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten* sebagai usaha untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam tata rias wajah tari *sigeh penguten*.

Namun demikian, uraian di atas merupakan asumsi awal yang belum dapat dibuktikan secara ilmiah, sehingga perlu dilakukan penelitian. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Tata Rias Wajah Tari *Sigeh Penguten* pada Ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar Tahun Pelajaran 2018/2019”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam,

suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif menekankan pada makna (Sugiyono, 2014: 15). Informasi atau keterangan yang diperoleh dari hasil pengamatan selama proses penelitian berlangsung menunjukkan bahwa penelitian ini terjadi secara alamiah dan tanpa adanya manipulasi keadaan kondisi yang ada. Data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu berupa proses pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten* menggunakan model tutor sebaya pada ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar, lembar pengamatan dan dokumentasi yang kemudian akan dijabarkan dalam bentuk deskripsi.

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in-depth interview*) dan dokumentasi (Sugiyono, 2014: 193). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Peneliti tidak terlibat dalam pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten* pada ekstrakurikuler, peneliti hanya terlibat langsung dengan mengamati aktivitas guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran tata rias wajah. Hal-hal yang diobservasi antara lain gambaran umum lokasi penelitian yakni SMK Yadika Natar, kegiatan ekstrakurikuler, proses/aktivitas pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten*, hasil pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh*

penguten. Wawancara dilakukan kepada guru seni budaya dan salah satu siswa yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Pertanyaan yang telah disiapkan bertujuan untuk mendapatkan data mengenai tata rias wajah tari *sigeh penguten* pada ekstrakurikuler dan proses pembelajaran tata rias wajah yang dilakukan antar siswa. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto dan video selama proses penelitian, aktivitas guru, suasana selama proses pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten* yang diamati pada saat kegiatan ekstrakurikuler berlangsung dalam setiap pertemuan. Selain itu dokumentasi dilengkapi juga dengan gambar tempat atau ruangan yang dipakai selama proses penelitian, gambar sekolah dimana penelitian dilakukan.

Teknik analisis data kualitatif terdiri dari tiga aktivitas meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yang sudah terkumpul dalam proses penelitian mengenai data-data dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta tes praktisiswaberupa foto, video serta catatan lapangan sampai kepada hasil tes praktik, hal-hal pokok yang dipilih kemudian dirangkum agar mempermudah dalam pengajian data. Penyajian data dilakukan melalui langkah pengumpulan informasi yang tersusun dalam bentuk teks deskriptif, bagan atau tabel, terdiri dari lembar pengamatan proses siswa, lembar pengamatan aktivitas guru, dan lembar tes praktik. Penarikan kesimpulan memfokuskan hal-hal yang terkait dan menyajikan data dengan seluruh data yang diperoleh secara teks yang bersifat narasi, kemudian peneliti menarik kesimpulan sesuai dengan landasan

teori yang digunakan dengan kenyataan yang ditemukan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini merupakan laporan yang diperoleh dari proses penerapan tata rias wajah tari *sigeh penguten* pada ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar tahun pelajaran 2019 yang berupa catatan observasi dan wawancara, lembar pengamatan tes praktik dan dokumentasi pada setiap pertemuan.

Adapun hasil dan pembahasan pada penelitian ini dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketujuh yaitu sebagai berikut: terdapat tujuh siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar.

Tabel 1. Siswa yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler

No	Aspek	Nama dan Kriteria					
		DA	FR	SAP	DLR	YA	RAPS ES
1	Krim, bedak padat, dan krim bayangan	B	B	B	B	B	B
2	pewarna kelopak mata	B	C	C	B	B	B
3	Alis	B	K	B	C	B	K
4	Pewarna bibir dan pewarna pipi.	B	B	B	B	B	C
5	Pengulangan Materi	B	B	C	B	B	B
6	Ujian	C	C	C	B	B	C

Penilaian terdiri dari enam aspek, salah satunya yaitu pengaplikasian krim, bedak padat dan krim bayangan yang dilakukan dengan baik oleh semua siswa. Aspek lainnya yaitu pewarna kelopak mata yang diaplikasikan oleh lima siswa dengan baik dan dua siswa melakukan dengan kriteria cukup.

Aspek ketiga yaitu alis yang berhasil diaplikasikan dengan baik oleh empat siswa, satu orang mendapatkan kriteria cukup dan dua orang dinilai kurang. Aspek selanjutnya yaitu pewarna bibir dan pewarna pipi yang memperoleh kriteria baik oleh enam siswa dan satu siswa lainnya mendapatkan kriteria cukup. Aspek pengulangan materi yaitu penggabungan dari seluruh aspek yang sudah dipelajari dari pertemuan pertama sampai pertemuan kelima. Hasil dari peilaian aspek pengulangan materi yaitu terdapat enam siswa yang memperoleh kriteria baik, sedangkan satu siswa lainnya memperoleh kriteria cukup. Aspek terakhir yaitu Ujian yang dilakukan pada pertemuan terakhir. Aspek ujian diharapkan peneliti dapat melihat hasil tata rias tari *sigeh penguten* pada ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar tahun pelajaran 2018/2019.

Hasil ketujuh aspek adalah terdapat tiga siswa yang memperoleh kriteria baik, sedangkan empat siswa lainnya memperoleh kriteria cukup. Pada aspek baik adalah siswa yang mampu memeragakan 8 motif tata rias wajah sesuai dengan ketepatan bentuk wajah penari *sigeh penguten*. Pada aspek cukup adalah siswa hanya mampu memeragakan 5-6 motif tata rias wajah secara mandiri sesuai dengan ketepatan bentuk wajah penari *sigeh penguten*. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu pertemuan dalam mempelajari tata rias wajah tari *sigeh penguten* pada ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar tahun pelajaran 2018/2019. Seluruh siswa sudah mampu menerapkan warna yang sama seperti yang telah disampaikan oleh guru sesuai dengan indikator tata rias wajah tari *sigeh penguten*. Tetapi masih

terdapat aspek yang belum sesuai dengan ketepatan bentuk wajah penari *sigeh penguten*.

Peran guru dalam pembelajaran tata rias wajah *sigeh penguten* yang berlangsung dapat dilihat melalui lembar pengamatan aktifitas guru pada pertemuan pertama sampai ke tujuh.

