ISBN : 978-602-619994-0-4

PROSIDING

Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an

Grand Rocky Hotel, Bukittinggi
4, 5, dan 6 September 2017

Kerjasama:
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan
Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia
2017

Penerbit : Jurusan PGSD FIP UNP

Prosiding

Seminar Nasional
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembelajaran Literasi
Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an

Editor:
Prof. Dr. Hasanuddin WS., M.Hum.
Dr. Taufina, M.Pd.
Chandra, S.Pd., M.Pd.
Yesi Anita, S.Pd., M.Pd.

Tempat Pelaksanaan:
Grand Rocky Hotel Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia
Tanggal Pelaksanaan:
4, 5, dan 6 September 2017

Penerbit: Jurusan PGSD FIP UNP

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DENGAN TEMA "PEMBELAJARAN LITERASI LINTAS DISIPLIN ILMU KE-SD-AN"

Padang, 4, 5, dan 6 September 2017

ISBN: 978-602-619994-0-4

513 halaman
1 (satu) Jilid

Susunan Panitia Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pengarah : Dr. Alwen Bentri, M.Pd.
Penanggung Jawab : Drs. Muhammadi, M.Si.
Ketua Pelaksana : Dr. Taufina, M.Pd.
Wakil : Drs. Syafri Ahmad, M.Pd.
Sekretaris : Dr. Desyandri, M.Pd.
Bendahara : Dra. Masniladevi, S. Pd., M.Pd.

Koordinator Seksi Sekretariatan:
Yullys Helsa, M.Pd.
Anggota:
1. Sherlyane Hendri, S.Pd., M.Pd.
2. Rizky Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd.
4. Khairawati, A.Md.

Koordinator Seksi Acara:
Ary Kiswanto Kenedi, S.Pd., M.Pd.
Anggota:
Rafhi Febrian Putera, S.Pd., M.Pd.

Koordinator Seksi Tamu:
Drs. Zainal Abidin, M.Pd.
Anggota:
1. Dra. Yetti Ariani, M.Pd.
2. Dra. Syamsu Arlis, M.Pd.
3. Dra. Hamimah, M.Pd.
4. Dra. Mayarnimar, M.Pd.
5. Drs. Mansur, M.Pd.

Koordinator Seksi Humas dan Publikasi:
Drs. Zuardi, M.Si.
Anggota:
1. Dra. Silvinia, M.Ed.
2. Drs. Nasrul, M.Pd.

Koordinator Seksi Perlengkapan dan Transportasi:
Drs. Yunisrul, M.Pd.
Anggota:
1. Drs. Arwin, M.Pd.
2. M. Habibi, S.Pd., M.Pd.
3. Asmar

Koordinator Seksi Konsumsi:
Dra. Rifda Eliasni, M.Pd.
Anggota:
1. Dra. Zuryanti, M.Pd.
2. Dra. Reinita, M.Pd.
3. Dra. Harni, M.Pd.

Koordinator Seksi Prosiding:
Dr. Yanti Fitria, M.Pd.
Anggota:
1. Dr. Darnis Arief, M.Pd.
2. Melva Zainil, S.T., M.Pd.
3. Dra. Elfia Sukma, M.Pd.
4. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd.
5. Chandra, S.Pd., M.Pd.
6. Yesi Anita, S.Pd., M.Pd.

Koordinator Seksi Dokumentasi:
Muhariman
Anggota:
Irzaldi, S.Pd.

Reviewer:
1. Dr. Yanti Fitria, M.Pd.
2. Dr. Darnis Arief, M.Pd.
3. Dra. Elfia Sukma, M.Pd.
4. Melva Zainil, S.T., M.Pd.
5. Nur Azmi Alwi, S.Pd., M.Pd.
6. Chandra, S.Pd., M.Pd.
7. Yesi Anita, S.Pd., M.Pd.

Editor:
1. Prof. Dr. Hasanuddin WS., M.Hum.
2. Dr. Taufina, M.Pd.
3. Chandra, S.Pd., M.Pd.
4. Yesi Anita, S.Pd., M.Pd.

Penyunting:
Dr. Yanti Fitria, M.Pd.
Disain Sampul:
Ucok Eka Saputra

Penerbit: Jurusan PGSD FIP UNP

© Hak cipta terpelihara dan dilindungi Undang-undang No. 19 Tahun 2002. Tidak dibenarkan menerbitkan ulang bagian atau keseluruhan isi buku ini dalam bentuk apapun juga sebelum mendapat izin tertulis dari Penerbit.

KATA PENGANTAR

Assalammualaikum Wr.Wb.

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. karena perkenan-Nya kita dapat melaksanakan pertemuan ilmiah berupa musyawarah wilayah Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia dan Seminar Nasional dengan tema "Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an" yang dalam pelaksanaannya bekerjasama dengan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, dilaksanakan di Rocky Plaza Hotel Bukittinggi Sumatera Barat pada tanggal 4, 5, dan 6 September 2017.

Pertemuan ilmiah Musyawarah Wilayah II Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia bertujuan mempererat hubungan baik dan membentuk pengurus wilayah Sumatera atau wilayah II HDPGSDI demi terlaksananya kelancaran aktivitas kependidikan serta dilaksanakannya seminar nasional yang berkonsepkan literasi demi terwujudnya pemahaman yang tinggi dalam berbagai disiplin ilmu.

Besar harapan dalam pertemuan musyawarah wilayah HDPGSDI dan seminar nasional ini dapat mencapai tujuan utama dan dapat menyampaikan informasi literasi lintas disiplin ilmu ke-SD-an dalam upaya meningkatkan kecerdasan majemuk dan menjawab tantangan dunia pendidikan. Semoga lahir komitmen tinggi kepengurusan wilayah Sumatera HDPGSDI dalam memajukan pendidikan dasar.

Akhirnya, semoga prosiding hasil Seminar Nasional PGSD dan musyawarah wilayah Sumatera HDPGSDI ini mencapai tujuannya dalam menghasilkan solusi dari permasalahan rendahnya literasi Indonesia serta memberikan masukan berarti demi kemajuan pendidikan dasar.

Wassalam,

Editor

DAFTAR ISI

JUDUL ..... **i**
SUSUNAN PANITIA ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
BAB I MAKALAH UTAMA **1**

A. Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi **oleh Yalvema Miaz** 1
B. Peran Warga Sekolah dalam Pembudayaan Nilai-nilai Edukatif Lagu-lagu Minang melalui Gerakan Literasi di Sekolah Dasar **oleh Desyandri** 15
C. Pembelajaran Literasi Sains untuk Level Dasar **oleh Yanti Fitria** 30
D. Pengembangan Literasi Menulis Prosa Narasi Menggunakan Buku Kerja Siswa untuk Sekolah Dasar **oleh Darnis Arief** 41
E. Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SD melalui Teknologi IT **oleh Yetti Ariani** 52

BAB II PEMBELAJARAN LITERASI SAINS SD **65**

A. Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Saintifik dan Literasi Sains **oleh Asep Sukenda Egok (STKIP-PGRI Buluklinggau)** 66
B. Upaya Peningkatan Kualitas Literasi Sains dalam Proses Pembelajaran **oleh Syamsu Arlis (PGSD FIP UNP)** 77
C. Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai Upaya Peningkatan Literasi Sains **oleh Zuryanti (PGSD FIP UNP)** 88
D. Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Komputer Menggunakan *Macromedia Flash* 8 di Sekolah Dasar **oleh Marzuki dan Sutiyanto (Universitas Tanjungpura)** 99
E. Penggunaan Media Pembelajaran dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Rangka Tubuh Manusia Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD **oleh Rohmaddi (Sekolah Dasar 03 Margodadi, Tumijajar, Tulang Bawang Barat, Lampung)** 117
F. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Siklus Belajar *5e* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVA SDN 215 Inpres To'ra'da' Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja **oleh Susanna Vonny N. Rante (Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Kristen Indonesia Toraja)** 128

G. Analisis Minat Baca Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran IPA yang Menggunakan Media Komik S2 **oleh Cicilia Ika Rahayu Nita dan Nur Huda (Universitas Kanjuruhan Malang)**.....140
H. Pengembangan *Education Game Berbasis Flash* (EGBF) Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar **oleh Para Mitta Purbosari (PGSD, FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo)**.....149
I. Membangun Literasi Sains Siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui *Science Edutainment* untuk Menciptakan Suasana AJEL (*Active Joyfull and Effective Learning*) di Sekolah Dasar **oleh Eni Marta, Pariang Sonang Siregar, dan Lia Wardani (Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Rokania)** 155

BAB III PEMBELAJARAN LITERASI MATEMATIS SD.....164
A. Literasi Matematis dalam Pembelajaran Berbasis Masalah **oleh Ary Kiswanto Kenedi dan Yullys Helsa (PGSD FIP UNP)**.....165
B. Pengaruh Penggunaan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Penguasaan Konsep Perkalian Pecahan di Sekolah Dasar **oleh Syafri Ahmad (PGSD FIP UNP)**.....175
C. Analisis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SD IT Adzkia **oleh Muhammad Anwar (Universitas Negeri Padang), Vivi Puspita (Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Adzkia Indonesia)**.....186
D. Penerapan Pembelajaran Aktif Tipe Kuis Tim dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN 46 Kuranji oleh **Sherlyane Hendri (PGSD FIP UNP)**.....200

BAB IV PEMBELAJARAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN SD 208
A. Analisis Literasi Budaya *Rabab* dalam Mengungkap Nilai-nilai Moral bagi Siswa SD **oleh Yesi Anita (PGSD FIP UNP)**.....209
B. Peningkatan Penerapan Nilai Karakter Bangsa Menggunakan Pendekatan VCT MODEL Daftar Berorientasi *Reading Literacy* pada Pembelajaran Pkn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar **oleh Reinita (PGSD FIP UNP)** 222
C. Literasi Politik dalam Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar **oleh Rafhi Febryan Putera (PGSD FIP UNP)**.....238
D. Metode Pembelajaran Simulasi dalam Pembelajaran Keterampilan Literasi Informasi IPS di Kelas Tiggi Sekolah Dasar **oleh Hamimah (PGSD FIP UNP)**.....250
E. Meretas Nilai-nilai Keunggulan di Sekolah Dasar **oleh Endang Poerwanti (PGSD FKIP UMM)**.....259

F. Implementasi Buku Ajar IPS Berbasis Metode Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD **oleh Vivin Nurul Hidayah, Alben Ambarita, dan Pujiati (Universitas Lampung)** 271

G. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* di Sekolah Dasar **oleh Zainal Abidin dan Retno Wulan Dari** 285
H. Perbedaan Keterampilan Siaga Bencana pada Pelaksanaan Ekstrakurikuler Pramuka Siaga Bencana secara Terintegrasi dan Berlapis pada Siswa SD Negeri di Kota Bengkulu **oleh Endang Widi Winarni dan Wachidi (Universitas Bengkulu)**.....295
I. Peran Guru dalam Membentuk Sikap Sosial Siswa melalui Mata Pelajaran Pkn di Kelas IV SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo **oleh Hakop Walangadi (PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo)**.....308
J. Pengembangan dan Validasi Angket *My Classroom Inventory* (MCI) Versi Bahasa Indonesia **oleh Irwan Koto (Program Studi Pasca Sarjana Pendidikan Dasar, Universitas Bengkulu)** 319
K. Pengembangan Evaluasi Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar oleh **Rizki Ananda dan Fadhilaturrahmi (PGSD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai)** 330
L. Efektivitas Model Bahan Ajar Mulok Berbasis Cerita Rakyat untuk Pendidikan Karakter di SD **oleh Abdul Muktadir (PGSD FKIP Universitas Bengkulu)**.....344
M. Inspirasi dan Kreasi Gambar dengan Teknik Cetak bagi Guru SD **oleh Harni (PGSD FIP UNP)**.....352

BAB V PEMBELAJARAN LITERASI BAHASA SD 361
A. Perwujudan Berpikir Kritis Siswa dalam Implementasi Literasi Membaca Berbasis Strategi *The Big Questions and Bookmark Organizers* di Sekoah Dasar **oleh Chandra dan Sri Amerta (PGSD FIP UNP)**.....362
B. Penerapan Pendekatan Integratif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 2 Tikala Kabupaten Toraja Utara oleh **Harmelia Tulak (PGSD FKIP Universitas Kristen Indonesia Toraja)** 376
C. Pengembangan Model Writing Workshop Berbantuan Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar **oleh Hartati (PGSD, Universitas Negeri Semarang)** 386

D. Peningkatan Keterampilan Literasi Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Metode *Generating Interacting Schemata and Text* (GIST) di Sekolah Dasar **oleh Mayarnimar dan Yulia Rahmi (PGSD FIP UNP)**.....401
E. Perbedaan Kemampuan Siswa Kelas IV Menulis Narasi melalui Pembelajaran Menggunakan Gambar Seri dan Pembelajaran Konvensional di SDN Sedarum 1 Pasuruan **oleh Dimyati dan Tyanto Zakariyah Faruq**.....415

BAB VI PEMBELAJARAN LITERASI TEMATIK 430
A. Hubungan Penguasaan Kompetensi terhadap Kinerja Guru Pasca Sertifikasi di Sekolah Dasar **oleh Miftha Indasari, Pranita Yuliana, dan Febriani Rotua Manullang** 431
B. Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Potensi Daerah terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar tentang Kepahlawanan **oleh Sri Dadi, Endang Widi Winarni, dan Herman Lusa (Universitas Bengkulu)** 440
C. Kendala Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN No 42/IV Kota Jambi **oleh Maryono, Desternelli, Suci Hayati, dan Leila Listiyani (PGSD FKIP Universitas Jambi)** 448
D. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif pada Tema Menghargai Jasa Pahlawan dengan Tokoh Nyi Ageng Serang di Kelas IV Sekolah Dasar **oleh Faridl Musyadad, Atika Dwi Evitasari, dan Anita Dewi Astuti (IKIP PGRI Wates Yogyakarta)**.....455
E. Identifikasi Tema, Subtema, Kompetensi Dasar dan Indikator Sikap Peduli Lingkungan dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar **oleh Victoria Karjiyati dan Hasnawati** 466
F. Permasalahan Guru dalam Menerapkan Penilaian Autentik di Sekolah Dasar **oleh Rusmin Husain dan Elvi** (**PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo)**.....472
G. Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar oleh **Mulyani Zen (PGSD FIP UNP)** 483
H. Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Wilayah di Sekolah Dasar **oleh Ansyori Gunawan, Sri Dadi, dan Dwi Anggraini (Universitas Bengkulu)**.....493

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN IPS SD BERBASIS IT DALAM MENDUKUNG GERAKAN LITERASI

Yalvema Miaz

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
yalmiaz@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di SD masih belum maksimal jika ditilik dari rata-rata hasil UN yang masih rendah. Konsep-konsep materi masih belum sepenuhnya dikuasai peserta didik dan proses pembelajaran. Dalam konstelasi globalisasi media Teknologi Informasi (TI) bisa dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu perangkat dalam pembelajaran yang bisa menopang proses pembelajaran terutama dalam literasi *social sciences.* Pesatnya kemajuan perkembangan teknologi informasi dewasa ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk tujuan keberhasilan pembelajaran. Peserta didik di SD dikategorikan berada dalam taraf perkembangan berpikir konkret. Menyikapi hal tersebut dan mengingat konsep dalam IPS merupakan konsep yang luas dan abstrak, perlu dicarikan suatu cara membelajarkan peserta didik agar mereka dapat memahami konsep-konsep yang ada dalam materi IPS. Dalam konteks ini termasuklah pembelajaran literasi lintas disiplin ilmu ke-SD-an, khususnya pembelajaran IPS di SD. Untuk memahami tentang konsep dan teori dicoba untuk mencarikan salah satu solusinya. IPS adalah pembelajaran terpadu dari beberapa materi ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, dapat memanfaatkan media IPS berbasis IT yang praktis dan mudah digunakan. Maksudnya agar peserta didik dengan mudah dapat memahami literasi yang terkandung dalam materi dan konsep IPS SD. Literasi dimaksud adalah mengkaitkan literasi visual (*Visual Literacy*) dan media berbasis TI untuk memahami konsep materi IPS.

Kata kunci: Literasi IPS, Development Research, dan IT

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS sudah diberikan kepada peserta didik sejak Sekolah Dasar dan mata pelajaran ini mempunyai tingkat aplikasi sebagai bekal dalam mengharungi kehidupan dalam bermasyarakat dan bernegara. Pembelajaran IPS di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Dengan belajar IPS peserta didik mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan sosial dalam menjalani hidup di masyarakat. Proses kegiatan pembelajaran yang berjalan baik dan menyenangkan, berdampak positif bagi

perkembangan pikiran peserta didik yang secara aktif dapat membangun pengetahuan baru, atau merevisi pengetahuan yang sudah mereka miliki.

Materi IPS di SD yang pada umumnya berbentuk narasi atau uraian-uraian, mengharuskan peserta didik membaca dengan pemahaman yang tinggi, kemudian beberapan bagian yang perlu dihapal. Kemampuan pemahaman peserta didik juga berbeda-beda. Penyajian guru dalam menjelaskan materi yang monoton membuat peserta didik merasa bosan mempelajari IPS. Hal ini perlu menjadi perhatian kita, peserta didik membutuhkan ke"melek"an dalam membaca materi dan memahaminya dengan baik.

Prinsip utama perbaikan pembelajaran dimulai dengan menyusun RPP yang mencerminkan model pembelajaran literasi kritis untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. RPP yang baik hendaknya memiliki kreteria: (a) Keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar; (b) Berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar; (c) Memperhatikan minat, motivasi belajar, potensi, kemampuan sosial, emosi, kecepatan belajar, latar belakang budaya, dan/atau lingkungan peserta didik; (d) Memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi; (e) Mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi; dan (f) Langkah-langkah pembelajaran IPS dalam RPP disusun dengan menerapkan model pembelajaran literasi kritis.

Ketercapaian tujuan pembelajaran IPS dipengaruhi oleh berbagai aspek, antara lain aspek guru, peserta didik, ketersediaan sarana-prasarana, penggunaan sumber belajar yang variatif, penerapan metode pembelajaran yang tidak monoton, serta penggunaan media yang menarik. Kemajuan zaman yang diiringi oleh kecanggihan teknologi bisa mendukung penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Menurut Rusman (2012:162) media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan peserta didik untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu. Dengan kata lain, media dapat mendukung proses pembelajaran dan penyampaian materi dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran adalah adanya keterbatasan keterampilan guru untuk menggunakan media, keterbatasan sarana prasarana yang tersedia di sekolah, dan juga keterbatasan ketersediaan media pembelajaran itu

sendiri. Dalam hal ini perlu usaha inovatif bagi guru untuk menyiapkan media IT dalam pembelajaran IPS, atau sekurang-kurangnya guru dapat menggunakan softwere yang sudah tersedia seperti peta atau atlas digital. Pertanyaannya, bagaimana cara guru mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis IT tersebut?

PEMBAHASAN

Pemetaan Digital

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik didalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran dikelas.

Era globalisasi yang berkembang sangat pesat terjadi karena adanya jaringan-jaringan informasi dari komunikasi global. Jaringan telekomunikasi dan komputer mengatasi hambatan waktu dan ruang, jarak antara sesama manusia terasa menjadi dekat. Pesatnya perkembangan teknologi menjadikan ruang dunia tanpa batas dalam interaksi dan komunikasi manusia. Banyak sekali produk-produk elektronik dipasarkan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini alat-alat elektronik seperti Laptop, VCD/DVD, *hand phone, smartphone*, *tablet*, Televisi (TV), dan lainnya sudah menjadi kebutuhan kekinian dalam kehidupan manusia.

Padahal dahulunya alat-alat elektronik tersebut dianggap sebagai barang mewah dan mahal. Seiring dengan banyaknya berbagai produk yang bermunculan di masyarakat dengan harga yang murah dan terjangkau menjadikan barang tersebut menjadi keniscayaan dimiliki masyarakat. Perkembangan dibidang teknologi dirasakan oleh berbagai kalangan, khususnya bagi peserta didik SD. Bahkan sering kita lihat saat sekarang ini peserta didik SD sudah memiliki *smartphone* atau tablet dalam kesehariannya.

Perkembangan teknologi komputer saat ini mulai dari perangkat keras hingga perangkat lunaknya bisa mendukung dalam bidang pemetaan dan pembuatan atlas dalam bentuk digital. Teknologi komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak

membawa efek yang menonjol dalam bidang kartografi dan pemetaan, sehingga akan memberikan perubahan-perubahan dalam hal metodologinya. Perubahan tersebut di antaranya adalah dalam pengumpulan data, penyimpanan data, kompilasi data, generalisasi, simbolisasi, dan pemberian teks (nama-nama geografi) dan produksinya, sehingga produk kartografis yang dihasilkan akan menjadi lebih efisien dan luwes. Perkembangan teknologi tersebut akan memudahkan dalam pembuatan atlas baik secara konvensional maupun atlas secara elektronik. Pembuatan atlas secara elektronik akan mempermudah dalam hal penyajian data maupun mendisain ulang (*editing)* data sesuai dengan perkembangannya.

Penyajian data tersebut akan lebih menarik dan efisien jika disajikan dalam bentuk atlas. Namun, di samping secara spasial menyajikan data, ada informasi lain sebagai tambahan dalam penyusunan suatu atlas. Atlas merupakan koleksi informasi atau data geografi yang ditampilkan lebih spesifik, sistematik, dan saling berkaitan baik dalam bentuk analog maupun digital yang didasarkan pada obyek-obyek tertentu dan disertai dengan narasi. Atlas tidak hanya berisi peta-peta yang saling berkesinambungan, melainkan dapat diisi juga dengan narasi yang ingin disampaikan oleh si pembuat. Pengertian peta itu sendiri adalah suatu representasi atau gambaran unsur-unsur atau kenampakan-kenampakan abstrak, atau yang ada kaitannya dengan permukaan bumi atau benda-benda angkasa, dan umumnya digambarkan.

Atlas elektronik dibuat dengan mengkomputerisasikan SIG (Sistem Informasi Geografi) yang berhubungan dengan wilayah-wilayah tertentu atau tema-tema yang berhubungan dengan tujuan tertentu dengan tambahan narasi yang memegang peranan penting dalam peta (Elzakker, 1993 dalam Kraak dan Ormeling, 2007). Atlas elektronik mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan atlas konvensional, di antaranya adalah dalam hal penyajian data, penyimpanan data dan pembaharuan data (*editing* data). Penyajian data dalam atlas elektronik akan lebih mudah dan menarik, sedangkan untuk penyimpanan data juga akan dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efisien karena dalam penyimpanannya tidak membutuhkan banyak kertas (*hardcopy*) seperti penyimpanan pada atlas konvensional.

Ada banyak *software* pendidikan yang bisa digunakan untuk merancang sebuah media pembelajaran. Salah satu *software* yang bisa digunakan untuk merancang atlas elektronik menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi *Adobe flash cs6* dan *Google sketchUp*. *Adobe flash cs6* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya

seperti media pembelajaran. Proyek yang dibangun dengan *flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya yang merupakan komponen utama dari sebuah multimedia. Aplikasi *Google sketchUp* digunakan untuk 3D-nya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sekolah (IPS)

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki pengertian yang sangat luas dalam dunia pendidikan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau sebagai suatu proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, maka pembelajaran berarti suatu komponen yang teroganisisr antara lain tujuan pembelajaran, materi pembalajaran, strategi dan model pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran.

Menurut Hamalik Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (peserta didik dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Proses tindakan belajar pada dasarnya adalah bersifat internal, namun proses itu dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Misalnya, perhatian peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh rangsangan yang berasal dari luar. Dalam pembelajaran pendidik harus benar-benar mampu menarik perhatian peserta didik untuk mencurahkan seluruh energinya, sehingga dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar seperti apa yang diharapkan.

IPS yang juga dikenal dengan nama *social studies* adalah kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan bermasyarakat. IPS mengkaji bagaimana hubungan manusia dengan sesamanya di lingkungan sendiri, dengan tetangga yang dekat sampai jauh. IPS juga mengkaji bagaimana manusia bergerak dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan demikian, IPS mengkaji tentang keseluruhan kegiatan manusia. Kompleksitas kehidupan yang akan dihadapi peserta didik nantinya bukan hanya akibat tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi saja, melainkan juga kompleksitas kemajemukan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, IPS mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan manusia dan juga tindakan-tindakan empatik yang melahirkan pengetahuan tersebut.

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkaitan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memamfaatkan sumberdaya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Tujuan *social studies* (IPS) adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat (*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society)*.

Gerakan Literasi Sekolah

Literasi sekolah dalam konteks gerakan literasi sekolah (GLS) di Sekolah Dasar (SD) merupakan kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, seperti membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara. GLS di SD merupakan suatu upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai komunitas pembelajaran literasi. Secara umum, GLS di SD memiliki tujuan untuk menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan suasana literasi sekolah yang diwujudkan dalam gerakan literasi sekolah. Sedangkan tujuan khusus GLS di SD, antara lain: menumbuhkembangkan budaya literasi di sekolah, meningkatkan kapasitas literasi warga dan lingkungan sekolah, menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan dan menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca.

GLS di SD dilaksanakan dalam tiga tahap, yakni tahap pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran disajikan, sebagai berikut:

a) Tahap pembiasaan

Kegiatan pelaksanaan pembiasaan gerakan literasi pada tahap ini bertujuan untuk menumbuhkan minat peserta didik terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca. Prinsip-prinsip kegiatan membaca pada tahap pembiasaan, diantaranya: buku yang dibaca/dibacakan adalah buku bacaan, bukan buku teks pelajaran, buku yang dibaca/dibacakan adalah buku yang diminati oleh peserta didik. Peserta didik

diperkenankan untuk membaca buku yang dibawa dari rumah, kegiatan membaca/membacakan buku di tahap pembiasaan ini tidak diikuti oleh tugas-tugas menghafalkan cerita, menulis sinopsis, dan lain-lain.

b) Tahap pengembangan.

Kegiatan literasi pada tahap pengembangan bertujuan untuk mempertahankan minat terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca, serta meningkatkan kelancaran dan pemahaman membaca peserta didik.

c) Tahap pembelajaran

Kegiatan literasi pada tahap ini bertujuan untuk mempertahankan minat peserta didik terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca, serta meningkatkan kecapakan literasi peserta didik melalui buku-buku pengayaan dan buku teks pelajaran. Kegiatan literasi pada tahap pembelajaran berfokus pada peningkatan kemampuan berbahasa repesif (membaca dan menyimak) dan aktif (menulis dan berbicara) yang disajikan secara rinci dalam konteks dua kegiatan utama, yakni membaca dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis dijenjangkan agar peningkatan kecakapan di empat area bahasa (membaca, menyimak, menulis, dan berbicara) dapat dilakukan secara terukur dan berkelanjutan.

Adobe Flash CS6

Adobe flash merupakan perangkat lunak multifungsi yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi web interaktif, aplikasi standalone PC dan sebagainya. *Adobe flash CS6* memiliki fitur terbaru yaitu dapat digunakan untuk membuat aplikasi Android dan iOS. Kelebihan lain dari perangkat ini adalah dapat menggabungkan gambar, audio, dan animasi yang menarik.

Untuk file akhir media pembelajaran, *Adobe flash* dapat melakukan *publishing* ke dalam beberapa file tergantung penggunaan, di antaranya seperti dalam *Adobe flash CS6 Help*: (1) SWF file, yaitu file yang dapat dibuka dengan *Flash Player*, baik dalam sistem operasi Windows maupun Mac. (2) *Projector file*, yaitu file yang dapat dibuka pada sistem operasi Windows/Mac tanpa bantuan aplikasi atau media player lain. File jenis ini memudahkan dalam distribusi media pembelajaran karena pengguna tidak perlu memasang perangkat lunak lain untuk dapat membuka file media pembelajaran. (3) Html, yaitu file web yang memungkinkan aplikasi media pembelajaran ditampilkan melalui aplikasi *browser,* sehingga dapat digunakan sebagai *e-learning* pada jaringan lokal atau jaringan yang lebih luas.

Menurut Andi (2013:1), program *Adobe flash CS6* merupakan salah satu software handal untuk membuat vektor atau ilustrasi dalam sebuah desain. *Adobe flash CS6* banyak digunakan oleh para desainer profesional dunia dalam menciptakan berbagai hasil karya dari mulai yang sederhana hingga yang kompleks sekalipun. Sedangkan menurut Pranowo (2011:115) *Adobe flash CS6* adalah salah satu program yang ditujukan untuk desainer atau programer untuk menghasilkan animasi yang terdiri dari halaman web, game interaktif, presentasi bisnis, proses pembelajaran, film kartun, dan juga dapat membuat aplikasi yang bernilai lebih tinggi dari media yang lainnya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpukan bahwa*, Adobe Flash CS6* adalah sebuah program yang dapat digunakan untuk membuat disain atau program yang dapat membantu dalam berbagai bidang salah satunya dapat membantu membuat media pembelajaran.

Google SketchUp

SketchUp ini dikembangkan oleh perusahaan *Last software* dari Boulder, Colorado, co didirikan pada tahun 1999 oleh Brad Schell dan Joe Esch. pada bulan Agustus 2000 *Google sketchUp* memenangkan *Choice Award* Masyarakat di tradeshow dalam kategori software 3D. Pada tanggal 14 Maret 2006 google mengklaim perusahaan *last software*, karena ia tertarik untuk mengembangkan *plugin Google Earth*. Berikut tampilan google *SketchUp;*

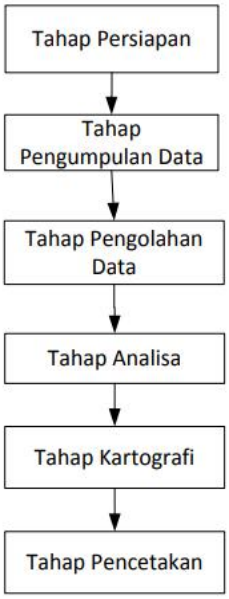
1. *Pull Up Down Menu* : Dari File sampai Help merupakan tool menu yang umum disetiap software, digunakan untuk menyimpan, membuka, atau mengedit objek gambar.
2. *Toolbar Standart* : Pada Toolbar Standar disini terdapat icon-icon perintah untuk menggambar objek, mengukur, menseleksi, memindahkandan menyisipkan material atau pewarnaan.
3. *Large Tool Set* : Merupakan pengembangan dari *Toolbar Standar* dimana ada penambahan icon-icon atau perintah.

4. *Measurements* : Merupakan panel untuk menyisipkan ukuran objek gambar.

Pengembangan Media TI

Pengembangan media pembelajaran IPS tentang kenampakan alam dapat dibuat dengan menggunakan peta digital berbasis ilmu kartografi memakai program *Adobe Flash CS6* meliputi "tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran penyebaran (*dessiminate*). Tahap pendefinisian (*define)* tujuannya adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan, tahap perencanaan (*design*) adalah menyiapkan fenotif media pembelajaran, tahap pengembangan (*develop*) bertujuan agar memperoleh media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi bermanfaat bagi proses pembelajaran IPS misalnya di kelas tinggi SD, dan tahap penyebaran (*dessiminate*) tujuannya yaitu untuk mengujicoba pada situasi yang berbeda. (Trianto, 2010:93; Hamdani 2011:27).

Secara garis besar tahapan pengembangan media seperti pada diagram alir sebagai berikut:



Adapun penjelasan diagram alir di atas adalah sebagai berikut:

a) Tahap persiapan

Pada tahapan ini dilakukan perencanaan dan penentuan daerah yang akan dipetakan. Terdapat daerah yang telah dipetakan yaitu suatu daerah kabupaten, yang belum terpetakan seperti beberapa hasil bumi seperti sawit, gambir dan kelapa. Pada tahap ini juga dilakukan instalasi *software* yang dipakai dalam

pembuatan peta 3 dimensi daerah tersebut, meliputi *AutoCAD Land Desktop 2009* dan Google *SketchUp*.

b) Tahap pengumpulan data

Pengumpulan data adalah mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan Peta 3D ini, yakni beberapa info dari kecamatan, dan *google map.*

c) Tahap pengolahan data

Tahapan ini adalah menggambarkan data-data yang telah dikumpulkan kedalam software *AutoCAD Land Desktop* 2009. Pada tahapan ini dilakukan input data 2D dan visualisasi data 3D dengan software perangkat tersebut.

d) Tahap analisa data

Tahap analisa meliputi editing data digital menggunakan *AutoCAD Land Desktop 2009* yakni memperbaiki unsur-unsur spasial yang tidak mewakili data di lapangan. Untuk mengetahui perbedaan tinggi di lapangan dan di peta 3D maka dilakukan pengukuran tinggi gedung menggunakan *Theodolit*, kemudian membandingkan hasilnya dengan tinggi di *AutoCAD*. Tahapan ini juga dilakukan export data ke *Google SketchUp 7. 5.*

e) Tahap kartografi

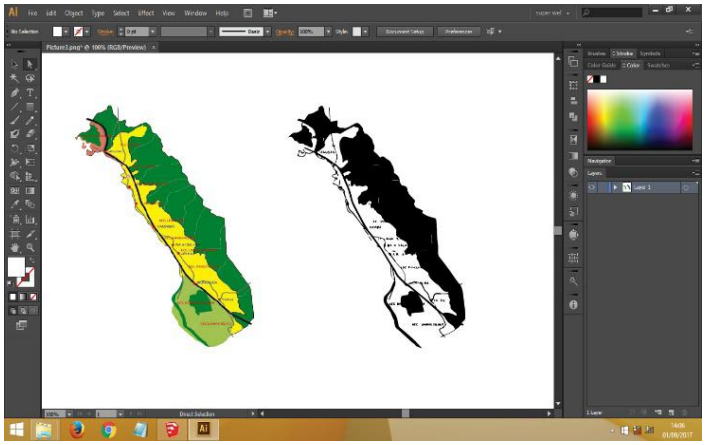
Tahapan ini adalah pemberian aspek kartografi pada peta menggunakan Google *SketchUp 7.5*, meliputi pengaturan warna, penentuan simbol, ukuran dan aspek kartografis lainnya.

f) Tahap pencetakan

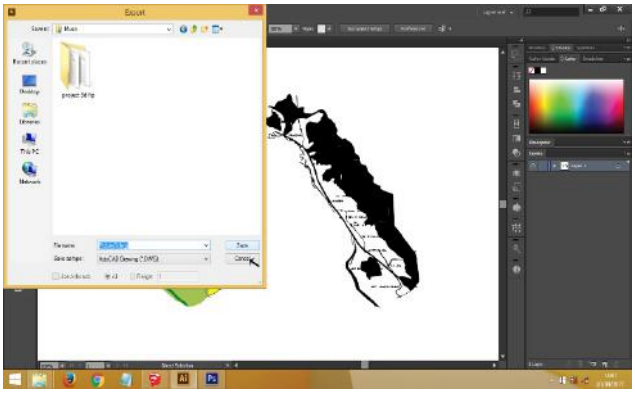
Format peta 3 dimensi yang dihasilkan adalah berupa peta analog yaitu dicetak menggunakan plotter pada media kertas. Setelah melalui tahapan-tahapan di atas maka dilakukan pencetakan dengan menggunakan skala yang sesuai.

Pemberian Aspek Kartografi menggunakan Software Google *SketchUp* Pada software ini dilakukan pemberian warna, tekstur, shade dan unsur kartografi lainnya sehingga objek pada media digital tersebut dapat mewakili keadaan real (keadaan sebenarnya). Berikut proses pembuatan media:

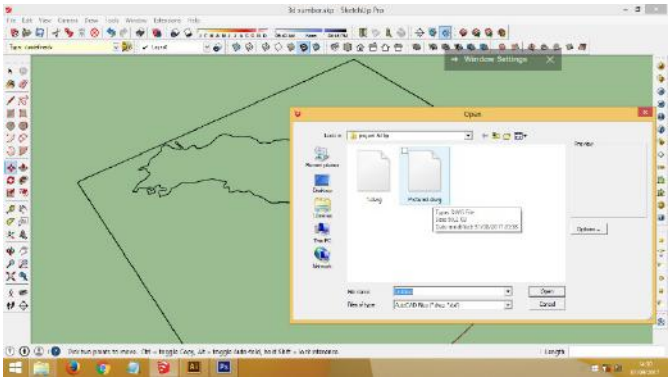
a) Langkah pertama masukan gambar pulau atau lokasi yang menjadi objek penelitian kedalam Adobe ilustrator untuk mendapatkan bentukan pulau. Kemudian jadikan vektor gambar pulau tersebut di Adobe ilustrator.



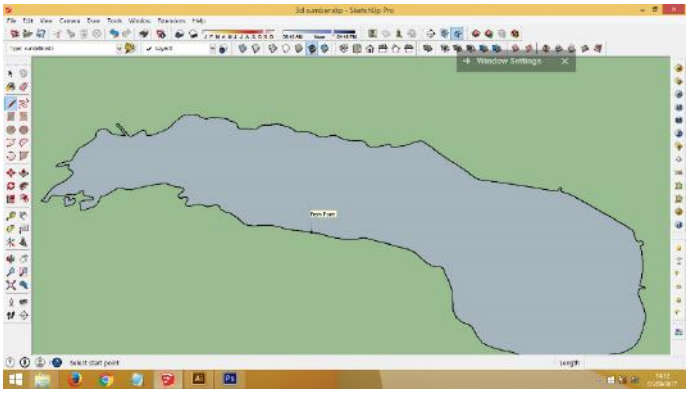
b) Langkah selanjutnya export gambar yang telah dijadikan vektor tersebut menjadi file DWG yang mana nanti file DWG tersebut akan di import pada aplikasi google *SketchUP pro*.



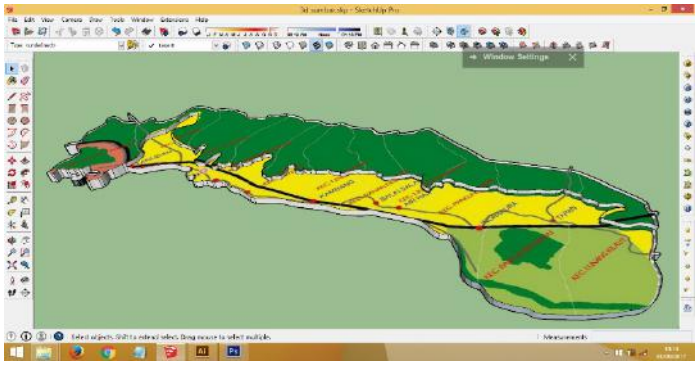
c) Lalu dimportlah file DWG dari adobe ilustrator tersebut kedalam aplikasi google *SketchUP pro*.



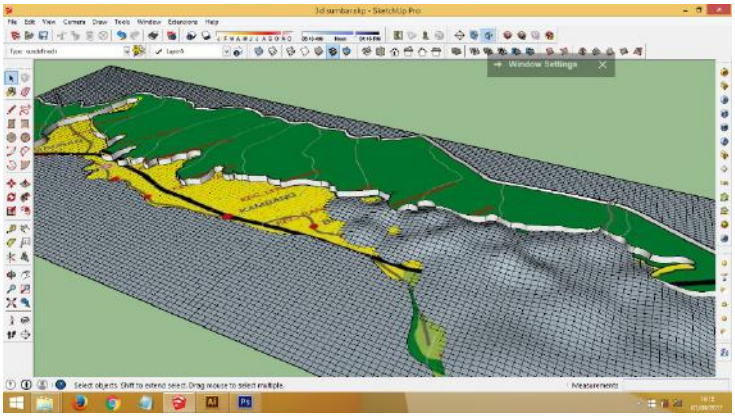
d) Setelah mendapatkan file DWG tersebut, line kembali gambar tersebut dengan mengunakan *tool sketchUp.*



e) Lalu setelah mendapatkan gambar di *line* tadi gunakan tool push pada *sketchUp* untuk menaikan bagian dataran yang tinggi sesuai pada gambar pulau sebelumnya.



f) Pada tahap ini kita akan membuat kontur tanah atau untuk mendapatkan dataran tinggi dan dataran yang rendah.



Dalam hal literasi dasar (*Basic Literacy*), bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung. Dalam literasi dasar, kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengkomunikasikan, serta

menggambarkan informasi (*drawing*) berdasar pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.

Pembelajaran IPS lebih menarik dikemas dengan media pembelajaran yang familiar dengan peserta didik. Berdasarkan permasalahan ini, menurut hematnya media berbasis IT merupakan salahsatu solusi dalam menjawab permasalahan ini. Pembelajaran IPS yang menarik perhatian peserta didik akan memotivasi mereka sehingga materi yang disampaikan guru lebih jelas maknanya. Metode pengajaran yang bervariasi sangat dianjurkan dalam pembelajaran IPS, guru tidak disarankan melakukan komunikasi verbal melalui kata-kata saja, namun juga melakukan kegiatan beraktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan mencobakan.

Prinsipnya faktor media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman peserta didik seperti kesediaan buku dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi semua perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun gambar-gambar yang disajikan secara audio visual dan audial.

Pentingnya peserta didik menyukai pembelajaran IPS sangat berbanding lurus dengan kemampuan literasi IPS yang ingin dikembangkan. Peserta didik yang "melek" IPS akan mampu bersaing di event-event perlombaan IPS di tingkat nasional maupun internasional. Dalam kaitan ini guru perlu setidaknya memahami literasi teknologi (*Technology Literacy*), kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Selain itu, memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (*Computer Literacy*) yang di dalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta menjalankan program perangkat lunak. Sejalan dengan membanjirnya informasi karena perkembangan teknologi saat ini, diperlukan pemahaman yang baik dalam mengelola informasi yang dibutuhkan.

Beberapa cara untuk menjadikan guru siap menggunakan IT dalam pembelajaran IPS, antara lain: (1) Guru harus mampu dan mau menggali pengetahuan yang mendalam tentang cara menggunakan teknologi, (2) Mengikuti pelatihan, seminar atau workshop,

(3) Belajar dengan orang yang lebih bisa, (4) gunakan sumber bahan belajar berbasis IT yang paling sederhana terlebih dahulu.

SIMPULAN

Pembelajaran yang membosankan dengan media yang kurang interaktif sudah sepatutnya disesuaikan dengan perkembangan baru yang lebih menarik bagi peserta didik, dalam hal ini media berbasis IT. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik. Salah satunya inovasi media pembelajaran IPS SD berbasis IT seperti multimedia menggunakan *Adobe Flash CS 6* dan *Google SketchUp.* Peserta didik akan menyukai media pembelajaran yang familiar dengan hobi dan kebiasaan peserta didik di rumah, karena pada disaat teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat berkembang.

Sebagai pendidik harus mampu mengantar dan memotivasi siswa agar memiliki semangat belajar yang tinggi. Penggunaan media terkini tentunya tidak akan menjadi asing, khususnya perangkat atau media pembelajaran yang berbasis IT. Penggunaan media IT dalam pembelajaran IPS SD akan bermanfaat untuk guru dan peserta didik dalam mendukung gerakan literasi di sekolah.

REFERENSI

Andi. (2013). *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6.* Yogyakarta; CV Andi Offiset.

Haeberling, Christian. (1999). Symbolization in Topographic 3D-Maps: Conceptual Aspects for User-Oriented Design. Ottawa : Proceedings of the 19th International Cartographic Congress Institute of Cartography, Swiss Federal Institute of Technology (ETH).

Hikmat, Agus dan Amhar, Fahmi. (2000). Algoritma Rekonstruksi Dinding dan Atap Bangunan untuk Pembuatan Model Bangunan Digital 3D. Bogor : Jurnal Surveying dan Geodesi Vol.X No.2 Mei 2000 Pusat Pemetaan Dasar Rupabumi dan Tata Ruang Bakosurtanal.

Rusman. (2012). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Rosdakarya.

Singh Shipa. (2016). A Study an Interactive Elementary Education (3-6) withMultimedi. Indonesia Journal of Home Science India.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif,* Jakarta; Kencana Prenada Media Group.

PERAN WARGA SEKOLAH DALAM PEMBUDAYAAN NILAI-NILAI EDUKATIF LAGU-LAGU MINANG MELALUI GERAKAN LITERASI DI SEKOLAH DASAR

Desyandri

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengungkap dan menginterpretasikan peran warga sekolah dalam menumbuhkembangkan literasi budaya melalui lagu-lagu Minang di sekolah dasar. Peran tersebut ditentukan oleh latar belakang, peran, dan intervensi budaya serta menjalin hubungan kerjasama yang baik antar warga sekolah, memberikan contoh sikap tauladan, sehingga memunculkan kesadaran kolektif untuk senantiasa membudayakan nilai-nilai edukatif tersebut dalam kehidupan sehari-hari peserta didik secara kontiniu, baik ketika berada di sekolah atau dimasyarakat.

Kata kunci: Pembudayaan, Nilai-Nilai, Edukatif, Lagu Minang, Literasi

PENDAHULUAN

Adat Minangkabau sebagai bagian dari khazanah budaya memiliki keunikan tersendiri dan merupakan aset Provinsi Sumatera Barat. Adat Minangkabau bermanfaat bagi bangsa dan negara terutama bagi etnis Minang sendiri menuju masyarakat yang maju, beradat,berbudaya tinggi, dan berkarakter dalam mengisi pembangunan bangsa dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Adat Minangkabau dirancang berdasarkan akal-budi (perpaduan antara pikiran dan perasaan untuk menimbang baik dan buruk mengacu pada *alam takambang jadi guru*, *raso jo pareso* (rasa/karsa dengan periksa/kontrol) yang menurut *alua jo patuik* (alur dan patut) akan melahirkan tindakan (sikap dan perilaku) yang baik dengan mempertimbangkan perasaan malu dan sopan, agar memunculkan kearifan pengetahuan dan berperilaku sebagai manusia dalam kehidupan sosial yang beradab (Zainuddin, 2010:106). Adat Minangkabau memberikan acuan atau pedoman nilai-nilai yang bersumberkan dari akal-budi dalam menjalani kehidupan, sehingga melahirkan tindakan dan perilaku masyarakat yang mencerminkan karakter khas orang Minangkabau.

Adat Minangkabau berisikan hal-hal mendasar, seperti: falsafah *Adat Basandi Syarak – Syarak Basandi Kitabullah* (ABS-SBK) dan *Alam Takambang Jadi Guru.* Inti sari nilai-nilai dasar ABS-SBK tersebut menjelaskan bahwa adat Minangkabau bersendikan syari'at dan syari'at bersendikan kitabullah (Alquran). Adat Minangkabau menyandarkan diri pada ajaran agama Allah yakni Islam yang memegang teguh Alquran dan Hadis Rasulullah. Nilai-nilai dasar tersebut dijadikan sebagai pedoman dasar untuk mewujudkan masyarakat Minangkabau yang aman dan makmur secara lahir dan batin, berbudi luhur, berakhlak mulia, dan diridai Allah SWT, sedangkan *Alam Takambang Jadi Guru*, menurut Idrus Hakimy (1987:2) bahwa alam yang terkembang sebagai ciptaan Allah dapat dipelajari dengan seksama dan merupakan sumber pengetahuan, pada ahirnya dapat mengarahkan dan memberikan pedoman bagi masyarakat dalam melahirkan tindakan atau perilaku yang beradat, beradab, dan berkarakter.

Falsafah di atas membuktikan bahwa secara ideal adat Minangkabau telah memberikan bekal nilai-nilai bagi orang Minang dalam mengarungi kehidupan sehari-hari, baik kehidupan individu maupun kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai tersebut dijadikan sebagai sarana edukatif bagi orang Minang untuk mewujudkantujuan adat Minangkabau, yakni membentuk orang Minang yang berbudi luhur, berbudaya, dan beradab.

Pembudayaan nilai-nilai adat Minangkabau telah dilakukan secara turun-temurun dengan berbagai cara. Dalam masyarakat Minangkabau, salah satu cara yang digunakan adalah melalui seni pertunjukan atau kesenian Minang, seperti yang dikemukakan Amir (2011: 76) bahwa "adat-istiadat merupakan aneka kelaziman dalam suatu nagari. Kelaziman ini pada umumnya menyangkut pengejawantahan unjuk rasa seni budaya masyarakat, seperti acara-acara keramaian *anak nagari* (generasi muda), seperti pertunjukan *randai*, *saluang*, aneka tari-tarian, dan aneka ragam kesenian. Amir menambahkan, bahwa kebanyakan adat atau nilai-nilai sopan-santun, basa-basi, serta tata krama pergaulan termasuk dalam klasifikasi "*adat-istiadat*".

Salah satu diantara jenis kesenian yang ada di Minangkabau adalah lagu-lagu Minang atau dikenal juga dengan sebutan lagu-lagu Minang *lamo* (lama). Lagu-lagu Minang merupakan ungkapan perasaan dan pemikiran seniman Minang yang dituangkan ke dalam bentuk musik dan lagu yang mengandung nilai-nilai dan menggambarkan kondisi realitas yang terjadi di masyarakat, serta proses aktualisasi nilai-nilai yang terkandung dalam adat Minangkabau. Nilai-nilai tersebut dijadikan sebagai pedoman

dalam melahirkan tindakan dan perilaku yang mencerminkan karakter orang Minang. Barendregt (2002: 416) mengatakan bahwa:

> *Minang songs, provides one of the avenues through which identification as Minangkabau is experienced, defined, and consumed internally. It constructs a Minangkabau sensibility "by depicting a recognizable landscape through the use of metaphors" related to migration and the homeland.*

Lagu-lagu Minang dapat mengidentifikasikanadat budaya Minangkabau yang dianut, didefinisikan, dan dikonsumsi secara internal serta dapat membangun serta menggambarkan perasaan tentang keindahan alam yang dapat dikenali melalui penggunaan metafora terkait dengan ranah Minang dan kebiasaan atau tradisi merantau."*The attachment goes beyond this landscape to "a community sharing the same moral values" (ibid.:417).* Lagu-lagu Minang lebih dari sekedar menceritakan tentang kerinduan terhadap alam Minangkabau, bahkan merupakan upaya masyarakat untuk berbagi nilai-nilai moral.

Hal tersebut senada dengan pendapat Hajizar (2012) yang menyatakan bahwa lagu-lagu Minang berangkat dari resepsi nilai-nilai sosial masyarakat. Dengan demikian, lagu-lagu Minang dapat digambarkan sebagai sebuah keintiman atau kedekatan dengan budaya Minangkabau,seperti yang dikemukakan Fraser (2011), "*Minang songs is a form of cultural intimacy, one that allows the Minangkabau to recognize themselves within the nation as distinct from its other constituents*".

Lagu-lagu Minang memiliki dua unsur pokok, yakni unsur musik dan lirik. *Pertama*, unsur musik lagu-lagu Minang memiliki kekhasan Minangkabau. Lagu-lagu Minang memiliki beragam alat musik yang khas Minang, seperti *talempong*, *gandang*, *bansi*, *saluang*, *rabab*, dan *kecapi*. Sebagai sebuah *genre* pop, musik Minang mengalami akulturasi dengan musik modern, sehingga peralatan musiknya merupakan perpaduan dengan alat musik modern, seperti *keyboard*, *electric guitar*, *saxophone*, *terompet*. Irama dan melodi lagu-lagu Minang memiliki nuansa unik, yakni memiliki cengkok (*gariniak*) Minang, seperti yang diungkapkan Budiman (2011) bahwa lagu-lagu Minang disampaikan dalam alunan melodi yang kental dengan keunikan "*gariniak*" atau cengkok Minang.

Kedua, unsur lirik lagu-lagu Minang memiliki lirik yang berbentuk sajak dan pantun, seperti yang diungkapkan Darwis (2005) bahwa pantun pernah memegang peranan penting dalam kesenian Minangkabau. Orang Minang sering mengungkapkan perasaannya dengan pantun, berdialog, bahkan bersahutan kata. Dahulu pantun sangat

dimengerti dan dihayati oleh orang Minang, termasuk anak muda, orang dewasa sampai pada orang tua, baik pria maupun wanita.

Kekuatan lagu-lagu Minang terletak pada nilai-nilai yang terkandung dalam lirik lagu yang mencerminkan nilai-nilai adat Minangkabau. Budiman (2011) mengemukakan bahwa lirik memberikan indikasi bahwa "*Pusako urang Minang tu, iyolah kato*" artinya pusaka orang Minang itu adalah kata. "*Kato bakieh* (kata sindiran), *kato bamukasuik* (kata yang ditujukan untuk...), *tanyo baalamat* (pertanyaan yang jelas), *manggado manghadang tampuak* (hal-hal yang tepat sasaran), *balaia manghadang pulau* (upaya untuk menyelesaikan petualangan)". Setiap kata memiliki maksud dan tujuan tertentu. Di samping itu, lirik lau-lagu Minang memiliki nilai-nilai kearifan yang santun dan menuntun. Hal ini juga ditemukan oleh Desyandri (2015) bahwa dari dua lagu Minang (lagu *Minangkabau* dan *Kampuang nan Jauah di Mato*) terkandung 9 nilai-nilai edukatif, yaitu ketuhanan (syara' atau *agamo*), kecintaan terhadap ranah minang, persaudaraan dan gotong royong, kesatuan dan kebersamaan, musyawarah dan mufakat, adil dan damai, keteguhan hati, waspada, dan disiplin.

Selain kekhasan musik dan nilai-nilai yang terkandung dalam lirik lagu-lagu, lagu-lagu Minang terbukti sangat dekat dengan pendengar atau masyarakat pendukungnya. Hal ini terlihat dari kepopuleran lagu-lagu Minang yang tidak hanya di wilayah Minangkabau, akan tetapi beberapa lagu tersebut telah dikenal secara nasional hingga ke manca negara dan bahkan dapat dikatakan bahwa beberapa lagu Minang tergolong lagu-lagu yang melegenda. Kepopuleran dan kedekatan lagu-lagu Minang dengan masyarakat pendukung menandakan bahwa pesan nilai-nilai yang terkandung dalam lagu-lagu Minang diterima dan hidup di hati masyarakat Minangkabau. Musik dan lirik lagu-lagu Minang mengedukasi pendengar atau pendukungnya untuk selalu mengikuti nilai-nilai adat Minangkabau dan memperlihatkan perilaku yang berbudi luhur, bertutur kata yang sopan dan santun, cinta kampung halaman, dan memberikan kesadaran untuk selalu menjunjung tinggi budaya sendiri.

Kondisi ini berbanding terbalik dengan realitas yang ada sekarang ini. Melihat kondisi ideal pendidikan sebagai upaya normatif dalam perberdayaan dan pembudayaan khususnya di wilayah Minangkabau atau Sumatera Barat pada kondisi sekarang, secara umum masih menyisakan berbagai permasalahan, seperti tercerabutnya orang Minang dari budayanya sendiri, seperti yang dikemukakan Naim (2003) bahwa permasalahan besar yang dihadapi masyarakat Minangkabau adalah hilangnya hal yang paling berharga dari diri mereka, yaitu jati diri. Jati diri yang dimaksudkan adalah nilai-nilai adat

Minangkabau yang menjadi ajaran dan tujuan adat Minangkabau. Permasalahan ini menggambarkan bahwa pendidikan sebagai proses pembudayaan dalam upaya menanamkan nilai-nilai positif adat Minangkabau dan nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang khususnya di wilayah Minangkabau atau Sumatera Barat selama ini belum terlaksana dengan optimal.

Permasalahan tersebut diperparah lagi dengan bergulirnya arus globalisasi. Globalisasi yang terjadi pada abad kedua puluh satu yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS), di satu pihak dapat memberikan keuntungan dan kemudahan bagi pendidikan dan masyarakat Minangkabau dalam memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan tanpa batas,di lain pihak mengancam dan membahayakaneksistensi adat Minangkabau dan lagu-lagu Minang.

Dampak globalisasi secara langsung atau tidak langsung telah membawa wajah baru dalam penampilan adat budaya (Sairin, 2004). Masyarakat Minangkabau yang semakin kuat berinteraksi dengan masyarakat dunia pada saat sekarang tidak terhindarkan menyerap berbagai nilai budaya dari ranah budaya universal (Amir, 2007). Masyarakat Minangkabau mengalami kegoncangan budaya yang menyeret generasi muda untuk mencari jalan hidupnya sendiri-sendiri dengan kontrol budaya yang lemah (Sairin, 2004).

Realitas yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa secara kuantitas seiring dengan perkembangan zaman memperlihatkan kondisi perilaku peserta didik dan masyarakat yang semakin mengkhawatirkan, seperti berita yang dirilis Harian Padang Ekspres 29 April 2013 bahwa satu per satu peserta didik di Kota padang tersandung kasus hukum, baik yang disebabkan tawuran antar pelajar, pencurian, maupun kasus kepemilikian narkoba. Selain itu, Riadi (2014) dilansir Republika memberitakan bahwa hari kelulusan diwarnai dengan tawuran pelajar di Ruang Terbuka Hijau (RTH) Imam Bonjol Kota Padang. Fakta ini menggambarkan bahwa proses pendidikan belum berjalan dengan optimal dan menjauh dari nilai-nilai adat Minangkabau.

Dua mata pelajaran di sekolah dasar yang berkaitan langsung dengan proses pelestarian dan pembudayaan nilai-nilai adat Minangkabau dan lagu-lagu Minang, yakni Budaya Alam Minangkabau (BAM) dan Pendidikan Seni Musik masih belum optimal. *Pertama*, pelajaran BAM yang dilakukan masih sebatas mengenalkan pepatah dan petatah-petitih adat Minangkabau. Belum dilanjutkan dengan pemahaman dan pengaktualan nilai-nilai tersebut dalam melahirkan perilaku peserta didik yang mencerminkan watak orang Minang. Sayuti (2012) Ketua Lembaga Kerapatan Adat Alam Minangkabau (LKAAM) Provinsi Sumatera Barat yang dilansir Antara Sumbar, menilai

pelajaran BAM sebagai bagian dari Muatan Lokal di sekolah belum efektif, hal ini disebabkan oleh empat faktor, yakni: (1) minimnya dukungan dana, (2) terbatasnya guru, (3) terbatasnya bahan kurikulum, dan (4) terbatasnya bahan ajar. Kondisi kurang maksimalnya pelaksanaan pembelajaran BAM di sekolah menjadikan semakin pupusnya upaya pelestarian nilai-nilai adat Minangkabau, pada akhirnya menyebabkan tercerabutnya peserta didik dari budaya sendiri.

Kedua, realita pendidikan dan pembelajaran pendidikan seni musik di sekolah, khususnya di Kota Padang juga ditengarai belum optimal. Berikut dipaparkan hasil pengamatan dan pengalaman peneliti yang dikombinasikan dengan hasil studi pendahuluan (Februari hingga Juni 2013) bahwa proses pembelajaranbelum optimal dan lebih berorientasi pada penguasaan kemampuan intelektual semata, mengabaikan prosespelestarian dan aktualisasi nilai-nilai adat Minangkabau dan nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam lagu-lagu Minang, sehingga pendidikan hanya dijadikan sebagai alat untuk memperkaya pengetahuantetapi miskin nilai-nilai. Tilaar (2010:218) mengemukakan bahwa intelektualisme yang telah menjadi ciri pendidikan nasional telah mengasingkan budaya dan apresiasi budaya dalam pendidikan nasional. Bukan berarti bahwa kognisi tidak diperlukan dalam pengembangan kepribadian manusia.

Pandangan Tilaar terlihat dalam realita pembelajaran pendidikan seni musik di sekolah-sekolah. Pembelajaran didominasi fungsi hiburan semata, pemberian materi dalam bentuk hafalan musik/lagu-lagu Minang, mengekplorasi kandungan nilai-nilai edukatifsecara garis besar tanpa dilanjutkan dengan pengimplementasian dan pembudayaan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Bahkan sekolah-sekolah di Kota Padang terlihat mulai meninggalkan lagu-lagu Minang, sehingga nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam lagu-lagu tersebut tidak lagi difungsikan sebagaimana mestinya. Hal ini dapat dibuktikan dengan sedikitnya lagu-lagu Minang yang dibelajarkan di sekolah dan kebanyakan peserta didik kurang mengetahui lagu-lagu Minang. Seharusnya pendidikan seni musik dapat mengembangkan rasa keindahan, kreativitas, dan kepribadian, serta menjadikan peserta didik lebih produktif dan berbudaya (Astuti: 2010: 5).

Permasalahan ini dapat menyebabkan munculnya kecenderungan perilaku dan karakter peserta didik yang tidak beradat/tidak beradab, seperti: kurangnya rasa menghargai dan menghormati orang lain, kurangnya sopan-santun, lebih mementingkan diri sendiri, serta kurang peduli dengan adat atau budaya daerah mereka sendiri. Perilaku negatif ini, jika dibiarkan terus-menerus mengakibatkan tercerabutnya peserta didik dari

budayanya sendiri.Orang Minang yang tidak tahu dengan adat Minangkabau. Seperti kata pepatah Minang, "*Lah lupo kacang jo kuliknyo*", maksud pepatah ini menggambarkan seseorang yang telah lupa dengan adat budayanya sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang diungkap sebelumnya dan untuk menghindari ketercerabutan budaya, diperlukan upaya pelestarian dan pembudayaan nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam melestarikan dan membudayakan kembali nilai-nilai edukatif tersebut dengan menumbuhkembangkan gerakan literasi budaya melalui lagu-lagu Minang.

PEMBAHASAN

Literasi budaya melebihi kemampuan "baca-tulis". Litrerasi budaya dapat didefinisikan sebagai jaringan informasi yang dimiliki oleh pembaca kompeten, sebagai dasar informasi yang melekat di pikiran dan dipahami, memperoleh intinya, memahami implikasinya, menghubungkan apa yang mereka baca dengan konteks yang tidak tertulis yang memberi makna terhadap bacaan. Hirsc dalam Hoffman (1991: 2) mengemukakan bahwa:

> *What is cultural literacy? Cultural literacy is infinitely more than the ability to accomplish the tasks of reading and writing. Hirsch defines cultural literacy as "the network of information that competent readers possess. ... It is the background information, stored in their minds, that enables them to take up a newspaper and read it with an adequate level of comprehension, getting the point, grasping the implications, relating what they read to the unstated context which alone gives meaning to what they read".*

Menurut World Economic Forum 2015 dalam Kemendikbud (2016) mengemukakan bahwa literasi adalah kemampuan memahami teks, angka, dan simbol tertulis baik cetak maupun digital dalam berbagai bidang dan menggunakannya untuk meningkatkan kualitas hidup baik personal maupun sosial dan literasi budaya adalah kemampuan memahami kebudayaan sebagai identitas bangsa dan warga negara sebagai unsur masyarakat yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk meningkatkan kualitas hidupnya dan orang lain.

Peran pendidikan dan sekolah sangat dominan dalam menumbuhkembangkan gerakan literasi budaya. Pendidikan dan kebudayaan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan saling terkait satu sama lain. Dengan arti kata, bahwa pendidikan tidak terlepas dari kebudayaan dan begitupun kebudayaan tidak terlepas dari pendidikan. Pandangan ini memerlukan tindak lanjut untuk mensinergikan pendidikan dan

kebudayaan. Pendidikan memiliki peranan penting untuk menanamkan nilai-nilai kebudayaan, diantaranyanilai-nilai adat Minangkabau dan lagu-lagu Minang.

Ki Hadjar Dewantara (Ki Suratman, 1987:12) mengatakan bahwa pendidikan ialah usaha kebudayaan yang bermaksud memberi bimbingan dalam hidup tumbuhnya jiwa raga peserta didik, agar dalam kodrat pribadi dan pengaruh lingkungandapat memperoleh kemajuan lahir batin menuju ke arah adab kemanusiaan. Kepribadian seseorang terbentuk karena nilai-nilai budaya yang terdapat di lingkungan seseorang itu dilahirkan, dibesarkan, dan dididik. Tanpa kebudayaan tidak mungkin lahir suatu kepribadian. Oleh sebab itu, proses pendidikan tidak bisa lain adalah proses pembudayaan.

Pendidikan sebagai proses pembudayaan bukan hanya merupakan proses transformasi pengetahuan yang terfokus pada penguasaan kemampuan intelektual semata, tetapi juga berperan mewariskan nilai-nilai positif budaya dan kearifan lokal sebagai tuntunan dalam melahirkan tindakan dan perilaku. Dengan kata lain, pendidikan seharusnya berupaya menjadikan nilai-nilai edukatif adat Minangkabau dan lagu-lagu Minang sebagai pedoman untuk melahirkan tindakan dan perilaku peserta didik. Upaya pembudayaan tersebut dapat dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan dan membangun karakter peserta didik.

Muhadjir (2003:20) mengemukakan tiga fungsi pendidikan, yaitu: (1) menumbuhkan kreativitas peserta didik; (2) memperkaya khasanah budaya manusia, memperkaya isi nilai-nilai insani dan nilai-nilai Ilahi; dan (3) menyiapkan tenaga kerja produktif. Pandangan-pandangan tentang pendidikan yang telah dikemukakan tersebut dapat diambil sebuah benang merah bahwa pendidikan merupakan upaya pemberdayaan dengan menumbuhkan kreativitas peserta didik agar menjadi manusia yang kaya dengan nilai-nilai insani dan Ilahi, serta berbudaya.

Ditinjau dari tujuan pendidikan, Tilaar (2010:20-21) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan bukan hanya manusia yang terpelajar tetapi manusia yang berbudaya, sehingga pendidikan dapat berfungsi sebagai proses pemberdayaan dan proses pembudayaan.Pendidikan sebagai proses pemberdayaan dan pembudayaan mengisyaratkan bahwa pendidikan memiliki tugas menumbuhkembangkan nilai-nilai positif yang terkandung dalam sebuah kebudayaan. Di pihak lain, Muhadjir (2003:97) mengemukakan pendidikan adalah upaya normatif untuk mencapai sesuatu tujuan. Tujuan pendidikan adalah terjadinya tingkat perkembangan normatif yang lebih baik pada peserta didik. Dengan kata lain, pendidikan dimaksudkan untuk menumbuhkembangkan

sikap dalam rangka membangun karakter peserta didik yang membawa pewarisan nilai-nilai positif serta pembentukan sikap dan kesadaran untuk masa depan budaya yang lebih baik.

Lagu-lagu Minang sebagai Sarana Edukatif

Menyikapi kandungan nilai-nilai yang terkandung dalam lagu-lagu Minang yang memiliki pesan atau nasehat dan bersifat menuntun individu dan masyarakat Minangkabau agar melahirkan pola pikir, tindakan, dan perilaku yang sesuai dengan norma dan etika adat Minangkabau merupakan nilai-nilai yang bersifat mendidik (memberikan didikan), sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam lagu-lagu Minang dapat dikatakan sebagai nilai-nilai edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk membangun karakter dan menciptakan kehidupan yang aman, tenteran, adil, dan damai.

Nilai-nilai yang bersifat menuntun atau mendidik (nilai-nilai edukatif) individu dan masyarakat agar memiliki pola pikir, tindakan, dan perilaku yang sesuai dengan norma atau aturan adat budaya Minangkabau sangat cocok dan dibutuhkan di sekolah-sekolah, khususnya di lingkungan pendidikan dasar. Nilai-nilai tersebut bermanfaat sebagai tonggak dalam mempersiapkan generasi penerus Minangkabau yang beradab, beradat, dan berkarakter mulia.

Lagu-lagu Minang dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dijadikan sebagai salah satu sumber ilmu pengetahuan dalam berbagai mata pelajaran di lingkungan pendidikan dasar, khususnya mata pelajaran seni budaya (seni musik) dan Budaya Alam Minangkabau (BAM). Salah seorang guru (WL) mengemukakan pandangannnya terhadap lagu-lagu Minang, seperti petikan wawancara pada tanggal 30 Desember 2014 di bawah ini:

> *Awalnyo siswa ndak mengerti, kan? Karena lagu Minang tu, nyo kaya, istilahnyo ada simbol-simbol, kemudian pesan yang disampaikan. Nah, lagu Minang berkaitan dengan budaya Minangkabau, jadi disuruah mereka memahami lagu tu dulu, sampai mereka memaknai. Lagu-lagu Minang merupakan sarana ampuh untuak mambantuak karakter siswa.*

Pada awalnya peserta didik belum sepenuhnya memahami tentang lagu-lagu Minang, apalagi kecenderungan generasi muda Minangkabau sekarang kurang memperhatikan adat budaya mereka sendiri dan lebih cenderung mengikuti perkembangan adat budaya nasional bahkan global. Lagu-lagu Minang sangat kaya dengan bahasa-bahasa khas yang jarang digunakan pada zaman sekarang dan memiliki makna konotasi yang tinggi, sehingga perlu upaya lanjut untuk mempelajari bahasa

tersebut. Untuk mengetahui dan melaksanakan anjuran atau nasehat yang ada pada lagu, perlu diberikan pemahaman kepada peserta didik sampai mereka memaknai lagu tersebut.

Pandangan lain tentang lagu-lagu Minang dikemukakan oleh guru-guru pada tingkat pendidikan dasar (SD dan SMP) kota Padang yang menyatakan bahwa secara umum mereka mengetahui tentang lagu-lagu Minang dan sangat menyenangi atau menyukai lagu-lagu tersebut, khususnya lagu-lagu Minang lama (klasik). Apalagi lagu-lagu Minang lama tersebut sering dibelajarkan dan didengar di sekolah-sekolah. Guru seni musik mengemukakan pandangannya terhadap lagu-lagu Minang yang dibelajarkan di sekolah, seperti petikan wawancara pada tanggal 4 Februari 2015, "*Uni suko lagu-lagu Minang lamo, o… kek lagu-lagu Efrinon, Elly Kasim, tapi kalau Minang-minang yang kini kurang nyeh. Soal nyo, nilai-nilai pendidikannyo kurang*".

Lagu-lagu Minang lama yang digunakan dalam pendidikan, terutama di lingkungan pendidikan dasar (SD dan SMP) kota Padang, provinsi Sumatera Barat secara garis besar merupakan lagu-lagu Minang lama yang berkualitas tinggi, memiliki kandungan pesan-pesan atau nilai-nilai yang menuntun atau memberikan nasehat agar pemikiran, tindakan, dan perilaku peserta didik sesuai dengan norma atau adat Minangkabau, atau dengan kata lain nilai-nilai yang terkandung dalam lagu-lagu Minang dapat dijadikan sebagai sarana ampuh dalam membangun karakter peserta didik.

Mengacu pada pandangan yang dikemukakan oleh guru-guru terhadap jumlah lagu-lagu Minang yang dibelajarkan di sekolah-sekolah pada tingkat pendidikan dasar kota Padang sebelumnya dibandingkan dengan lagu-lagu Minang lama lainnya yang juga memiliki kandungan nilai-nilai edukatif dan terkenal serta dekat di hati masyarakat, masih terlalu sedikit dan belum mengakomodasi secara keseluruhan nilai-nilai yang dibutuhkan dan diharapkan dalam upaya membangun karakter peserta didik. Pandangan yang dikemukakan guru-guru sebelumnya terlihat bahwa nilai-nilai yang terkandung pada lagu-lagu Minang baru sebatas dibaca dan diketahui. Untuk itu, perlu upaya lebih lanjut agar nilai-nilai tersebut dipahami dan diimplementasikan dalam kehidupan sekolah maupun masyarakat mengisyaratkan perlunya upaya untuk mengimplementasikan gerakan literasi budaya.

Peran dalam rangka menumbuhkembangkan literasi budaya melalui seni musik yang dilakukan oleh warga sekolah di sekolah dasar mengacu pada upaya belajar budaya yang dikemukakan oleh Kuntjaraningrat (2011: 142-147) bahwa proses belajar kebudayaan sendiri meliputi proses internalisasi, sosialisasi, dan *enkulturasi*.

Proses Internalisasi

Proses internalisasi merupakan suatu aktivitas berkelanjutan yang dilakukan oleh kepala sekolah, guru-guru, dan orang tua/masyarakat dalam mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang dalam membangun kepribadian peserta didik yang berkarakter.

1. Kepala sekolah

Proses internalisasi nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang untuk membangun karakter peserta didik yang dilakukan kepala sekolah dapat dikemukakan sebagai berikut:

a) Menumbuhkan kesadaran dan komitmen kolektif

Kepala sekolah berupaya untuk menyadari bahwa dirinya hidup, tumbuh, dan berkembang di lingkungan adat budaya Minangkabau dan senantiasa memiliki komitmen baik secara personal maupun kolektif untuk mempertahankan nilai-nilai yang menjadi acuan masyarakat Minangkabau dalam mengarungi kehidupan. Proses menumbuhkan kesadaran secara personal dilakukan dengan cara selalu menjaga wibawa dan menyadari posisinya sebagai pemimpin di lingkungan sekolah dan berupaya untuk mengarahkan warga sekolah (guru-guru dan peserta didik) untuk selalu menyadari pentingnya penanaman nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang, serta menjaga hubungan baik dengan orang tua atau masyarakat, sehingga dapat mewujudkan komitmen bersama untuk senantiasa menanamkan nilai-nilai yang sesuai dengan norma atau aturan adat Minangkabau.

b) Memberikan contoh sikap tauladan

Kepala sekolah sebagai pemimpin berupaya menjadi contoh dan tauladan bagi warga sekolah dan orang tua atau masyarakat dengan menjaga tindakan dan perilaku yang senantiasa menghargai dan menerapkan nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang sebagai kristalisasi dari norma/aturan adat Minangkabau, seperti menghargai, dan memperlakukan peserta didik sebagai manusia ciptaan Tuhan yang memiliki harga diri, bahkan di salah satu sekolah yang menjadi latar penelitian memperlakukan peserta didik laksana anak sendiri dan menggunakan slogan, “Kami mendidik dengan hati, peserta didik adalah anak-anak kami”.

Kesadaran dan komitmen kolektif terhadap penerapan nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang diikuti dengan proses sosialisasi baik dalam bentuk tindakan/aktivitas maupun dalam bentuk tertulis.

1) Proses sosialisasi dalam bentuk tindakan/aktivitas.

Kepala sekolah melakukan beberapa kegiatan sebagai penunjang dalam penyaluran bakat dan minat peserta didik dalam bermain musik atau bernyanyi lagu-lagu Minang dalam kegiatan ekstrakurikuler, dengan demikian peserta didik juga memiliki kesempatan mengapresiasi dan mengekspresikan diri melalui lagu-lagu Minang. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler memungkinkan peserta didik dan sivitas sekolah yang terlibat dalam kegiatan tersebut melakukan proses interaksi dan sosialisasi, serta selalu memperhatikan tindakan dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang. Di samping itu, kepala sekolah juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengikuti lomba memainkan musik atau lagu-lagu Minang, baik di tingkat lokal, provinsi, maupun nasional.

2) Proses Sosialisasi Secara Tertulis.

Proses sosialisasi dalam bentuk tertulis dilakukan dengan membuat regulasi-regulasi yang berkaitan dengan penanaman nilai-nilai dalam bentuk tertulis dan tidak tertulis. Regulasi tertulis diberikan dalam bentuk tempelan peraturan sekolah di papan pengumuman dan pemajangan *banner* yang memuat visi, misi, tujuan sekolah, dan poster-poster yang berisikan nilai-nilai budaya yang menjadi kekhasan masing-masing sekolah, misalnya budaya malu peserta didik yang memiliki prestasi, salah satunya adalah prestasi sebagai juara lomba bermain musik Minang maupun nyanyi Minang. Di samping itu, juga dilakukan pemajangan berbagai bentuk visualisasi adat Minangkabau, baik pemajangan *rumah gadang*, peralatan-peralatan yang digunakan oleh orang Minang, seperti *carano* (tempat sirih sebagai lambang penerimaan dan pemuliaan terhadap tamu), poster tokoh-tokoh nasional yang berasal dari Minangkabau, dan peribahasa atau pantun dalam bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Minangkabau.