Tabel 2. Lembar Pengamatan Aktifitas Guru

No.	Aspek Penilaian	Pertemuan ke						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	Mengemukakan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dan menjelaskan langkah pembelajaran.	√	√	√	√	√	√	√
2.	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memiliki satu orang peserta didik yang menjadi tutor teman sejawat.	√	√	√	√	√	√	√
3.	Menjelaskan cara penyelesaian tugas, wewenang dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok.	√	√	√	√	√	√	√
4.	Memberi memberi peluang tanya jawab.	√	√	√	√	√	√	√
5.	Memberi kesempatan siswa yang kesulitan dapat meminta bimbingan kepada tutor atau guru.	√	√	√				√
6.	Mengamati aktivitas belajar siswa	√	√	√	√	√	√	√
7.	Memberikan evaluasi proses belajar untuk menetapkan tindak lanjut kegiatan berikutnya.	√	√	√	√	√	√	√

Pada Pertemuan ke empat, lima dan enam guru tidak menjelaskan kembali wewenang dan tanggung jawab masing-masing setiap anggota kelompok sehingga masih ada beberapa siswa yang tidak melaksanakan cara kerja kelompok dan tanggung jawabnya masing-masing. Guru menjelaskan cara menggunakan alat dan bahan dengan menggerakkan tangannya di sekitar

wajah, namun tidak mempraktikkan langsung pada wajahnya sehingga seluruh siswa tidak memiliki kesempatan langsung melihat bentuk tata rias wajah tari *sigeh penguten* yang telah disampaikan oleh guru. Hal tersebut mempengaruhi kemampuan siswa dalam praktik secara individu terlihat pada aspek kurang yang mana siswa masih belum bisa mandiri mempraktikkan tata rias wajah *sigeh penguten* pada wajahnya sendiri.

TEMUAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten* menggunakan model tutor sebaya pada kegiatan ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar tahun ajaran 2018/2019 terdapat beberapa temuan. Adapun temuan dari penelitian ini mengalami beberapa kelemahan dan kelebihan dalam berproses pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten* menggunakan model tutor sebaya.

Guru dan sebagian siswa menyebutkan nama alat dan bahan tata rias wajah menggunakan bahasa baru. Alat tata rias wajah yang kurang lengkap mempengaruhi hasil tata rias wajah siswa, dikarenakan siswa saling bergantian menggunakan alat dan bahan tata rias wajah. Hal ini memperlambat siswa dalam proses pembelajaran dan terlihat terburu-buru.

Model tutor sebaya pada proses pembelajaran dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa sehingga mereka terlibat langsung secara aktif dalam memahami suatu persoalan dan menyelesaikan secara kelompok. Membuat siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran menjadi aktif dan siswa lebih mudah menyampaikan

masalah yang dihadapi siswa sehingga siswa memiliki rasa percaya diri untuk mempelajari materi dengan baik.

Model tutor sebaya sangat membantu guru dalam proses mengajar dikarenakan disetiap kelompok memiliki tutor masing-masing sehingga jika ada kesalahan bisa dibantu oleh tutor yang telah ditentukan. Apabila tutor memiliki kesulitan, tutor dapat bertanya kepada guru.

Siswa yang berkemampuan lebih dalam penguasaan materi dapat lebih pandai lagi dalam mengajarkan dan mengulang materi kepada siswa yang belum menguasai materi, sehingga siswa tersebut lebih menguasai lagi materi yang telah diberikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran setiap tutor sebaya memperhatikan seluruh anggotanya sehingga masih ada yang lupa untuk menyempurnakan tata rias di wajahnya sendiri.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian penggunaan model tutor sebaya dalam pembelajaran tata rias wajah tari *sigeh penguten* pada ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar 2018/2019 dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah pada penari *sigeh penguten* yaitu sederhana, hanya dengan menonjolkan kepekatan warna garis alis, mata dan warna pada bibir. Tata rias sederhana tersebut dibuat lebih tegas dalam warna dan bentuk wajah sehingga menjadi sebuah tata rias panggung. Beberapa dokumentasi gambar membuktikan penari *sigeh penguten* memakai warna tata rias wajah lebih tebal agar terlihat jelas

antara jarak penari dengan penikmat seni.

Tata rias wajah tari *sigeh penguten* pada ekstrakurikuler di SMK Yadika Natar tahun pelajaran 2018/2019 seluruh siswa dapat menyelesaikan tata rias wajah tari *sigeh penguten* meskipun belum sepenuhnya rapih sesuai dengan yang telah diajarkan oleh guru. Latihan tata rias wajah tari *sigeh penguten* selama 7 kali pertemuan kurang untuk menghasilkan tata rias wajah yang maksimal. Namun seluruh siswa sudah dapat melakukan tata rias wajah tari *sigeh penguten* dengan mandiri dan serupa satu kelompok. Faktor lain yang mempengaruhi salah satunya adalah alat dan bahan tata rias wajah yang belum lengkap.

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2011. *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.
- Jazuli, M. 2016. *Paradigma Pendidikan Seni*. Sukoharjo: CV. Farishma Indonesia.
- Mustika, I. W. 2012. *Teknik Dasar Gerak Tari Lampung*. Bandar Lampung: AURA.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*: Bandung: Alfabeta.

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

*Corresponding author, email: 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 quiz*

PENDAHULUAN

Kimia sangat dekat dengan kehidupan masyarakat karena manusia setiap hari tidak terlepas dari zat-zat kimia. Dalam dunia pendidikan kimia merupakan bagian dari sains, sehingga pembelajaran kimia juga merupakan pendekatan yang menekankan atau mengedepankan keterampilan untuk menemukan dan membentuk suatu konsep (Suyanti, 2010). Materi kimia sebagian besar bersifat abstrak, sehingga diperlukan pemahaman dalam ilmu kimia.

Kimia merupakan mata pelajaran yang memiliki karakteristik perpaduan antara teori dan aktivitas ilmiah. Teori dalam mata pelajaran kimia dapat berupa pemahaman suatu konsep yang dapat diberikan kepada siswa melalui penjelasan. Sedangkan aktivitas ilmiah pada mata pelajaran kimia

berupa penelitian atau eksperimen yang dapat mendorong siswa untuk belajar menemukan. Oleh karena itu, materi kimia harus disajikan oleh guru dalam suatu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kimia itu sendiri (Istiana, 2015).

Salah satu materi kimia yang dipelajari siswa SMA adalah materi asam basa Arrhenius, materi ini merupakan salah satu materi kimia yang bersifat konseptual, sehingga untuk mempermudah penyampaian kepada siswa diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dengan baik, siswa tidak hanya sekedar menerima materi jadi dari guru kemudian hanya menghafalkannya. Dengan demikian, pengaruh suatu model pembelajaran memegang peranan

penting dalam kesuksesan proses belajar guna mendukung kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yaitu model *discovery learning*.

Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu pembelajaran tidak dalam bentuk akhirnya, tetapi siswa diarahkan untuk dapat berperan aktif melalui penemuan informasi sehingga siswa memperoleh pengetahuannya sendiri dengan melakukan pengamatan atau diskusi dalam rangka mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna (Sukawati, 2016). Berdasarkan pendapat tersebut, model *discovery learning* mampu mendorong siswa menguasai konsep-konsep dalam pembelajaran yang baru didapatkannya, dan mampu berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah pada saat proses pembelajaran.