2. Guru-guru

Guru-guru khususnya yang memiliki latar belakang Minankabau selalu berupaya untuk menyadari bahwa dirinya hidup, tumbuh, dan berkembang di lingkungan adat budaya Minangkabau dan senantiasa memiliki komitmen baik secara personal maupun kolektif untuk mempertahankan nilai-nilai yang menjadi acuan masyarakat Minangkabau dalam mengarungi kehidupan. Upaya untuk menyadari dan berkomitmen dalam menerapkan nilai-nilai tersebut dilakukan dengan senantiasa

menampilkan contoh sikap teladan, selalu menghargai dan menyayangi peserta didik laksana anak sendiri.

Proses internalisasi nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang lainnya yang dilakukan guru-guru, khususnya guru pendidikan seni musik terlihat dari proses pembelajaran. Guru pendidikan seni musik memberikan pembelajaran seni musik dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengapresiasi dan mengekspresikan dirinya dalam bermain musik Minang atau menyanyikan lagu-lagu Minang, serta berupaya menstimulus peserta didik untuk mengidentifikasi kandungan nilai-nilai yang terkandung dalam lagu-lagu Minang.

Proses pembelajaran seni musik tentang bermain musik Minang dan menyanyikan lagu-lagu Minang, baik secara solo, duet, trio, maupun penampilan musik Minang secara bersama-sama (ensambel) serta menyanyikan lagu-lagu Minang secara bersama-sama dalam bentuk vokal grup dan paduan suara memungkinkan terjadinya proses interaksi dan sosialisasi antara guru dengan peserta didik maupun antar sesama peserta didik. Proses interaksi dan sosialisasi tersebut mengacu pada nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang dengan mencerminkan tindakan dan perilaku yang saling menghargai, memiliki kepedulian, dan menjaga keharmonisan dengan sesama anggota dalam sebuah penampilan musik atau lagu-lagu Minang.

3. Orang Tua/Masyarakat

Orang tua/masyarakat memiliki peran yang sangat besar dalam proses internalisasi dan sosialisasi nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang di lingkungan rumah atau masyarakat. Pendidikan pertama kali dilakukan di rumah antara orang tua dengan anaknya. Pola didikan dan contoh sikap teladan yang dilakukan orang tua di lingkungan rumah sangat berpengaruh terhadap tindakan dan perilaku yang dicerminkan oleh peserta didik. Proses internalisasi yang dilakukan orang tua/masyarakat dilakukan dengan menumbuhkan kesadaran diri dan anak-anaknya untuk senantiasa menjaga dan menerapkan nilai-nilai adat Minangkabau.

Orang tua berupaya untuk memosisikan dirinya sebagai orang tua dan tauladan anak-anaknya, serta selalu bertindak dan berperilaku selayaknya sebagai orang tua Minangkabau yang selalu mengenalkan, mengarahkan, dan berupaya menerapkan norma atau adat Minangkabau terhadap anaknya, di samping menggunakan bahasa Minang ketika berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak-anak. Orang tua juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk

memperdengarkan lagu-lagu Minang, baik dalam bentuk Video Compact Disk (VCD) maupun audio CD.

Proses *Enkulturasi*

Proses *enkulturasi* yang dilakukan warga sekolah (kepala sekolah, guru-guru, tenaga administasi, dan orang tua/masyarakat) terhadap nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang dilakukan dengan cara membiasakan, menyesuaikan pikiran, tindakan dan perilaku yang dilakukan seperti yang telah dibahas pada proses internalisasi dan sosialisasi nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang.

Proses *enkulturasi* dapat juga dilakukan dengan menggunakan intervensi oleh semua pihak sesuai dengan aturan dan prosedur sekolah yang berlaku atau sesuai dengan cara orang tua memperlakukan anak-anak mereka sendiri, baik ketika peserta didik berada di dalam lingkungan sekolah, dan oleh orang tua/masyarakat ketika peserta didik berada di luar lingkungan sekolah atau ketika berada di rumah. Kepala sekolah, guru-guru, dan orang tua pun dapat melakukan hal tersebut, jika norma atau aturan yang telah diberikan kepada peserta didik baik dalam bentuk tertulis maupun secara lisan tidak terlaksana dilakukan dengan baik.

SIMPULAN

Peran warga sekolah dalam pembudayaan nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang melalui gerakan literasi budaya di sekolah dasar yaitu: latar belakang, peran, dan intervensi budaya serta menjalin hubungan kerjasama yang baik antar warga sekolah, memberikan contoh sikap tauladan, sehingga melahirkan kesadaran kolektif untuk senantiasa mengimplementasikan nilai-nilai edukatif tersebut dalam kehidupan sehari-hari peserta didik secara kontiniu.

Proses pembudayaan nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang secara khusus lebih dititikberatkan pada kemampuan guru pendidikan seni musik untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengapresiasi, mengekspresikan, dan berliterasi budaya dalam mengimplementasikan nilai-nilai edukatif lagu-lagu Minang, baik ketika peserta didik berada di sekolah atau di masyarkat.

REFERENSI

Amir M.S. (2011). *Adat Minangkabau: Pola hidup dan tujuan hidup orang Minang*. Jakarta: Citra Harta Prima.

Astuti, K.S. (2010, Juni 11-13). *Shaping morality through music learning in formal schools in Indonesia: An evaluation study*. Artikel dipublikasikan pada *Asia*

Pasific Network for Moral Education 5th dalam Annual Conference Interdisciplinary Moral Education in Asia's Globalising Societies; Concept and Practices. Japan: Nagasaki University.

Barendregt, Bart. (2002). The sound of 'longing for home': Redefining a sense of community through Minang popular music. *Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde,* 158, No: 3, 411-450: Leiden University.

Budiman, S. (2011, Maret 6). Lagu Minang Baru Muncul di Era 70-an. Padang: *Harian Haluan Padang.*

Darwis. (2005, November 28). *Tafsir pantun Minang I.* Artikel 655. Diambil pada tanggal 22 Januari 2012, dari http://www.cimbuak.net/content/view/655/5/1/1/.

Desyandri. (2015). Nilai-nilai Edukatif Lagu-lagu Minang untuk Membangun Karakter Peserta Didik. Diunduh dari http://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/7566. Jurnal *Pembangunan Pendidikan; Fondasi dan Aplikasi, Vol.3, No. 2, halaman 126-141.*

Desyandri. (2017). Interpretasi Nilai-nilai Edukatif Lagu Kambanglah Bungo untuk Membangun Karakter Peserta Didik (Suatu Kajian Hermeneutik). *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, Vol.18, No.1 (March 2017).

Fraser, J. (2011). Pop song as custom: Weddings, ethnicity, and enterpreneurs in West Sumatra. Jurnal *Ethnomusicology Sping/Summer*, Vol. 55, No. 2, p. 200-228. Ohio: Society for Ethnomusicology.

Hajizar. (2012, Maret 13). *Lagu Padang Dulu dan Kini*. Artikel. Diambil pada tanggal 3 Maret 2014, dari http://albiouna.com/umum/lagu-padang-dulu-dan-kini.

Hakimy, I. (2004). *Rangkaian mustika adat basandi syarak di Minangkabau*. Bandung: Rosda Karya.

Hoffman, T. K. (1991). Cultural Literacy Is More Than Reading and Writing. A Review Essay.*International Social Science Review, Vol. 66, No. 1 (WINTER 1991), pp. 33-36.*

Kemendibud. (2016). *Kajian dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Kemendikbud: Jakarta.

Kemendikbud. (2016). Gerakan Literasi untuk Tumbuhkan Budaya Literasi. *Media Komunikasi dan Informasi "Jendela" Pendidikan dan Kebudayaan.* Jakarta: Kemendikbud.

Ki Hadjar Dewantara. (1977). *Pendidikan: Bagian I.* Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Ki Suratman. (1987). *Pokok-pokok ketamansiswaan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Koentjaraningrat. (2011). *Pengantar antropologiI*. Jakarta: Rineka Cipta.

Naim, M. (2003). *Konflik dan konsensus antara adat dan syara' di Minangkabau dalam reaktualisasi Adat Basandi Syara', Syara' Basandi Kitabullah*. Padang: PPIM.

Riadi, S. (2014, Mei). Lulus UN, pelajar di Padang malah tawuran. Padang: *Republika Online*. Diambil pada tanggal 10 Juni 2014 dari http://http://www.republika.co.id/berita/nasional/nusantara-nasional/12/05/26/m4mtqg.

Sairin, S. (2002). *Perubahan sosial masyarakat Indonesia: Perspektif antropologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

Tilaar, H.A.R. (2010). *Paradigma baru pendidikan nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.

Zainuddin, M. (2010). *Pelestarian dan eksistensi dinamis adat Minangkabau*. Yogyakarta: Ombak.

PEMBELAJARAN LITERASI SAINS UNTUK LEVEL DASAR

Yanti Fitria

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
yantifitria@ymail.com atau yanti_ftria@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran sains di Indonesia saat ini masih membutuhkan usaha-usaha untuk perbaikan ke arah yang lebih baik, khususnya bagaimana dengan proses pendidikan sains mampu memperkuat aspek sikap diawali dari penguasaan konten, proses serta aplikasi/penerapannya bagi pendidik maupun peserta didik. Selama dekade kurikulum pendidikan di Indonesia bahwa kurikulum pembelajaran sains di sekolah masih sedikit menyentuh hingga membantu siswa mencapai literasi dan percaya diri dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka yang berkaitan dengan isu-isu sosial yang dapat direfleksi dari hasil PISA setiap dekadenya. Hal ini merupakan tolak ukur pencapaian standar nasional pendidikan sains dalam upaya meningkatkan kebutuhan mendasar literasi sains. Keterbatasan keterampilan mengajar guru terkait *integrated learning* di sekolah dasar (SD) belum mampu diaplikasikan dengan baik sebagai bagian dari standar proses. Ketersediaan sumber-sumber belajar *science* masih belum utuh terjangkau oleh para guru. Dengan demikian pemahaman terhadap aspek konten sains, proses, serta aplikasi sudah harus dikuasai oleh guru sehingga mampu memperkuat literasi sains pendidik akan mampu pula ditanamkan secara baik kepada peserta didik. Membangun literasi guru terhadap sains akan berinterrelasi terhadap meningkatnya literasi sains peserta didik.

Kata kunci: Pendidikan Sains, Literasi Sains, Sains Terintegrasi

PENDAHULUAN

Pembelajaran sains (Ilmu pengetahuan alam, IPA) merupakan salah satu pembelajaran yang wajib diberikan kepada pesrta didik. Pengalaman-pengalaman dalam sains mampu mengubah cara berpikir dan membentuk sikap ilmiah peserta didik. Dengan dimulai dari pemaknaan terhadap fakta-fakta mampu memberikan jalan untuk membuka cakrawala dunia ilmu pengetahuan dan teknologi (Esler, 1996). Pertukaran kurikulum yang terjadi di Indonesia, menekankan agar siswa lebih memaknai pembelajaran sains lebih dalam lagi. Ini merupakan salah satu upaya pemerintah agar anak-anak di negara Indonesia dapat menerapkan pembelajaran sains dalam kehidupannya.

Pendidikan berpotensi mampu melahirkan warga negara yang *literate* khususnya terhadap sains. *Literate* terhadap sains ini penting dikuasai oleh siswa dalam kaitannya

dengan cara mereka dapat memahami lingkungan hidup, kesehatan, ekonomi, dan masalah-masalah lain yang dihadapi oleh masyarakat modern yang sangat bergantung pada teknologi dan kemajuan serta perkembangan ilmu pengetahuan. *Literate* dalam sains ini dikenal dengan literasi sains. Kenyataan di lapangan, menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains anak Indonesia masih rendah. Hasil studi komparatif internasional PISA (*Programme for International Student Assesment*) tahun 2009 menunjukkan tingkat literasi sains siswa Indonesia yang tidak jauh berbeda dengan hasil studi tahun 2000-2006. Hasil PISA tahun 2006 menunjukkan bahwa tingkat literasi sains anak-anak Indonesia masih rendah dengan menduduki peringkat ke-38 dari 41 negara peserta PISA. Persentase tiap aspek sains adalah 29% untuk konten, 34% untuk proses, 32% untuk konteks, dan 5% aspek sikap; dengan rerata tes 395. Berdasarkan hasil tes PISA tersebut terlihat bahwa kemampuan literasi sains siswa Indonesia masih mengalami kelemahan pada berbagai aspek sikap dan konten sains. Hasil terakhir pada tahun 2009 Indonesia menempati peringkat ke-57 dari 65 negara peserta dengan skor 383 (OECD, 2003). Hal ini menjadi perhatian para praktisi pendidikan khususnya guru dalam pengembangan literasi sains siswa berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.

Sains atau ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar, baik dalam kurikulum KTSP maupun kurikulun 2013 yang terintegrasi kepada pembelajaran lainya. Ditinjau dari artinya, IPA merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain menyediakan penyuluhan dan pengujian gagasan. Mata pelajaran IPA adalah program untuk menambah dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan sikap dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa (Depdiknas, 2006). Dapat dimaknai bahwa pembelajaran IPA tidak hanya sekeder mengandalkan teori semata, tetapi ada kegiatan ataupun praktik yang harus dilakukan oleh siswa. Praktik atau kegiatan yang dimaksud adalah siswa belajar melalui fakta dan pengalaman mereka sendiri yang berada dilingkungan sekitar mereka, sehingga mereka dapat menemukan pengetahuan, gagasan dan konsep dalam alam sekitar.

Jerome Bruner mengemukakan bahwa untuk meningkatkan proses pembelajaran IPA perlu adanya lingkungan, hal ini dinamakan dengan *discoveri learning enviroment* (Slameto, 2010). Maksudnya adalah lingkungan dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa, membantu siswa dalam menemukan pembelajaran sekitar lingkungan melalui penemuan-penemuan yang belum dikenal ataupun yang sudah diketahui. Hal ini akan

melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kondusif, aktif dan akan menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa, terutama siswa sekolah dasar.

Kenyataan yang ada, Indonesia lemah dalam mengaplikasikan ilmu sains yang mereka dapat dalam proses pembelajaran dalam bidang tekhnolgi. Hal ini dapat kilta lihat bahwa negara Indonesia masih belum dapat bersaing maksimal di kancah internasional. Data yang dikeluarkan oleh *Global Competitiveness Report* tahun 2014-2015, Indonesia menduduki peringkat 34 dari 144 negara. Di tingkat asia tenggara, Indonesia berada dibawah Singapura yang berada di posisi ke 2, Malaysia yang berada di posisi ke 20, dan thailand yang berada diposisi 31. Penilaian ini berdasarkan tingkat pendidikan, tekhnologi, dan inovasi. Untuk meningkatkan kualitas daya saing Indonesia di tingkat Internasional , Indoensia harus mampu mengembangkan sumber daya manusia yang inovatif dan kreatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menanamkan kesadaran pemahaman terhadap sains, agar ilmu yang diperoleh di bangku pendidikan dapat meningkatkan inovasi dalam bidang sains, tekhnologi dan ekonomi yang bermanfaat terhadap kehidupan masyarakat Indoensia.

Pemahaman terhadap sains atau lebih dikenal dengan literasi sains. *Scientific literacy is students' ability to use scientific knowledge (understanding of scientific concepts), to recognise scientific questions and to identify what is involved in scientific investigations (understanding of the nature of scientific investigation), to relate scientific data to claims and conclusions (use of scientific evidence), and to communicate these aspects of science*. Artinya kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan ilmiah (pemahaman konsep ilmiah), untuk mengenali pertanyaan ilmiah dan untuk mengidentifikasi apa yang terlibat dalam penyelidikan ilmiah (pemahaman tentang alam dari penyelidikan ilmiah), untuk menghubungkan data ilmiah dengan klaim dan kesimpulan (penggunaan bukti ilmiah), Dan mengkomunikasikan aspek-aspek ini untuk menggunakan pengetahuan ilmiah (pemahaman konsep ilmiah), untuk mengenali pertanyaan ilmiah dan untuk mengidentifikasi apa yang terlibat dalam penyelidikan ilmiah (pemahaman tentang alam Dari penyelidikan ilmiah), untuk menghubungkan data ilmiah dengan klaim dan kesimpulan (penggunaan bukti ilmiah), Dan untuk mengkomunikasikan aspek sains ini. (OECD,2003). Ada empat aspek literasu sains yakni sebagai batang tubuh pengetahuan (*a body of knowladge*), sain sebagai cara untuk berikir (*a way thingking*), sains sebagai cara untuk menyelidiki (*a way of investigating*), dan interaksi antara sain, teknologi, dan

masyarakat (*interaction between science, technologi, and society*). Hal ini lah yang masih rendah oleh siswa di Indonesia (Chiappetta, 1991:1).

Survey terbaru yang dilakukan oleh PISA pada tahun 2015 rata-rata literasi sains siswa di Indonesia adalah 403 dari rata-rata dunia yaitu 493. Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara yang di survey. Dibawah thailand yang memililiki rata-rata 421 yang berada pada peringkat 54. Hal ini membuktikan bahwa tingkat literasi sains siswa di Indonesia masih rendah (PISA, 2015:1). Perlu disadari bahwa proses pembelajaran sains dapat mempengaruhi kualitas literasi sain. Pembelajaran yang hanya menjelaskan konsep semata akan membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna dan membuat kemampuan litrasi sains siswa menjadi rendah. Oleh sebab itu perlunya proses pembelajaran IPA yang dapat mengembangkan kemampuan literasi sains, terutama pada pembelajaran di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pengertian Literasi Sains

Sains tidak lain adalah cara berpikir terhadap fakta yang dilihat dan berkomunikasi tentang sains. Pembelajaran sains yang bersifat konvensional biasanya mengabaikan makna penting kemampuan membaca dan menulis sains yang seharusnya menjadi salah satu kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah mempelajari sains. Kesalahan seseorang dalam dalam memahami isi bacaan sains berakibat adanya kesalahan pada pemahaman sains. Kemampuan untuk menceritakan pengalaman dari penyampaian konsep-konsep dalam relasi menjadi kata-kata diproses dalam konteks bacaan terhadap objek atau sumber isu-isu sains, pengalaman ini dengan membangun konsep-konsep sains lebih kritis dibandingkan pengalaman mengucapkan kata-kata, hal ini menjadi dasar konsep literasi sains (Norris & Philip, 2002).

Literasi sains telah menjadi istilah yang digunakan secara luas sebagai karakteristik penting yang harus dimiliki oleh setiap warga negara dalam masyarakat modern dan mencakup tujuan pendidikan sains. Istilah "literasi sains" pertama kali diungkapkan oleh Paul DeHard Hurd pada tahun 1958 dalam sebuah artikel yang berjudul *"Science literacy: Its meaning for American Schools*", dan istilah tersebut telah digunakan untuk menggambarkan pemahaman tentang sains dan aplikasinya di masyarakat. Literasi sains di Indonesia mulai dikenalkan pada tahun 1993 melalui undangan oleh Unesco untuk mengikuti *International Forum on Science and Technological Literacy for All* di Paris dan realisasinya diselenggarakan *Workshop on Scientific and Technological Literacy for*

All in Asia and Pasific di Tokyo. Literasi sains mulai diakomodasikan dalam kurikulum 2006 (KTSP) dan lebih terlihat jelas pada kurikulum 2013 melalui kegiatan inkuiri dan pendekatan ilmiah (Astuti, 2016:67). Literasi sain (*science literacy*) berasal dari gabungan dua kata Latin, yaitu *literatus* artinya ditandai dengan huruf, melek huruf, atau berpendidikan dan *scientia* yang artinya memliki pengetahuan. Sedangkan literasi sains menurut PISA adalah pengetahuan siswa terhadap sains dan penggunaan engetahuan tersebut untuk mengidentifikasi masalah, memeperoleh pengertahuan baru, menjelaskan fenomena secara ilmiah, dan untuk menarik kesimpulan mengenai isu terkait,memahami karakteristik sains sebagai bentuk pengetahuan dan penemuan manusia, kesadaran bagaimana sains dan teknologi membangun materi, inteletual dan budaya lingkungan serta rasa memiliki untuk mengembangkan isu relasi sains dengan ide sains sebagai bagian dari refleksi warga negara (Istiqomah, 2016: 387). Toharudin menyatakan bahwa literasi sains adalah kemampuan seseorang menggunakan kemampuan ilmiah, memahami dan mengaplikasikan (lisan maupun tulisan) pengetahuan sains untuk memecahkan masalah sehingga memiliki sikap dan kepekaan yang tinggi terhadap diri dan lingkungannya, berpartisipasi aktif dan cerdas di dalam masalah berbasis ilmu pengetahuan di masyarakat dan mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sains (Betari, 2016:7).

National Science Teacher Assosiation mengemukakan bahwa, seseorang yang memiliki Literasi sains adalah orang yang menggunakan konsep sains, mempunyai keterampilan proses sains untuk dapat menilai dalam membuat keputusan sehari-harikalau ia berhubungan dengan orang lain, lingkungannya, serta memahami antara interaksi antara sains, teknologi dan masyarakat, termasuk perkembangan sosial dan ekonomi (Bahriah, 2015:12). Jadi dapat disimpulkan bahwa literasi sains adalah kemampuan seseorang terhadap sains dalam menggunakan dan mengaplikasikan pengetahuanya tentang sains dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya Literasi Sains

Literasi sains penting karena membantu kita memahami dan mengolah alam kehidupan sehari-hari. Sains juga sebagai landasan dari inovasi budaya dan dapat menjadi kunci keputusan kebijakan yang berarti, karena dengan sains memberikan dampak terhadap masa depan bangsa. Aktivitas sains mengembangkan kemauan untuk melihat fakta dan melahirkan pertanyaan-pertanyaan, mengumpulkan informasi, menguji ide, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah dipelajari, membangun rasa percaya diri, mengembangkan keterampilan komunikasi dan menjadikan sikap peduli

terhadap lingkungan sekitar. Melalui kegiatan membaca, menulis, dan berbicara merupakan cara esensial untuk mengetahui dan menerapkan pengetahuan sains berdasarkan isu dan ide-ide sains yang komprehensif. Literasi dalam sains tidak sekedar membaca dan menulis, meliputi pemahaman pengaruh sains terhadap kehidupan kita dan memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk membahas isu-isu melalui tulisan, presentasi oral atau visual sehingga mampu meningkatkan kesadaran pebelajar terhadap isu-isu sains. Peserta didik yang literat dalam sains akan mampu mengembangkan keterampilan melihat fakta, mengklasifikasi, memprediksi, menghitung, mengukur, membuat grafik, mengumpulkan data, dan menganalisis sering digunakan dalam pembelajaran sains (Grant and Fisher, 2010).

Sains tidak lain adalah cara mengetahui yang melibatkan pemahaman tentang dunia alamiah/cara berfikir yang mempromosikan sikap terhadap objek/kejadian alam, pencarian fakta, dan pengujian diri sendiri terhadap fakta. Literasi sains merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik (Grant, 2010; Fatmawati, 2015). Hal ini dikarenakan literasi sains dapat menjadi suatu bekal yang dapat digunakan peserta didik untuk berpartisipasi lebih cerdas (*intellegently*) dalam kehidupan sosial masyarakat (Laugksch, 2000:35). Selain hal itu, literasi sains penting untuk dimiliki peserta didik karena merupakan cara-cara sains yang dapat digunakan oleh seseorang untuk mengatasi permasalahan hidup secara lebih bertanggung jawab untuk kehidupan yang lebih baik. Literasi sains penting untuk dimiliki peserta didik dalam kaitannya dengan peserta didik mampu memahami lingkungan hidup, kesehatan, ekonomi, dan masalah-masalah lain yang dihadapi oleh masyarakat modern yang sangat bergantung pada teknologi dan kemajuan, serta perkembangan ilmu pengetahuan (Fatmawati, 2015:152). Literasi sains merupakan hal yang penting untuk dimiliki peserta didik dan merupakan suatu hasil belajar kunci dalam pendidikan bagi semua siswa (Wenning, 2006:9).

Pengajaran literasi sains memfokuskan kajian pada aktualisasi pengalaman manusia, berfikir kritis, dan nilai-nilai pendidikan. Kegiatan menulis, membaca fakta atau pengumpulan dari analisis data, kegiatan melaporkan shasil pengamatan fakta sebagai kompetensi yang dikembangkan melalui bahasa seni dan bacaan di kelas sains yang sering kali belum banyak dipraktikkan di SD. Toharudin (2011) mengungkap tentang analisis pemikiran hasil kajian PISA diperoleh informasi bahwa faktor yang signifikan mempengaruhi kemampuan sains seseorang dalam aplikasinya sangat dipengaruhi oleh kemampuan membaca tentang sains, kemampuan matematika, dan fasilitas pendidikan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Grant (2010) dan Hernandez (2015) bahwa pendidik

mengembangkan keterampilan literasi sains siswa sebagai upaya meningkatkan: 1) pengetahuan dan penyelidikan ilmu pengetahuan Alam, 2) kosa kata lisan dan tertulis yang diperlukan untuk memahami dan berkomunikasi ilmu pengetahuan dan, 3) hubungan antara sains, teknologi dan masyarakat. Siswa yang memiliki kompetensi literasi sains adalah siswa yang dapat: 1) mengetahui dan memahami konsep dan proses ilmiah yang diperlukan untuk berperan serta dalam aktivitas kemasyarakatan; 2) mengajukan pertanyaan, menemukan atau menentukan jawaban atas pertanyaan yang berasal dari rasa ingin tahu tentang dunia mereka; 3) mendeskripsikan, menjelaskan, dan meramal gejala alam; 4) membaca dengan pemahaman artikel-artikel sains terbitan populer dan terlibat dalam pembicaraan tentang validitas suatu kesimpulan; 5) mengidentifikasi isu-isu ilmiah yang terkait dengan keputusan-keputusan nasional dan lokal; 6) menyatakan posisi yang dibenarkan secara ilmiah dan teknologi; 7) mengevaluasi kualitas informasi ilmiah berdasarkan pada sumbernya dan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi itu; 8) mengemukakan dan mengevaluasi argumen berdasarkan bukti dan menerapkan kesimpulan-kesimpulan dari argumen seperti itu secara memadai (Puspitasari, 2015:2). Dari pendapat para ahli di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa literasi sain sangat penting diterapkan di sekolah terutama di sekolah dasar.

Dimensi Pembelajaran Literasi Sains

Proses pembeajaran literasi sains merujuk pada proses mental yang terlibat ketika menjawab suatu pertanyaan atau memecahkan masalah, seperti mengidentifikasi dan menginterpretasi bukti serta menerangkan kesimpulan. PISA menetapkan lima komponen proses sains dalam penilaian literasi sains, yaitu:

1. Mengenal pertanyaan ilmiah, yaitu pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah, seperti mengidentifikasi pertanyaan yang dapat dijawab oleh sains.
2. Mengidentifikasi bukti yang diperlukan dalam penyelidikan ilmiah. Proses ini melibatkan identifikasi atau pengajuan bukti yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan dalam suatu penyelidikan sains, atau prosedur yang diperlukan untuk memperoleh bukti itu.
3. Menarik dan mengevaluasi kesimpulan. Proses ini melibatkan kemampuan menghubungkan kesimpulan dengan bukti yang mendasari atau seharusnya mendasari kesimpulan itu.
4. Mengkomunikasikan kesimpulan yang valid, yakni mengungkapkan secara tepat kesimpulan yang dapat ditarik dari bukti yang tersedia.

5. Mendemonstrasikan pemahaman terhadap konsepkonsep sains, yakni kemampuan menggunakan konsep-konsep dalam situasi yang berbeda dari apa yang telah dipelajarinya.

Memberdayakan pebelajar terhadap literasi sains dapat dilakukan guru melalui pemberian teks isu-isu terkait sains yang secara langsung mempengaruhi manusia, seperti *global warming*, akses air bersih, ketersediaan sumber daya alam yang diperbaharui, dan lain-lain. Hal-hal yang dapat dilakukan guru, antara lain:

1. Mengdentifikasi topik-topik yang menarik terkait lingkungan alam.
2. Libatkan siswa dalam membaca hasil penelitian (sediakan bacaan buku-buku teks sains atau artikel/jurnal ilmiah, sehingga siswa dapat dikondisikan dengan konsep-konsep, kalimat-kalimat, dan kata-kata yang butuh perluasan pengetahuan dasar.
3. Ajarkan siswa untuk membaca hasil-hasil temuan para ilmuan sehingga mampu mengembangkan pemikiran siswa, sehingga mampu mengembangkan strategi membaca dan menulis, dan membangun pemahaman mendalam berhubungan dengan kosa kata dalam sains. Siswa akan belajar bagaimana membaca grafik, charta, data table, analisis data. Mereka akan mampu melihat kembali bacaan teks, melanjutkan bacaan, dan berusaha mengaitkan informasi dalam teks.
4. Bimbing pebelajar untuk mengevaluasi sumber-sumber data berdasarkan fakta.

Produk hasil akhir proses sains ini, siswa diharapkan dapat menggunakan konsep-konsep sains dalam konteks yang berbeda dari yang telah dipelajarinya. Literasi sains bersifat multidimensional, bukan hanya pemahaman terhadap pengetahuan sains, melainkan lebih luas dari itu. PISA 2000 dan 2003 menetapkan tiga dimensi besar literasi sains dalam pengukurannya, yakni konten (pengetahuan sains), proses (kompetensi sains), dan konteks (aplikasi sains). Pada PISA 2006 dimensi literasi sains dikembangkan menjadi empat dimensi, tambahannya yaitu aspek sikap peserta didik akan sains (Delin, 2015:311). Penjelasan masing-masing dimensi literasi sains adalah sebagai berikut:

a. Dimensi konten (pengetahuan sains)

Konten sains merujuk pada konsep-konsep kunci dari sains yang diperlukan untuk memahami fenomena alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia. Dalam kaitan ini PISA tidak secara khusus membatasi cakupan konten sains hanya pada pengetahuan yang menjadi kurikulum sains sekolah, namun termasuk pula pengetahuan yang diperoleh melalui sumber-sumber informasi lain yang tersedia. Kriteria pemilihan konten sains adalah sebagai berikut:

1) Relevan dengan situasi nyata,

2) Merupakan pengetahuan penting sehingga penggunaannya berjangka panjang,
3) Sesuai untuk tingkat perkembangan anak.

b. Dimensi Kompetensi (proses)

Dimensi proses sains merujuk pada proses mental yang terlibat ketika menjawab suatu pertanyaan atau memecahkan masalah, seperti mengidentifikasi dan menginterpretasi bukti serta menerangkan kesimpulan. Termasuk di dalamnya mengenal jenis pertanyaan yang dapat dan tidak dapat dijawab oleh sains, mengenal bukti apa yang diperlukan dalam suatu penyelidikan sains, serta mengenal kesimpulan yang sesuai dengan bukti yang ada. PISA mengakses kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan pemahaman ilmiah, seperti kemampuan peserta didik untuk mencari, menafsirkan dan memperlakukan buktibukti.Pada perkembangan terakhir, PISA memilih istilah "kompetensi sains" sebagai pengganti proses sains.

c. Dimensi konteks (aplikasi sains)

PISA menilai pengetahuan sains relevan dengan kurikulum pendidikan sains di negara partisipan tanpa membatasi diri pada aspek-aspek umum kurikulum nasional tiap negara. Penilaian PISA dibingkai dalam situasi kehidupan umum yang lebih luas dan tidak terbatas pada kehidupan di sekolah saja. Butir soal disesuaikan dengan minat dan kehidupan peserta didik. Butir soal tersebut berfokus pada situasi yang terkait pada diri individu, keluarga dan kelompok individu (personal), komunitas (sosial), serta kehidupan lintas negara (global) seperti kesehatan, sumber daya alam, mutu lingkungan, bahaya, perkembangan mutakhir sains dan teknologi.

d. Dimensi sikap

Membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan teknik dan sains, tujuan utama dari pendidikan sains adalah agar peserta didik mampu mengembangkan minat mereka dalam sains dan mendukung penyelidikan ilmiah. Sikap-sikap akan sains berperan penting dalam keputusan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan sains lebih lanjut, mngejar karir dalam sains, dan menggunakan konsep dan metode ilmiah dalam kehidupan mereka. Dengan begitu, pandangan PISA akan kemampuan sains tidak hanya kecakapan dalam sains, juga bagaimana sifat mereka akan sains. Kemampuan sains seseorang di dalamnya memuat sikap-sikap tertentu, seperti kepercayaan, termotivasi, pemahaman diri, dan nilai-nilai.

SIMPULAN

Memberdayakan pebelajar terhadap literasi sains dapat dilakukan guru melalui pemberian teks isu-isu terkait sains. Kemampuan untuk menceritakan pengalaman dari penyampaian konsep-konsep dalam relasi menjadi kata-kata diproses dalam konteks bacaan, pengalaman ini diberikan dengan cara membangun konsep-konsep sains lebih kritis dibandingkan pengalaman mengucapkan kata-kata. Upaya lain yang dapat dilakukan untuk membenahi proses pembelajaran sains pada level dasar adalah mengkaji faktor-faktor penyebab rendahnya prestasi sains peserta didik Indonesia khususnya kemampuan membaca. Masalah ini dipandang sangat penting karena sangat erat kaitannya dengan kemampuan literasi sains. Kemampuan literasi sains adalah kemampuan seseorang terhadap sains dalam menggunakan dan mengaplikasikan pengetahuanya tentang sains dalam kehidupan sehari-hari. Literasi sain sangat penting diterapkan di sekolah terutama di sekolah dasar agar siswa dapat menemukan konsep dan mengaplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Ada empat dimensi yang harus dikembangkan dalam literasi sain yaitu dimensi konten, proses, konteks, dan sikap.

REFERENSI

Astuti, Yani Kusuma. (2016). Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Online UNWIR*. ISSN 1693-7945 Vol.VII, h. 67-71.

Betari, Mutiara Eka, dkk. (2016). Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Anotologi UPI Juli 2016*, h. 1-17.

Bahriah, Evi Sapinatul. (2015). Peningkatan Literasi Sains Calon Guru Kimia pada Aspek Konteks Aplikasi dan Proses Sains. *Jurnal EDUSAINS. EDUSAINS, 7 (1), p-ISSN 1979-7281 e-ISSN 2443-1281, h. 11-17.*

Chiappetta, E.L., D.A. Fillman & G.H. Sethna. (1991). A Method to Quantify Major Themes of Scientific Literacy in Science Textbooks. *Journal of Research in Science Teaching, 28 (8), 713-725.*

Delin, Deyesa J, dkk. Analisis Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Dimensi Literasi Sains Pada Pengembangan Performance Assessment Berbasis Discovery Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Fisika Padang*, 7 November 2015, ISBN 978-602-14657-1-4, h.310-314.

Esler, William K & Mary K. (1996). *Teaching Elementary Science*. Orlando, Florida: Wadsworth Publishing Company.

Fatmawati, Ida Nur, dkk. (2015). Penerapan Levels Of Inquiry Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Smp Tema Limbah Dan Upaya Penanggulangannya. *Jurnal EDUSAINS. EDUSAINS, 7 (2), p-ISSN 1979-7281 e-ISSN 2443-1281,h. 151-159.*

Grant, Maria and Fisher, D. (2010). *Reading and Writingin Science. Tools to develop Disciplinary Literacy*. Corwin Press: Thousand Oaks, CA.

Hernandez, Ikpeze, Kimaru. (2015). P*erspectives on Science Literacy: A comparative study of United States and Kenya* .Chemistry Faculty Publications.

Laugksch. (1999). *Scientific Literasy; A Conceptual Overview. School of Education University of Cape Town Private Bag*. 7701. Rodenbosch South Afrika.

Norris, S.P and Phillipz, L.M. (2002). *How Literacy in Its Fundamental Sense Is Central to Scientific Literacy*. Canada: University of Alberta.

OECD. (2003). *Literacy Skills for The World of Tomorrow: Further Result From. PISA 2000*. Paris: Unesco Institute for Statistic.

PISA Result diakses di https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf pada tanggal 01 Agustus 2017.

Puspitasari, Ariati Dina. (2015). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika* Vol 1, No 2 (2015) ISSN: 2443-2911, h. 1-5.

Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi.* Jakarta: Rineka.

Toharudin, Uus., Hendrawati, Sri., Rustaman, Andrian. (2011). Membangun Literasi Sains Peserta Didik. Bandung: Humaniora, Anggota IKAPI.

Wenning, Carl. J. (2005). Implementing InquiryBased Instruction in the Science Classroom: A New Model for Solving the Improvementof-Pracitce Problem. *Journal Physics Teacher Education Online*, 2(4), h. 9-16.

PENGEMBANGAN LITERASI MENULIS PROSA NARASI MENGGUNAKAN BUKU KERJA SISWA UNTUK SEKOLAH DASAR

Darnis Arief

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
darnis_arief@yahoo.com

ABSTRAK

Berdasarkan pengamatan dan analisis tentang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menulis narasi di kelas IV Sekolah Dasar kota Padang, ditemukan bahwa pembelajaran menulis narasi belum dilaksanakan dengan efektif. Ketidakefektifan tersebut mulai dari kegiatan inti pembelajaran, materi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran. Kondisi ini tidak dapat diabaikan karena memengaruhi kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV. Mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan pengembangan literasi menulis dengan menggunakan buku kerja siswa kelas IV SD. Data penelitian adalah hasil karangan dan aktivitas siswa dalam proses menulis. Data diperoleh dengan menilai karangan dan aktivitas siswa. Data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif diperoleh melalui angket, observasi, wawancara, dan penilaian. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik statistik persentase. Berdasarkan implementasi dan evaluasi model ditemukan bahwa model literasi menulis menggunakan buku kerja untuk kelas IV Sekolah Dasar telah dikembangkan dengan validitas, efektivitas, dan kepraktisan memenuhi standar pendidikan. Temuan penelitian ini disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat digunakan secara efektif dalam rangka literasi menulis narasi bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selanjutnya, bagi peneliti lain disarankan agar melakukan penelitian serupa untuk menguji efektivitas model ini pada konteks yang berbeda.