Berpikir kreatif (*creative thinking*) adalah keterampilan seseorang dimana proses berpikirnya digunakan sehingga dihasilkan ide baru, konstruktif, dan baik berdasarkan konsep-konsep, prinsip-prinsip yang rasional, maupun persepsi dan intuisi (Hamzah, 2009). Keterampilan berpikir kreatif meliputi, keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes (fleksibel), keterampilan berpikir orisinal, keterampilan mengelaborasi, dan keterampilan mengevaluasi (Munandar, 2014).

Berkenaan dengan penguasaan konsep, Djamarah & Zain (2006), menyatakan bahwa penguasaan konsep siswa tidak terbatas hanya mengenal, tetapi satu konsep dengan konsep lainnya harus dapat dihubungkan oleh siswa. Konsep baru dapat dikuasai lewat konsep awal yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman keseharian pada berbagai aspek pengetahuan. Konsep merupakan pokok utama

dimana keseluruhan pengetahuan didasari sebagai hasil berpikir abstrak manusia terhadap benda, peristiwa, dan fakta yang menerangkan banyak pengalaman. Hanya dengan bantuan konsep, proses belajar mengajar dapat ditingkatkan lebih maksimal.

Keterampilan berpikir kreatif dan penguasaan konsep dapat dilatih dengan *pre lecture quiz* (PLQ) sebelum kegiatan belajar siswa, Idayu (2017), menjelaskan penerapan *pre lecture quiz* memiliki beberapa kelebihan diantaranya, pertama dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar kimia sehingga prestasi belajarnya juga akan ikut meningkat. Kedua, penerapan *pre lecture quiz* dapat membuat siswa lebih siap untuk belajar kimia. Ketiga, penerapan *pre lecture quiz* sebagai penunjuk arah dalam belajar kimia. Keempat, siswa yang mengisi waktu sebelum pembelajaran dengan penerapan *pre lecture quiz* akan mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menerapkan *pre lecture quiz*. Kelima, siswa yang menerapkan *pre lecture quiz* sebelum pembelajaran juga dinilai menerima pembelajaran lebih jelas dan lebih terorganisir.

Banyak konsep kimia yang harus diserap dan dipahami oleh siswa dalam waktu relatif singkat sehingga banyak siswa yang menganggap ilmu kimia sebagai pelajaran yang sukar, akibatnya banyak siswa yang kurang berhasil dalam mempelajari kimia. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran kimia di salah satu SMA Negeri di Bandar Lampung, dalam melaksanakan proses belajar mengajar bidang studi kimia, guru sudah menerapkan sistem diskusi kelompok dan praktikum, dengan sistem ini siswa dapat mengikuti proses belajar dengan cukup aktif, namun masih ada kelemahan yang

dimiliki siswa saat sampai pada tahap akhir berdiskusi, yaitu siswa belum mampu menyimpulkan tujuan pembelajaran secara mandiri, tercapainya tujuan pembelajaran masih didominasi oleh guru diakhir pembelajaran, akibatnya selama proses pembelajaran tingkat penguasaan konsep siswa masih rendah, keterampilan berpikir kreatif siswa rendah, dan berdampak pada nilai yang diperoleh siswa.

Kegiatan pembelajaran yang kurang aktif dan tidak melatih kemampuan berpikir siswa dapat mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Wang (2011), yang mengemukakan bahwa adanya korelasi antara keterampilan berpikir kreatif dengan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu diterapkan cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang tepat, sehingga saat kegiatan belajar berlangsung siswa dapat lebih aktif, kreatif dan berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa, serta prestasi belajar siswa tinggi.

Upaya yang dapat dilakukan agar kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa dapat ditingkatkan yaitu dengan *pre lecture quiz*. *Pre lecture quiz* dilakukan sebelum kegiatan belajar siswa yang dipadukan dengan model *discovery learning*. Pembelajaran dengan *pre lecture quiz* merupakan pembelajaran dengan adanya pengaruh kuis yang diberikan kepada siswa sebelum menerima pembelajaran sehingga diketahui kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran (Idayu, 2017).

Kuis yang diberikan secara kontinyu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sebab umumnya siswa akan berusaha aktif dan belajar lebih tekun untuk mendapatkan nilai yang

baik. Siswa akan lebih giat lagi belajar kalau tahu akan diadakan kuis, sesuai dengan pendapat Sadirman (1992) bahwa “Para siswa akan lebih giat belajar kalau mengetahui akan diadakan kuis”.

Beberapa hasil penelitian terdahulu telah dilaporkan terkait pembelajaran dengan digunakannya *pre lecture quiz* atau kuis yang diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar. Hasil penelitian tersebut diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2016), menyatakan bahwa *pre lecture quiz* berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran kimia. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Idayu (2017), menyatakan bahwa *pre lecture quiz* berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMAN 1 Kalasan dalam pembelajaran kimia. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kilickaya (2017), menyatakan *pre lecture online quizzes* berpengaruh pada persiapan bahasa perpesip siswa dan prestasi akademik. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh *Pre Lecture Quiz* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dan Penguasaan Konsep”. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh *pre lecture quiz* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep.

METODE

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IP A di salah satu SMA Negeri di Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019, berjumlah 144 siswa yang terbagi dalam empat kelas IPA. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik

purposive sampling. Hasil pengambilan sampel didapatkan dua kelas penelitian, yaitu kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen yang dalam pembelajaran digunakan *pre lecture quiz* dan kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol yang dalam pembelajaran tidak digunakan *pre lecture quiz*.

Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan *pretest-posttest control group design* (Fraenkel, 2012).

Variabel Penelitian

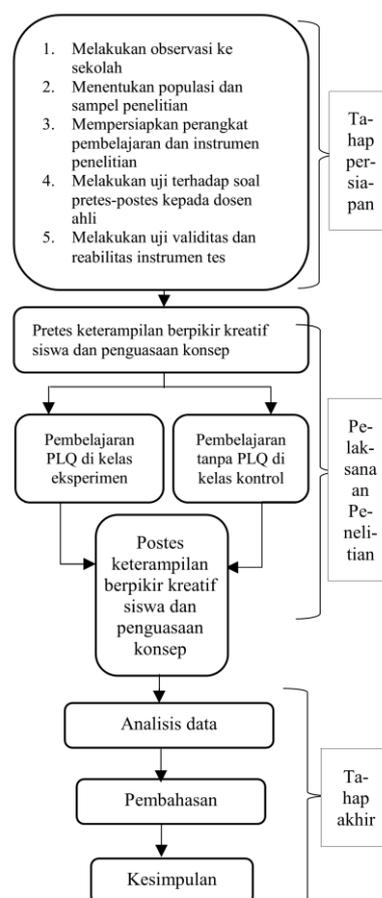
Variabel dalam penelitian ini adalah: 1) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *pre lecture quiz*, 2) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep, 3) Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah model *discovery learning*.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama tes tertulis, yaitu soal pretes-postes materi asam basa Arrhenius yang terdiri atas 6 butir soal uraian, dan yang diukur adalah keterampilan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa. Kedua lembar penilaian, antara lain terdiri atas: lembar observasi keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz*, dimodifikasi dari Santika (2017), lembar observasi pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran kimia dengan pengaruh *pre lecture quiz*, dimodifikasi dari Nurmala (2018), dan lembar observasi aktivitas keterampilan berpikir kreatif siswa.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian tersebut dapat digambarkan dalam bagan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.

Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Analisis data dilakukan meliputi analisis validitas dan reliabilitas instrumen tes, analisis data keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep, analisis data keterlaksanaan *pre lecture quiz*, analisis data aktivitas belajar siswa, dan analisis data aktivitas keterampilan berpikir kreatif siswa, dan pengujian hipotesis.

Uji validitas instrumen tes yakni uji coba soal pretes dan postes yang dilakukan pada 20 orang siswa SMA Kelas XII IPA yang telah mendapatkan materi asam basa Arrhenius. Pada uji coba soal pretes dan postes, soal yang digunakan

dalam mengukur keterampilan berpikir kreatif berupa 6 butir soal uraian. Instrumen tes sebelum diujikan kepada siswa, telah terlebih dahulu diujikan kepada dua dosen ahli dari program studi pendidikan kimia FKIP Unila.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Analisis validitas instrumen tes digunakan *SPSS versi 22 for Windows* dengan taraf signifikan 5% dengan kriteria soal dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel. Analisis reliabilitas digunakan *SPSS versi 22.0 for Windows*. Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat Cronbach's Alpha kemudian diinterpretasikan dengan digunakan derajat reliabilitas (r_{11}) alat evaluasi menurut Guilford (1956), dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Derajat Reliabilitas

Derajat Reliabilitas	Kriteria
0,80 $<$ r_{11} $<$ 1,00	Sangat
0,60 $<$ r_{11} $<$ 0,80	Tinggi
0,40 $<$ r_{11} $<$ 0,60	Sedang
0,20 $<$ r_{11} $<$ 0,40	Rendah
0,00 $<$ r_{11} $<$ 0,20	Tidak reliable

Analisis data berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa dilakukan dengan menghitung nilai pretes dan postes pada penilaian keterampilan berpikir kreatif dan penguasaan konsep, secara operasional dirumuskan sebagai berikut:

Data yang diperoleh kemudian dianalisis, dengan menghitung *n-Gain* dengan persamaan menurut Sudjana (2005) berikut:

$$\text{Rumus } n\text{-Uain} = \frac{\text{nilai postes} - \text{nilai pretes}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pretes}}$$

Perhitungan *n-Gain* bertujuan agar diketahui pengaruh *pre lecture quiz*

dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep yang ditunjukkan dengan skor dari pretes dan postes siswa. Menurut Sudjana (2005) terdapat kriteria *n-Gain*, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria *n-Gain*

Skor <i>n-Gain</i>	Kriteria
$n\text{-Gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 < n\text{-Gain} < 0,7$	Sedang
$n\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Analisis terhadap keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz* dinilai oleh dua orang observer, yaitu guru mitra dan rekan penelitian. Kemudian, hasil penilaian oleh dua orang observer selanjutnya dilakukan perhitungan berdasarkan persamaan berikut:

$$\% Ji = (Ui / N) \times 100\%$$

Persamaan tersebut dijelaskan sebagai berikut, %Ji adalah persentase ketercapaian dari skor ideal untuk setiap aspek pengamatan pada pertemuan ke-I, E_{Ji} adalah jumlah skor setiap aspek pengamatan yang diberikan oleh pengamat pada pertemuan ke-I, dan N = Skor maksimal (skor ideal) Sudjana (2005).

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keterlaksanaan (Sunyono, 2012)

Persentasi	Kriteria
80,1%- 100,0%	Sangat tinggi
60,1%-80,0%	Tinggi
40,1%-60,0%	Sedang
20,1%-40,0%	Rendah
0,0% - 20,0%	Sangat rendah

Analisis data aktivitas keterampilan berpikir kreatif siswa, dilakukan sebagaimana analisis terhadap keterlaksanaan *pre lecture quiz*, dengan kriteria yang sama pada Tabel 3. Kemudian, analisis data *pre*

lecture quiz siswa selama pembelajaran dilakukan dengan memberikan penilaian kepada masing-masing siswa terhadap hasil pengerjaan kuis yang dilaksanakan sebanyak empat kali selama empat pertemuan.

Selanjutnya, nilai kuis seluruh siswa dihitung rata-ratanya pada setiap pertemuan, lalu dikonversikan kedalam persentase rata-rata *pre lecture quiz* setiap pertemuan. Persentase *pre lecture quiz* lebih lanjut digunakan untuk uji regresi sederhana, yaitu sebagai variabel X.

Pengujian hipotesis, pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh *pre lecture quiz* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep. Teknik pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji perbedaan dua rata-rata dan uji regresi sederhana. Pengujian hipotesis dilakukan dengan digunakannya *software SPSS versi 22.0 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas dan Reliabilitas

Instrumen pretes-postes keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep berupa 6 butir soal uraian telah divalidasi secara teoritis oleh dua orang dosen ahli program studi pendidikan kimia universitas lampung, dan soal dinyatakan layak digunakan sebagai pengukur keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep.

Analisis validitas empiris instrumen tes dihitung dengan program *SPSS versi 22.0 for windows* dan ditunjukkan bahwa hasil perhitungan untuk setiap butir soal memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

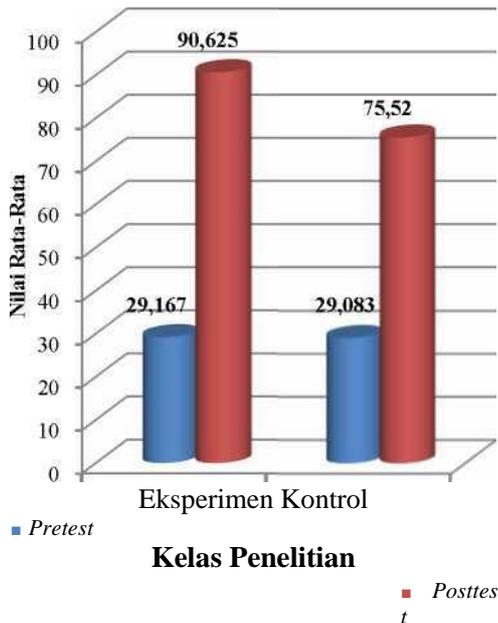
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No.	Pearson Soa Correlation Sig. (2-tailed)	r_{tabel} (N= 20)	Ket.
1a	0,832	0.4438	Valid
1b	0,750		Valid
2a	0,835		Valid
2b	0,740		Valid
3	0,918		Valid
4	0,871		Valid
5	0,786	Valid	
6a	0,818	Valid	
6b	0,749		
6c	0,779		