Kata kunci: Literasi Menulis, Prosa Narasi, Buku Kerja

PENDAHULUAN

Bahasa penting perannya dalam kehidupan. Tanpa bahasa kita tidak dapat berhubungan dengan orang lain, tanpa bahasa seseorang tidak bisa menyampaikan buah pikirannya ataupun perasaannya kepada orang lain. Tanpa bahasa ilmu dan teknologi tidak akan berkembang. Pendek kata bahasa dibutuhkan dalam setiap segi kehidupan. Oleh sebab itu bahasa Indonesia dibelajarkan mulai dari SD sampai perguruan tinggi.

Namun kenyataan mennjukkan bahwa bahasa Indonesia bermasalah. Di antaranya berdasarkan survei UNESCO minat baca masyarakat Indonesia baru 0,001

persen. Selanjutnya menurut Kepala Biro Komunikasi Layanan Masyarakat (BKLM) Kemendikbud Asianto Sinambela, literasi membaca masyarakat Indonesia masih sangat tertinggal dari negara lain. Dari 61 negara, Indonesia menempati peringkat 60. Bila literasi membaca rendah sudah jelas menulis akan lebih rendah lagi, sebab keterampilan menulis oleh para ahli pengajaran bahasa ditempatkan pada tataran paling tinggi dalam proses pemerolehan bahasa. Hal ini disebabkan keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif yang hanya dapat diperoleh sesudah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Hal ini pula yang menyebabkan keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dianggap paling sulit. Meskipun keterampilan menulis itu sulit, tetapi perannya dalam kehidupan manusia sangat penting sepanjang zaman. Tanpa kemampuan tersebut siswa tidak dapat bekerja dengan efisien dan mencapai kesuksesan, baik dalam kelas maupun dalam kehidupan nyata di luar kelas (Donald dan Dyan, 2011:63).

Salah satu indikator kemampuan berbahasa yang harus dimiliki siswa SD adalah kemampuan menulis karangan. Siswa diharuskan terampil mengungkapkan pikiran dan perasaannya ke dalam bentuk karangan. Karangan yang ditulis haruslah memenuhi persyaratan tertentu sehingga dapat dipahami pembaca.

Bahasa tulis dapat menyampaikan informasi, ilmu, dan teknologi dengan pilihan kata secara cermat, tepat dan pemakaian ejaan serta tanda baca yang tepat pula. Keterampilan menulis jauh lebih bermakna jika memperhatikan literasi menulis dalam pengaplikasiannya. Binkley dan Williams (1996:4) mendefinisikan literasi menulis ke dalam tiga bentuk teks yang paling sering dijumpai siswa di sekolah dan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: (1) prosa narasi, teks di mana penulis menceritakan sebuah cerita (fakta atau fiksi; (2) prosa ekspositori, teks yang menggambarkan, menjelaskan, atau menyampaikan informasi atau pendapat faktual; dan (3) dokumen, menampilkan informasi seperti diagram, peta, tabel, grafik, daftar, atau set instruksi.

Menulis merupakan keterampilan dan keterampilan hanya akan diperoleh melalui berlatih. Berlatih secara sistematis, terus-menerus, dan penuh disiplin merupakan resep yang selalu disarankan para praktisi untuk dapat atau terampil menulis. Bekal untuk berlatih bukan hanya sekedar kemauan, tetapi juga pengetahuan, konsep, prinsip, dan prosedur yang harus ditempuh dalam kegiatan menulis. Salah satu jenis tulisan yang dilatihkan di SD adalah tulisan narasi. Narasi artinya penceritaan suatu cerita atau kejadian ataupun peristiwa yang disusun menurut urutan waktu (Depdiknas, 2008:609). Cerita yang diceritakan mengisahkan tindak-tanduk manusia yang disusun menurut

urutan waktu (Finoza, 2010:244). Ciri khas narasi yang membedakan dengan tulisan lain adalah dalam narasi peristiwa, kejadian, atau tindak-tanduk manusia disusun secara kronologis.

Peristiwa yang dirangkai secara kronologis dimulai dari awal terjadinya, kemudian berkembang sampai akhir peristiwa. Hal ini menjadikan struktur suatu tulisan narasi terdiri dari awal peristiwa, tengah peristiwa, dan akhir peristiwa. Bagian awal narasi minimal memperkenalkan tokoh dan latar, baik latar waktu maupun latar tempat terjadinya peristiwa. Tokoh bisa manusia, binatang, atau tumbuh-tumbuhan. Bagian tengah narasi, peristiwa berkembang disertai terjadinya konflik yang meliputi antartokoh, atau sekurang-kurangnya konflik pribadi. Bagian akhir narasi merupakan penyelesaian dari konflik dalam bentuk masing-masing tokoh menyadari fungsinya.

Menurut hasil penelitian Riyo, penguasaan kosa kata dan kalimat efektif berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis narasi. Dari segi organisasi karangan, siswa belum mampu mengenalkan cerita, menciptakan konflik ataupun menyelesaikan narasi dengan baik. Kenyataan ini sesuai dengan temuan Suminto dkk (2007) bahwa siswa sulit membuat awal cerita yang menarik, menentukan ending, dan menggarap konflik dan klimaks. Dijelaskan pula bahwa kesalahan ejaan dan tanda baca banyak ditemukan. Permasalahan tersebut menurut Suminto disebabkan beberapa faktor, salah satu di antaranya terbatasnya pengetahuan guru tentang menulis dan terbatasnya waktu guru membina pembelajaran menulis. Selanjutnya temuan penelitian Suparno dan Mohamad (2008:14) aspek pelajaran bahasa yang paling tidak disukai siswa dan gurunya adalah menulis. Alasannya seperti yang disampaikan Graves (Suparno dan Mohamad, 2008: 14) seseorang enggan menulis karena tidak tahu untuk apa menulis, dan merasa tidak berbakat menulis. Ketidaksukaan tidak lepas dari pengaruh lingkungan keluarga dan masyarakat, serta pengalaman pembelajaran menulis di sekolah yang kurang memotivasi dan merangsang minat. Alasan lain, seperti yang disampaikan Smith (Suparno dan Yunus, 2008:14) bahwa pengalaman belajar menulis yang dialami siswa di sekolah tidak terlepas dari kondisi gurunya sendiri. Guru belum dipersiapkan untuk terampil menulis dan membina pelajaran menulis.

Selanjutnya analisis kebutuhan melalui pengamatan dan wawancara penulis ditemukan beberapa permasalahan. *Pertama*, bahan ajar yang digunakan kurang menggambarkan proses pembelajaran literasi menulis yang efektif, sehingga siswa belum mampu menyerasikan hubungan antar gagasan, dan belum mampu menyerasikan hubungan antarkalimat. Akibatnya gagasan yang disampaikan sulit dipahami. Sebagian

kalimat yang disusun siswa belum efektif. Selain itu, kalimat yang disusun siswa terlihat belum lengkap sesuai dengan struktur yang benar, sebagian kalimat yang disusun tidak memunyai subjek, dan yang lain tidak memunyai predikat.

Kedua, bahan ajar yang digunakan siswa sulit membuat awal cerita yang menarik, menentukan ending, dan menggarap konflik dan klimaks. *Ketiga*, pembelajaran yang dilaksanakan guru belum menggunakan proses menulis dengan lengkap, proses merevisi dan menyunting belum dilakukan. Kegiatan merevisi dan menyunting penting dilakukan untuk membimbing siswa menganalisis tulisan yang baru ditulis, baik dari segi pilihan kata, pengalimatan, penyusunan paragraf, ejaan, dan tanda baca, unsur-unsur narasi, serta organisasi karangan.

Berdasarkan permasalahan yang teah dikemukakan, dilakukan penelitian pengembangan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi menulis siswa adalah dengan melakukan penelitian pengembangan literasi menulis dengan menggunakan buku kerja untuk siswa kelas IV SD.

Buku kerja adalah buku yang dirancang untuk membimbing siswa dalam melaksanakan tugas-tugas dan latihan-latihan (Tarigan, 2009:44). Buku kerja yang digunakan dapat membimbing siswa dalam melaksanakan tugas-tugas dan latihan-latihan dalam menulis narasi.

Tugas-tugas yang disusun didasarkan pada proses menulis narasi. Dengan demikian, ada tugas pada tahap prapenulisan, tugas pada tahap penulisan, tugas tahap revisi, tugas pada tahap menyunting, dan tugas pada tahap publikasi. Tugas pada tahap prapenulisan terdiri atas menentukan topik tulisan dan kerangka tulisan. Tahap penulisan dimulai dengan tugas memantapkan materi tentang menulis narasi, komponen karangan, dan penggunaan ejaan. Selanjutnya adalah mengembangkan kerangka tulisan menjadi tulisan yang utuh. Berikut tugas merevisi, menyunting, dan memublikasikan. Memublikasikan yaitu membacakan tulisan dan mendiskusikannya.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Model pengembangan adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan perancangan dan pengembangan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk grafis (diagram) atau naratif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut

(Sugiyono, 2011:407). Langkah-langkah yang digunakan mengikuti model "ADDIE", terdiri atas *analysis*, *design, development, implementation, dan evaluation* (Branch, 2009). Selain itu, menurut Nana (2008:164) "penelitian pengembangan adalah proses atau langkah-langkah pengembangan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan". Dihasilkannya suatu model melalui proses pengembangan didasarkan atas hasil analisis terhadap kondisi pembelajaran menulis narasi saat ini (Borg dan Gall, 1989:567).

Prosedur Pengembangan

Pengembangan literasi menulis prosa narasi menggunakan buku kerja siswa sesuai dengan model ADDIE sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan terhadap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menulis narasi yang dilakukan saat ini. Perencanaan pembelajaran yang dianalisis terdiri atas silabus pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Analisis silabus menyangkut komponen silabus pembelajaran, terdiri atas standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, materi ajar, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, dan sumber belajar. Sementara analisis RPP dilakukan terhadap komponen RPP yang meliputi analisis standar kompetensi (SK), analisis kompetensi dasar (KD), analisis indikator, analisis tujuan pembelajaran, materi ajar, langkah pembelajaran, metode, materi, dan sumber pembelajaran, serta analisis penilaian pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis pelaksanaan proses pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti pembelajaran, serta analisis kegiatan penutup pembelajaran.

2. Desain Model

Produk yang dirancang melalui penelitian pengembangan ini adalah literasi menulis. Literasi menulis dijabarkan ke dalm perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, materi ajar, dan penilaian. Rancangan model di atas dimulai dengan (1) menentukan teori pendukung; (2) menyusun *syntax* model; (3) menetapkan *social system*; (4) menetapkan *principle of reaction*; (5) menentukan *support system;* dan (6) merumuskan *instructional and nurturrant effects*. Rancangan sintak model literasi menulis menggunkan buku kerja yaitu: (1) tahap prapenulisan; (2) tahap penulisan; (3) tahap revisi; (4) tahap menyunting; dan (5) tahap publikasi. Peran guru dalam rancangan model adalah sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator pembelajaran. Peran siswa

dirancang untuk aktif mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Dampak pengiring terbinanya sikap teliti, toleransi, dan bekerjasama.

3. Mengembangkan Model Literasi Menulis menggunakan Buku Kerja Siswa.

Mengembangkan model dilakukan seiring dengan mengembangkan instrumen penelitian.

a. Mengembangkan Model

Mengembangkan model adalah proses mewujudkan rancangan literasi menulis dalam perangkat pembelajaran yaitu RPP, materi ajar, dan penilaian pembelajaran.

b. Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen yang disiapkan adalah angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan lembar validasi. Instrumen dinilai oleh tim ahli, divalidasi oleh tiga orang pakar dan tiga orang pemakai produk, kemudian direvisi.

Model literasi menulis yang telah dikembangkan dinilai oleh tim ahli, divalidasi oleh pakar pembelajaran, dan pengguna produk. Berdasarkan penilaian dan saran dari validator dilakukan penyempurnaan.

c. Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen yang disiapkan adalah angket, pedoman wawancara, pedoman obser - vasi, dan lembar validasi. Instrumen dinilai oleh tim ahli, divalidasi oleh tiga orang pakar dan tiga orang pemakai produk, kemudian direvisi.

4. Implementasi Model

Implementasi merupakan tahap uji coba instrumen dan uji coba literasi menulis menggunakan buku kerja. Uji coba dilakukan dengan melaksanakan proses pembelajaran menulis narasi di kelas IV SD. Tujuan pengimplementasian adalah untuk menguji efektifitas dan efisiensi model yang sudah disusun.

5. Evaluasi Model

Evaluasi terhadap model dilakukan pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi dilakukan oleh tim ahli, pakar pembelajaran, dan pengguna produk. Selain itu, evaluasi dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, serta hasil pembelajaran yaitu tulisan siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

1. Analisis Proses Pembelajaran

Langkah analisis proses pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran menulis narasi di kelas IV SD Kota Padang saat ini, sesuai dengan pendapat Emzir (2011:271) bahwa "langkah pertama penelitian dan pengembangan adalah identifikasi masalah". Identifikasi masalah dilakukan dengan menganalisis proses pembelajaran dimulai dari menganalisis perencanaan pembelajaran. Selanjutnya, analisis hasil angket tentang pelaksanaan pembelajaran dan analisis hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, kemudian dilakukan analisis wawancara.

a. Hasil Analisis Silabus Pembelajaran

Silabus yang disusun oleh guru kelas IV SD dinilai menggunakan skala Likert, yaitu skor 5 (Baik Sekali), 4 (Baik), 3 (Cukup), 2 (Sedang), dan 1 (Kurang). Analisis menunjukkan bahwa guru kelas IV SD menyusun silabus pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran. Beberapa komponen tingkat pencapaiannya masih rendah seperti materi pembelajaran dengan tingkat pencapaian 46, kegiatan inti tingkat pencapaian 40, serta penilaian pembelajaran tingkat pencapaian 46.

b. Analisis RPP

Analisis RPP menunjukkan bahwa guru-guru kelas IV SD menyusun RPP sebelum melaksanakan pembelajaran menulis narasi. Terdapat beberapa aspek memeroleh skor rendah yaitu indikator pencapaian kompetensi 3,6, (cukup), tujuan pembelajaran 3,6. Selain itu materi ajar memeroleh skor 2,6 (rendah), alokasi waktu, kegiatan pembelajaran mendapat skor 3,4 (cukup), dan penilaian memeroleh skor 3 (kurang).

c. Analisis Angket untuk Guru

Hasil angket untuk guru dapat dijelaskan bahwa guru menyusun perencnaan pembelajaran dengan tingkat pencapaian 80% termasuk kategori baik. Kegiatan pendahuluan rata-rata 4,3. Kegiatan prapenulisan rata-rata skor perolehan 2,3 (rendah), hanya terdiri atas menentukan topik tulisan, dan menyusun kerangka tulisan. Kegiatan penulisan 2,3 (rendah). Revisi rata-rata 1,3 dengan tingkat pencapaian 26% (rendah). Skor untuk menyunting 2, dengan tingkat pencapaian 40% (rendah). Publikasi mendapat skor 4 dengan tingkat pecapaian 80%. Kegiatan penutup pembelajaran rata-rata 4.

Mencermati data di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menulis narasi di kelas IV SD termasuk perlu ditingkatkan karena beberapa aspek pembelajaran belum dilaksanakan dengan maksimal. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu dikembangkan model literasi menulis dengan menggunakan buku kerja siswa dalam pembelajaran menulis narasi.

2. Desain Model

Literasi menulis, RPP, materi ajar, dan penilaian dirancang didasarkan pada beberapa teori yaitu: (1) teori menulis, dan (2) teori pembelajaran. Sintak Model, terdiri atas (1) tahap prapenulisan; (2) tahap penulisan; (3) tahap revisi; (4) tahap menyunting; (5) dan tahap publikasi. Model mensyaratkan relasi multi arah, guru berperan sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator pembelajaran. Peran siswa adalah aktif mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Model dirancang digunakan dalam ruangan kelas. Siswa aktif berdiskusi, mengerjakan latihan sesuai dengan tahapan menulis.

RPP dirancang berisi identitas, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar. SK adalah mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak. KD adalah menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memerhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma dll). Indikator yang diranang adalah: (1) menentukan topik narasi; (2) menyusun kerangka narasi; (3) membahas materi ajar; (4) menulis narasi; (5) merevisi tulisan; (6) menyunting tulisan; dan (7) membacakan tulisan. Sementara tujuan pembelajaran disesuaikan dengan indikator. Materi ajar terdiri dari: (1) menulis narasi; (2) komponen karangan; dan (3) organisasi karangan. Metoda pembelajaran adalah: ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, dan sumbang saran. Kegiatan pembelajaran terdiri dari (1) Kegiatan pendahuluan yaitu menyiapkan psikhis dan pisik siswa untuk belajar, memberikan motivasi sesuai manfaat dan aplikasi materi dalam kehidupan, melakukan apersepsi, menjelaskan tujuan, dan menyampaikan cakupan materi; (2) kegiatan inti terdiri dari prapenulisan, tahap penulisan, revisi, menyunting, dan publikasi.

3. Pengembangan Model Literasi Menulis
   a. Literasi menulis terdiri dari kegiatan prapenulisan. Penulisan, revisi, menyunting, dan publikasi.
   b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP dikembangkan dalam bentuk RPP lengkap yang siap untuk digunakan. Model yang telah dikembangkan dinilai oleh tim ahli, divalidasi oleh pakar pembelajaran, dan pengguna produk. Silabus pembelajaran tingkat pencapaiannya menurut validator baik yaitu 85,8%. Tingkat pencapaian RPP adalah sangat baik yaitu 95,08%. Dengan demikian, secara keseluruhan beberapa pakar dan beberapa guru menilai model sangat baik diterapkan di kelas IV Sekolah Dasar.

4. Implementasi Model Literasi Menulis

Tahap implementasi, model diujicobakan di kelas IV SD. Tujuan uji coba menurut Emzir (2011:273) adalah "untuk mengetahui efektifitas dari produk yang dikembangkan". Uji coba model dilakukan dengan melaksanakan RPP di kelas. Guru kelas melaksanakan pembelajaran, sedangkan penulis bertindak sebagai pengamat dengan menggunakan format pengamatan.

a. Hasil Uji Coba

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan, terdiri dari mempersiapkan psikhis dan pisik siswa, memberi motivasi sesuai manfaat dan aplikasi materi dalam kehidupan, menjelaskan tujuan, dan menyampaikan cakupan materi. Kegiatan berikut adalah kegiatan inti pembelajaran, terdiri atas prapenulisan, tahap penulisan, revisi, menyunting, dan publikasi.

b. Hasil Tulisan Siswa

Skor yang diperoleh menyebar dari 33 sampai dengan 46. Sekitar 28% siswa mendapat skor sekitar rata-rata (39-40), 35% berada di atas rata-rata (41-46), dan 37% di bawah rata-rata (33-38).

c. Aktivitas Siswa

Skor yang diperoleh menyebar dari 25 sampai dengan 34. Sekitar 29% mendapat skor sekitar rata-rata (28-29, 41% di bawah rata-rata (24-27), dan 32% di atas rata-rata (30-34). Berdasarkan data uji coba tersebut, ternyata model pembelajaran menulis narasi efektif digunakan. Keefektifan tersebut terbukti dari hasil tulisan narasi siswa, begitu juga dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

5. Evaluasi Model

Evaluasi model dilakukan pada setiap tahapan pengembangan. Desain model yang penulis susun dievaluasi oleh tim ahli, dan berdasarkan hasil evaluasi tersebut dilakukan revisi desain. Desain model yang sudah direvisi kemudian dikembangkan.

Model yang sudah dikembangkan dievaluasi oleh tim ahli, divalidasi oleh pakar pembelajaran, dan pemakai produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa model efektif untuk dilaksanakan di kelas IV SD. Selain itu, evaluasi dilakukan terhadap proses belajar dan hasil tulisan siswa.

Pembahasan

1. Kondisi Pembelajaran Menulis Narasi Saat Ini

   a. Perencanaan Pembelajaran

   Temuan penelitian menunjukkan bahwa perencanaan yang disusun guru belum sesuai ketentuan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satu di antaranya karena ketidaktahuan guru. Selain itu, karena keterbatasan waktu sehingga guru terbiasa menggunakan perencanaan yang sudah jadi yang belum tentu benar.

   b. Pelaksanaan Pembelajaran

   Pembelajaran menulis narasi yang dilakukan guru masih bersifat konvensional, akibatnya tulisan narasi siswa belum sesuai dengan persyaratan. Ini terjadi karena guru memang kurang dipersiapkan untuk mampu menulis, di samping tidak mempunyai waktu banyak untuk membina kemampuan menulis siswa (Suminto, 2007).

2. Model Literasi Menulis menggunakan Buku Kerja Siswa

Model yang dikembangkan terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran menulis narasi untuk kelas IV SD. Keefektivan tersebut terlihat dari hasil tulisan siswa. Tulisan narasi siswa jauh lebih baik, dimungkinkan (1) model dikemas mengikuti proses yang jelas dan mudah dilaksanakan, (2) buku kerja yang digunakan memotivasi siswa untuk belajar, (3) terdapat petunjuk yang jelas untuk setiap aktivitas yang akan dilakukan siswa, dan (3) ditulis konsep-konsep menggunakan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Siswa antusias belajar, bekerja, dan berdiskusi. Hal ini dipicu oleh variasi pembelajaran, siswa tidak hanya mendengar arahan guru, melainkan membaca, mengamati, dan berdiskusi.

REFERENSI

Astuti, Yani Kusuma. (2016). Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Online UNWIR*.ISSN 1693-7945 Vol.VII, h. 67-71.

Betari, Mutiara Eka, dkk. (2016). Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Anotologi UPI Juli 2016*, h. 1-17.

Bahriah, Evi Sapinatul. (2015). Peningkatan Literasi Sains Calon Guru Kimia pada Aspek Konteks Aplikasi dan Proses Sains.*Jurnal EDUSAINS. EDUSAINS, 7 (1), p-ISSN 1979-7281 e-ISSN 2443-1281, h. 11-17.*

Chiappetta, E.L., D.A. Fillman & G.H. Sethna. (1991). A Method to Quantify Major Themes of Scientific Literacy in Science Textbooks.*Journal of Research in Science Teaching,28 (8), 713-725.*

Delin, Deyesa J, dkk. (2015). Analisis Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Dimensi Literasi Sains Pada Pengembangan Performance Assessment Berbasis Discovery Learning.*Prosiding SeminarNasional Pembelajaran Fisika Padang*, 7 November 2015, ISBN 978-602-14657-1-4, h.310-314.

Esler, William K & Mary K. (1996). *Teaching Elementary Science*. Orlando, Florida: Wadsworth Publishing Company.

Fatmawati, Ida Nur, dkk. (2015). Penerapan Levels Of Inquiry Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Smp Tema Limbah Dan Upaya Penanggulangannya. *Jurnal EDUSAINS. EDUSAINS, 7 (2), p-ISSN 1979-7281 e-ISSN 2443-1281,h. 151-159.*

Grant, Maria and Fisher, D. (2010). *Reading and Writingin Science. Tools to develop Disciplinary Literacy*. Corwin Press: Thousand Oaks, CA.

Hernandez, Ikpeze, Kimaru. (2015). P*erspectives on Science Literacy: A comparative study of United States and Kenya* .Chemistry Faculty Publications.

Laugksch. (1999). *Scientific Literasy; A Conceptual Overview. School of Education University of Cape Town Private Bag*. 7701. Rodenbosch South Afrika.

Norris, S.P and Phillipz, L.M. (2002). *How Literacy in Its Fundamental Sense Is Central to Scientific Literacy*. Canada: University of Alberta.

OECD. (2003). *Literacy Skills for The World of Tomorrow: Further Result From.*

PISA. 2000. Paris: Unesco Institute for Statistic.

PISA Result diakses di https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdfpada tanggal 01 Agustus 2017.

Puspitasari, Ariati Dina. (2015).Efektifitas Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry untukMeningkatkan Literasi Sains Siswa.*Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika* Vol 1, No 2 (2015) ISSN: 2443-2911, h. 1-5.

Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi.*Jakarta : Rineka

Toharudin, Uus., Hendrawati, Sri., Rustaman, Andrian. (2011). Membangun Literasi Sains Peserta Didik. Bandung: Humaniora, Anggota IKAPI.

Wenning, Carl. J. (2005). Implementing InquiryBased Instruction in the Science Classroom: A New Model for Solving the Improvementof-Pracitce Problem. *Journal Physics Teacher Education Online*, 2(4), h. 9-16.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA SD MELALUI TEKNOLOGI IT

Yetti Ariani

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
arianiyetti@gmail.com

ABSTRAK

Literasi matematika dapat dimaknai sebagai bentuk kompetensi yang perlu dibangun agar siswa kita melek matematika. Kemampuan yang penting tentang literasi matematika adalah kemampuan untuk mengajukan, merumuskan, dan menyelesaikan didalam atau diluar masalah matematika dalam berbagai macam bidang dan konteks. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan model pembelajaran berbasis IT bagi guru-guru SD dengan menggunakan *Software Camtasia* dan *Macromedia Flash* pada materi bangun ruang. Pembelajaran bangun ruang berbasis IT, merupakan salah satu usaha guru supaya belajar materi bangun ruang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa termotivasi belajar secara baik kapan dan dimana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dan bermuara terbentuknya literasi atau *kemelekan* matematis pada siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *development research* yang terdiri dari tiga tahapan yaitu analisis, desain, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui analisis dokumen, dan test. Ujicoba penelitian dilaksanakan di SD Sabbihisma Padang dan SD Negeri 20 Padang kelas IV yang melibatkan 6 orang siswa pada masing-masing sekolah. Dari ujicoba diperoleh potensial efek MMI terhadap hasil belajar yaitu 72,2 dalam kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa MMI yang peneliti kembangkan efektif digunakan pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Literasi Matematis, Siswa SD, IT

PENDAHULUAN

Pada saat sekarang ini peradapan manusia semakin berkembang dengan pesat. Pola kehidupan manusia akan selalu berubah, disesuaikan dengan perkembangan zaman. Sistem perekonomian yang semakin tertata, peralatan elektronik dan telekomunikasi yang semakin canggih serta pemberdayaan dalam semua bidang kehidupan yang semakin optimal. Kesemuanya tidak terlepas dari matematika sebagai ilmu yang meningkatkan kemampuan berpikir logis dan berpikir kritis yang memegang pengaruh penting dalam menciptakan kualitas suatu bangsa. Mulai dari bagaimana cara manusia mengenali sesuatu, sampai bagaimana melatih manusia agar mampu memunculkan suatu inovasi

yang luar biasa yang bisa dikatakan itu tujuan memunculkan suatu inovasi yang luar biasa yang bisa memudahkan semua pekerjaan manusia.

Matematika sudah dikenalkan kepada siswa semenjak dari Taman Kanak-Kanak sampai Perguruan Tinggi. Pada saat siswa Sekolah Dasar, fenomena yang terjadi adalah matematika menjadi pembelajaran yang menakutkan dan kurang disenangi oleh sebagian besar siswa. Hal ini terjadi karena cara penyampaian dari guru yang kurang menarik dan monoton. Tidak dapat dipungkiri lagi siswa pada saat ini tumbuh di dunia yang jauh berbeda dengan di masa ketika guru, orang tua dan kakek mereka masih menjadi murid dulunya. Siswa sekarang lahir diera digital dan ditengah-tengah perkembangan teknologi yang sedemikian pesatnya, menuntut adanya kesiapan mental dan finasial baik bagi orang tua maupun sekolah untuk mengakomodasi setiap kebutuhan anak-anak yang semakin kompleks khususnya pada saat proses pembelajaran matematika di SD, sehingga siswa SD memiliki literasi matematis yang baik.

Literasi matematika dapat dimaknai sebagai bentuk kompetensi yang perlu dibangun agar siswa kita melek matematika. Melek matematis adalah artinya tahu, paham, mengerti,terampil dalam materi, dan nilai-nilai yang dibangun pada mata pelajaran matematika.Pada literasi matematika, kemampuan penalaran matematika siswa rendah, terutama pada pemahaman konsep matematika, penerapan, dan penalaran matematika. Hal ini membuktikan bahwa pengajaran matematika masih belum bermakna dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa juga kesulitan memahami representasi visual atau model dalam penjabaran konsepsi matematika. Kemampuan literasi matematis dianggap sebagai salah satu komponen penting yang dibutuhkan siswa untuk dapat berhasil memecahkan soal-soal. Kemampuan ini juga berfokus kepada kemampuan siswa dalam menganalisa, memberikan alasan, dan menyampaikan ide secara efektif, merumuskan, memecahkan, dan menginterpretasi masalah-masalah matematika dalam berbagai bentuk dan situasi. Untuk itu, diperlukan guru yang mampu medesain materi matematika SD dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan dengan sempurna.

Guru yang profesional harus mampu memilih, mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggian teknologi, sehingga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi ajar, membantu siswa untuk dapat memahami materi ajar yang disampaikan gurunya, dan yang tak kalah pentingnya adalah tidak tertinggal jika dibandingkan dengan kemampuan siwa-siswanya dalam menggunakan IT. Pembelajaran matematika SD menggunakan IT ini

sangat dianjurkan, sebab sesuai dengan perkembangan zaman pada saat sekarang ini. Pendapat ini didukung oleh Gomez dan Badia (pages 21-28) Volume 2016:

> *This study used survey data gathered from 102 teachers of 12 different primary schools in Spain. The questionnaire collected data about teachers' individual information, teachers' perceptions on the impact of mobile technology in learning, and use of a set of selected Apps in the classroom. Findings suggest that facilitating access to information and increasing engagement to learning are the two main impacts of mobile technology in the classroom. Findings also show that the choice of Apps is related to the teachers' perception of how mobile technology impacts in learning. Findings could help teachers to take advantage of the combination of affordances of mobile technology and Apps that actually improve some aspects of learning practice.*

Pernyataan pada penelitian di atas menggambarkan bahwa memfasilitasi akses terhadap informasi dan meningkatkan keterlibatan siswa dan teknologi mobile (yang merupakan salahsatu teknologi IT) mampu memperbaiki beberapa praktek pengajaran SD di Spanyol. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya IT telah memperkaya sumber dan media pembelajaran dalam berbagai bentuk seperti *Digital Class,* pemanfaatan *Transparansi OHP, Slide Power Point*, Slide *prezi.com*, Gambar, Animasi, Film/Video, *Hiperteks*, Halaman *Web*, Program pembelajaran berbantuan Komputer, dan *Software* aplikasi pendukung pembelajaran seperti *Power Point, Macromedia Flash, Maple*, dan sebagainya. Meskipun, proses berpikir matematis siswa di SD masing menggunakan berpikir secara konkrit (melihat benda yang ada), namun jika pembelajaran yang menggunakan aplikasi IT sangat mendukung pembelajaran matematika di kelas.

Tidak hanya mendukung pada proses pembelajaran di kelas, pembelajaran menggunakan IT seperti *digital class* namun juga untuk sistem penilaian pembelajaran matematika di kelas. Berikut pernyataan dari Janke dkk (Volume 106, March 2016), yang mendukung pendapat ini:

> *Experimental schools used a digital formative assessment tool whereas control schools used their regular teaching methods and materials. The tool provides student feedback, feedback to teachers, and adaptive assigments. Data included standardized achievement pre-posttest data, student motivation survey data, classroom observation data, and student log files. Multilevel analysis revealed positive effects on student achievement and motivation. Futhermore, achievement effects were higher for high-performing students.*

Karena pembelajaran IT semua sudah termajemen dengan baik dan lengkap, termasuk pada proses penilaian. Siswa bisa langsung mengetahui dengan mengakses

langsung nilai yang diperolehnya. Kesimpulan penelitian di atas menyatakan bahwa terdapat analisis multilevel menunjukkan efek positif pada prestasi dan motivasi siswa. Kemudian efek prestasi kelas yang menggunakan *digital formative assessment* lebih tinggi dan siswa juga berkinerja tinggi.

Beberapa penelitian pembelajaran matematika di SD menggunakan IT sudah dilakukan pada kurun waktu empat tahun belakang, secara berurutan sudah dilakukan antara lain hasil penelitian itu dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Menggunakan Software Camtasia dan Macromedia Flash untuk Pemantapan Materi Bangun Ruang di SD", penelitian ini menyimpulkan bahwa media yang dihasilkan sudah praktis, valid dan efektifitas.

KAJIAN TEORI

Literasi Matematika

Literasi matematika adalah tentang kegunaan atau fungsi matematika yang telah dipelajari oleh seseorang siswa di sekolah. Kegunaan tersebut merupakan kemampuan yang sangat penting bagi seseorang untuk bertahan hidup di era informasi dan pengetahuan saat ini. Definisi dari literasi matematika adalah:

> *Mathematical literacy is an individual's capacity to identify, and understand, the role that mathematics plays in the world, to make well-founded judgments and to use and engage with mathematics in ways that meet the needs of that individual's life as a constructive, concerned, and reflective citizen. (OECD: 2009)*

Literasi matematika tidak dapat direduksi kedalam bentuk, namun "mempersyaratkan" pengetahuan tentang istilah-istilah matematika, bentuk dan langkah-langkah serta berbagai macam kemampuan dalam menggunakan operasi dan metode tertentu. Literasi tidak terbatas pada merujuk hal yang mendasar, tingkat pengunaan yang minimum, namun literasi juga sebagai spektrum dengan banyak bentuk dan berkelanjutan yang digunakan mulai dari aspek penggunaan yang mendasar sampai pada tingkat yang paling tinggi.

Kemampuan yang penting tentang literasi matematika adalah kemampuan untuk mengajukan, merumuskan, dan menyelesaikan didalam atau diluar masalah matematika dalam berbagai macam bidang dan konteks. Sikap dan emosi (seperti percaya diri, keingintahuan, perasaan akan ketertarikan dan relevansi, hasrat untuk melakukan atau memahami sesuatu) adalah bukan merupakan komponen dari literasi matematika. Namun demikian, hal tersebut merupakan prasyarat yang penting untuk literasi matematika. Pada

prinsipnya, bisa saja seseorang memunculkan kemampuan literasi matematika tanpa menampilkan sikap dan emosi pada saat yang sama. Pada prakteknya, sangat jarang terjadi dimana kemampuan literasi diterapkan dan digunakan oleh seseorang yang tidak mempunyai tingkat kepercayaan diri, keingintahuan, perasaan akan ketertarikan dan relevansi, dan hasrat untuk melakukan atau memahami sesuatu yang memuat komponen matematika yang sama.

Literasi atau *kemelekan* matematika adalah berhubungan dengan masalah "real". Hal ini berarti bahwa masalah tersebut biasanya muncul pada sebuah situasi. Sebagai kesimpulan, siswa SD harus mampu menyelesaikan *real world problem* (masalah nyata) yang mensyaratkan mereka untuk menggunakan kemampuan dan kompetensi yang telah mereka peroleh melalui pengalaman di sekolah dan sehari-hari. Proses yang mendasar dari hal ini adalah "matematisasi". Proses ini membawa siswa berubah dari masalah konteks dari dunia nyata ke dunia matematika yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut. Matematisasi membawa siswa dalam menginterpretasi dan mengevaluasi masalah serta merefleksi solusinya untuk meyakinkan bahwa solusi yang telah ditemukan sesuai dengan situasi real yang menimbulkan masalah tersebut. Dalam hal ini, literasi matematika melangkah jauh dari kurikulum matematika. Namun demikian, penilaian literasi matematika tidak dapat dipisahkan dari kurikulum dan pengajaran yang ada karena pengetahuan dan kemampuan siswa sangat bergantung pada apa dan bagaimana mereka belajar di sekolah dan bagaimana pembelajaran tersebut di evaluasi.

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pada usia anak-anak hingga menuju usia remaja, manusia mengalami perkembangan kognitif yang begitu penting. Menurut Piaget dalam Isjoni (2010), perkembangan kognitif anak melalui empat tahap yaitu: (1) tahap sensorimotor, berlangsung pada umur 0-2 tahun; (2) tahap praoperasional, yaitu umur 2-7 tahun; (3) tahap operasional konkret, yaitu umur 7-11 tahun; dan (4) tahap operasional formal yang berlangsung mulai umur 11 tahun ke atas.

Berdasarkan tahap-tahap perkembangan yang diungkapkan oleh Piaget, anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, kemampuan anak untuk berpikir secara logis semakin berkembang. Asalkan obyek yang menjadi sumber berpikirnya adalah obyek nyata atau konkret. Karakteristik anak usia sekolah dasar tidak hanya itu. Menurut Sumantri dan Sukmadinata dalam Wardani (2012), karakteristik anak

usia sekolah dasar yaitu: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Karakteristik yang pertama yaitu senang bermain. Siswa-siswa sekolah dasar terutama yang masih berada di kelas-kelas rendah pada umumnya masih suka bermain. Oleh karena itu, guru sekolah dasar dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang bermuatan permainan, lebih-lebih untuk siswa kelas rendah. Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak. Siswa sekolah dasar berbeda dengan orang dewasa yang bisa duduk dan diam mendengarkan ceramah selama berjam-jam. Mereka sangat aktif bergerak dan hanya bisa duduk dengan tenang sekitar 30 menit saja. Oleh karena itu, guru harusnya merancang model pembelajaran yang menyebabkan anak aktif bergerak atau berpindah. Karakteristik yang ketiga adalah senang bekerja dalam kelompok. Oleh karena itu, guru perlu membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 siswa untuk mneyelesaikan tugas secara berkelompok. Dengan bergaul dalam kelompoknya, siswa dapat belajar bersosialisasi, belajar bagaimana bekerja dalam kelompok, belajar setia kawan dan belajar mematuhi aturan-aturan dalam kelompok. Karakteristik siswa sekolah dasar yang terakhir adalah senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Piaget seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Mereka berusaha menghubungkan konsep-konsep yang sebelumnya telah dikuasai dengan konsep-konsep yang baru dipelajari. Suatu konsep juga akan cepat dikuasai anak apabila mereka dilibatkan langsung melalui praktik dari apa yang diajarkan guru. Oleh sebab itu, guru seharusnya merancang model pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran.