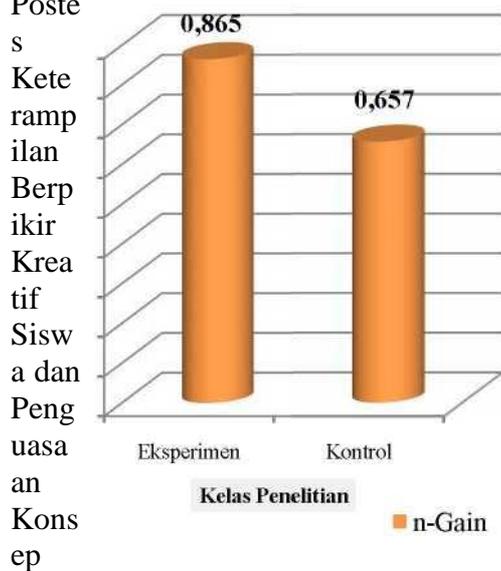
Hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen pretes-postes keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,935 dan menurut Guilford (1956), kriteria reliabilitas instrumen tes adalah sangat tinggi, sehingga hasilnya 6 soal uraian dapat dipakai sebagai instrumen pengukuran keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep pada penelitian.

Keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep

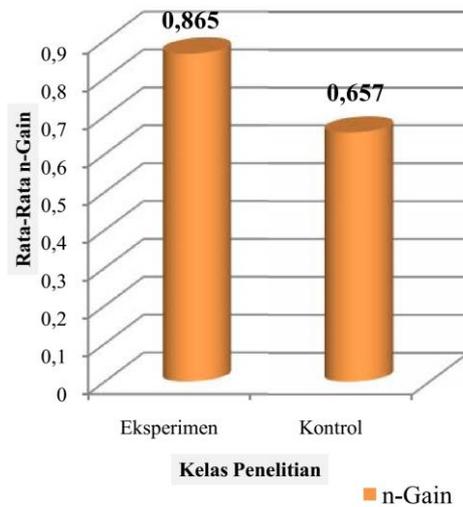
Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa nilai pretest, postes, dan *n-Gain* keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep. Rata-rata dari nilai pretest dan nilai postes disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Rata-Rata Nilai Pretes dan Postes



peningkatan nilai postes pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep juga dilihat dari rata-rata *n-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Rata-Rata *n-Gain* Kelas Penelitian

Berdasarkan Gambar 2, dapat dilihat nilai pretes pada kelas eksperimen sebesar 29,167 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 29,083. Nilai postes pada kelas eksperimen sebesar 90,625 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 75,52. Terjadi peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *pre lecture quiz* pada kelas eksperimen.

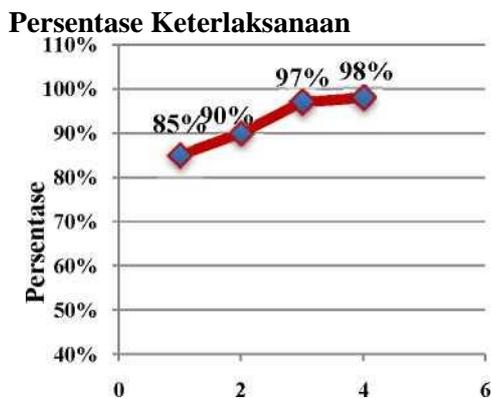
Hal tersebut berdasarkan

Berdasarkan Gambar 3, *n-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,865, pada kontrol sebesar 0,657. Perolehan rata-rata *n-Gain* keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep pada kelas eksperimen memiliki kriteria “tinggi”, sedangkan pada kelas kontrol memiliki kriteria “sedang”.

Kelas eksperimen dengan menggunakan *pre lecture quiz* memiliki peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep lebih tinggi daripada kelas kontrol tanpa menggunakan *pre lecture quiz*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2016), yang menyatakan bahwa *pre lecture quiz* berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran kimia. Hasil penelitian yang dilakukan Idayu

(2017), menyatakan bahwa *pre lecture quiz* berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Kalasan dalam pembelajaran kimia.

Keterlaksanaan *pre lecture quiz* diukur melalui lembar observasi keterlaksanaan *pre lecture quiz*. Aspek-aspek yang diamati yaitu sintak, model pembelajaran, sistem sosial, dan perilaku guru, disajikan pada Gambar 4 berikut.

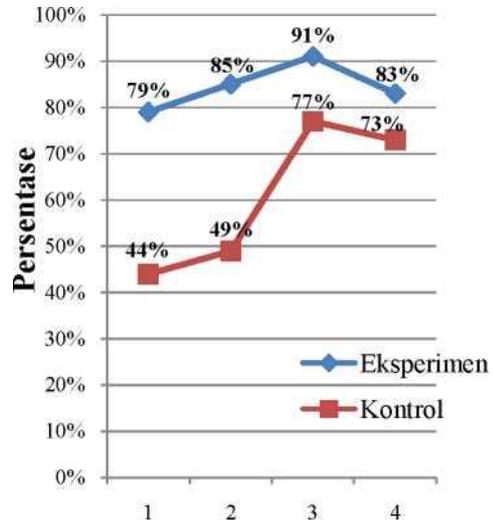


Pertemuan Ke:
Gambar 4. Grafik Peningkatan Keterlaksanaan Pengaruh *Pre Lecture Quiz*

Terlihat pada Gambar 4 keterlaksanaan pengaruh *pre lecture quiz* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Secara keseluruhan dari empat pertemuan rata-rata persentase keterlaksanaan *pre lecture quiz* pada kelas eksperimen sebesar 93% memiliki kriteria “sangat tinggi” artinya pada kelas eksperimen *pre lecture quiz* terlaksana dengan sangat baik. Pemberian kuis sesuai dengan kelebihan *pre lecture quiz* bertujuan untuk memotivasi siswa untuk belajar kimia, membuat siswa lebih siap untuk belajar kimia, sebagai penunjuk arah dalam belajar kimia, siswa mengisi waktu awal pembelajaran untuk lebih fokus, pembelajaran kimia lebih jelas dan terorganisir (Idayu, 2017).

Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa disajikan pada Gambar 5 berikut.



Pertemuan Ke:
Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil Observasi Persentase Frekuensi Aktivitas Siswa di Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Terlihat pada Gambar 5, secara keseluruhan terjadi peningkatan aktivitas siswa dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pertemuan keempat diperoleh persentase lebih kecil dari pertemuan ketiga, karena pada pertemuan ini siswa tidak lagi melakukan praktikum, sehingga aspek pengamatan aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatan praktikum tidak muncul pada pertemuan keempat. Namun, aktivitas siswa yang lain frekuensinya meningkat.

Secara keseluruhan persentase aktivitas siswa dikelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu didapat persentase pada kelas eksperimen sebesar 85% dengan kriteria “sangat tinggi” sedangkan pada kelas kontrol didapat persentase sebesar 61% dengan kriteria “tinggi”.