Media IT sebagai Sumber Belajar Matematika SD

Multimedia merupakan istilah dari suatu kombinasi antara komputer dan video atau dengan kata lain multimedia merupakan kombinasi dari gambar, teks, grafik, suara, video dan animasi yang dibuat dengan menggunakan komputer. Multimedia sendiri dapat dinikmati secara *online via internet* maupun secara *offline*.Komputer multimedia (versi komputer) adalah komputer yang dilengkapi dengan berbagai *hardware* untuk audio dan visual yang memungkinkan *user* dapat melihat gambar tiga dimensi, teks, grafik, suara, video, foto atau animasi.Multimedia interaktif memungkinkan seorang *user* terlibat lebih aktif dalam memilih menjalankan suatu aplikasi.

Aplikasi multimedia interaktif merupakan pengunaan media pembelajaran berupa media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran guna mendukung dan

mengoptimalkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Aplikasi multimedia interaktif dalam penelitian ini ditinjau dari kapasitas multimedia yang disajikan sebagai media pembelajaran sehingga aspek-aspek yang dimunculkan mencakup: (1) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; (2) kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan; (3) keterampilan pengajar dalam menggunakannya; (4) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan (5) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

METODE PENELITIAN

Proses pengembangan Media pembelajaran Berbasis IT ini berdasarkan Tessmer (1993) yang terdiri dari tahap analisis, desain, evaluasi dan revisi. Analisis terdiri dari dua tahap yaitu análisis Garis Besar Program Media (GBPM) dan membuat flowchart. GBPM terdiri atas, analisis materi kurikulum, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis materi yang dapat digeometriskan. Desain terdiri dari dua tahap yaitu *storyboard* dan *computer-based*, dan kemudian dilanjutkan tahap evaluasi dengan proses validasi oleh pakar dan ujicoba. Validator hanya menilai prototype dari konten dan konstruk. Saran validator dan hasil uji coba dijadikan dasar untuk mengembangkan *prototype* selanjutnya. Proses pengembangan Media pembelajaran Berbasis IT terfokus pada tiga hal yaitu *content, interface*, dan *support*. *Prototype* Media pembelajaran Berbasis IT yang dihasilkan dapat dikategorikan valid dan praktis. Valid tergambar dari hasil penilaian validator, dimana hampir semua validator menyatakan baik berdasarkan konten (sesuai kurikulum, dan materi kubus dan balok) dan konstruk (sesuai dengan kaidah pembuatan media berbasis komputer). Praktis tergambar dari hasil uji coba, di mana siswa dapat menggunakan Media pembelajaran Berbasis IT dengan baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2013-2014, sedangkan implementasi atau kegiatan sosialisasi sudah dilakukan dari tahun 2015-sekarang. Penelitian ini dilakuksanakan pada sekolah mitra yang mempunyai labor komputernya. Tiga tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis, desain, dan evaluasi.

Tahap Analisis

Terdapat dua tahap analisis:

1. **Analisis Garis Besar Program Media (GBPM)**, yaitu:
   a. Tahap analisis materi kurikulum.

      Pada tahap ini dilakukan analisis materi pokok bahasan bangun datar dan

bangun ruang untuk disesuaikan dengan kompetensi dasarnya. Pada desain media ini digunakan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran dituangkan dalam Kompetensi Inti yang tercantum pada kurikulum yaitu mengenal bentuk-bentuk bangun datar dan bangun ruang.

b. Tahap analisis tujuan pembelajaran materi bangun datar danbangun ruang.

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memilih materi esensial yang ditampilkan pada MMI agar kompetensi dasar dapat tercapai oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis ini, dirumuskan bahwa tujuan pembelajaran geometri ini adalah mengenal bentuk bangun datar dan bangun ruang.

2. Membuat *flowchart*

Tahap ini bertujuan untuk menentukan batasan materi yang ditampilkan pada MMI (Multi Media Interaktif), serta menentukan materi apa saja yang dapat digeometriskan baik berupa animasi maupun simulasi. *Flowchart* adalah alur program yang dibuat mulai dari pembuka (*start*), isi sampai keluar program (*exit*/keluar), skenario secara jelas tergambar pada flowchart.

a) Tahap pendesainan *(computer-based)*.

Tahap ini berupa penuangan ide dari *storyboard* ke komputer yang terbagi atas dua tahap yaitu:

1) Mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk melengkapi sajian MMI. Bahan bahan yang perlu disiapkan diantaranya video, suara/bunyi, animasi, dan gambar
2) Tahap selanjutnya yaitu *programming* yaitu merangkaikan semua bahan-bahan yang ada.

Beberapa langkah dalam pengembangan multimedia interaktif, yaitu:

1) Membuat Garis Besar Program Media (GBPM), dalam kegiatan ini berisi identifikasi terhadap program. Melalui identifikasi program tersebut maka ditentukan judul, sasaran, tujuan dan pokok-pokok materi yang akan dituangkan dalam MMI tersebut.
2) Langkah selanjutnya membuat flowchart. Flowchart adalah alur program yang dibuat mulai dari pembuka (start), isi sampai keluar program (exit/quit), skenario secara jelas tergambar pada flowchart.

Setiap tahap dalam teori van Hiele, menunjukkan karakteristik proses berpikir siswa dalam belajar geometri dan pemahamannya dalam konteks geometri. Kualitas

pengetahuan siswa tidak ditentukan oleh akumulasi pengetahuannya, tetapi lebih ditentukan oleh *proses berpikir geometris* yang digunakan.

Tahap-tahap berpikir van Hiele akan dilalui siswa secara berurutan. Dengan demikian siswa harus melewati suatu tahap dengan matang sebelum menuju tahap berikutnya. Kecepatan berpindah dari suatu tahap ke tahap berikutnya lebih banyak bergantung pada isi dan metode pembelajaran daripada umur dan kematangan. Dengan demikian, guru harus menyediakan pengalaman belajar yang cocok dengan tahap berpikir siswa.

b) Evaluasi

Pada tahap ini produk yang telah didesain awal ini akan dievalusai. Dalam tahap evaluasi ini produk akan diujicobakan pada pakar, one-to-one dan small group serta uji coba pada subjek penelitian sebenarnya. Namun, produk ini baru sampai desain awal, belum sampai ke tahap evaluasi pakar, one-to-one dan small group yang merupakan tahap untuk melihat validitas dan kepraktisan mengenai multimedia interaktif yang dikembangkan, sedangkan uji coba lapangan adalah uji coba pada subjek penelitian yang sebenarnya dimana hasil dari prototype yang valid dan praktis tersebut akan diuji guna melihat efek potensial terhadap hasil belajar siswa.

Setelah diperoleh *prototype* 3 yang valid dan praktis, maka dilakukan uji coba *field test* untuk melihat efek potensial terhadap hasil belajar Tahap ini hanya berisikan uji keefektifan dari *prototype* 3. Pada *prototype* 3 ini, kepraktisan tidak diujikan lagi, karena pada *prototype* 2 CD Pembelajaran Geometri yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis. Uji coba yang dilakukan pada *prototype* 3 ini hanya uji keefektifan saja. Pada pertemuan terakhir, peneliti melaksanakan uji coba *prototype* ketiga, evaluasi yang diberikan sama seperti pada uji coba *prototype* kedua pada *small groups*, dengan jumlah soal sebanyak 10 soal pilihan ganda yang terdapat pada CD Pembelajaran (Ariani: 2013). Adapun kegiatan siswa tergambar pada dokumentasi berikut:

Gambar 1. Siswa lagi belajar

Setelah dianalisis, maka hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 20 Kurao Padang seperti tabel 1:

Tabel 1
Hasil Belajar Siswa pada Field Test

Skor	Frekuensi
80 – 100	9
66 - 79	14
56 - 65	4
40 - 55	5
0 -39	0
Rata-rata	**72,2**

Penjelasan tabel di atas yaitu kategori Sangat Baik 30%, kategori Baik 42%, Cukup 16% dan kurang 12%. Pada uji coba *prototype* 3 ini tidak terdapat lagi siswa yang hasil belajarnya tergolong dalam kategori gagal. Jika persentase siswa dilihat dari ketuntasan hasil belajar yang ditetapkan oleh guru bidang studi matematika sebesar 75, maka 72% siswa tuntas dalam memahami materi kubus dan balok yang pembelajarannya menggunakan CD Multimedia Interaktif. Berdasarkan hasil rata-rata skor hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa *prototype* 3 yang sedang dikembangkan dikategori dalam baik (Ariani: 2014).

Dengan demikian, jika siswa menyukai matematika yang diperoleh melalui pembelajaran menggunakan media IT, diharapkan juga literasi matematis siswa SD juga berkembang. Literasi atau *kemelekan* matematika adalah berhubungan dengan masalah "real". Hal ini berarti bahwa masalah tersebut biasanya muncul pada sebuah situasi. Sebagai kesimpulan, siswa SD harus mampu menyelesaikan *real world problem* (masalah nyata) yang mensyaratkan mereka untuk menggunakan kemampuan dan kompetensi yang telah mereka peroleh melalui pengalaman di sekolah dan sehari-hari. Proses yang mendasar dari hal ini adalah "matematisasi". Media yang dihasilkan sudah menggunakan konteks disekeliling siswa.

Tidak hanya untuk siswa, peneliti juga mensosialisasikan ke pada guru bagaimana membuat media matematika berbasis IT. Perhatikan tabel 2 di bawah ini, data yang diperoleh dari tanggapan guru yang sudah diberikan pelatihan IT (Ariani:2016):

Tabel 2. Tanggapan Guru terhadap Kemanfaatan Kegiatan Pelatihan

No.	Hal Kemanfaatan	Menyatakan Ya (%)
1.	Materi pelatihan dapat membuka wawasan baru tentang media peraga berbasis IT	100
2.	Materi pelatihan dapat membuka wawasan dalam melihat alternatif permasalahan pembelajaran Matematika	100
3.	Materi pelatihan menambah pengalaman merancang multimedia interaktif	100
4.	Materi pelatihan memberikan keterampilan dalam cara menggunakan media peraga	100
5.	Kegiatan pelatihan menambah pengalaman dalam melihat alternatif strategi penggunaan media peraga dalam pembelajaran di kelas	100
6.	Kegiatan pelatihan menambah pengalaman bagaimana menyusun LKS untuk mengarahkan siswa belajar dengan mengunakan multimedia interaktif	96,5
7.	Pelatihan menambah wawasan dalam menganalisis topik-topik pembelajaran matematika yang membutuhkan media peraga	100
8.	Materi pelatihan menambah pengalaman melihat alternatif cara menggiring siswa memahami konsep dengan multimedia interaktif	100
9.	Materi kegiatan relevan dengan kebutuhan guru untuk pengembangan pembelajaran di sekolah	100
10.	Kegiatan pelatihan mudah diikuti atau ditangkap tujuannya	100

Pada tabel bahwa kegiatan pelatihan sungguh dirasakan bermanfaat, menantang, menarik, dan sangat dibutuhkan para guru. Hampir pada semua aspek, 100 % guru merasakan kemanfaatannya. Hal itu menunjukkan bahwa pengalaman yang telah dimiliki terkait dengan mulimedia interaktif baru sebatas mengenal. Pada umumnya para peserta masih sangat membutuhkan pendalaman, peningkatan kemampuan dan keterampilan mengembangkan multimedia interaktif, terutama dalam hal (1) merangkai dan menggunakan multimedia interaktif, (2) merancang peraga yang dalam hal ini sangat membutuhkan kreativitas guru, menyusun media sendiri dan mengembangkan pembelajaran matematika. Kesan-kesan yang disampaikan (Tabel 3) sangat menarik untuk ditindak lanjuti.

Tabel 3. Kesan-kesan Para Peserta Pelatihan

No.	Kesan :
1.	Kegiatannya bagus, menarik dan perlu diteruskan secara berkesinambungan
2.	Kegiatan kelompok dalam pelatihan lebih dioptimalkan
3.	Membuka wawasan ternyata alat peraga tidak harus dibeli, tidak mahal dan

	peraga yang rumit dapat disederhanakan. Hal yang dibutuhkan adalah kreativitas guru.
4.	Waktu pelatihan masih kurang, perlu diadakan secara berkala dan progresif
5.	Mohon ada tindak lanjut untuk pendalaman materi
6.	Materi pelatihan perlu diperluas
7.	Benar-benar bermanfaat dalam menambah keterampilan menggunakan multimedia interaktif

Tampaknya pengembangan media peraga di kalangan para guru tidaklah mudah untuk segera dapat diterapkan secara efektif, mengingat adanya beberapa kendala yang dirasakan, walaupun sifatnya sangat relatif. Alasan klasik adalah syaratnya materi yang memaksa guru untuk lebih fokus pada penyelesaian target materi. Akibatnya memang pembelajaran Matematika lebih dominan dikembangkan dengan ceramah. Melalui modifikasi atau simplifikasi multimedia interaktif, kendala dana dan kendala lainnya akan dapat teratasi bila para guru memiliki motivasi / kemauan yang besar. Sedangkan faktor kemampuan terus terasah dengan pengalamannya mencoba dan melakukan dalam praktek pembelajaran yang dikelolanya.

SIMPULAN

Kemampuan yang penting tentang literasi matematika adalah kemampuan untuk mengajukan, merumuskan, dan menyelesaikan didalam atau diluar masalah matematika dalam berbagai macam bidang dan konteks. Di SD, untuk mengembangkan literasi matematis siswa, dimulai dengan meyakini pembelajaran di kelas menyenangkan dan menarik bagi siswa. Sebab kemelekan (literacy) matematika siswa akan terbentuk jika siswa merasa nyaman belajar matematika di kelas. Media berbasis IT akan membentuk rasa senang siswa untuk mempelajari matematika karena dikemas dengan baik dan menarik. Tidak hanya konten materi tapi juga sistem penilaian yang jelas dan *authentik*. Guru juga memberikan apresiasi besar ketika diberikan pelatihan pembuatan media berbasis IT. Literasi matematis siswa akan terbentuk, jika guru mampu mengupayakan berbagai cara bagaimana cara yang terbaik menyampaikan metode pengajaran. Untuk kedepannya diharapkan semua guru SD mampu membuat media berbasis IT untuk mengembangkan literasi matematis siswa.

REFERENSI

Ariani, Yetti dan Mursal Dalais. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Menggunakan Software Camtasia dan Macromedia Flash untuk Pemantapan Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar.* Laporan Akhir Penelitian Hibah Bersaing Tahun I: Lembaga Penelitian UNP.

Ariani, Yetti dan Mursal Dalais. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Menggunakan Software Camtasia dan Macromedia Flash untuk Pemantapan Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar.* Laporan Akhir Penelitian Hibah Bersaing Tahun II: Lembaga Penelitian UNP.

Ariani, Yetti dan Mursal Dalais. (2016). *Peningkatan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Media Animasi Flash pada Pembelajaran Matematika di SDN 22 Ujung Gurun dan SDN Percobaan Kecamatan Padang Barat.* Laporan Akhir Pengabdian Kepada Masyarakat: Lembaga Penelitian dan Pengabdian UNP

Janke M. Faber, Hans Luyten, dan Andrie J. Visscher. (2016). *The Effect of a Digital Formative Assessment Tool on Mathematics Achievement and Student Motivation: Result of a Randomized Experiment.* Journal Homepage: www.elsevier.com/locate/compedu. Volume 106.

Marta Gomez Domingo dan Antoni Badia Gargante. (2016). *Exploring the Use of Educational Technology in Primary Education: Teachers' perception of Mobile Technology Learning Impacts and Apllications' Use in the Classroom.* Volume 56, March 2016, pages 21-28. Elsevier: Amsterdam.

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2009). *Learning Mathematics for Life: A View Perpective from PISA*. OECD Publications: Paris.

Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations*. London, Philadelphia: Kogan Page.

Seminar Nasional
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
"Pembelajaran Literasi
Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an"

Pembelajaran Literasi Sains SD

Bukittinggi, 4, 5, dan 6 September 2017

Kerja sama Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan
Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia
2017

PEMBELAJARAN IPA DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK DAN LITERASI SAINS

Asep Sukenda Egok

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan-PGRI Lubuklinggau
asep.egok91@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran yang bermakna atau *meaningful learning* dalam mempelajari IPA akan terjadi jika guru dapat memfasilitasi siswa untuk menghubungkan pengalaman yang dimiliki siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajarinya serta dapat menghubungkan dengan materi lain yang berhubungan dalam rangka memperluas pengetahuan yang dimiliki bahkan aplikasinya dalam kehidupan. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik *(scientific approach)* memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk melakukan pembelajaran secara kontekstual sehingga pembelajaran menjadi bermakna yang dimulai pada fase mengamati. Fase mengamati dimulai dengan melakukan pengamatan suatu fenomena secara langsung, sehingga memberikan kebermaknaan bagi siswa. Fase mengasosiasi dari pendekatan saintifik memberi peluang kepada siswa untuk menghubungkan antara konsep sebelumnya, konsep yang sedang dipelajari dan hubungannya dengan materi yang lain sehingga diharapkan dapat meningkatkan literasi sains siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran IPA, Saintifik, Literasi Sains

PENDAHULUAN

Abad ke-21 adalah abad globalisasi yang penuh tantangan. Berbagai negara di dunia semakin giat berpacu untuk memenangkan era persaingan global ini. Hal ini ditandai dengan kemajuan sains dan teknologi. Peningkatan kemampuan dan pemahaman terhadap sains dan teknologi merupakan kunci kemajuan suatu bangsa. Sampai saat ini, peran sains dan teknologi semakin dirasakan manfaatnya.

Kehidupan masyarakat saat ini telah berkembang seiring pesatnya perkembangan sains dan teknologi. Sehingga menuntut manusia untuk semakin bekerja keras menyesuaikan diri dalam segala aspek kehidupan. Salah satunya adalah aspek di bidang pendidikan yang sangat menentukan maju mundurnya suatu kehidupan yang semakin kuat persaingannya. Dengan demikian proses pendidikan diharapkan mampu membentuk manusia yang melek sains dan teknologi seutuhnya. Selain itu, pendidikan diharapkan berperan sebagai jembatan yang akan menghubungkan individu dengan lingkungannya

ditengah-tengah era globalisasi yang semakin berkembang, sehingga individu mampu berperan sebagai sumber daya manusia yang berkualitas (Sumartati, 2009).

PembelajaranIPA atau Sains memiliki peranan penting dalam menyiapkan anak memasuki dunia kehidupannya. IPA atau Sains pada hakekatnya merupakan sebuah produk dan proses. Produk sains meliputi fakta, konsep, prinsip, teori dan hukum. Sedangkan proses sainsmeliputi cara-cara memperoleh, mengembangkan dan menerapkan pengetahuan yang mencakup cara kerja, cara berfikir, cara memecahkan masalah dan cara bersikap. Oleh sebab itu, Sains dirumuskan secara sistematis, terutama didasarkan atas pengamatan eksperimen dan induksi.

Mudzakir (dalam Hernani, et al.,2009) mengatakan bahwa pendidikan IPA atau sains memiliki potensi yang besar dan peranan strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menghadapi era industrialisasi dan globalisasi. Potensi ini akan dapat terwujud jika pendidikan sains mampu melahirkan siswa yang cakap dalam bidangnya dan berhasil menumbuhkan kemampuan berpikir logis, berpikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah, bersifat kritis, menguasai teknologi serta adaptif terhadap perubahan dan perkembangan zaman.

Pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran sains hendaknya menuntun siswa untuk melek akan ilmu pengetahuan dan teknologi. Siswa diajak untuk belajar menghubungkan materi yang dipelajari di sekolah dengan konteks dalam kehidupannya serta kaitan antara ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga pelajaran di sekolah tidak merupakan sesuatu yang bersifat informatif akan tetapi lebih bersifat praktis dan bermanfaat dalam rangka pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah dalam kehidupan. Berdasarkan kedalaman cara mempelajarinya sains memiliki 4 dimensi antara lain pembelajaran sains dimaksudkan untuk memperoleh suatu interaksi antara sains dengan teknologi dan masyarakat (Chiapetta and Koballa, 2010).

Proses pendidikan harus mampu memperhitungkan dan melakukan antisipasi atau *outlook* terhadap kebutuhan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, sosial, ekonomi, politik, dan kenegaraan secara simultan dalam rangka menjaga dan memelihara nilai-nilai dan norma-norma kehidupan masyarakat. Pengembangan pendidikan untuk kepentingan masa depan bangsa dan negara yang lebih baik perlu dirancang secara terpadu sejalan dengan aspek-aspek tersebut di atas, sehingga pendidikan merupakan wahana pengembangan sumber daya manusia yang mampu menjadi ”subyek” pengembangan IPTEK dan globalisasi informasi.

PEMBAHASAN

A. Literasi Sains

Secara harfiah literasi berasal dari kata *literacy* yang bearti melek huruf/gerakan pemberantasan buta huruf (Echols&Shadily, 1990). Sedangkan istilah sains berasal dari bahasa Inggris Science yang bearti ilmu pengetahuan. Sains erat kaitannya dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga sains bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Depdiknas dalam Mahyuddin, 2007). Pudjiadi (2000) juga mengungkapkan bahwa sains adalah sekelompok pengetahuan tentang obyek dan fenomena alam yang diperoleh dari pemikiran dan penelitian para ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen menggunakan metode ilmiah.

C.E.de Boer berpendapat bahwa orang pertama yang menggunakan istilah "*Scientific Literacy*" adalah Paul de Hart Hurt dari Stamford University yang menyatakan bahwa Scientific Literacy bearti memahami sains dan aplikasinya bagi kebutuhan masyarakat. Literasi sains menurut National Science Education Standards ialah *"scientific literacy is knowledge and understanding of scientific concepts and processes required for personal decision making, participation in civic and cultural affairs, and economic produvtivity"*. Literasi sains adalah suatu ilmu pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep dan proses sains yang akan memungkinkan seseorang untuk membuat suatu keputusan dengan pengetahuan yang dimilikinya, serta turut terlibat dalam hal kenegaraan, budaya dan pertumbuhan ekonomi. Literasi sains dapat diartikan sebagai pemahaman atas sains dan aplikasinya bagi kebutuhan masyarakat (Widyaningtyas dalam Yusuf, 2008).

Disamping itu, Literasi sains menurut PISA diartikan sebagai " *the capacity to use scientific knowledge , to identify questions and to draw evidence-based conclusions in order to understand and help make decisions about the natural world and the changes made to it through human activity"*. Literasi sains didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti, dalam rangka memahami serta membuat keputusan berkenaan dengan alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia. Definisi literasi sains tersebut memandang literasi sains bersifat multidimensional, bukan hanya pemahaman terhadap pengetahuan sains, melainkan lebih dari itu. PISA juga menilai pemahaman peserta didik terhadap karakteristik sains sebagai penyelidikan

ilmiah, kesadaran akan betapa sains dan teknologi membentuk lingkungan material, intelektual dan budaya, serta keinginan untuk terlibat dalam isu-isu terkait sains, sebagai manusia yang reflektif.

Literasi sains juga dianggap suatu hasil belajar kunci dalam pendidikan pada usia 15 tahun bagi semua siswa, apakah meneruskan belajar sains atau tidak setelah itu. Berpikir ilmiah merupakan tuntutan warga negara, bukan hanya ilmuwan. Keinklusifan literasi sains sebagai suatu kompetensi umum bagi kehidupan merefleksikan kecenderungan yang berkembang pada pertanyaan-pertanyaan ilmiah dan teknologis.

Berdasarkan penjabaran di atas, penilaian literasi sains dalam PISA tidak semata-mata berupa pengukuran tingkat pemahaman terhadap pengetahuan sains, tetapi juga pemahaman terhadap berbagai aspek proses sains, serta kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dan proses sains dalam situasi nyata yang dihadapi peserta didik, baik sebagai individu, anggota masyarakat, serta warga dunia. National Teacher Association (1971) mengungkapkan bahwa seorang yang literat sains adalah orang yang menggunakan konsep sains, keterampilan proses, dan nilai dalam membuat keputusan sehari-hari kalau ia berhubungan dengan orang lain atau dengan lingkungannya, dan memahami interelasi antara sains, teknologi dan masyarakat, termasuk perkembangan sosial dan ekonomi.

Adapun pengetahuan yang biasanya dihubungkan dengan literasi sains adalah:

1. Memahami ilmu pengetahuan alam, norma dan metode sains serta pengetahuan ilmiah
2. Memahami kunci konsep ilmiah
3. Memahami bagaimana sains dan teknologi bekerja bersama-sama
4. Menghargai dan memahami pengaruh sains dan teknologi dalam masyarakat
5. Hubungan kompetensi-kompetensi dalam konteks sains- kemampuan membaca, menulis dan memahami sistem pengetahuan manusia
6. Mengaplikasikan beberapa pengetahuan ilmiah dan kemampuan mempertimbangkan dalam kehidupan sehari-hari (Thomas and Durant dalam Shwartz, 2005).

B. Tingkatan Literasi Sains

Kemampuan literasi sains seseorang setelah proses pembelajaran berbeda-beda tergantung dari pemahaman sebelumnya, pemahaman saat proses pembelajaran berlangsung dan kemampuan siswa dalam mengasosiasikan pemahaman yang dimiliki dengan konsep atau situasi lain. Bybee (1997) yang dikutip Shwartz et al (2006),

menyarankan skala teoritis yang komprehensif untuk penilaian literasi sains selama studi sains di sekolah menjadi empat tingkatan yaitu:

1. Buta huruf ilmiah (*Scientific illiteracy*): Siswa yang tidak memiliki kosa kata, konsep, konteks, atau kapasitas kognitif untuk mengidentifikasi pertanyaan ilmiah dan tidak mampu untuk menghubungkan konsep atau tidak mengenali konsep sains.
2. Literasi sains nominal (*Nominal scientific literacy*). Siswa mengenali konsep yang terkait dengan ilmu pengetahuan, tetapi tingkat pemahaman jelas menunjukkan kesalahpahaman.
3. Literasi sains fungsional (*Functional scientific literacy*). Siswa dapat menjelaskan konsep dengan benar, tetapi memiliki pemahaman yang terbatas tentang konsep itu.
4. Literasi sains konseptual (*Conceptual scientific literacy*). Siswa mengembangkan beberapa pemahaman utama skema konseptual dari suatu disiplin ilmu dan mampu menghubungkannya untuk memperoleh suatu pemahaman umum tentang sains termasuk di dalamnya kemampuan prosedural dan pemahaman tentang proses penyelidikan ilmiah dan desain teknologi.
5. Literasi sains multidimensi (*Multidimensional scientific literacy*). Ini perspektif literasi sains yang mampu menggabungkan pemahaman ilmu yang melampaui konsep disiplin ilmu dan prosedur penyelidikan ilmiah.

Pandangan terhadap literasi sains yang dilakukan oleh PISA 2003 yang membagi literasi sains dalam tiga dimensi besar literasi sains dalam pengukurannya, yakni kompetensi/proses sains, konten/pengetahuan sains dan konteks aplikasi sains, yaitu:

1. Aspek konteks, PISA menilai pengetahuan sains relevan dengan kurikulum pendidikan sains di negara partisipan tanpa membatasi diri pada aspek-aspek umum kurikulum nasional tiap negara yang mencakup bidang-bidang aplikasi sains dalam seting personal, sosial dan global seperti kesehatan, sumber daya alam, mutu lingkungan, dan perkembangan mutakhir sains dan teknologi.
2. Aspek konten, konten sains berisi konsep-konsep kunci dari sains yang diperlukan untuk memahami fenomena alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia.
3. Aspek Kompetensi/Proses, PISA memandang perlunya pendidikan sains untuk mengembangkan kemampuan siswa memahami hakekat sains, prosedur sains,

serta kekuatan dan kelemahan sains. Siswa perlu memahami bagaimana ilmuwan menemukan ilmu yang kemudian dapat diadopsi dalam pembelajaran sains.

C. Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik *(scientific approach)* adalah suatu titik tolak atau cara pandang yang dilakukan oleh guru dalam rangka meniru ilmuwan, karena pendekatan ini meniru langkah-langkah metode ilmiah yang digunakan oleh ilmuwan dalam menemukan ilmu pengetahuan (Wieman C, 2007). Pendekatan ini dapat melatih siswa untuk menjadi ilmuwan dalam menemukan konsep yang dipelajari (Wieman, 2007).

Pembelajaran IPA atau Sains dengan menggunakan pendekatan saintifik bersifat kontekstual sehingga langsung bersentuhan dengan kehidupan dan pengalaman nyata siswa, karena pada fase pengamatan siswa seyogyanya diberikan fenomena yang sesuai dengan konteks siswa untuk memberi kesempatan kepada siswa menghubungkan konsep materi di sekolah dengan kehidupannya (Smith, 2010). Pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPA sangat cocok dengan teori konstruktivis sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Mengajarkan IPA dengan pendekatan saintifik juga berarti melatihkan keterampilan proses sains yang memfasilitasi siswa untuk memahami sains sebagaimana sains ditemukan dan mendorong siswa untuk menciptakan informasi ilmiah melalui penelitian ilmiahnya (Karar & Yenice, 2012).

Pembelajaran IPA selayaknya dilakukan melalui proses pengamatan, selanjutnya dilakukan percobaan untuk menjelaskan atau membuktikan kebenaran suatu konsep sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar tentang konsep secara kontekstual (Orion, 2007). Kurikulum 2013 menekankan penerapan pendekatan saintifik yang mempunyai langkah-langkah, yaitu 1) mengamati, 2) menanya, 3) mencoba, 4) mengasosiasikan/menalar, 5) mengkomunikasikan (Sudarwan, 2013).

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses antara lain seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur. Keterampilan proses sains merupakan keterampilan yang digunakan para ilmuwan dalam melakukan penyelidikan ilmiah. Indikator keterampilan yang dilatihkan dalam pendekatan saintifik mempunyai kemiripan dengan keterampilan proses sains (Rustaman, 2007).

Metode pembelajaran tradisional menjadikan siswa menjadi pendengar yang pasif sedangkan pembelajaran dengan pendekatan saintifik akan mendorong siswa aktif dalam pembelajaran (Hussain A, et al, 2011). Pendekatan saintifik memberi kesempatan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untu mengadakan proses pengamatan terhadap fenomena yang ditampilkan oleh guru. Xu et al (2012) mengatakan bahwa obyek yang

ditampilakan merupakan stimulus bagi siswa untuk belajar. Stimulus yang cocok sangat diperlukan dalam pembelajaran.

Menurut Moreno (2010) proses mengamati dapat terjadi pada obyek nyata maupun simulasi yang dapat dipakai sebagai stimulus untuk merangsang siswa belajar dan mengajukan pertanyaan. Guru yang memberikan kesempatan bertanya kepada siswa akan mengembangkan rasa ingin tahu sehingga akan mendorong siswa untuk mempelajari materi yang sedang dipelajarinya. Chin (2001) yang mengutip laporan White & Gunstone (1992) mengatakan bahwa rendahnya tingkat pertanyaan siswa ditemukan berkorelasi dengan prestasi belajar.

Fase mengumpulkan informasi merupakan suatu kegiatan yang berupaya untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan. Salah satu kegiatan siswa dalam rangka mengumpulkan informasi adalah mencoba dengan merancang percobaan. Setting laboratorium akan membuat situasi pembelajaran menjadi seperti dunia nyata siswa dan memberi kesempatan untuk melatihkan keterampilan menyelesaikan masalah, memberikan kesempatan untuk melakukan hands on experiences, aktif berpikir dan merefleksi pengetahuan yang dimiliki siswa (Veselinovska et al, 2011).

Pembelajaran IPA mempunyai potensi yang besar sebagai wahana untuk mengembangkan berbagai kemampuan berpikir (Hinduan, 2003). Mengasosiasi dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainya untuk menemukan pola dari keterkaitan tersebut. Aktivitas ini juga diistilahkan sebagai kegiatan menalar, yaitu proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang telah dilakukan siswa pada fase mencoba untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

Proses berpikir akan terbangun jika siswa dilibatkan sepenuhnya mulai dari poses pengamatan terhadap suatu fenomena. Penampilan fenomena yang kontekstual sangat penting dalam mengkonstruk pemahaman siswa (Riegler, 2001). Pembelajaran tidak hanya mengajarkan keterampilan untuk memahami konsep akan tetapi juga mengajarkan siswa yang mampu mengakses informasi dan mengkomunikasikanya dengan lebih baik (Bati et al., 2009). Pemahaman juga berarti bahwa seseorang melakukan suatu kegiatan seperti membaca, mendengarkan orang berbicara atau bahkan menonton televise kemudian dari hasil kegiatan tersebut seseorang dapat menceritakan kembali sesuai dengan bacaan atau apa yang ditonton merupakan suatu bentuk dari pemahaman.

Setiap individu menyusun pemahaman melalui pengalamannya dengan jalan menciptakan struktur mental dan menerapkannya dalam pembelajaran, berinteraksi dengan lingkungan dan mentranformasikannya ke dalam pikirian dengan bantuan struktur

kognitif yang ada di dalam pikirannya (Cobb, 1994). Howe (2006) mengemukakan bahwa suatu konsep tidak bisa dibangun dengan baik tanpa melakukan suatu interaksi sosial.

Interaksi sosial dapat terjadi antara guru dengan siswa atau siswa dengan teman sebaya. Pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan konsep yang telah ditemukan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menyimpulkan hasil percobaan. Hasil tersebut dipresentasikan di kelas untuk selanjutnya dinilai oleh guru sebagai hasil belajar kelompok.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses sains seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur (Depdikbud, 2013). Sebagai keterampilan belajar pendekatan saintifik perlu dilatihkan melalui pemodelan, bimbingan dan pemberian balikan (Arends, 2001). Model pembelajaran langsung tidak serta merta digunakan dalam setiap langkah-langkah dalam pendekatan saintifik, akan tetapi dapat diadopsi menjadi suatu dasar berpikir bagi pemberian bantuan guru kepada siswa. *Scaffolding* dalam pendidikan dimaksudkan bahwa bantuan yang diberikan kepada seseorang atau siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjadikan siswa menjadi pembelajar yang mandiri, di mana bantuan secara bertahap akan dikurangi seiring dengan kemandirian siswa dalam menyelesaikan tugasnya (Winnips, 2001).

Fretz (2002) berpendapat bahwa*scaffolding* meliputi bantuan oleh guru, dan rekan atau teman. Setiap fase perlu adanya bantuan dari guru sebagai contoh siswa perlu mendapatkan bantuan pada fase pengamatan jika pada fase ini tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya. Bantuan dalam pembelajaran selama ini memang telah dilakukan guru dalam proses pembelajaran akan tetapi bantuan tidak dieksplisitkan dalam bentuk *scaffolding* yang tercantum dalam rencana pembelajaran sehingga tidak ada kewajiban untuk dilakukan. Guru yang memberikan penjelasan mengenai suatu fakta yang terjadi dalam kehidupan siswa juga merupakan suatu bentuk *scaffolding*.

D. Pendekatan Saintifik dan Literasi Sains

Pendidikan nasional Indonesia berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Sriyono, 2010) dan membangun karakter (Astuti, 2010). Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab (UU Sisdiknas, 2003). Berdasarkan tujuan pendidikan nasional ini, kegiatan pendidikan yang

dirancang dalam sebuah kurikulum merupakan sarana untuk pengembangan potensi siswa yang berimplikasi pada tercapainya keseimbangan empat aspek dimensi, yaitu: sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan (Depdiknas, 2013) sehingga mampu memperhitungkan dan melakukan antisipasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, sosial ekonomi, dan politik, secara simultan dalam rangka memelihara nilai-nilai dan norma-norma kehidupan dalam masyarakat.

Pembelajaran IPA yang berkaitan dengan kerja ilmiah sangat tepat jika guru menerapkan metode inkuiri (Fauziah, 2011). Pendekatan saintifik dalam pelaksanaan pembelajaran IPA sebenarnya adalah implementasi inkuiri karena pada dasarnyapendekatan ini adalah seperti cara kerja ilmuwan dalam menemukan ilmu pengetahuan, yang diawali dengan adanya rasa ingin tahu sampai pada penarikan kesimpulan dari hasil percobaan (Wieman C, 2007). Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik dikembangkan dari metode ilmiah yang di dalamnya merupakan keterampilan proses sains *(science process skills).* Keterampilan untuk mengamati, mengukur, merumuskan hipotesis dan melaporkan hasil percobaan merupakan bagian dari keterampilan proses sains (Rahmani, 2013).