Hal ini karena dengan adanya *pre lecture quiz* mengurangi beban- beban

intrinsik berupa pemrosesan material baru dan terminologi yang tidak dikenal (Seery, 2010). Dalam hal penelitian ini yaitu proses penguasaan konsep materi asam basa Arrhenius yang baru didapatkan siswa diproses melalui kegiatan praktikum dengan terlebih dahulu diberikan *pre lecture quiz*, maka aktivitas siswa akan lebih terarah sesuai dengan penelitian Idayu (2017), salah satu dari keunggulan *pre lecture quiz* yang telah diuraikan sebelumnya yaitu, penerapan *pre lecture quiz* sebagai penunjuk arah dalam belajar kimia, sehingga siswa lebih terarah dalam belajar kimia, terutama dalam hal penguasaan konsep.

Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Hasil pengamatan aktivitas Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa yang dilakukan oleh dua orang observer ditunjukkan pada Gambar 6 berikut.

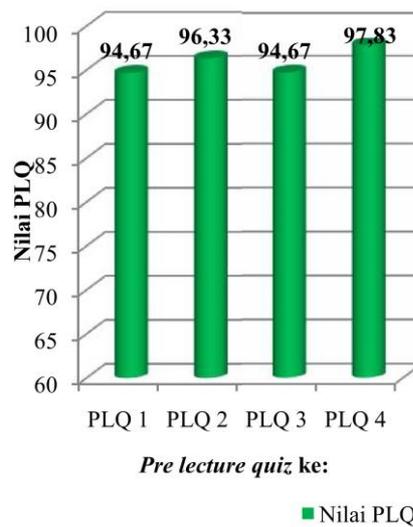


Gambar 6. Grafik Aktivitas Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Terlihat pada Gambar 6 aktivitas keterampilan berpikir kreatif siswa meningkat pada setiap pertemuan. Persentase aktivitas berpikir kreatif siswa pada pertemuan keempat lebih rendah dari pertemuan ketiga karena

pada pertemuan ini siswa tidak lagi melakukan praktikum, sehingga aspek pengamatan aktivitas berpikir kreatif siswa yang berkaitan dengan praktikum tidak muncul. Namun, aktivitas berpikir kreatif siswa yang lain frekuensinya meningkat, dan diperoleh rata-rata persentase aktivitas berpikir kreatif siswa pada pertemuan keempat ini sebesar 75% dengan kriteria “tinggi”. Diperoleh rata-rata persentase aktivitas berpikir kreatif siswa selama empat pertemuan dikelas eksperimen sebesar 81% dengan kriteria “sangat tinggi”.

Siswa lebih kreatif dalam merancang percobaan, memilih cara berpikir lain daripada yang lain (**berpikir orisinal**). Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandang sendiri (**berpikir evaluatif**). Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci (**berpikir elaboratif**). Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara untuk menyelesaikannya (**berpikir luwes**), dan lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya (**berpikir lancar**).



Gambar 7. Grafik Nilai Rata-rata Pre-Lecture Quiz Siswa

Pre Lecture Quiz Siswa

Pre lecture quiz yang diberikan kepada siswa setiap memulai pembelajaran dilakukan sebanyak empat kali, sesuai dengan jumlah pertemuan yang dilakukan dalam penelitian. Hasil *pre lecture quiz* siswa disajikan pada Gambar 7.

Terlihat pada Gambar 7, nilai rata-rata *pre lecture quiz* siswa pada pertemuan pertama sebesar 94,67; pada pertemuan kedua sebesar 96,33; pada pertemuan ketiga sebesar 94,67, dan pada pertemuan keempat sebesar 97,83.

Semakin lama siswa semakin terlatih keterampilannya dalam proses kegiatan belajar mengajar oleh adanya *pre lecture quiz*, terutama *pre lecture quiz* dalam penelitian ini bertujuan untuk merangsang keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep, sehingga siswa yang terbiasa dengan *pre lecture quiz* selama proses pembelajaran memiliki peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan penguasaan konsep yang lebih tinggi di akhir pembelajaran karena pengaruh *pre lecture quiz*.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep dikelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 5, dengan nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,05.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Siswa

Kelas	Aspek yang diamati	Nilai	Ket.
		Signifikansi <i>Shapiro Wilk</i>	
Eksperimen	Pretes	0,501	Normal
	Postes	0,121	Normal
	n-Gain	0,096	Normal
Kontrol	Pretes	0,117	Normal
	Postes	0,062	Normal
	n-Gain	0,522	Normal

Berdasarkan Tabel 5, pada kedua kelas tersebut nilai pretes, postes, dan nilai *n-Gain* memiliki nilai sig. dari *Shapiro-Wilk* > taraf signifikan *Alpha Cronbach* atau nilai sig. dari *Shapiro-Wilk* > 0,05 sehingga keputusan terima H₀ dan tolak H₁ yang berarti sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai varian yang homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Aspek yang diamati	Ketrampilan Kreatif dan	Berpikir Penguasaan
	Konsep Siswa	
	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Pretes</i>	0,021	Tidak Homogen
<i>Postes</i>	0,051	Homogen
<i>n-Gain</i>	0,278	Homogen

Berdasarkan Tabel 6, dengan melihat hasil secara keseluruhan maka keputusan uji terima H₀ dan terima H₁, yang berarti penelitian yang diperoleh berasal dari varian yang homogen.

Pengambilan keputusan ini mengacu pada literatur menurut Widhiarso (2017), uji homogenitas memainkan peranan yang penting dalam menghasilkan estimasi yang tepat. Namun peneliti banyak menemukan bahwa uji statistik kebal (robust) terhadap ketidakhomogenan

data asalkan ukuran sampel pada kelompok yang dibandingkan adalah setara, uji-t bisa diestimasi dengan kondisi melihat pada baris *equal variance not assumed*.

Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Tabel 7. Hasil uji perbedaan dua rata-rata *n-Gain* kete- rampilan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)
Ekspe- rimen	30	0,865	0,0973	0,000
Kontrol	30	0,658	0,1136	

Berdasarkan tabel uji-t diatas terlihat bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* < **0,05** sehingga keputusan uji terima H_1 dan tolak H_0 yang berarti bahwa rata-rata *n-Gain* keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep antara penggunaan *pre lecture quiz* lebih tinggi dibandingkan tanpa penggunaan pre lecture quiz.

Uji Regresi Sederhana

Uji regresi sederhana dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan uji linieritas, untuk menguji apakah pola sebaran variabel X (*pre lecture quiz*) dan variabel Y (kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa) membentuk garis linier atau tidak.

Diperoleh signifikansi hasil uji linieritas sebesar 0,021, sehingga keputusan uji terima H_1 dan tolak H_0 yang berarti pola sebaran variabel X dan variabel Y membentuk garis linier.

Uji regresi sederhana dilakukan untuk melihat seberapa jauh pengaruh X (*pre lecture quiz*) terhadap Y (kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa). Hasil uji regresi sederhana dengan taraf signifikansi (a) sebesar 5% dapat

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Sederhana Pengaruh X (*Pre Lecture Quiz*) terhadap Y (Kemam- Puan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Siswa)

Variabel (X-Y)	
Konstanta	24,608
Koefisien	0,689
Harga r	0,411
Harga r_{square}	0,169
t hitung	2,389
Signifikansi	0,024

dilihat pada Tabel 9.

Berdasarkan Tabel 9, dapat dilihat bahwa nilai $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} dan nilai *sig.* < 0,05, maka keputusan uji terima H_1 tolak H_0 yang berarti bahwa ada pengaruh *pre lecture quiz* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep.

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana, diketahui besarnya harga konstanta sebesar 24,608 dan nilai koefisien regresi variabel *pre lecture quiz* yaitu 0,689, sehingga dapat disusun persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 24,608 + 0,689X$$

Persamaan tersebut menunjukan bahwa, nilai konstanta (a) adalah 24,608; artinya jika *pre lecture quiz* bernilai 0 (nol), maka keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep bernilai positif, yaitu sebesar 24,608. Nilai koefisien regresi variabel *pre lecture quiz* (b) bernilai positif, yaitu 0,689; dapat diartikan bahwa apabila nilai *pre lecture quiz* (X) meningkat 1 poin maka keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep (Y) akan meningkat sebesar 0,689.

Selain itu, diketahui bahwa nilai r_{square} (r) sebesar 0,169, nilai ini menunjukkan koefisien determinasi. Nilai ini dikonversikan kedalam bentuk persen, merupakan persentase sumbangan pengaruh variabel *pre lecture quiz* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep.

Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa persentase sumbangan pengaruh *pre lecture quiz* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan penguasaan konsep pada materi asam basa Arrhenius sebesar 16,9 % sedangkan sisanya sebesar 83,1% dipengaruhi faktor lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut: *Pre lecture quiz* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep. *Pre lecture quiz* memiliki pengaruh linier yang positif terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep, dengan kontribusi sebesar 16,9% dipengaruhi oleh *pre lecture quiz*.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, S. dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Guilford, J. P. 1956. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. 3rd Ed. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Fraenkel. 2012. *How to Design and Evaluate Research in Education (Eighth Edition)*. McGraw-Hill. New York.
- Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Idayu, G. 2017. Pengaruh Penerapan *Pre-Lecture Quiz* (PLQ) pada Pembelajaran Kimia terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMA N 1 Kalasan Kelas XI Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pembelajaran Kimia*, Volume 6 No 1, 39-46.
- Istiana, G. A. 2015. Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pokok Bahasan Larutan Penyangga Pada Siswa Kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 4(2): 65-73.
- Kilickaya, F. 2017. The Effects of Pre-Lecture Online Quizzes on Language Students' Perceived Preparation and Academic Performance. *Journal of Mehmet Akif Ersoy University*, Volume 53.
- Lestari, F. 2016. Pengaruh Penerapan *Pre-Lecture Quiz* (PLQ) pada Pembelajaran Kimia terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, Volume 6 No. 1, 1-8.
- Nurmala. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Simayang dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, Volume 7 No. 2, 1-10.
- Puspita, A. 2018. Efektivitas *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Evaluatif dan Penguasaan Konsep Asam Basa Arrhenius. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, Volume 7 No. 2.
- Sadirman. 1992. *Interaksi dan*

- Motivasi Belajar Mengajar*. CV Rajawali. Jakarta.
- Santika, A. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Luwes pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, Volume 5 No.3.
- Seery, M. 2010. Using Pre-Lecture Resources in Your Teaching: A Short Guide. *Journal of Chemical and Pharmaceutical Sciences*. III. Hlm. 1-3.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Tarsito. Bandung.
- Sunyono. 2012. *Buku Model Pembelajaran Berbasis Multipel Representasi (Model SiMaYang)*. Aura Printing & Publishing. Bandar Lampung.
- Suyanti, R.D. 2010. *Strategi Pembelajaran Kimia*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Widhiarso, W. 2017. *Uji Homogenitas di dalam Uji-t*. Fakultas Psikologi UGM. Yogyakarta.

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

Risky Dwi Cahya^{*}, Probojiwi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ki Ageng Pemanahan No. 19 Yogyakarta

**Corresponding author, 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

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang menjadi salah satu dari 15 negara rawan bencana dan Indonesia juga merupakan kepulauan dengan potensi bencana alam sangat tinggi khususnya gunung meletus, gempa bumi, dan tsunami, karena kondisi Geografis Indonesia berada di posisi silang yang di apit oleh dua samudera (samudera hindia dan samudera pasifik) dan dua benua (benua asia dan benua australia) Bentuk negara Indonesia adalah kepulauan yang merupakan tempat bertemunya tiga lempeng besar dunia yaitu, Lempeng Indo- Australia, Lempeng Eurasia, dan Lempeng Pasifik. Implikasi dari keberadaan tiga lempeng besar dunia

tersebut menempatkan Indonesia sebagai wilayah dengan kerawanan bencana cukup tinggi, selain itu. Indonesia juga di lalui oleh jalur cincin api atau yang lebih di kenal Ring of Fire, yang memanjang dari Sumatera hingga ke Jawa-Nusa Tenggara, sampai ke Sulawesi, yang sisanya menyebabkan Indonesia memiliki banyak gunung berapi aktif yang memberikan implikasi rawannya bencana vulkanik di Indonesia.

Secara Geografis Indonesia membentang dari 6°LU sampai 11° dan 92° sampai 142° BT, terdiri dari pulau-pulau besar dan kecil jumlahnya lebih 17.504 pulau. Tiga per empat wilayahnya adalah laut (5,9 juta km²), dengan panjang

garis pantai 95.161 km, terpanjang kedua setelah Kanada. Kabupaten DIY Yogyakarta terletak di posisi 8° 30' - 7° 20' LS 109° 40' - 111° 0' BT dengan luas wilayah sekitar 3.185.80 km² yang merupakan salah satu dari tigapuluh empat provinsi, serta memiliki 4 kabupaten yaitu Sleman, Bantul, Kulon Progo, Gunung Kidul, memiliki 78 kecamatan dan 440 kelurahan/desa. Secara regional Daerah Istimewa Yogyakarta di himpit oleh Gunung Merapi yang masih aktif dibagian utara dan pantai laut selatan di bagian selatan.