Salah satu pendekatan yang bisa meningkatkan kemampuan literasi sains siswa adalah melalui pembelajaran dengan pendekatan inkuiri (Erniati, 2010). Dengan melakukan inkuiri siswa memperoleh pengalaman dasar untuk merefleksikan hakekat sains dan keterbatasan yang dimiliki oleh sains atau suatu klaim ilmiah (Flick & Lederman, 2006). Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang dipakai dalam kurikullum 2013 yang telah mengalami moratorium. Hal ini disebabkan oleh kurang familiarnya guru dan siswa dalam mengimplementasikanya dalam pembelajaran. Langkah-langkah atau fase dalam pendekatan saintifik sebenarnya merupakan keterampilan proses sains seperti mengamati, menanya dan mengkomunikasikan. Siswa dalam pembelajaran perlu mengembangkan kemampuan melakukan inkuiri ilmiah. Inkuiri ilmiah adalah komponen penting untuk mengembangkan literasi sains (NGSS Lead States, 2013).

SIMPULAN

Literasi sains merupakan kemampuan siswa dalam menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti, dalam rangka memahami serta membuat keputusan berkenaan dengan alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia. Salah satu

pendekatan yang bisa meningkatkan kemampuan literasi sains siswa adalah melalui pembelajaran dengan pendekatan inkuiri. Dengan melakukan inkuiri siswa akan memperoleh pengalaman dasar untuk merefleksikan hakekat sains dan keterbatasan yang dimiliki oleh sains atau suatu klaim ilmiah. Adapun langkah-langkah atau fase dalam pendekatan saintifik,yakni keterampilan proses sains seperti mengamati, menanya dan mengkomunikasikan.

Adapun pengetahuan yang biasanya dihubungkan dengan literasi sains adalah (a) memahami ilmu pengetahuan alam, norma dan metode sains serta pengetahuan ilmiah; (b) memahami kunci konsep ilmiah; (c) memahami bagaimana sains dan teknologi bekerja bersama-sama; (d) menghargai dan memahami pengaruh sains dan teknologi dalam masyarakat; (e) hubungan kompetensi-kompetensi dalam konteks sains-kemampuan membaca, menulis dan memahami sistem pengetahuan manusia; dan (f) mengaplikasikan beberapa pengetahuan ilmiah dan kemampuan mempertimbangkan dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap guru hendaknya dapat memfasilitasi siswa untuk menghubungkan pengalaman yang dimiliki siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajarinya serta dapat menghubungkan dengan materi lain yang berhubungan dalam rangka memperluas pengetahuan yang dimiliki bahkan aplikasinya dalam kehidupan. Selain itu, guru hendaknya mampu memahami dan mereapkan model-model dan strategi pembelajaran seperti strategi pembelajaran dengan pendekatan saintifik *(scientific approach)*. Karena pendekatan saintifik ini memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk melakukan pembelajaran secara kontekstual sehingga pembelajaran menjadi bermakna sehingga diharapkan dapat meningkatkan literasi sains siswa.

REFERENSI

Bati, K., Erturk, G., & Kaptan, F. (2009). The awareness level of pre-school education teachers regarding science process skill. Procedia Social and Behavioral Sciences 2 (2010), 1993-1999.

Flick, L.B. & Lederman, N.G. (2006). Scientific Inquiry and Nature of Science: Implication for Teaching, Learning and Teacher Education. Nederland: Springer

NGSS Lead States. (2013). Next Generation Science Standards: For States, By States . Washington. DC: The National Academies Press.

Chiapetta, E.L. & Koballa TR. (2010). Science instruction in the middle and secondary school. Boston: Allyn & Bacon.

Chin, C. (2001). Learning in Science: What Do Students' Questions Tell Us About Their Thinking? Education Journal. Vol. 29, No. 2, Winter 2001.

Cobb, P. 1994. Where is The Mind Constructivist an Sociocultural Perpective on Mathematical Development. Educational Research 23 (7) p. 1320.

Fretz EB , Hsin-Kai W, BaoHui Z, Elizabeth A, Davis JS and Elliot S. (2002). An Investigation of Software Scaffolds Supporting Modeling Practices. Research in Science Education 32: 567–589.

Howe, A. (2006). Development of Science Concept within Vygotskian Framework. Science Education. Singapore: John Willey and Son.

Husain H, Bais B, Hussain A, Samad SA, (2012). How to Construct Open Ended Questions. Procedia – Social and Behavioral Sciences 60 (2012) 456 – 462.

Karar EE & Yenice N. (2012). The investigation of scientific process skill level of elementary education 8 th grade students in view of demographic features Procedia – Social and Behavioral Sciences 46 (2012) 3885 – 3889 Organization for Economic Co-operation and Development (OECD-PISA) (last revised 2005). Assessment of scientific literacy in the OECD / Pisa project, http://www.pisa.oecd.org/

Orion, N. (2007). A Holistic Approach for Science Education For All. Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education, 2007, 3(2), 111-118 Riegler, A. (2001) Towards a Radical Constructivist Understanding of Science. Foundations of Science, special issue on "The Impact of Radical Constructivism on Science" 6(1):1-30.

Rustaman, N. (2007). Keterampilan Proses Sains. Bandung: Sekolah Pasca Sarjana UPI (online) (http://www.keterampilan_proses_sains.upi.com)Diakses 25 Juni 201) Shwartz Y., Ben-Zvi R. and Hofstein A., (2006), Chemical literacy: what it means to scientists and school teachers?, Journal of Chemical Education, 83, 1557-1561.

Smith, BP. (2010). Instructional Strategies in Family and Consumer Sciences: Implementing the Contextual Teaching and Learning Pedagogical Model. Journal of Family & Consumer Sciences Education, 28(1).

Veselinovska SS, Gudeva LK, Djokic M. (2011). The effect of teaching methods on cognitive achievement in biology studying. Procedia Social and Behavioral Sciences 15 (2011) 2521–2527

Wieman C, (2007). a Scientific Approach to Science Education? Colorado: University of British Columbia.

Winnips J.C (2001) Scaffolding -by – design: A model for world web based learner support. Doctorate dissertation, faculty of Educational Science and Technology, University of Twente, Enschede Netherlands.

Xu JP, He ZJ, Ooi TL. (2012). Perceptual learning to reduce sensory eye dominance beyond the focus of top-down visual attention. Vision Research 61 (2012) 39–47

UPAYA PENINGKATAN KUALITAS LITERASI SAIN DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Syamsu Arlis

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
syamsuarlis@yahoo.co.id

ABSTRAK

Literasi sains adalah kemampuan seseorang terhadap sains dalam menggunakan dan mengaplikasikan pengetahuanya tentang sains dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya literasi sains di Indonesia maka diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas literasi sains tersebut. Adapun upaya yang dapat dilakukan saat proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang berlandasan kontruktivisme, menggunakan bahan ajar berbasis literasi sains, dan menggunakan multimedia dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Literasi Sain, Upaya, Peningkatan, Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia agar dapat berubah, baik dari segi pengetahuan, tingkah laku maupun dari segi keterampilan, (Sudirman, 2007:22). Pembaharuan dalam dunia pendidikan harus terus dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan harus bersifat adaptif terhadap perubahan zaman. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah yang mampu mengembangkan potensi siswa sehingga siswa mampu menghadapi dan memecahkan problema dalam kehidupan yang dialami, (Trianto, 2012:1).

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik, hal ini dapat dilihat dari filosofi pendidikan yang intinya untyk mengaktualisasikan ketiga dimensi kemanusian yakni, (1) afketif yang mencerminkan kualitas keimanan dan ketakwaan, etika dan estetika, serta akhlak mulia dan budi pekerti luhur; (2) kognitif yang tercermin pada kapasitas pikir dan daya intelektualitas untuk menggali ilmu pengetahuan dan mengembangkan serta menguasai tekhnologi; dan (3) psikomotorik yang tercermin pada kemampuan mengembangkan keterampilan teknis dan kecakapan praktis (Depdiknas, 2005: 97).

Undang-undang No.20 Tahun 2003 Bab I pasal I menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensis dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Guna mencapai tujuan pendidikan nasional perlu adanya peningkatan disetiap jenjang pendidikan, dalam hal ini pendidikan sebagai unsur pelaksana terpenting atau pokok, untuk adanya keterampilan, kemampuan, kecakapan dan kesungguhan dalam mengajar, agar hasil belajar pun akan lebih meningkat. Untuk mecapai hal tersebut harus ditanamkan kepada peserta didik bagaimana cara belajar yang baik dalam sebuah pembelajaran, termasuk pembelajaran IPA di sekolah.

Pembelajaran IPA adalah sebuah mata pelajaran pokok yang ada di sekolah. IPA merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain menyediakan penyuluhan dan pengujian gagasan. Tujuan pembelajaran IPA adalah unutuk meningkatkan kompetensi siswa untuk dapat memenuhui kebutuhan hidupnya dalam berbagai situasi. Dengan kompetensi itu siswa akan mampu belajar lebih lanjut dan hidup di masyarakat yang saat ini banyak dipengaruhi oleh perkembangan sain dan tekhnologi (Toharudin, 2011:6). Tujuan utama dalam pembelajaran IPA adalah untuk membangun literasi sains siswa, yang termasuk dalam literasi sains adalah tentang pemahaman atas prinsip-prinsip sains dan pemahaman bagaimana prinsip-prinsip sains dan pemahaman bagimana prinsip-prisip tersebut dikembangkan.

Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkanya didalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pembelajaran secara langsung atau pengembangan kompetensi, agar siswa mampu memahami alam sekitar secara ilmiah, oleh karena itu diperlukan suatu wahana agar siswa mendapatkan kesempatan untuk mengaitkan pengetahuan sains yang dipelajarinya dengan fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar mereka, menggunakan konsep-konspe sains yang dipelajarinya untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari karena siswa tidak memperoleh pengelaman belajar untuk mengaitkan konsep-konsep sains dengan fenomena-fenomena yang ada dilingkungan mereka (Mudzakir, 2014:5).

Siswa yang memlikik kemampuan literasi sains dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis, berpikir kreatif, memecahkan maslaah, bersifar kritis, menguasai tekhnologi, adaptif terhadap perubahan dan perkembangan zaman, serta melek sain (*scientific literacy*). Oleh karena itu, untuk menajadi orang yang melek sain maka peseta didik perlu dibekali kemampuan literasi sains.

Fives mendefinisikan literasi sains sebagai kemampuan untuk memahami proses sains dan terlibat penuh arti dengan informasi ilmiah yang tersedia di kehidupan sehari-hari. Ide literasi sains dan tingkat kepentingannya untuk siswa memberikan sebuah gambaran bahwa pemahaman mengenai literasi sains merupakan suatu sifat yang mendasar, terutama bagi siswa yang terkait dalam pendidikan sains (dalam Dewi, 2016:1).

Ciri-ciri seseorag yang mempunyai kemampuan literasi sains antara lain : 1) bersikap positif terhadap sains; 2) mampu menggunakan konsep sains; 3) berpengetahuan luas tentang hasil-hasil riset; 4) memiliki pengetahuan tentang konsep dan prinsip sains, serta mampu menerapkanya dalam tekhnologi dan masyarakat; 5) memiliki pengetahuan hubungan antara sains, tekhnologi, masyarakat dan nilai-nilai manusia; 6)berkemampuan membuat keputusan dan terampil menganalisis nilai untuk pemecahan masalah-masalah masyarakat yang berhubungan dnegan sain tersebut.

Literasi sains penting dikembangkan karena : (1) pemahaman terhadap sains menawarkan kepuasan dan kesenangan pribadi yang muncul setelah memahami dan mempelajari alam, (2) dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang membutuhkan informasi dan berpikir ilmiah untuk mengambil keputusan, (3) setiap orang perlu melibatkan kemampuan mereka dalam wacana publik dan debat mengenai isu-isu penting yang melibatkan sains dan teknologi, (4) dan literasi sains penting dalam dunia kerja, karena makin banyak pekerjaan yang membutuhkan keterampilan-keterampilan yang tinggi, sehingga mengharuskan orang-orang belajar sains, bernalar, berpikir secara kreatif, membuat keputrusan, dan memecahkan masalah.

Namun hak tesebut bertolak belakang dengan keadaan kualitas literasi sains di Indonesia.Survey terbaru yang dilakukan oleh PISA pada tahun 2015 rata-rata literasi sains siswa di Indonesia adalah 403 dari rata-rata dunia yaitu 493. Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara yang di survey. Dibawah thailand yang memililiki rata-rata 421 yang berada pada peringkat 54. Hal ini membuktikan bahwa tingkat literasi sains siswa di Indonesia masih rendah (PISA, 2015:1). Hal ini membuktikan bahwa tingkat

kualitas literasi sain siswa di Indonesia masih sangat rendah. Perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas literasi sains di Indonesia.

Pada proses pembelajaran siswa seharusnya aktif mencari informasi, mengidentifikasi permasalahan secara ilmiah, merumuskan proses pemecahan masalah secara ilmiah,menarik kesimpulansesuai fakta dan mengaplikasikan pengetahuannya pada lingkungan masyarakat. Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa siswa hanya mampu menghafal konsep IPA tanpa mampu mengaplikasikannya, jika menemukan masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep tersebut.Kenyataan itu menunjukan, kemampuan berpikir siswa masih rendah. Akibatnya, siswa tidak mampu mengaplikasikan pengetahuannya.

Sekolah sebagai salah satu sarana memperoleh pendidikan mempunyai kewajiban untuk menumbuhkembangkan kemampuan literasi sains pada siswa di sekolah nya. Sekolah harus mampu menciptakan atmosfer akademis agar siswa dapat meningkatkan dan mengaplikasikan kemampuan literasi sains yang di milikinya. Mengingat pentingnya literasi sains tersebut, guru sebagai tenaga pendidik yang langsung berhadapan dengan siswa harus mampu dan berupaya untuk meningkatkan kemampuan literasi sains tersebut.

PEMBAHASAN

Literasi sains yaitu suatu ilmu pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep dan proses sains yang akan memungkinkan seseorang untuk membuat suatu keputusan dengan pengetahuan yang dimilikinya, serta turut terlibat dalam hal kenegaraan, budaya dan pertumbuhan ekonomi. Literasi sains dapat diartikansebagai pemahaman atas sains dan aplikasinya bagi kebutuhan masyarakat (Widyaningtyas dalam Made, 2008 : 3).Selain itu PISA mendefinisikan literasi sains sebagai pengetahuan tentang sains individu yang digunakan untuk mengidentifikasi pertanyaan, mempe-roleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena, dan untuk membuat kesimpulan tentang isu ilmiah berdasarkan bukti-bukti ilmiah; mengetahui karakteristik sains sebagai penyelidikan ilmiah; menyadari bahwa sains dan teknologi membentuk lingkungan mate-rial, intelektual dan budaya; serta kesediaan untuk terlibat dalam isu-isu terkait sains sebagai manusia yang reflektif (OECD, 2009). Dari pernyataan diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa literasi sains adalah kemampuan seseorang terhadap sains dalam menggunakan dan mengaplikasikan pengetahuanya tentang sains dalam kehidupan sehari-hari.

M . nur meyatakan bahwa siswa yang memiliki kompetensi literasi sains adalah siswa yang dapat: 1) mengetahui dan memahami konsep dan proses ilmiah yang diperlukan untuk berperan serta dalam aktivitas kemasyarakatan; 2) mengajukan pertanyaan, menemukan atau menentukan jawaban atas pertanyaan yang berasal dari rasa ingin tahu tentang dunia mereka; 3) mendeskripsikan, menjelaskan, dan meramal gejala alam; 4) membaca dengan pemahaman artikel-artikel sains terbitan populer dan terlibat dalam pembicaraan tentang validitas suatu kesimpulan; 5) mengidentifikasi isu-isu ilmiah yang terkait dengan keputusan-keputusan nasional dan lokal; 6) menyatakan posisi yang dibenarkan secara ilmiah dan teknologi; 7) mengevaluasi kualitas informasi ilmiah berdasarkan pada sumbernya dan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi itu; 8) mengemukakan dan mengevaluasi argumen berdasarkan bukti dan menerapkan kesimpulan-kesimpulan dari argumen seperti itu secara memadai (Puspitasari, 2015:2).

Mengingat pentingnya literasi sains dalam kehidupan sehari-hari maka, perlu nya upaya peningkatan proses pembelajaran di sekolah. Berikut upaya-upaya peningkatan kualitas literasi dalam proses pembelajaran disekolah.

1. Menggunakan model pembelajaran yang berlandasan kontruktivisme

Untuk meningkatkan kemampuan literasi sains di samping memerlukan motivasi berprestasi peserta didik, guru juga perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan potensi peserta didik. Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru harus terkait dengan model pembelajaran yang digunakan agar peserta didik dapat lebih mudah mencapai tujuan belajarnya. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif yang mampu mengatasi rendahnya pencapaian literasi sains siswa (Bagiarta, 2015:3).

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuantujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Menurut Joice& Weil (dalam Isjoni, 2013: 50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Dari pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Banyak penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan kualitas literasi sains. model pembelajaran inquiri terbimbing memberikan pencapaian pemamahan konsep lebih optimal dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (Ngertini, 2013:7). Didalam penelitian Ngertini mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran inquiri terbimbing yang mendasarkan diri pada paham konstruktivistik sangat sesuai sebagai alternatif pembelajaran sains khususnya dalam pencapaian pemahaman konsep dan literasi sains. Hal ini dikarenakan pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pandangan Konstruktivisme yang memandang bahwa pembelajaran mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Pada pembelajaran Inkuiri terbimbing siswa mendapat petunjuk-petunjuk seperlunya, dapat berupa pertanyaan pertanyaan yang bersifat membingbing, Kemudian sedikit demi sedikit bimbingan dikurangi hingga siswa dapat bekerja mandiri dalam penyelesaian masalah. Dalam pembelajaran inkuiri terbimbing sebagai pusat pembelajaran adalah siswa, dimana siswa dituntut untuk bertanggung jawab atas pendidikan yang mereka jalani serta diarahkan untuk tidak selalu bergantung pada guru. Pada pembelajaran inkuiri terbimbing siswa menjadi lebih termotivasi ketika mereka belajar menemukan sesuatu oleh dirinya sendiri, dari pada mendengarkan apa yang didkatakan guru. Mereka belajar melakukan aktivitas dengan otonomi dan menjadi yang *inner-directed*. Bagi siswa yang *inner-directed*, penghargaan merupakan penemuan itu sendiri. Siswa belajar memanipulasi lingkungan lebih aktif. Mereka mencapai kepuasan dari pemecahan masalah, Bruner percaya bahwa siswa menerima sensasi intelektual yang memuaskan suatu penghargaan intrinsik atau kepuasan sendiri.

Penelitian lainya yang membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan kualitas literasi sains siswa dalam proses pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh Qulud dkk. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan literasi sains yang signifikan antara kelas yang menerapkan model *learning cycle 7e* dengan yang tidak menerapkan model *learning cycle 7e* (Qulud, 2015:1). Peningkatan kemampuan literasi sains kelas yang menggunakan model pembelajaran*learning cycle* 7e merupakan bukti bahwa penggunaan model *learning cycle* 7e dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. Model ini menyajikan konsep pembelajaran yang lebih bermakna dan memberikan peluang siswa untuk belajar lebih mendalam. Setiap tahapan dari model ini memberikan peluang belajar yang lebih bermakna dan terstruktur bahkan dalam pembelajaran sains (Komalasari 2013 : 142).

Respon yang positif terhadap pembelajaran dengan model *learning cycle* 7e juga dikarenakan pembelajaran dirancang sesuai pengetahuan awal siswa dan berbeda dari pembelajaran yang sering siswa dapatkan dari guru mata pelajaran. *Learning cycle 7e* termasuk berlandaskan kontruktivisme karena pada tahap ekplorasi siswa diminta membangun pemahaman mereka terhadap suatu konsep, sehingga aspek penting dari suatu pembelajaran akan dikuasai oleh siswa.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Yuyun. Hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan PBL dapat menumbuhkan kemandirian belajar, keterampilan kerja ilmiah dan literasi sains pada siswa secara signifikan, (Yuyun, 2013:1). Pembelajaran dengan PBL, yaitu fokus pembelajaran dari permasalahan yang diangkat berasal dari masalah yang ada di sekitar siswa. Permasalahan yang diangkat siswa, menjadikan siswa untuk mencari jawaban atas permasalahan tersebut. Pencarian jawaban dilakukan dengan observasi kerja ilmiah secara berkelompok dengan menggunakan metode ilmiah. Dalam PBL, fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Metode ilmiah sangat efektif untuk memperoleh, mengorganisasi, dan menerapkan pengetahuan baru bagi siswa. Oleh sebab itu, siswa tidak saja harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis.

2. *Pengunaan Bahan Ajar berbasis Literasi Sains*

Rendahnya kemampuan literasi sains siswa di Indonesia juga dipengaruhi oleh pemilihan bahan ajar yang dipakai di sekolah. Bahan ajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai media penyampaian informasi. Dengan demikian dibutuhkan bahan ajar yang baik agar tujuan pembelajaran dicapai secara maksimal. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang memuat komponen literasi sains secara seimbang. Persentase komponen sains sebagai batang tubuh pengetahuan sebesar 70,94%, sains sebagai cara untuk menyelidiki 7,08%, sains sebagai cara berfikir sebesar 19,08%, dan interaksi antara sains, teknologi dan masyarakat sebesar 2,90%.

Banyak penelitian yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis literasi sains dapat meningkatkan kualitas literasi sains di sekolah. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Paramita. Hasil penelitian menunjukan bahwa menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan peningkatan kemampuan literasi sains antara siswa yang menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dengan bahan ajar yang digunakan di sekolah (Paramitha, 2017:58). Peningkatan kemampuan literasi sains siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis literasi sains lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan bahan ajar yang dipakai di sekolah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Windyariani mengenai pengembangan bahan ajar berbasis literasi menyatakan bahwa adanya peningkatan literasi sains ketika menggunakan bahan ajar berbasis literasi sains. Telah dihasilkan bahan ajar berbasis konteks dan kreativitas untuk melatihkan literasi sains yang merupakan hasil akhir dari proses inovasi yang dikembangkan melalui riset pengembangan. Bahan ajar telah memenuhi aspek ajar dari penilaian ahli, peer reviewer, dan uji coba terhadap siswa. Diperoleh juga tanggapan dari guru yang pada umumnya memberikan respon positif terhadap bahan ajar yang dihasilkan dan meningkatnya kualitas literasi sains siswa sekolah, (Windyariani, 2016:24).

Belajar dalam konteks yang banyak memberikan siswa pengalaman menggunakan apa yang dipelajari mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan pada konteks-konteks yang baru. Konteks dan kreativitas dapat dimunculkan dan dilatihkan pada siswa melalui bahan ajar. Bahan ajar dapat memuat permasalahan dalam konteks kehidupan sehari-hari serta menuntut siswa untuk melakukan eksperimen dan atau penyajian data secara kreatif. Bahan ajar juga dapat dibuat dengan mengintegrasikan dimensi literasi sains, memuat tugas atau kegiatan, menyajikan ilustrasi atau gambar yang menarik. Oleh sebab itu penggunaan bahan ajar berbasis literasi dapat meningkatkan kualitas literasi sains.

3. Penggunaan Multimedia pada Proses Pembelajaran

Media berbasis komputer menjadi penting dikembangkan karena perkembangan zaman yang menuntut penggunaan teknologi dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Multimedia pembelajaran merupakan salah satu media berbasis komputer yang dapat dikembangkan untuk membantu siswa dan guru selama proses pembelajaran. Mayer dan Moreno (dalam abdul, 2015:161) menyatakan bahwa multimedia berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang dapat disimpan dalam memori jangka panjang dan dapat diterapkan pada kondisi yang nyata, baru dan berbeda.

Banyak penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan kualitas literasi sains siswa. Latip menyatakan bahwa Rata-rata nilai N-gain yang diperoleh pada penelitianya menunjukkan bahwa efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains terhadap peningkatan literasi sains domain pengetahuan sains sebesar 63,7%. Dengan kata lain multimedia pembelajaran berbasis literasi sains tersebut memiliki peranan dalam meningkatkan literasi sains domain pengetahuan sains sebesar 63,7%, (Latip, 2015:169). Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Sugianto. Sugianto menyatakan bahwa model pembelajaran kontekstual berbantuan multimedia secara signifikan dapat lebih meningkatkan literasi sains siswa dibandaingkan dengan model pembelajaran konvensional berbantuan multimedia dengan N-gain 0,45 termasuk kategori sedang (Sugianto, 2014:5).

Penggunaan multimedia dapat meningkatkan literasi sains pada kategori sedang. Hasil penelitian ini sejalan juga dengan pendapat (Mayer dan Moreno, dalam latip,2015:170) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Pembelajaran bermakna itu merupakan pembelajaran yang mengarahkan pada pemahaman secara mendalam dan mampu menerapkan konsep pada kondisi nyata, baru dan berbeda. Pembelajaran bermakna menurut Mayer dan Moreno ini sejalan dengan luaran yang diharapkan dari literasi sains yakni membekali siswa dengan konsep sains yang benar dan membekali siswa agar dapat menerapkan konsep sains pada kehidupan nyata. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat keterkaitan antara pembelajaran bermakna menurut Mayer dan Moreno dengan literasi sains. Keduanya mengarahkan pada pemahaman konsep sains yang benar dan penerapan konsep sains pada kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa upaya yang dapat dilakukan saat proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas literasi sain siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang berlandasan kontruktivisme, menggunakan bahan ajar berbasis literasi sains, dan menggunakan multimedia dalam pembelajaran.

REFERENSI

Sudirman AM. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press: Jakarta.

Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi , dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.

Depdiknas. (2005). *Rencana strategis departemen pendidikan nasional 2005-2009*. Jakarta :pusat infoemasi dan humas depdiknas.

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003.

Toharudin, Uus. (2011). *Membangun Literasi Sains Pesrta Didik*. Bandung; Humaniora.

Mudzakir, Ahmad, dkk. (2013). Desain Pembelajaran Elektrokimia Menggunakan Konteks Keris Sebagai Kearifan Lokal untuk meningkatkan Literasi sain Siswa SMA. *Jurnal Universitas Pendidikan Indoensia, tahun 2013, h. 45.*

Dewi, Pramita Sylvia dan Diana Rochintaniawati. (2016). Kemampuan Proses Sains Siswa Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Tema Global Warming. *Jurnal EDUSAINS, 8 (1), 2016, hh. 18-26.*

Deryat, Putri. "Pengaruh keterampilan Berkomunikasi sains menggunakan pendekatan Multple Representation terhadap Literasi Sains siswa. *Jurnal online universitas lampung.*

Made, Desak. (2013). dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Tandur Dalam Pembelajaran Geografi Terhadap Literasi Sains Dan Prestasi Belajar Siswa KelaS XI IPS SMA Negeri 2 Amlapura. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Administrasi Pendidikan (Volume 4 Tahun 2013).*

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2009). *PISA 2009 Assessment Framework, Key Compe-tences in Reading, Mathematic and Science*.

Puspitasari, Ariati Dina. Efektifitas Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika Vol 1, No 2 (2015) ISSN: 2443-2911, h. 1-5.*

Bagiarta, I Nyoman,dkk. Komparasi Literasi Sains Antara Siswa Yang Dibelajarkan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gi (Group Investigation) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa. *e- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan IPA (Volume 5 Tahun 2015) 1 SMP.*

Suprijono, Agus. (2013). *Coperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Isjoni. (2007). *Integrated Learning pendekatan pembelajaran IPS di Pendidikan SD*. Fallah production. Bandung.

Ngertini , dkk. (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 Program Studi Administrasi Pendidikan (Volume 4 Tahun 2013).*

Qulud. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 7e Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Konsep Sistem Reproduksi Kelas XI Di SMA Negeri 1 Arjawinangun . *Jurnal Scientiae Educatia Volume 5 Nomor 1 Tahun 2015*.

Komalasari, Kokom. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasinya.* Bandung : Refika Aditama.

Maryuningsih, Yuyun. (2013). Penerapan Problem Base Learningdalam Pembelajaran Sebagai Upaya Membangun Kemandirian Belajar Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Ilmiah Danliterasi Sains. *Jurnal Scientiae Educatia Volume 2 Edisi 1.*

Paramita, dkk. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Sains Materi Suhu dan Kalor. *Phenomenon, Jurnal pendidikan MIPA. Vol 7, No. 1 (2017*).

Windyariani. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Konteks dan Kreativitas untuk Melatihkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bioedukatika Vol. 4 No. 2 Tahun 2016 p-ISSN: 2338-6630 e-ISSN: 2541-5646, hh.19-25.*

Latip, abdul. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Smp Pada Tema Teknologi. *Jurnal EDUSAINS, 7 (2), 2015, hh.160-171*.

Sugianto, Heru. (2014). Penerapan Model Kontekstual Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Literasi Sains Siswa Pada Materi Fluida Di Sma Kelas XI IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan. 1412565X. No. 1 / Vol.14 / April 2014.*

PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN LITERASI SAINS

Zuryanti

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
zuryanti@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi sains siswa di Indonesia membuktikan bahwa lemahnya proses pembelajaran disekolah. Perlu suatu upaya untuk meningkatkan kualitas literasi sains melalui proses pembelajaran. Salah satu upaya adalah dengan mendesain proses pembelajaran berbasis masalah. pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pembelajaran. Hal ini mendukung untuk meningkatkan kualitas literasu sains siswa.

Kata Kunci: Berbasis Masalah, Pembelajaran, Literasi Sains.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan dengan metode-metode tertentu sehingga seseorang memperoleh pegetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan keperluan (Syah, 2010:10). Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Penndidikan Nasional, " Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan , akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pendidikan nasional yang merupakan salah satu bagian dari sektor pembangunan, mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan yang kuat dan berwibawa. Adanya tujuan seperti itu dilakukan untuk memberdayakan semua warga negara Indoensia agar berkembang menajdi manusia yang berkualitas dan berdaya saing, sehingga mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berubah dan semakin berat (Kemendikbud, 2012:1). Untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya upaya untuk peningkatan pada semua aspek dalam pendidikan. Termasuk diantaranya peningkatan mutu pembelajaran

pada semua bidang mata pelajaran. Satu diantara banyaknya bidang mata pelajaran yang penting dan perlu mendapatkan perhatian adalah sains.

Sains merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peran sangat penting dalam perkembangan IPTEK dan menjadi salah satu komponen yang berpengaruh terhadap sumber daya manusia. Oleh sebab itu, kemampuan sains yang dimiliki oleh masyarakat harus terus berkembang agar menjadi lebih baik.

Tetapi, kenyataanya tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Pendidikan sains di Indonesia justru sangat memprihatinkan dan berada pada tingkat kualitas yang rendah. Hal ini terbukti dari hasil penelitian tentang asesmen hasil belajar sains pada level internasional yang di selenggarakan oleh *organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) melalui program PISAnya yang menunjukan bahwa kemampuan literasi sains siswa di Indoensia jauh tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain.

Berdasarkan hasil studi komperatif yang dilakuakn OECD melalui program PISA (*Programme for Internasional Student Assesment*) tahun 2006, diperoleh bahwa hasil kemampuan sains Indoensia berada pada peringkat ke-50 dari 57 negara. Skor rata-rata sains yang diperoleh siswa Indonesia pada saat itu adalah 393. Tigatahun berikutnya, yaitu tahun 2009 hasil studi PISA yang diikuti oleh 65 negara, menunjukan bahwa kemampuan sains siswa Indonesia berada pada peringkat ke-60 dengan skor rata-rata yang diperoleh 383. Sedangkan pada tahun 2012 berdasarkan hasil studi PISA yang diikuti oleh 65 negara, kemampuan sains dsiswa Indonesia berada di peringkat ke-64. Skor rata-rata yang diperoleh siswa Indonesia adalah sebesar 382. Survey terbaru yang dilakukan oleh PISA pada tahun 2015 rata-rata literasi sains siswa di Indonesia adalah 403 dari rata-rata dunia yaitu 493. Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara yang di survey. Dibawah thailand yang memililiki rata-rata 421 yang berada pada peringkat 54 (OECD, 2015:3).

Rendahnya literasi sains siswa di Indoensia berhubungan dengan sistem pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan. Hasil untuk mengukur keberhasilan proses pembelajarn hanya terlihat dari kemampuan menghafal fakta, konsep, teori maupun hukum (Puskur, 2007:2). Pembelajaran pun mengabaikan pengalaman langsung karena khawatir tidak dapat menghabiskan materi pembelajaran (Sastra,2013:1) .Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif dan kurang memiliki kontribusi dalam membangun dan memperoleh pengetahuan. Dalam banyak kelas sains di seluruh negara, siswa masih diajarkan dengan cara konvensional. Mereka membaca buku teks sains, menghafal daftar panjang istilah ilmiah, dan mempersiapkan pengambilan nilai tes dari hafalan yang telah

dilakukan. Oleh sebab itu, sebagian besar siswa kehilangan minat terhadap sains ketika mereka naik ke henjang sekolahh yang lebih tinggi. Saat siswa kehilangan minat, maka mengakibatkan prestasinya akan menurun (CMEE, 1998:8). Faktor lain yang menyebabkan rendahnya literasi sain siswa diantanya, yaitu pemilihan metode dan model pembelajaran, sarana dan fasilitas belajar, sumber belajar, bahan ajar, dan lain sebagainya (Kurnia, 2014:43). Hal itu pun menyebabkan pula kompetensi sains siswa yang merupakan salah satu dimensi dari literasi sains berada pada kondisi yang rendah.

Literasi sains merupakan hal yang penting untuk dimiliki peserta didik dan merupakan suatu hasil belajar kunci dalam pendidikan bagi semua siswa (Wenning, 2006:9).Martinez-Hernandez, Ikpeze, Kimaru (2005) menyatakan pendidik mengembangkan keterampilan literasi sains siswa untuk meningkatkan: 1) pengetahuan dan penyelidikan ilmu pengetahuan Alam, 2) kosa kata lisan dan tertulis yang diperlukan untuk memahami dan berkomunikasi ilmu pengetahuan dan, 3) hubungan antara sains, teknologi dan masyarakat. M . nur meyatakan bahwa siswa yang memiliki kompetensi literasi sains adalah siswa yang dapat: 1) mengetahui dan memahami konsep dan proses ilmiah yang diperlukan untuk berperan serta dalam aktivitas kemasyarakatan; 2) mengajukan pertanyaan, menemukan atau menentukan jawaban atas pertanyaan yang berasal dari rasa ingin tahu tentang dunia mereka; 3) mendeskripsikan, menjelaskan, dan meramal gejala alam; 4) membaca dengan pemahaman artikel-artikel sains terbitan populer dan terlibat dalam pembicaraan tentang validitas suatu kesimpulan; 5) mengidentifikasi isu-isu ilmiah yang terkait dengan keputusan-keputusan nasional dan lokal; 6) menyatakan posisi yang dibenarkan secara ilmiah dan teknologi; 7) mengevaluasi kualitas informasi ilmiah berdasarkan pada sumbernya dan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi itu; 8) mengemukakan dan mengevaluasi argumen berdasarkan bukti dan menerapkan kesimpulan-kesimpulan dari argumen seperti itu secara memadai (Puspitasari, 2015:2). Dari pendapat para ahli diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa literasi sain sangat penting diterapkan untuk dikembangkan.

Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pendidikan di sekolah harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga kemampuan lietrasi sain siswa dapat meningkat. Namun . saat ini dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih cenderung maneggunakan pembelajaran yang bersifat konvesional, yaitu umumnya dilakukan dengan ceramah dan jarang menerapkan hakikat sains dalam pembelajaran (Sastra, 2013,1). Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para Sadia yang menunjukan bahwa pembelajaran yang dominan dilakukan oleh para guru

adalah pembelajaran ekspositori yang meliputi, ceramah, tanya jawab, dan diskusi (Sadia, 2008:225). Melalui ceramah, sistem penyampaian materi lebih didominasi oleh guru yang gaya mengajarnya cenderung bersifat otoriter dan intruktif serta proses komunikasinya satu arah. Guru tidak memberi peluang dan kebebasan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya dalam membangaun pengetahuan.

Dengan permasalahan tersebut, berarti perlu adanya cara pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap literasi sains. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa adalah dengan pembelajaran berbasis masalah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspitarini dkk menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir formal dan literasi sains siswa(Puspistarini, 2014:7).Oleh sebab itu perlu nya pembuktian bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kualitas literasi sains siswa.

PEMBAHASAN

Literasi sains adalah pemahaman terhadap sains dan aplikasinya,kemampuan untuk menggunakan pengetahuan sains dalam memecahkan masalah, kemampuan untuk berpikir kritis tentang sains dan untuk berurusan dengan keahlian sains,kebebasan dalam mempelajari sains, pemahaman terhadap hakikat sains termasuk hubungannya dengan budaya,serta penghargaan dan kesukaan terhadap sains termasuk rasa ingin tahu (Toharudin, 2010:68).Literasi sains didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti, dalam rangka memahami serta membuat keputusan berkenaan dengan alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia (Rohmawati, 2015:19) . Dapat disimpulkan bahwa literasi sains adalah kemampuan untuk memahami dan mengaplikasikan konsep sains kedalam kehidupan sehari-hari.

Guru sebagai pelaksanan kependidikan harus mampu membangun literasi sains siswa didalam diri siswa. Seorang guru perlu memilih model pembelajaran yang tempat, sehingga peserta didik dapat mudah menerima materi yang mereka pelajari. Model pembelajaran itu sendiri adalah kerang-ka konseptual yang melukiskan prose-dur yang sistematik dalam mengor-ganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Rohli, 2015:58). Salah satu

pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas literasi sains di sekolah adalah pembelajaran berbasis masalah..

Menurut Arends pembelajaran berbasis masalah (PBM) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri (Fachuarurazi, 2011:80). Senada dengan Boud & Felleti (1998) menyatakan pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning)* adalah suatu pendekatan untuk membelajarkan siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah, sekaligus melatih kemandirian siswa (Husnidar, 2014:71). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pembelajaran.