Berdasarkan peta kerusakan gempa di tahun 2006 yang lalu, kota Yogyakarta termasuk zona Moderate damage area. Menurut data gempa di Indonesia Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta berada di wilayah 4. Wilayah tersebut merupakan wilayah yang rawan terhadap terjadinya gempa bumi. Letak wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta rentan terjadinya bencana alam gempa bumi tektonik dan gempa bumi vulkanik (Dwisiwi, 2012). Rasa kewaspadaan sangatlah penting mengingat korban dari bencana alam yang terjadi pada 27 Mei 2006 lalu banyak menelan korban mulai dari harta benda yang tidak terhitung kerugiannya serta banyak menelan korban jiwa. Berdasarkan informasi data dari BNPB (2017), jumlah korban meninggal mencapai 218 jiwa dan 318 orang luka-luka, serta 145.796 orang mengungsi. Gempa bumi tersebut mengakibatkan 4.129 rumah rusak berat, 10.219 rumah rusak ringan, 294 fasilitas pendidikan rusak, dan 30 fasilitas kesehatan mengalami kerusakan. Selain itu Bencana puting beliung di Kota Yogyakarta juga terjadi pada tanggal 23 Februari 2015 yang mengakibatkan 1 orang meninggal, serta tanggal 30 Maret 2016 yang mengakibatkan 2 orang

meninggal dan 4 orang luka-luka. Banyaknya korban akibat bencana alam karena faktor keterbatasan pemahaman tentang resiko bencana disekitar mereka, yang berakibat tidak adanya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana. Diantara banyaknya korban jiwa akibat bencana alam yang paling banyak memakan korban di umur 5-12 tahun. Beberapa dari mereka adalah siswa-siswi pada jenjang sekolah dasar, sehingga diperlukannya pengasuhan dalam pendidikan siaga bencana sejak dini mulai dari informasi mengenai prosedur atau rencana penyelamatan diri bagi siswa-siswi sekolah dasar.

Kegiatan pengurangan risiko bencana sebagaimana dimandatkan oleh Undang-undang No. 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana (Republik Indonesia, 2007), harus terintegrasi ke dalam sektor pendidikan. Hal tersebut juga didukung dalam Undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Republik Indonesia) bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam kegiatan pengurangan risiko bencana.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman masyarakat sekolah di SD Muhammadiyah Macanan mengenai bencana yang terjadi di daerah mereka dan mengetahui model penyuluhan yang sesuai pendidikan bencana untuk masyarakat sekolah di SD Muhammadiyah Macanan.

METODE

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Macanan. Tanggal 3 September 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan jenis penelitian deskriptif yang mendeskripsikan fenomena-fenomena yang terjadi. Objek penelitian ini adalah

masyarakat sekolah yang bersedia di wawancarai sehingga peneliti mengetahui tingkat pemahaman mengenai mitigasi bencana yang terjadi di daerah mereka. Berdasarkan teknik pengambil sampel yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu Proporsional Random Sampling.

Analisis data dan pengolahan data Teknik pengumpulan data yang di lakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan tes, data yang diperoleh kemudian di sajikan dalam bentuk tabel baris kolom. Setelah data terkumpul, analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil sajian data dalam tabel baris kolom dianalisis menggunakan skoring dan di olah menggunakan rumus struges, untuk kemudian di kategorikan menurut kelas potensi sehingga memudahkan untuk mengetahui tingkat pemahaman masyarakat mengenai mitigasi bencana yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang, diantaranya tingkat pendidikan dan tingkat pengalaman. Tingkat pendidikan ikut turut serta menentukan cepat atau tidaknya seseorang dalam menangkap informasi. Pengalaman dalam penelitian inimengenalai umur dan pendidikan individu. Semakin tinggi pendidikan individu semakin tinggi pengetahuan dan semakin bertambah umur individu maka akan smakin banyak pengalaman yang dimilikinya.

Tabel 1. Tingkat pendidikan

No	Tingkat kelas	Jumlah	Persentase (%)
1	Kelas 4	4	20%
2	Kelas 5	6	30%
3	Kelas 6	10	50%

Tabel 2. Tingkat pengalaman

No	Usia
1	9-10 tahun
2	10-11 tahun
3	11-12 tahun

Tabel 3. Tingkat informasi

No	Sumber Informasi	Jumlah
1	TV	10
2	Radio	3
3	Media Sosial	4
4	Surat kabar	3

Informasi juga ikut menentukan tingkat pengetahuan seseorang. Meskipun pendidikan seseorang rendah, tetapi jika memiliki akses informasi yang baik maka pengetahuan yang dimiliki juga akan meningkat.

Pembahasan Dari hasil penelitian di peroleh data sebagai berikut: Tingkat pengetahuan dari Siswa mengenai bencana Hidrometeorologis (Banjir, Tanah Longsor, dan Angin Puting Beliung).

NO	Indikator	Jumlah
1	Sangat tau	14
2	Tau	6
3	Kurang tau	20
Skor tertinggi		:
54		
Skor terendah		:
23		

Tingkat pengetahuan Siswa mengenai bencana Geologis (Gempa bumi dan Tsunami).

NO	Indikator	Jumlah
1	Sangat tau	8
2	Tau	10
3	Kurang tau	12
	Skor tertinggi	:
	60	
	Skor terendah	:
	32	

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti menyimpulkan bahwa pengetahuan siswa di SD Muhammadiyah Macanan berdasar data sebanyak 20 orang, hasil angket menunjukkan indikator “kurang tau” mengenai bencana hidrologis, sedangkan untuk bencana geologis sebanyak 12 siswa hasil angketnya juga menunjukkan indikator “kurang tau”. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain, masih rendahnya informasi yang kurang terpublikasi atau dijangkau di seputaran sekolah. Seharusnya pemerintah kabupaten Sleman memiliki langkah- langkah untuk memberikan wawasan pengetahuan kepada peserta didik seperti penyuluhan siaga bencana untuk guru, pelatihan kurikulum tentang pembelajaran mitigasi bencana pada peserta didik. Berdasarkan indikator Informasi yang diperoleh dari data wawancara, mereka dominan memilih berasal dari TV, dibanding dari koran ataupun media sosial, sedangkan acara televisi Indonesia kurang memuat atau menginformasikan mengenai pendidikan mitigasi bencana.

DAFTAR RUJUKAN

Dwisiwi, R.S. 2012. “Pengembangan Teknik Mitigasi dan Manajemen Bencana Alam Gempa bumi bagi Komunitas SMP di Kabupaten Bantul

Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian. Pendidikan dan Penerapan MIPA*. FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta. 73-82.

- Mahilda, D. 2019. *Model Mitigasi Bencana Berbasis Multisensorik untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di SD Inklusi Kota Yogyakarta*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- P. Y. Putra Agina Widyaswara Suwaryo. 2017. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan Masyarakat dalam Mitigasi Bencana Alam Tanah Longsor*. Magelang.
- Presiden RI. 2008. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 21 Tentang Penyelenggaraan Penanggulangan Bencana*.
- Veronika, W. 2014. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Warga Sekolah dalam Program Sekolah Berwawasan Lingkungan dan Mitigasi Bencana di SMA Negeri 5 Kupang*. Universitas Nusa Cendana.