Banyak penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri. Putri menyatakan bahwa ada nya pengaruh postif model PBL terhadap kemampuan literasi sains siswa (Putri, 2014:92). Penelitian yang dilakukan oleh putri mengambil Variabel terikat pada penelitianya adalah kemampuan literasi sains yag terdiri dari tiga aspek, yaitu mengidentifikasi isu ilmiah, menjelaskan fenomena secara ilmiah, dan menggunakan bukti ilmiah. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran *PBL* berbasis potensi lokal di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Dari keseluruhan terdapat peningkatan terhadap ketiga aspek pada kelas eksperimen. Hal ini diduga karena pada pembelajaran dengan model *PBL* dapat melatih dan mengoptimalkan kemampuan literasi sains pada materi pembelajaran pada aspek mengidentifikasi isu ilmiah, menjelaskan fenomena secara ilmiah, serta menggunakan bukti ilmiah. Adapun proses pembelajaran berbasis masalah yang dipakai adalah pembelajaran menurut sugiyono dimana terdiri dari memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa , mengorganisasikan siswa untuk belajar, membantu investigasi mandiri dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Untuk aspek mengidentifikasi isu ilmiah siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Fakta ini dikarenakan karena sintaks tahap pertama dan kedua *PBL* yang dilakukan pada kelas eksperimen, yaitu memberikan orientasi

tentang permasalahannya kepada siswa serta mengorganisasikan siswa untuk belajar. Melalui model *PBL* siswa diorientasikan pada masalah yang bersifat *ill-structured*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yew & Schmidt, masalah yang bersifat *ill-structured* memiliki penyelesaian tidak hanya dari satu sisi saja, melainkan dari berbagai sudut pandang dan lebih dari satu cara pemecahan masalah, sehingga dapat membantu siswa untuk mengoptimalkan kemampuan *problem solving* yang mereka miliki(Putri, 2014:92). Tahap kedua model *PBL* adalah mengorganisasi siswa untuk belajar, pada tahap ini guru membimbing siswa untuk mengidentifikasi permasalahan lingkungan yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dengan cara membuat rumusan masalah, hipotesis, tujuan dari penyelidikan, dan bagaimana cara mereka mendapatkan data. Penelitian yang dilakukan Hung *et. al*, pada saat membuat rancangan penyelidikan, siswa menyusun hipotesis dengan cara mengorganisasikan terlebih dahulu konsep-konsep apa saja yang telah mereka ketahui sebelumnya berkaitan dengan masalah yang disajikan, apa yang ingin mereka ketahui, dan bagaimana cara mereka untuk mengetahui lebih jauh tentang masalah yang mereka hadapi serta solusi dari permasalahan tersebut. Hal ini dapat melatih siswa untuk meningkatkan aspek mengidentifikasi isu ilmiah dengan cara mengenali fitur kata kunci dari penyelidikan yang akan mereka lakukan, seperti variabel apa yang harus diukur atau dikendalikan, informasi apa yang diperlukan dan tindakan apa saja yang harus diambil sehingga data dapat dikumpul (Putri, 2014:87).

Selanjutnya untuk aspek menjelaskan fenomena ilmiah. Siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut didukung oleh sintaks tahap kedua dan ketiga *PBL*, yaitu mengorganisasi siswa untuk belajar serta membantu investigasi mandiri dan kelompok. Pada tahap kedua PBL dapat menjelaskan fenomena ilmiah, dikarenakan membuat rancangan penyelidikan akan membantu siswa mengingat kembali konsep yang telah mereka miliki terkait dengan permasalahan yang dihadapi, sehingga siswa akan memilih konsep sains yang tepat dan sesuai dengan permasalahan tersebut. Hal ini akan mengoptimalkan aspek menjelaskan fenomena ilmiah, yaitu menggunakan pengetahuan sains yang tepat dalam berbagai situasi. Tahap ketiga model *PBL* adalah membantu investigasi mandiri dan kelompok. Chin & Chia menambahkan bahwa kegiatan investigasi yang dilakukan siswa dapat mempersiapkan siswa lebih baik untuk menghadapi berbagai tantangan permasalahan hidup di dunia nyata, karena siswa dapat menghubungkan berbagai konsep sains yang telah dimiliki untuk memecahkan masalah yang ditemui (Chin, 2005:56).Hal tersebut dapat mengoptimalkan tercapainya aspek menjelaskan fenomena secara ilmiah, yaitu siswa dapat menguasai konsep sains

dan mengaplikasikannya dalam berbagai situasi yang tepat, mampu menjelaskan fenomena secara ilmiah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari dan memprediksi perubahan, serta mengidentifikasi deskripsi, penjelasan dan prediksi yang tepat.

Aspek selanjutnya adalah kemampuan menggunakan bukti ilmiah. Siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Tingginya aspek menggunakan bukti ilmiah pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol didukung oleh pembelajaran dengan menggunakan *PBL* pada tahap ketiga, keempat, dan kelima. Tahap ketiga model *PBL* adalah membantu investigasi mandiri dan kelompok. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa kegiatan penyelidikan siswa dilakukan melalui berbagai macam cara. Siswa berusaha untuk mengum-pulkan informasi dari berbagai sumber, serta bukti sebanyak mungkin untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang mereka temui.

Tahap keempat dari *PBL* adalah mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan *exhibit*. Tahap keempat model *PBL* sejalan dengan penelitian Savery , yaitu siswa harus dapat menjelaskan kepada teman dan guru bahwa jawaban yang mereka pilih merupakan solusi terbaik, serta meyakinkan bahwa alasan dari kesimpulan yang mereka buat berdasarkan bukti-bukti yang telah mereka kumpulkan. Siswa juga harus menjelaskan keuntungan dan kerugian dari solusi yang diambil. Akcay menambahkan, karena masalah yang dihadapi merupakan masalah kontekstual dan bersifat *ill-structured*, maka solusi yang diambil tidak hanya dari satu sudut pandang saja dan harus mempertim-bangkan dampak terhadap kehidupan bermasyarakat (Akcay,2009: 27). Oleh karena itu, tahap ini dapat melatih siswa untuk mengomuni-kasikan kesimpulan dari solusi yang mereka temukan dan mereflesikan dampak dari perkembangan IPTEK terhadap masyarakat luas.

Tahap kelima model *PBL* adalah mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa bersama dengan guru melakukan analisis dan refleksi terhadap proses yang telah digunakan untuk mencari solusi dari permasalahan lingkungan yang ada di sekitar kehidupan mereka. Guru juga melakukan klarifikasi terhadap pertanyaan-pertanyaan siswa yang belum terjawab dan jawaban-jawaban siswa yang kurang tepat. Pada tahap ini siswa akan tebentuk konsep dalam benak siswa. *PBL* dapat membantu siswa untuk menemukan sendiri konsep yang akan mereka pelajari. Peran guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing siswa selama pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Malan *et. al,* bahwa *PBL* dapat menuntut siswa

menjadi pembelajar mandiri yang harus berperan aktif(Malan, 2014:1).Pengetahuan akan dibentuk sendiri oleh siswa melalui pengalaman nyata dengan cara menggabungkan pengeta-huan lama yang telah diperoleh dengan informasi-informasi baru yang didapat-kan sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan pengetahuan akan lebih lama tertanam dalam benak siswa. Hal ini dapat membuktikan bahwa tahap ke empat dan ke lima dapat meningkatan kemampuan menggunakan bukti ilmiah yang merupakan aspek kemampuan literasi sains. Terlihat dari penelitian yang dilakukan putri bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kualitas literasi sains.

Penelitian selanjutnya yang mebuktikan adalah penelitian yang dilakukan oleh Pusitarini dkk. Hasil penelitianya menyatakan bahwa *Problem Based Learning* melalui kegiatan identifikasi masalah, penyelidikan, menyajikan hasil karya dan mengevaluasi pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi literasi sains siswa (Puspitarini, 2014:1). Adapun aspek literasi sains yang diteliti adalah mengidentifikasi isu-isu ilmiah, menjelaskan fenomena olmiah, dan kemampuan menggunakan bukti ilmiah. Dan untuk proses pembelajaran berbasis masalah menyadur pemikiran Rusman yaitu orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Dari penelitian puspitarini tergambar bahwa pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap kompetensi literasi sains. Terlihat pada Orientasi siswa pada masalah merupakan kegiatan pertama pembelajaran berbasis masalah. Masalah *ill structure* tentang kerusakan lingkungan disajikan guru di awal pembelajaran dalam bentuk video mampu menstimulus siswa untuk belajar. Kegiatan pertama pembelajaran berbasis masalah, dapat melatih siswa untuk mengidentifikasi dan mengenali permasalahan lingkungan yang dapat diselidiki secara ilmiah. Seperti yang diungkapkan Allen (1996), pembelajaran berbasis masalahdapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan dalam proses pemecahan masalah, dimana dan bagaimana mencari informasi, bagaimana mengatur informasi menjadi kerangka kerja konseptual yang bermakna, sertabagaimana cara mengkomunikasikan suatu informasi. Hal ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas literasi sains dari aspek mengidentifikasi isu-isu ilmiah.

Tahap pembelajaran berbasis masalahselanjutnya yaitu mengorganisasi siswa untuk belajar. Tahap kedua ini memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah yang akan dipelajari dengan cara mendiskusikan fokus permasalahan, mengaju-

kan hipotesis, merencanakan penyelidikan, mencari dan memproses informasi yang berkaitan dengan proses pemecahan masalah. Gagasan proses pemecahan masalah muncul setelah siswa memproses informasi yang diperoleh, mendiskusikan makna istilah yang dijumpai dalam penyampaian informasi kemudian menyampaikan pendapat, ide dan tanggapan terhadap masalah yang dijumpai (Sudarman, 2007:73). Hal ini juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas literasi sains dari aspek mengidentifikasi isu-isu ilmiah.

Proses mencari informasi dalam pembelajaran berbasis masalahdapat dilakukan melalui *browsing*, studi literatur maupun eksperimen secara mandiri atau kelompok. Hal itu dikarenakan, pembelajaran berbasis masalahdirancang untuk membantu siswa mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses pemecahan masalah. Kegiatan ini dapat melatih siswamengembangkan kompetensi kemampuan literasi sainsnya.

Tahap ketiga yaitu membimbing penyelidikan individu dan kelompok. Kegiatan ini memberi kesempatan siswa terlibat langsung dalam proses penyelidikan, sehingga siswa dapat memperoleh bukti nyata yang berguna untuk menjelaskan masalah dan proses pemecahannya. Model pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalahdiantaranya model *problem based learning, inquiry-based learning,* dan *project based learning* (OECD, 2013:1). Hal ini juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas literasi sains dari aspek mengidentifikasi isu-isu ilmiah.

Kegiatan pembelajaran berbasis masalahyang keempat yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Hasil karya disajikan siswa secara berkelompok, sehingga siswa dapat berbagi tugas dengan teman sekelompoknya. Hasil karya siswa tidak hanya laporan tertulis, tetapi juga bisa sebuah produk.

Tahap ketiga dan keempat pembelajaran berbasis masalah dapat digunakan untuk melatihmengembangkan kompetensi literasi sains siswa pada aspek menjelaskan fenomena ilmiah. Siswa dapat menerapkan pengetahuannya melalui penyelidikan, proses mengembangkan dan menyajikan hasil karya, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Kegiatan penyelidikan yang dilakukan siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran sains sebagai penyelidikan dan penyelidikan akan membentuk pengala-man belajar dan sikap siswa terhadap ilmu pengetahuan (Zhai, Jocz, & Tan, 2014:576).

Kegiatan siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah merupakan tahap terakhir pembelajaran berbasis masalah. Tujuannya adalah untuk

menganalisis dan mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran dan proses pemecahan masalah. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pembelajaran berbasis masalah melalui kegiatan identifikasi masalah, penyelidikan, menyajikan hasil karya dan mengevaluasi pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi literasi sains siswa.

Dari penjabaran diatas dapat kita tarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat dijadikan solusi alternatif dalam meningkatankan kemampuan literasi siswa disekolah.

SIMPULAN

Salah satu upaya untuk meningkatka kemampuan literasi sains siswa di sekolah adalah dengan mendesain sebuah pembelajaran berbasis masalah. Dikarenakan dalam pembelajaran berbasis masalah terdapat upaya untuk meningkatkan aspek-aspek didalam literas sains.

REFERENSI

Akcay, B. (2009). Problem-Based Learn-ing in Science Education. *Journal of Turkish Science Education*, 6 (1), 26-36

Center for Science, Mathematics, and Engineering Education. (1998). *Every Child A Scientist Achieving Scientific Literacy for All*. Washinton DC : National Academy Press.

Chin, C., and Chia, L.G. (2005). *Problem Based Learning: Using Ill-Structured Problems in Biology Pro-ject Work.* Wiley Periodicals, Inc.

Fachrurazi. (2011). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal UPI edisi Edisi Khusus No. 1, Agustus 2011. ISSN 1412-565X.*

Husnidar, dkk. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Didaktik Matematika ISSN: 2355-4185 71*

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2012). *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta : KemendiKbud.

Kurnia, Feni dkk. Analisis Bahan Ajar Fisika SMA Kelas XI di Kecamatan Indralaya Utara Berdasarkan Kategori Literasi Sains. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika,* Vol. 1 No. 1, 2014, h. 43.

Malan, S.B., Ndlovu, M., Engelbrecht. (2014). Introducing Problem-Based Learning (PBL) Into a Foundation Programme to Develop Self-Directed Learning Skills. *South African Journal of Education, 34(1), 1-16*

OECD. 2013. *PISA (*2012*): Assessment Framework Key Competencies in Reading, Mathematics, and Science.*Paris: OECD.

Puskur Kemendikbud. (2007). *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA.* Jakarta : Depdiknas.

Puspitarini, Dyah, dkk. (2014). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Formal Dan LiterasisainsPada Siswa Kelas X SMA Kristen1 Surakarta. *Prosiding SNPS) Vol 1, No 1 (2014)*

Puspitasari, Ariati Dina. (2015). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika Vol 1, No 2 (2015) ISSN: 2443-2911, h. 1-5.*

Rohli, Muhammad, dkk. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Berorientasi Literasi Sains Pada Model Pembelajaran Exclusive. diakses pada portalgaruda.org pada 15 Agustus 2017

Rohmawati, Siti, dkk. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Laboratorium Fisika Berbasis Literasi Sains untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Purworejo Tahun Pelajaran 2014/2015. *JurnalRadiasi Vol. 7 No. 2 September 2015*

Sadia, I wayan. (2008). Model Pembelajaran yang Efektif untuk Meningkakan Keterampilan Berpikir kritis (Suatu Persepsi guru). *Jurnal pendidikan dan pengajaran UNDIKSHA, No. 2 2008, h. 225.*

Sastra, L.U. Ali dan A. A. I. A. R. Sudiatmika. Pengelolan pembelajaran IPA ditijau dari Hakikat Sains pada SMP di Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Program Pascasarjan Universitas Pendidikan Ganesha,* Vol.3, 2013.

Sudarman. (2007). Problem Based Learning: Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal Pendidikan Inovative, 2*(2), 68-73.

Syah, Muhubbin. (2010). *Psikololgi Pendidikan.* Bandung: Rosdakarya.

Toharudin, Uus. (2010). Penggunaan Bahan Ajar sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat Volume 4, Nomor 1, Juni 2010.*

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003

Wenning, Carl. J. (2005). Implementing InquiryBased Instruction in the Science Classroom: A New Model for Solving the Improvementof-Pracitce Problem. *Journal Physics Teacher Education Online, 2(4), h. 9-16.*

Zhai, J., Jocz, J. A., & Tan, A. L. (2014). 'Am I Like a Scientist?': Primary children's images of doing science in school. *International Journal of Science Education*, 36(4), 553-576.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS KOMPUTER MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DI SEKOLAH DASAR

Marzuki dan Sutiyanto

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Tanjungpura
marzuki.pgsduntan@gmail.com

ABSTRAK

This study aims to describe the development of learning media and produce software that is suitable to be used as a medium of science teaching in primary schools designed for self-learning and groups. Individual and small group trials were conducted for respondents with high, moderate, and low ability. Data from trials are used to revise the software before it is used in field trials. The results of the validation by science subject matter experts and instructional media expert shows that learning media software on a Likert scale has a very good quality learning (with value 4,5), the quality of the learning strategy is excellent (with value 4, 2), the quality of media products good is efficient (with value 4,0), the display quality is very good (with value 4,4), and technical quality and effectiveness of the program is very good (with value 4,3). The average results of field trials showed that learning media software on a Likert scale has a very good quality (with value 4,6), the quality of effectiveness for learners is very good (with value 4,6) .

Keywords: *Learning Media, Science, Macromedia Flash 8*

PENDAHULUAN

Sekolah dasar (SD) sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar memiliki fungsi yang sangat fundamental dalam menyiapkan sumber daya manusia yang bermutu. Dikatakan demikian karena SD merupakan fondasi dari proses pendidikan yang ada pada jenjaang berikutnya. Permasalahan yang muncul saat ini adalah bagaimana guru SD meningkatkan mutu pembelajaran dan peluang pengembangan pembelajaran untuk mencapai *out-put* pendidikan yang bermutu. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dan hampir memasuki semua sektor kehidupan manusia, tak terkecuali dalam sektor pendidikan. Oleh sebab itu, agar perkembangan pendidikan di SD selaras dan tidak tertinggal dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka perlu adanya inovasi yang berhubungan dengan faktor proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran sebagai salah satu faktor

penting dalam mendukung proses pembelajaran tersebut perlu dikuasai dan dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar lebih optimal.

Komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi kini tidak lagi hanya dimanfaatkan sebatas sebagai perangkat dalam membantu kerja atau hiburan semata tetapi sudah berkembang menjadi perangkat bantu multimedia dalam sistem pembelajaran. Pembelajaran yang dibantu komputer bermanfaat membantu guru dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam belajar (Nasution, 2010:110). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Media perlu dikuasai dan dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar lebih optimal. Komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi kini tidak lagi hanya dimanfaatkan sebatas sebagai perangkat dalam membantu kerja atau hiburan semata tetapi sudah berkembang menjadi perangkat bantu multimedia dalam sistem pembelajaran. Aplikasi komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual, karena pemakai dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi. Paul Ginnis (2008:7) menyatakan bahwa: Teknologi informasi dan komunikasi membawa dua keuntungan besar dan positif bagi pembelajaran, yaitu pertama guru secara bertahap dibebaskan dari keharusan sebagai pengirim utama pesan atau informasi, ide dan ketrampilan, yang memungkinkan mereka berkonsentrasi pada fasilitasi pembelajaran dan menjadi pelatih belajar, dan kedua peserta didik diberdayakan untuk belajar secara mandiri dengan mengakses informasi yang mereka perlukan melalui perangkat komputer ataupun *online.*

Pengembangan perangkat komputer sebagai multimedia dalam proses pembelajaran merubah paradigma belajar yang selama ini dari model pembelajaran yang berbasis konvensional (Behavioristik) dengan mengandalkan tatap muka menjadi sistem pembelajaran yang menggunakan pendekatan Konstruktivistik yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, dimana proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui komputer untuk menggali, mengolah dan memanfaatkan informasi untuk membangun pengetahuan atau ketrampilan dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga prinsif belajar tuntas tercapai. Di samping itu penggunaan komputer dalam pembelajaran selain dapat memberikan dan meningkatkan motivasi peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta

didik menigkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Azhar, 2014:20).

Adanya kemampuan teknologi yang dimilikinya, "komputer" menjadi sarana yang sangat efektif dan efesien untuk digunakan sebagai modalitas dalam pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran misalnya Handika (2012:112) menunjukkan motivasi belajar peserta didik meningkat sehingga hasil belajar lebih baik, sedangkan Noris (2012:58-59) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* 8 lebih baik.

Fenomena yang ada dan ditemukan di lapangan berdasarkan pengamatan, media pembelajaran yang tersedia di pasaran maupun yang diunduh dari internet masih kurang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan guru maupun peserta didik. Hal ini dikarenakan software yang tersedia kurang komunikatif, tidak lengkap pembahasannya, dan kurang menginspirasi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Peserta didik yang kritis dan kreatif tidak termotivasi untuk melakukan berbagai penjelajahan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya sebagai sikap kemandirian belajar. Sunardi (2010:38) menyatakan bahwa *software* yang tersedia masih sebatas konten materi dengan model-model pembelajaran yang pasif yaitu belum adanya simulasi (interaksi antar sistem yang riil) dan evaluasi (mengukur pencapaian materi) misalnya adanya soal atau kuis dari materi yang disampaikan serta animasi gambar yang menarik peserta didik agar mempelajarinya.

Melihat hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) kelas VI tahun pelajaran 2014/2015 pada mata pelajaran IPA didapat rata-rata nilai sekolah adalah 71,86. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 74, maka ada sekitar 51,49 % peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Masalah utama adalah minat belajar dan antusias peserta didik dalam belajar masih rendah. Peserta didik kurang berpartisifasi secara aktif dalam proses pembelajaran, dikarenakan faktor metode pembelajaran yang disampaikan guru kurang variatif dan jarang melibatkan peserta didik. Pembelajaran lebih bersifat konvensional (Behavioristik), dimana guru lebih dominan dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Berdasarkan fenomena dan hasil yang diperoleh peserta didik seperti yang dipaparkan di atas perlu dicoba menerapkan alternatif penggunaan "multimedia interkatif" dalam proses pembelajaran IPA. Salah satu multimedia interaktif yang sesuai dengan karakter materi tata surya adalah dengan

memanfaatkan teknologi audiovisual yang melibatkan teks, gambar, suara, animasi, dan video. Salah satu program yang dapat dimanfaatkan dalam literasi pembelajaran IPA di sekolah adalah *macromedia flash 8.* Melalui penelitian pengembangan perangkat media computer dengan *macromedia flash 8* diharapkan strategi pembelajaran IPA akan lebih efisien dan efektif, disamping menarik, menyenangkan, menginspirasi dan bermkana bagi peserta didik.

KAJIAN TEORI

Mutu pendidikan tidak terlepas dari bagaimana meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dipersiapkan lebih baik berarti guru telah membantu peserta didiknya mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, fantasi, emosi dan perkembangan kepribadian mereka. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran (komputer) bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam.

Pendidikan harus sejalan dengan kemajuan cara manusia menggunakan semua alat yang ada untuk proses pembelajaran di sekolah menjadi efektif dan efesien.Oleh karena alat-alat yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi sudah sedemikian majunya, tidaklah pada tempatnya lagi jika penyampaian pesan-pesan materi pembelajaran masih secara verbalitas atau dengan kata-kata belaka. Berdasarkan fakta dari latar belakang tersebut maka dipandang perlu menghadirkan penelitian dengan mengembangkan sumber belajar dalam bentuk pengembangan multimedia pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk menjawab tantangan dan mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA terutama materi tata surya pada SD.

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis computer menurut Arief S. Sadiman (dalam Sukiman (2012:53) prosedur pengembangan media pembelajaran meliputi tahapan sebagai berikut : (1) Tahap perencanaan media mencakup kegiatan: a) Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, b) Perumusan kompetensi dan indikator hasil belajar, c) Pengembangan materi pembelajaran, d) Perumusan alat pengukur keberhasilan, e) Penulisan naskah.; (2) Tahap produksi media. Sebelum membuat produk dilakukan pengumpulan materi atau bahan yang diperlukan antara lain :

silabus (standar kompetensi, kompetensi dasar), gambar, animasi, audio, grafik dan pendukung lainnya; (3) Tahap evaluasi media. Sebelum dilakukan produksi masal produk perlu dilakukan uji coba dan evaluasi.

Macromedia Flash merupakan suatu perangkat lunak untuk membuat animasi web dilengkapi dengan standart profesional dan dilengkapi dengan bahasa pemrograman *Action Script*. Program *Action Script* digunakan untuk membuat interaksi dan animasi. Animasi yang dihasilkan adalah animasi yang berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Selain digunakan untuk membuat animasi situs web, *Macromedia Flash* juga dapat digunakan untuk membuat game, presentasi dan animasi kartun.

Macromedia Flash dipakai luas oleh para profesional web karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multimedia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara dan serta interaktivitas dengan berbagai kelebihannya dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan misalnya merancang program pembelajaran IPA berbasis komputer (Rizky, dkk., 2008). Sedangkan Bambang (2010:11) menyatakan bahwa *Macromedia Flash 8* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil ukuran kecil dan dapat digunakan untuk mengembangkan *game* atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi. *Macromedia flash 8* merupakan salah satu program aplikasi yang paling unggul karena memiliki ketajaman gambar dan memberikan kemudahan bagi pengguna untuk membuat grafis, animasi, suara. Di samping itu, *Macromedia flash 8* dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu aplikasi bahan ajar seperti simulasi dan penilaian sehingga pembelajaran IPA pada tata surya menjadi lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami oleh peserta didik secara mandiri.

Model desain pembelajaran pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran (Rusman, 2014:147). Desain pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses pengembangan pengajaran yang dilakukan secara sistematis dengan menggunakan berbagai teori belajar agar menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Pengembangan bahan atau materi ajar, apapun bentuknya, termasuk dalam kontek pengembangan pembelajaran terkait dengan produk (Dewi S. & dkk. 2013:358).

Model pengembangan desain pembelajaran merupakan suatu sistem yang berfungsi sebagai rujukan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi proses pembelajaran diperlukan model

pengembangan yang sesuai. Model pengembangan berperan sebagai dasar tahapan pengembangan program pengembangan media berbasis komputer.

Dipilihnya komputer sebagai dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran karena memiliki beberapa keunggulan dan lebih melibatkan keaktifan alat indera yang lebih komplek.

Dari penelitian yang relevan diperoleh bahwa pembelajaran dengan menggunakan komputer, peserta didik belajar lebih banyak materi, peserta didik mengingat lebih lama apa yang dipelajari, peserta didik membutuhkan waktu belajar lebih sedikit, peserta didik lebih betah di kelas, peserta didik memiliki sifat lebih positif terhadap komputer, meningkatkan kompetensi peserta didik, nilai peserta didik meningkat secara signifikan, penguasaan konsep peserta didik menjadi lebih tinggi.

Pengorganisasian suatu kondisi lingkungan untuk IPA akan baik bila diciptakan iklim interaktif. Pembelajaran IPA akan sangat efektif dan interaktif apabila dilengkapi dengan media pembelajaran berbasis komputer, hal ini terjadi karena proses informasi dan pengulangan informasi. Dengan demikian akan terjadi suatu butir-butir informasi singgah dan tinggal memori jangka pendek dan semakin besar ditransfer ke memori jangka panjang.

Model pembelajaran IPA yang akan dikembangkan adalah buatan sendiri berbentuk software pembelajaran yang dikemas dalam Compact Disk (CD).

Materi yang sudah didesain tersebut kemudian diolah di dalam komputer dengan program macromedia flash. Hasil dari desain pembelajaran dengan bantuan komputer tersebut kemudian dikemas dan dicetak di dalam CD Interaktif. Produk media pembelajaran divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi ilmu pengetahuan alam sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Produk direvisi merujuk hasil uji coba lapangan sebelum di desiminasikan dan diimplementasikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari konsep ilmu pengetahuan alam pada materi tata surya.

METODE PENELITIAN

Desain pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses pengembangan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dengan menggunakan berbagai teori belajar agar menghasilkan pembelajaran yang bermutu. Model pengembangan desain pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada model ASSURE dari Sharon.

Pengembangan bahan atau materi ajar, apapun bentuknya, termasuk dalam konteks pengembangan pembelajaran terkait dengan produk (Dewi S. & dkk. 2013:358). Model pengembangan ini meliputi enam tahapan, yaitu: (a) Menganalisis pembelajar -an; (b) Menyatakan standar dan tujuan; (c) Memilih strategi, teknologi, media dan material; (d) Menggunakan teknologi, media, dan material; (e) Mengharuskan partisipasi pembelajar; (f) Meng-evaluasi dan merevisi. (Sharon , 2014:110)

Desain uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan. Tujuan dari uji coba ini untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak atau tidak layak untuk dipakai. Validasi terhadap CD pembelajaran dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi atau bahan ajar. Masukan dari kedua ahli tersebut sebagai evaluasi digunakan untuk mengadakan revisi terhadap produk yang dihasilkan. Objek dari penelitian ini meliputi kualitas produk CD pembelajaran dan kualitas materi pembelajaran. Variabel-variabel dari objek evaluasi terdapat pada kisi-kisi instrumen validasi oleh ahli bidang studi dan ahli media pembelajaran. Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan terhadap kelayakan CD pembelajaran. Para peserta didik menggunakan CD pembelajaran interaktif kemudian memberi masukan terhadap CD pembelajaran tersebut. Variabel-variabel evaluasi yang digunakan untuk peserta didik lebih sederhana jika dibandingkan dengan variabel evaluasi yang digunakan oleh ahli bidang studi dan ahli media pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek uji coba adalah peserta didik yang akan memberikan respon terhadap produk pengembangan yang telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, sedangkan responden penelitian ini adalah : 3 peserta didik kelas VI yang memiliki kemampuan klasifikasi tinggi, klasifikasi sedang, dan klasifikasi rendah; 9 peserta didik kelas VI yang terdiri dari : 3 peserta didik memiliki kemampuan klasifikasi tinggi, 3 peserta didik memiliki kemampuan klasifikasi sedang, dan 3 peserta didik memiliki kemampuan rendah; 20 peserta didik kelas VI yang terdiri dari : 5 peserta didik memiliki kemampuan klasifikasi tinggi, 10 peserta didik memiliki kemampuan klasifikasi sedang, dan 5 peserta didik memiliki kemampuan klasifikasi rendah. Pemilihan peserta didik tersebut atas rekomendasi dari guru kelas VI tempat penelitian dengan memperhatikan kualifikasi kemampuan anak yang berbeda.

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kuantitatif yang kemudian dikonversi menjadi data kualitatif. Data kualitatif ini memberikan gambaran

tentang kualitas materi pembelajaran, kualitas strategi pembelajaran, kualitas efesiensi , kualitas tampilan program, kualitas teknis dan efektivitas program, kualitan hasil program, dan efektivitas bagi peserta didik terhadap *software* interaktif yang disajikan.

Tingkat kualitas kelayakan produk CD pembelajaran Interaktif yang dihasilkan dapat diketahui dengan memberikan angket / kuesioner kepada ahli materi pelajaran, ahli media pembelajaran dan juga kepada peserta didik selaku *user*. Angket yang diberikan menggunakan format dengan rentang nilai 1 – 5 dari skala Likert yaitu 1 (sangat tidak setuju – STS), 2 (tidak setuju – TS), 3 (kurang setuju – KS), 4 (setuju – S), dan 5 (sangat setuju – SS). Dalam skala Likert, pernyataan-pernyataan yang diajukan baik positif maupun negatif dinilai responden dengan sangat tidak setuju, tidak setuju, kurang setuju, setuju, dan sangat setuju. Penetapan skor untuk pernyataan positif dan negatif adalah kebalikannya, seperti ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1
Kriteria Pernyataan Responden

Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Pernyataan Positif	1	2	3	4	5
Pernyataan Negatif	5	4	3	2	1

Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Kuesioner / angket yang telah diisi diteliti akan kelengkapan jawabannya; (b) Jawaban dari kuesioner untuk setiap pernyataan diberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan; (c) Skor yang didapat dibuat dalam bentuk tabulasi data, dan (d) Menghitung persentase dari setiap sub variabel.

Hasil presentase skor kemudian di konversikan ke dalam kriteria penilaian seperti berikut ini: Presentase 81–100 (Sangat baik); 66 – 80 (Baik); 56 – 65 (Cukup baik); 40 – 55 (Kurang baik); < 39 (Tidak baik).

HASIL PENELITIAN

Validasi ahli mata pelajaran terhadap isi sumber pembelajaran IPA berbasis komputer dilakukan oleh Dr. Tahmid Sabri, M.Pd. Dosen Pascasarjana Universitas Tanjungpura. Validasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas *software interaktif* media pembelajaran IPA menyangkut materi pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. Hasil validasi ahli mata pelajaran

berupa skor penilaian terhadap komponen-komponen *software.* Komentar dan saran yang direkomendasikan tentang *software* media pembelajaran serta layak tidaknya *software interkatif* pembelajaran. Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh Dr. Dede Suratman sebagai dosen pada FKIP Universitas Tanjungpura. Hasil validasi berupa skor penilaian komponen *software interkatif* media pembelajaran IPA. Komentar dan saran yang direkomendasikan tentang *software* media pembelajaran serta layak tidaknya *software interkatif* pembelajaran.

Uji coba perorangan dilakukan peneliti dengan dibantu seorang guru dalam ruang perpustakaan. Uji coba ini digunakan untuk melihat kelemahan dan kekurangan media pembelajaran. Uji coba ini dilakukan terhadap 3 orang peserta didik yang telah pilih oleh guru. Kriteria peserta didik yang dipilih adalah yang memiliki kemampuan lebih, kemampuan sedang, dan kemampuan kurang. Di samping itu mampu untuk mengoperasikan komputer. Sebelum uji coba perorang berlangsung, guru menjelaskan tujuan pelaksanaan uji coba dan prosedur penggunaan media pembelajaran. Ketiga responden diberikan kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Selama proses uji coba berlangsung, ketiga responden tidak mengalami hambatan dalam mengoperasikan media pembelajaran. Setelah selesai proses pembelajaran, masing-masing responden diberi kuesioner dan diminta tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang dirancang dengan memberi tanda (√) pada kolom penilaian (1,2,3,4) yang ada pada kuesioner.

Semua responden menyatakan bahwa bahasa perintah dalam media pembelajaran sangat mudah dioperasikan. Dari segi konten materi yang ditampilkan sesuai dengan bahan ajar dan mudah untuk dipahami. Bahasa yang digunakan jelas, sederhana, dan sesuai serta mudah dimengerti. Sedangkan tampilan gambar, animasi, warna, video, musik latar dan suara juga dikatakan juga sangat menarik. Di samping itu mereka menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif ini sangat menyenangkan, mempermudah mereka mengatasi kesulitan dalam belajar sehingga membangkitkan minat belajar mereka dan memungkinkan mereka untuk dapat belajar secara mandiri dan berulang-ulang. Kemudian kepada ketiga responden tersebut dilakukan triangulasi untuk memastikan tidak adanya kendala dalam mengoperasikan media pembelajaran dan konten media pembelajaran. Berdasarkan hasil triangulasi tersebut, maka media pembelajaran tidak perlu direvisi untuk diujicoba pada kelompok kecil.

Uji coba kelompok kecil dilakukan peneliti dengan dibantu seorang guru dan dilaksanakan di ruang kelas. Uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melihat kelemahan-kelemahan atau kekurangan dari media pembelajaran sebagai dasar untuk perbaikan sebelum digunakan pada kelompok besar atau uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 3 kelompok dimana setiap kelompok terdiri atas 3 peserta didik. Kriteria peserta didik yang dipilih adalah 3 peserta didik memiliki kemampuan lebih, 3 peserta didik kemampuan sedang dan 3 peserta didik memiliki kemampuan kurang. Prosedur pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini dilakukan persis seperti prosedur pada uji coba perorangan, dimana guru memaparkan tujuan kegiatan dan langkah-langkah dalam mengoperasikan media pembelajaran. Ketiga kelompok responden diberikan kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Pengoperasiannya diserahkan kepada peserta didik untuk memilih temannya yang mampu mengoperasikan komputer. Selama proses uji coba berlangsung, terkadang mereka bergiliran dalam mengoperasikan komputer. Ketiga kelompok responden melakukan diskusi dalam kelompoknya sebelum menjawab pertanyaan dan meneruskan materi selanjutnya yang terdapat dalam media pembelajaran. Selama proses pembelajaran tidak ditemukan hambatan dalam mengoperasikan media pembelajaran.

Setelah selesai proses pembelajaran, masing-masing responden diberi kuesioner dan diminta tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang dirancang dengan memberi tanda (√) pada kolom penilaian (1,2,3,4) yang ada pada kuesioner. Dari ketiga kelompok responden yang terdiri atas sembilan peserta didik, delapan peserta semuanya menyatakan bahwa bahasa perintah dalam media pembelajaran sangat mudah dioperasikan, sedangkan satu peserta didik menyatakan bahasa perintah kurang jelas. Hal ini disebabkan baru pertama kali mengoperasikan komputer.

Kemudian dari segi isi materi yang ditampilkan semua responden menyatakan sesuai dengan bahan ajar dan mudah dipahami, kecuali satu responden menyatakan media pembelajaran yang ditampilkan sesuai dengan bahan ajar namun kurang memahami. Bahasa yang digunakan jelas, sesuai, dan mudah dimengerti, tujuh responden menyetujui sedangkan dua responden kurang setuju. Sedangkan tampilan gambar, animasi, warna, video, musik latar, dan suara, semua responden menyatakan sangat menarik dan menambah pemahaman materi mereka, sedangkan tiga responden kurang setuju menyangkut masalah suara dan animasi, hal ini disebabkan suara vokal narasi ada yang

kurang jelas dan teks animasi belum lengkap. Di samping itu semua responden menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini sangat menyenangkan, mempermudah mereka mengatasi kesulitan dalam belajar sehingga membangkitkan minat belajar mereka dan memungkinkan mereka untuk dapat belajar secara mandiri dan berulang-ulang, kecuali dua responden kurang setuju bahwa media pembelajaran memungkinkan mereka belajar secara mandiri, hal ini disebabkan oleh kekurang mampuan mereka untuk mengoperasikan komputer.

Kemudian kepada ketiga kelompok responden (sembilan peserta didik) tersebut dilakukan triangulasi untuk memastikan kendala dalam mengoperasikan media pembelajaran dan konten media pembelajaran. Berdasarkan hasil triangulasi tersebut, maka media pembelajaran perlu direvisi dalam hal memperjelas vokal narasi dan memperjelas teks narasi untuk diuji coba pada kelompok besar atau uji coba lapangan.

Uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan dilakukan peneliti dengan dibantu seorang guru dan dilaksanakan di ruang kelas. Uji coba kelompok besar dilakukan untuk memperoleh masukan terhadap kelayakan *software* pembelajaran saat digunakan sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam di dalam kelas. Uji coba dilakukan kepada 5 kelompok dengan jumlah peserta didik untuk setiap kelompok adalah 4 orang peserta didik. Kriteria peserta didik yang dipilih adalah 5 peserta didik memiliki kemampuan lebih, 10 peserta didik kemampuan sedang dan 5 peserta didik memiliki kemampuan kurang. Pelaksanaan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan ini dilakukan dengan prosedur seperti pada uji coba kelompok kecil, dimana guru memaparkan tujuan kegiatan dan langkah-langkah dalam mengoperasikan media pembelajaran. Kelima kelompok responden diberikan kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Pengoperasian diserahkan kepada peserta didik untuk memilih temannya yang mampu mengoperasikan komputer. Selama proses uji coba berlangsung, terkadang mereka bergiliran dalam mengoperasi-kan komputer. Kelima kelompok responden melakukan diskusi dalam kelompoknya sebelum menjawab pertanyaan dan meneruskan materi selanjutnya yang terdapat dalam media pembelajaran. Selama proses pembelajaran tidak ditemukan hambatan dalam mengoperasikan media pembelajaran.

Setelah selesai proses pembelajaran, masing-masing responden diberi kuesioner dan diminta tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang dirancang dengan memberi tanda (√) pada kolom penilaian (1,2,3,4) yang ada pada kuesioner. Dari kelima kelompok responden yang terdiri atas dua puluh peserta didik, sembilan peserta

menyatakan bahwa bahasa perintah dalam media pembelajaran sangat mudah dioperasikan, sedangkan satu peserta didik menyatakan bahasa perintah kurang jelas. Hal ini disebabkan peserta didik tersebut tidak pernah mengoperasikan komputer, sehingga gugup ketika mendapat giliran untuk mencoba. Kemudian dari segi isi materi yang ditampilkan semua responden menyatakan sesuai dengan bahan ajar dan mudah dipahami. Bahasa yang digunakan jelas, sesuai, dan mudah dimengerti, sembilan belas responden menyetujui sedangkan satu responden kurang setuju, karena ada kosa kata yang tidak dipahami. Sedangkan tampilan gambar, animasi, warna, video, musik latar, dan suara, semua responden menyatakan sangat menarik dan menambah pemahaman materi mereka. Di samping itu semua responden menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini sangat menyenangkan, mempermudah mereka mengatasi kesulitan dalam belajar sehingga membangkitkan minat belajar mereka dan memungkinkan mereka untuk dapat belajar secara mandiri dan berulang-ulang.

Kemudian kepada kelima kelompok responden (dua puluh peserta didik) tersebut dilakukan triangulasi untuk memastikan kendala dalam mengoperasikan media pembelajaran dan konten media pembelajaran. Berdasarkan hasil triangulasi tersebut, maka secara keseluruhan *software* media pembelajaran IPA pada materi tata surya tidak perlu direvisi dan bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari hasil evaluasi oleh ahli mata pelajaran digunakan peneliti untuk memperbaiki *software* media pembelajaran. Data hasil evaluasi mengenai kualitas materi pembelajaran dan kualitas teknis *software* media pembelajaran oleh ahli materi pelajaran ilmu pengetahuan alam sekolah dasar dan ahli media pembelajaran dapat dilihat pada:

Tabel 2
Kualitas *Software* Hasil Evaluasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nilai	Rata-rata	Kriteria
1.	Materi Pembelajaran	Kesesuaian materi dalam media dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar	5,0	4,5	Sangat baik
		Kebenaran konsep	5,0		
		Kemutakhiran materi	4,0		
		Urutan penyajian materi	4,0		
2.	Strategi Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	4,5	4,2	Sangat baik
		Motivasi	4,0		
		Kesesuaian gambar, animasi, audio, cerita, dan setting tempat sesuai dengan konten pembelajaran	4,3		
		Kesesuaian soal dengan materi	4,0		
		Ketetapan dalam penggunaan bahasa	4,0		
3.	Efesiensi	Pengoperasian media	4,0	4,0	Baik
		Pemahaman isi materi	4,0		
4.	Tampilan Program	Ketepatan dalam penggunaan bahasa	4,0	4,4	Sangat baik
		Kemenarikan desain, kesesuaian gambar dan efek animasi, audio, komposisi warna, kejelasan teks dalam media pembelajaran, kesesuaian peletakan menu-menu dalam tampilan	4,3		
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	5,0		
5.	Kualitas Teknis dan Keefektifitas Progam	Kejelasan suara dan daya dukung music	5,0	4,3	Sangat baik
		Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4,0		
		Ketepatan evaluasi	4,0		
		Kreativitas	4,0		
		J u m l a h	77,1	21,3	
		Rata-rata		4,3	Sangat baik

Beberapa langkah yang diambil peneliti berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi pelajaran dan ahli media pembelajaran digunakan untuk merevisi produk awal yaitu: (a) Mengganti tampilan gambar apabila anak betul menjawab. (b) Menambah suara pada narasi dibagian materi. (c) Membetulkan kunci jawaban yang salah.

Berdasarkan hasil evaluasi perorangan dan evaluasi kelompok kecil secara keseluruhan kualitas *software* hasil pengembangan sudah baik. Namun ada beberapa hal yang perlu disempurnakan seperti memperjelas suara pada narasi, memperjelas vokal narasi, dan teks di animasi. Data mengenai kualitas hasil program dan efektivitas penggunaan *software* media pembelajaran ilmu pengetahuan alam hasil evaluasi perorangan dan evaluasi uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada:

Tabel 3
Kualitas *Software* Hasil Evaluasi Perorangan

No	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai	Rata-rata	Kriteria
1.	Hasil Program	Kejelasan dan ketepatan konten	4,5	4,1	Sangat baik
		Ketepatan dan kejelasan tampilan produk media interkatif pembelajaran animasi *flash*	4,0		
		Ketepatan bahasa	3,9		
2	Efektifitas bagi Peserta didik	Kepraktisan dalam penggunaan bahasa	4,6	4,2	Sangat baik
		Kemampuan produk media menimbulkan minat belajar IPA.	4,0		
		Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam belajar.	4,2		
		Penggunaan produk memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minat peserta didik.	3,7		
		Penggunaan produk media memungkinkan peserta didik mengatasi kesulitan belajar.	4,3		
		J u m l a h	33,2	8,3	
		Rata-rata		4,2	Sangat baik

Tabel 4
Kualitas *Software* Hasil Evaluasi Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai	Rata-rata	Kriteria
1.	Hasil Program	Kejelasan dan ketepatan konten	4,4	4,2	Sangat baik
		Ketepatan dan kejelasan tampilan produk media interkatif pembelajaran animasi *flash*	4,2		
		Ketepatan bahasa	4,1		
2	Efektifitas bagi Peserta didik	Kepraktisan dalam penggunaan bahasa	4,0	4,2	Sangat baik
		Kemampuan produk media menimbulkan minat belajar IPA	4,3		
		Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam belajar	4,3		
		Penggunaan produk memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minat peserta didik	4,1		
		Penggunaan produk media memungkinkan peserta didik mengatasi kesulitan belajar	4,3		
		J u m l a h	33,7	8,2	
		Rata-rata		4,20	Sangat baik

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar menurut analisa angka mengalami perbaikan dalam hal skor rata-rata uji perorangan adalah 4,15 dan skor rata-rata uji coba

kelompok kecil adalah 4,20, sedangkan skor rata-rata pada saat uji coba lapangan atau kelompok besar adalah 4,60. Data mengenai kualitas *software* media pembelajaran pada asfek hasil program dan efektivitas dapat dilihat pada:

Tabel 5
Kualitas *Software* Hasil Evaluasi Kelompok Besar

No	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai	Rata-rata	Kriteria
1.	Hasil Program	Kejelasan dan ketepatan konten	4,7	4,6	Sangat baik
		Ketepatan dan kejelasan tampilan produk media interkatif pembelajaran animasi *flash*	4,6		
		Ketepatan bahasa	4,6		
2	Efektifitas bagi Peserta didik	Kepraktisan dalam penggunaan bahasa	4,5	4,6	Sangat baik
		Kemampuan produk media menimbulkan minat belajar IPA	4,7		
		Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam belajar	4,8		
		Penggunaan produk memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minat peserta didik	4,5		
		Penggunaan produk media memungkinkan peserta didik mengatasi kesulitan belajar	4,6		
		Jumlah	37,0	9,2	
		Rata-rata		4,6	Sangat baik

Berdasarkan analisis data evaluasi oleh ahli mata pelajaran dan ahli media pembelajaran peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada paparan di bawah ini. a.) Mengganti tampilan gambar apabila anak betul menjawab. b.) Menambah suara pada narasi dibagian materi. c.) Membetulkan kunci jawaban yang salah. Revisi kedua terhadap *software* media pembelajaran IPA dilakukan berdasarkan hasil evaluasi perorangan dan evaluasi kelompok kecil. Revisi yang dilakukan antara lain memperjelas suara pada narasi, memperjelas vokal narasi, dan teks pada animasi.

Produk pengembangan media pembelajaran IPA di SD telah dilakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan analisis data uji coba lapangan. Variabel-variabel *software* media pembelajaran IPA untuk peserta didik sekolah dasar memiliki nilai rata-rata sangat baik (4,6 atau 92%). Rata-rata variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut: 1) Asfek hasil program: a.) Kejelasan dan ketepatan konten mendapat skor nilai rata-rata 4,7 (94 %) dengan kriteria sangat baik; b) Ketepatan dan kejelasan tampilan produk media

interkatif pembelajaran animasi *flash* mendapat skor nilai rata-rata 4,6 (92%) dengan kriteria sangat baik; c) Ketepatan bahasa mendapat skor nilai rata-rata 4,6 (92%) dengan kriteria sangat baik; 2) Asfek efektivitas bagi peserta didik: a) Kepraktisan dalam penggunaan bahasa mendapat skor nilai rata-rata 4,5 (90%) dengan kriteria sangat baik; b) Kemampuan produk media menimbulkan minat belajar IPA mendapat skor nilai rata-rata 4,7 (94%) dengan kriteria sangat baik; c) Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam belajar mendapat skor nilai rata-rata 4,8 (96%) dengan kriteria sangat baik; d) Penggunaan produk memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minat peserta didik mendapat skor nilai rata-rata 4,5 (90%) dengan kriteria sangat baik; e) Penggunaan produk media memungkinkan peserta didik mengatasi kesulitan belajar mendapat skor nilai rata-rata 4,6 (92%) dengan kriteria sangat baik

Berdasarkan data hasil penelitian di atas, maka *software* media pembelajaran IPA untuk peserta didik sekolah dasar memiliki kualitas sebagai berikut:1) Kualitas asfek hasil program memiliki kriteria sangat baik karena dengan menggunakan penilaian skala lima (1,2,3,4,5) mempunyai nilai rata-rata 4,6 atau persentase skornya adalah 92%; 2) Kualitas asfek efektivitas bagi peserta didik memiliki kriteria sangat baik karena dengan menggunakan penilaian skala lima (1,2,3,4,5) mempunyai nilai rata-rata 4,6 atau persentase skornya adalah 92%.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *software* media pembelajaran IPA untuk SD memiliki tingkat kelayakan sangat baik dengan nilai rata-rata 4,6 atau persentase skornya adalah 92%. *Software* media pembelajaran IPA untuk peserta didik SD ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu : 1) memuat materi pokok yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku; 2) waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran lebih singkat dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional; 3) *software* dapat digunakan dengan sangat mudah karena langsung *autorun*, tanpa harus menginstal program *flash* terlebih dahulu untuk menjalankannya, dapat digunakan berulang-ulang, serta bereaksi sangat cepat ketika dijalankan karena ukuran *file* dalam CD sangat kecil dan sudah di kompres; 4) peserta didik dapat belajar hingga tuntas dan sesuai dengan tingkat kecepatan dan kemampuan masing-masing; 5) uji kompetensinya (soal) lebih interaktif sehingga membuat peserta didik lebih tertarik karena dengan segera dapat mengetahui kemampuan dirinya. Keterbatasan yang dimiliki oleh *software* media pembelajaran IPA untuk peserta didik SD ini adalah: 1) tidak semua

materi dinarasikan secara lengkap hanya bagian-bagian inti materi saja; 2) suara dalam CD kurang jernih karena keterbatasan alat dalam pembuatannya; 3) suara narasi kurang begitu jernih vokalnya karena keterbatasan kemampuan personalia; 4) gambar, animasi, video, dan ilustrasi penjelas masih sangat terbatas dan sederhana karena keterbatasan koneksi, waktu, tenaga, dan biaya.

SIMPULAN

Kesimpulan bahwa *software* pembelajaran IPA yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut: 1) Pengembangan media pembelajaran IPA menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* telah ditinjau dan dirancang dari segi "Materi pembelajaran, dan Strategi pembelajaran" layak digunakan; 2) Hasil produk (*CD* pembelajaran) dari media pembelajaran interkatif IPA menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* ditinjau dan dirancang dengan baik dari segi tampilan program, kualitas teknis efektivitas,dan keefesienan program layak digunakan untuk meningkatkan pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil penelitian, saran sebagai masukan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut: 1) *Software* media pembelajaran IPA dapat ditingkatkan kembali kualitasnya dari segi materi pembelajaran, strategi pembelajaran dan teknis pembelajaran, dan 2) Guru yang gagap teknologi dimohon untuk tidak apriori terhadap perkembangan teknologi.

REFERENSI

Azhar Arsyad.(2014). *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Cetakan ke 17. Jakarta : PT Rajawali Press.

Bambang Adriyanto. (2010). *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8.* Modul 10 Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010.Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kemendiknas.

Dewi S., dkk. (Eds.) (2013). *Pengembangan Bahan Ajar ' Lokakarya Contens Design of Web Based Learning. Mozaik Teknologi Pendidikan, e Learning*. Jakarta : Kencana.

Handika. (2012). *Efektivitas Media Pemebelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia 1(2) 109-144.

Nasution. (2010). *Teknologi Pendidikan.* Jakarta : PT Bumi Aksara.

Noris Putra, dkk.(2012). *Penggunaan Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Dimensi Tiga*. Volume 1 Nomor 1 (2012) : Jurnal Pendidikan Matematika, Part 2 : Halaman 51-58.

Paul Ginnis. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar. Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas.* Jakarta : PT Indeks.

Rizky Rahman J. dkk. (2008). Optimalisasi Macromedia Flash 8 Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA

UPI. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Desember 2008*.ISSN : 1979-9264.

Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesional Guru*. Edisi kedua. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russell. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning* (Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar), Edisi kesembilan. Cetakan ke 3. Terjemahan oleh Arif Rahman. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Intan Madani.

Sunardi. (2010). Multimedia Pembelajaran Tatasurya Dengan Pendekatan Inkuiri Bagi Kelas X SMK. *Jurnal Teknologi Informasi, Volume 6 Nomor 1*, 1 April 2010, ISSN 1414-9999.

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI RANGKA TUBUH MANUSIA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV SD

Rohmaddi

Sekolah Dasar 03 Margodadi, Tumijajar, Tulang Bawang Barat, Lampung
Rohmaddi.suhadi@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 03 Margodadi Kecamatan Tumijajar Kabupaten Tulangbawang Barat. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu, siklus I (23,33%), siklus II (50%), siklus III (83,33%).

Kata kunci: Media Pembelajaran, IPA, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia dalam memperoleh bekal dalam kehidupan. Pendidikan adalah investasi yang dapat mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik dalam membentuk manusia yang terdidik, bermoral, kreatif dan inovatif.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 (2006: 2), menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional, dibutuhkan penyelenggaraan pendidikan disekolah. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan secara formal, yang memiliki peranan yang sangat penting

dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang di dalamnya terdapat guru sebagai pengajar.

Guru di Sekolah Dasar adalah guru yang bertanggung jawab di dalam kelas dan mengajar lima mata pelajaran pokok yaitu Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pelajaran tersebut berhasil diajarkan dengan baik dan bermutu, guru dituntut memiliki keterampilan mengelola dan memperbaiki proses pembelajaran. Majid (2005:6) menjelaskan kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru dalam mengajar. Kompetensi tersebut akan terwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan profesional dalam menjalankan fungsinya sebagai guru.

Menurut Kunandar (2007: 46) guru yang professional adalah guru yang memiliki kompetensi yang dipersyaratkan untuk melakukan tugas pendidikan dan pengajaran. Kompetensi ini meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan profesional, baik yang bersifat pribadi sosial, maupun akademis". Guru yang profesionalisme yang dapat dilihat dari kualitas pengetahuan yang dia dimiliki untuk menjalankan tugas-tugasnya sebagai seorang pendidik, guru yang profesional dituntut untuk harus memliki kompetensi yang layak untuk mengajar di dalam kelas maupun di dalam kelas. Untuk mewujudkan hal tersebut dalam kaitannya meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran, berupa melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai tindakan untuk melihat kualitas guru dan hasil belajar siswa.

Proses belajar-mengajar merupakan serangkaian kegiatan guru dan peserta didik terdapat hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi aktif, edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Mahmud, 2010).

Senada dengan Slameto (2003:27) menyatakan, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Winataputra (2007) mengemukakan, untuk memahami konsep belajar secara utuh perlu memperhatikan pandangan dari para pakar psikologi dan pakar pendidikan. Pandangan kedua kelompok pakar tersebut sangat penting karena perilaku belajar merupakan bidang telaah atau bidang kajian keilmuan mereka. Pakar psikologi melihat perilaku belajar sebagai proses psikologi individu dalam interaksinya dengan

lingkungan secara alami. Sedangkan pakar pendidikan melihat perilaku belajar sebagai proses psikologis-pedagogis yang ditandai adanya interaksi individu dengan lingkungan belajar yang sengaja diciptakan.

Menurut Bovee (dalam Supriatna 2009) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Secara harfiah media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Heinich (dalam Anitah, 2007) mengemukakan, media merupakan alat saluran komunikasi. Dalam konteks pendidikan, *media* dapat diartikan sebagai alat, sarana, perantara, atau penghubung dalam usaha guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswanya. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *media pembelajaran* adalah alat bantu pembelajaran yang direncanakan, disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan atau menjelaskan bahan pelajaran, sehingga siswa dapat terlibat langsung dengan pembelajaran. Dari hasil penelitian yang dikutip dari Riyandika Putri Dani (2015), Hasil penelitian menunujukkan bahwa setelah diterapkan media pembelajaran menggunakan media gambar meningkat dengan nilai rata-rata pra tindakan 59,35 dengan presentase ketuntasan 25%, pada siklus I meningkat menjadi 76,05 dengan presentase ketuntasan 70%. Pada siklus II rata-rata nilai menjadi lebih meningkat menjadi 82,8 dengan presentase ketuntasan 100%.

Pelajaran IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara alam. Perkembangan IPA tidak hanya ditandai dengan adanya fakta, tetapi juga oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Metode ilmiah dan pengamatan ilmiah menekankan pada hakikat IPA. Secara rinci hakikat IPA menurut Bridgman (dalam Lestari, 2002: 7) adalah sebagai berikut: (1) Kualitas; pada dasarnya konsep-konsep IPA selalu dapat dinyatakan dalam bentuk angka-angka, (2) Observasi dan Eksperimen; merupakan salah satu cara untuk dapat memahami konsep-konsep IPA secara tepat dan dapat diuji kebenarannya. (3) Ramalan (prediksi); merupakan salah satu asumsi penting dalam IPA bahwa misteri alam raya ini dapat dipahami dan memiliki keteraturan. Dengan asumsi tersebut lewat pengukuran yang teliti maka berbagai peristiwa alam yang akan terjadi dapat diprediksikan secara tepat. (4) Progresif dan komunikatif; artinya IPA itu selalu berkembang ke arah yang lebih sempurna dan penemuan-penemuan yang ada merupakan kelanjutan dari penemuan sebelumnya.

Ada hal-hal penting yang mampu mendukung proses pembelajaran menjadi berhasil dengan baik kadang-kadang tanpa disadari telah dilewatkan oleh guru. Misalnya

pemilihan alat peraga sebagai media dalam pembelajaran masih belum sesuai dan pemakaiannya belum maksimal, atau guru tidak mampu menemukan alat peraga yang dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, mungkin juga strategi pembelajaran yang dirancang guru tidak tepat. Akhirnya permasalahan muncul, dimana kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa tidak dapat tercapai. Persentase nilai hasil belajar siswa masih belum memenuhi target yang ditetapkan guru dan rata-rata masih di bawah batas ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tujuan Pembelajaran sebagai pengembangan dari Kompetensi Dasar tidak tuntas. Dan permasalahan itulah yang terjadi pada siswa kelas IV di SDN 03 Margodadi tempat Peneliti bertugas. Untuk Kompetensi Dasar mata pelajaran IPA tentang rangka tubuh manusia, dari jumlah siswa sebanyak 30 orang yang mengikuti tes akhir sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran dengan angka KKM 65, hanya 30% siswa yang berhasil tuntas dan mendapatkan nilai di atas KKM. Hasil yang diperoleh siswa tersebut tentu mengecewakan bagi Peneliti yang kebetulan mengajar di kelas tersebut.

Ada beberapa penyebab ketidakberhasilan pelajaran IPA yang dialami oleh siswa kelas IV SDN 03 Margodadi tempat Peneliti bertugas. Dari hasil bincang-bincang dengan rekan guru yang juga teman sejawat Peneliti, diketahui bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siwa adalah kebiasaan belajar siswa yang kurang baik yaitu kurangnya kemauan mengulang kembali pelajaran di rumah, kurangnya dukungan serta motivasi dari orang tua, sulit berkonsentrasi saat belajar, kurangnya minat terhadap mata pelajaran, kurangnya keberanian untuk menanyakan sesuatu yang belum diketahui, dan tampak kelelahan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung karena saat di rumah mereka bekerja untuk membantu orang tuanya yang kebanyakan sebagai petani.

Sebenarnya permasalahan ini bukanlah permasalahan yang baru. Informasi yang Peneliti dapat dari guru yang lain mengungkapkan bahwa siswa pada tahun pelajaran sebelumnyapun mengalami permasalahan yang sama yaitu hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran IPA tentang kerangka tubuh. Kenyataan ini merupakan masalah serius yang teridentifikasi dan harus segera diperbaiki. Menyadari hal itu, sebagai seorang guru yang memiliki tanggung jawab atas keberhasilan peserta didik, maka Peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas yang difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran dengan 3 siklus untuk mata pelajaran IPA.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa IPA materi rangka tubuh manusia kelas IV Semester I SDN 03 Margodadi Kecamatan Tumijajar Kabupaten Tulang Bawang Barat tahun pelajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Model penelitian tindakan kelas dipilih dilatarbelakangi oleh kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran IPA materi rangka tubuh manusia di sekolah dasar pada umumnya belum berjalan sesuai dengan harapan, yakni hasil pembelajaran masih di bawah KKM yang telah dutentukan, sebingga perlu diupayakan suatu tindakan guna memecahkan permasalahan tersebut.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral sebagaimana dikemukakan oleh Kemmis dan Mc.Taggart (1988) dalam Arikunto, Suharsimi (2002:83), dengan langkah-langkah (1) persiapan, (2) pelaksanaan, (3) pemantauan, dan (4) refleksi yang dilakukan dalam tiga siklus. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 03 Margodadi Kecamatan Tumijajar Kabupaten Tulangbawang Barat berjumlah 30 siswa.

Berdasar pada latar belakang penelitian , maka pendekatan penelitian ini adalah Pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif mempunyai karakteristik antara lain (1) kondisi objek alamiah, (2) peneliti sebagai objek utama, (3) kaya akan data yang bersifat deskriptif keadaan, (4) analisis dilakukan secara induktif (dari contoh ke kesimpulan atau dari khusus ke umum) dan berlangsung sejak dimulai sampai pengumpulan data selesai, (5) pengumpulan data dilakukan secara simultan atau berkesinambungan, baik dalam hal metode, sumber, dan pengumpulan data.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menelusuri dan mendapatkan gambaran secara jelas tentang fenomena yang tampak selama pembelajaran berlangsung. Fenomena yang dimaksud adalah situasi kelas dan tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 3 suklus kegiatan yaitu siklus 1, siklus 2 dan siklus 3, masing-masing siklus terdiri atas empat tahap dan dilakuan dalan satu pertemuan. Hal ini dilakukan karena terbatasnya waktu yang tersedia. Tahapan kegiatan setiap siklus adalah: (1) menyusun rencana kegiatan, (2) melakukan tindakan, (3) melakukan observasi, dan (4) membuat analisis yang di lanjutkan dengan refleksi. Pada penelitian ini yang melaksanakan kegiatan mengajar adalah peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah guru kelas IV dibantu oleh teman sejawat.

Prosedur pengumpulan data dilakukan berdasarkan bentuk data yang ingin diperoleh. Untuk mengetahui kemampuan menjekaskan jenis-jenis kerangka manusia dilakukan dengan tes hasil belajar dalam bentuk skor. Sedangkan data tentang sikap dan perilaku serta tanggapan siswa selama pembelajaran rangka tubuh manusia dilakukan melalui pengamatan pada subjek penelitian.

Data mengenai pelaksanaan pembelajaran dalam kelas diperoleh melalui catatan lapangan dan wawancara. Oleh karena itu peneliti mempunyai tugas rangkap yaitu sambil mengajar guru juga mengumpulkan data. Maka untuk memperoleh data yang akurat, dalam mendapatkan data guru bekerja sama dengan guru kelas IV dan teman sejawat untuk melakukan pengamatan. Selanjutnya dari hasil pengamatan didiskusikan bersama. Hasil dari diskusi akan digunakan sebagai pedoman untuk menentukan refleksi dalam melakukan tindakan selanjutnya. Pemberian tindakan ini dilakukan berulang-ulang (siklus) agar dapat diambil kesimpulan yang sesuai dengan fokus penelitian.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif.

Untuk ketuntasan belajar ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secaraa perorangan dan secaraa klasikal, yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar baik dikelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65% dengan rumus:

$$P \frac{\square Siswa.yang.tuntas.belajar}{\square Siswa} x100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Siklus I

Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, sial tes formatif I dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan media pembelajaran, dan lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Pelaksanaan media

pembelajaran melalui tahapan sebagai berikut: (1) Pelaksanaan pembelajaran, (2) Diskusi kelompok, (3) Tes, (4) Penghargaan kelompok, (5) Menentukan nilai individual.

Pada akhir proses belajar mengjaar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan dengan hasil sebagai berikut menerapkan media pembelajaran diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 49,66 dan ketuntasan belajar mencapai 23,33% atau ada 7 siswa dari 30 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahawa paa siklus pertama secaraa klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 19,04% lebih kecil dari presentase ketuntasan yangt dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan akrena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan media pembelajaran.

Pada Refleksi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut: (1) Guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) Guru kurang maksimal dalam pengelolaan waktu, (3) Siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Pada tahap Refisi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya: (1) Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan. (2) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan, (3) Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias.

2. Siklus 2

Tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan media pembelajaran dan lembar observasi guru dan siswa.

Pada tahap pelaksanaan Pelaksanan media pembelajaran melalui tahapan sebagai berikut; (1) Pelaksanaan pembelajaran, (2) Diskusi klompok, (3) Tes, (4) Penghargaan, (5) Menentukan nilai individual dan kelompok. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah seorang guru IPA dan teman sejawat. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan

memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada tahapan ini diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 60 dan ketuntasan belajar mencapai 50% atau ada 15 siswa dari 30 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan media pembelajaran.

Revisi Pelaksanan kegiatan belajar pada Siklus II ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. Maka perlu adanya revisi untuk dilaksanakan pada siklus II antara lain: (1) Guru dalam memotivasi siswa hendaknya dapat membuat siswa lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung. (2) Guru harus lebih dekat dengan siswa sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri siswa baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya. (3) Guru harus lebih sabar dalam membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep. (4) Guru harus mendistribusikan waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. (5) Guru sebaiknya menambah lebih banyak contoh soal dan meberi soal-soal-soal latihan pada siswa untuk dikerjakan pada setiap kegiatan belajar mengajar.

3. Siklus 3

Tahap Perencanaan di tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, soal tes formatif 3 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan media pembelajaran dan lembar observasi aktifitas guru dan siswa.

Tahap pelaksanaan Pelaksanaan media pembelajaran melalui tahapan sebagai berikut: (1) Pelaksanaan pembelajaran, (2) Diskusi kelompok, (3) Tes, (4) Penghargaan, (5) Menentukan nilai individual. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah

dilakukan. Instrument yang digunakan adalah tes formatif III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrument yang digunakan adalah tes formatif III. Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut : diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 82 dan dari 30 siswa dinyatakan yang tidak lulus hanya 2 anak. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 83,33% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini di pengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Pada tahap reflesksi ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan media pembelajaran. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagi berikut: (1) Selama proses belajar mengajar guru telah mekasanakan semua pembeljaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi presentase pelaksanaanya untuk masing-masing aspek cukup besar. (2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. (3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik. Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

Pada siklus III guru telah menerapkan media pembelajaran dengan baik dan dilihat dari kativitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

PEMBAHASAN

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 23,33%, 50% dan 83,33%.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berdasarkan anlisis data, diperoleh aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap presasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terusa mengalami peningkatan.

Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran berdasakan analisi data, diperoleh aktifitas siswa dalam proses pembelajran IPA pada pokok bahasan sistem politik dengan media pembelajaran yang paling dominan adalah bekerja dengan sesama anggota kelompok, mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru dan iskusi antar siswa /antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahawa aktifitas siswa dikategorikan aktif. Sedangkan untuk aktifitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar dan menerapkan pengajaran konstektual model pengajaran berbasis maslah dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul, diantaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep, menjelaskan materi yang sulit, memberi umpan balik/ evaluasi/ tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

SIMPULAN

Setelah melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan dalam siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 serta dengan melalui pembahasan yang penulis lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 03 Margodadi Kecamatan Tumijajar Kabupaten Tulang Bawang Barat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai siswa yang cukup tinggi dan peran aktif dari siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

REFERENSI

Abdul Majid. (2005). Perencanaan Pembelajaran pengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Anitah, Sri, W, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Depdiknas Universitas Terbuka.

Kunandar. (2007). Guru Profesional Iplemntasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

Lestari. (2000). *Metode Penelitian Kelas*. Semarang, UNNES.

Mahmud. (2010). Psikologi pendidikan. Bandung: Pustaka Setia.

Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas V SDN Gentan 01 Bendosari Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal PGSD Indonesia.* Vol. 1 No.2 Hal 1-10.

Supriatna, Dadang. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran (Bahan Ajar Untuk Diklat E-Training)*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB.

Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1.

Winataputra, Udin, S. (1997). *Materi Pokok Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas Universitas Terbuka.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SIKLUS BELAJAR *5E* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IVA SDN 215 INPRES TO'RA'DA' KECAMATAN MAKALE KABUPATEN TANA TORAJA

Susanna Vonny N. Rante

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Indonesia Toraja

ABSTRAK

Penelitian ini dilandasi oleh kenyataan di lapangan bahwa kemampuan berpikir kritis masih rendah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran siklus belajar *5E* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV^A SDN 215 Inpres To'ra'da. Tujuan penelitian dilaksanakan adalah untuk mengetahui model siklus belajar *5E* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV^A SDN 215 Inpres To'ra'da' Kacamatan Makale Kabupaten Tana Toraja. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, observasi, pelaksanaan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV^A SDN 215 Inpres To'ra'da' yang terdiri dari 24 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV^A SDN 215 To'ra'da' setelah menggunakan model siklus belajar *5E*. Hal ini terbukti dari ketuntasan pada siklus I pertemuan I 33.33% dan pada pertemuan II 54.17% yang dikategorikan kurang. Pada siklus II pertemuan I 87.5 dan pertemuan II mencapai 91.67% yang dikategorikan sangat baik.

Kata kunci: Model Siklus Belajar *5E*, Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

PENDAHULUAN

Berpikir kritis bertujuan untuk menjauhkan seseorang dari keputusan yang keliru dan tergesa-gesa sehingga apa yang diputuskan tidak dapat dipertanggungjawabkan. Melalui dunia pendidikan siswa tidak hanya dituntut untuk mampu menyelesaikan tugas, ataupun mendapatkan nilai yang baik, tetapi siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, sehingga siswa dapat memutuskan mana yang benar dan salah, mana yang perlu diikuti dan ditinggalkan, apa yang harus dipercaya, dan dapat memikirkan dengan baik tindakan yang harus dilakukan.

Kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan pada setiap mata pelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajarannya. Menurut Sulistyorini dan Supartono (2007:9), menyatakan bahwa pada hakikatnya IPA dipandang dari segi produk, proses, dan pengembangan sikap. Artinya, belajar IPA memiliki dimensi proses, hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah ketiga dimensi tersebut saling terkait". Namun kenyataan yang terjadi di SDN 215 Inpres To'ra'da' kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah khususnya dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV^A. Hal ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti dengan wali kelas IV^A. Adapun permasalahan-permasalahan dan akar penyebab masalah yang ada di kelas IV^A SDN 215 Inpres To'ra'da' sebagai tempat penelitian yaitu (1) keaktifan siswa masih rendah, dimana sebagian besar siswa beranggapan bahwa mempelajari mata pelajaran IPA membosankan. Penyebabnya siswa sulit untuk memahami materi dan kurang percaya diri untuk mengungkapkan ide. Hal ini dikarenakan selama ini hanya diberikan materi melalui metode ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa untuk berpikir mempelajari materi secara bermakna melalui percobaan-percobaan atau melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang diakatakan oleh guru, (2) siswa cenderung kurang pemahaman dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini, siswa tidak tahu tujuan dari soal yang berakibat kesulitan dalam penggunaan konsep. Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paradigma konstruktivisme adalah model pembelajaran siklus belajar 5*E*. Model pembelajaran siklus belajar 5*E* adalah cara alami untuk belajar dan memenuhi tujuan pendidikan yang utama yaitu siswa belajar bagaimana cara berpikir.

KAJIAN TEORI

Pengertian Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan bernalar dan berpikir reflektif yang difokuskan untuk memutuskan hal-hal yang diyakini dan dilakukan (Spliter 1992 dalam Komalasari, 2010:266). Berpikir kritis dapat dijadikan panduan mengenai apa yang harus dipercaya dan tindakan apa yang akan diambil. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Tuanakota bahwa berpikir kritis adalah proses intelektual berdisiplin yang secara aktif dan cerdas mengkonseptualisasikan, menerapkan, menganalisis, atau mengevaluasi informasi yang dikumpulkan melalui observasi, pengalaman, refleksi, sebagai panduan mengenai apa yang dipercaya dan tindakan yang diambil (Suprijono, 2016:31).

Berpikir kritis adalah cara berpikir reflektif, beralasan, berfokus pada keputusan apa yang dilakukan atau diyakini. Seperti yang dikemukakan oleh Robert Ennis bahwa berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan (Fisher, 2008:4). Berpikir kritis merupakan proses yang penuh makna untuk mengarahkan dirinya sendiri dalam membuat suatu keputusan. Proses tersebut memberikan berbagai alasan sebagai pertimbangan menentukan bukti, konteks, dan konseptualisasi. Kemampuan berpikir kritis merupakan arahan yang tepat dalam berpikir dan bekerja, dan membantu dalam menentukan keterkaitan sesuatu dengan yang lainnya dengan lebih akurat.

Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis dicirikan oleh kemampuan analisis yaitu kemampuan menguraikan suatu materi menjadi menjadi komponen-komponennya sehingga mudah dipahami. Karakter individu yang mendukung seseorang dapat berpikir kritis menurut Dult-Battey dalam Suprijono (2016:33), *Truth seeking*, *Open-mindness, Analyticity, Systematicity, Self-confidence, Inquisitiveness.*

Indikator Berpikir Kritis

Seseorang dikatakan berpikir kritis dapat dilihat dari beberapa indikator. Ennis dalam Vonny (2008:34) membagi indikator kemampuan berpikir kritis menjadi lima kelompok yaitu: (1) memberikan penjelasan sederhana *(elementary clarification),* (2) membangun keterampilan dasar *(basic support),* (3) membuat inferensi *(inferring), (*4) membuat kejelasan lebih lanjut *(advanced clarification),* (5) mengatur strategi dan taktik *(strategies and tactic).*

Berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis diatas, peneliti memilih indikator kemampuan berpikir kritis yang akan digunakan dalam penelitian yaitu: (1) mengidentifikasi kriteria-kriteria jawaban yang mungkin, (2) mencari persamaan dan perbedaan, (3) mampu memberikan alasan, (4) memberikan contoh.

1. Model Pembelajaran Siklus Belajar

a. Pengertian Model Pembelajaran Siklus Belajar

Menurut Lawson dalam Suprijono (2016:222), model siklus belajar adalah belajar berpikir dan bertindak yang cocok untuk siswa. Penggunaan siklus belajar memberikan kesempatan kepada siswa mengungkapkan pengetahuan sebelumnya dan kesempatan menyanggah, mendebat gagasan mereka. Proses ini menghasilkan ketidakseimbangan kognitif sehingga dapat mengembangkan tingkat penalaran yang lebih tinggi.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran Siklus Belajar

Pada awal pengembangan sintaks model pembelajaran siklus belajar menurut Barmandalam Widodo, dkk (2010:145), terdiri dari tiga tahap yaitu eksplorasi (*exploration*), pengenalam konsep (*concept introductioni*), dan penerapan konsep (*concept application*) (E-I-A). Sementara itu, David Colb dalam Huda (2016:266), mendeskripsikan proses pembelajaran sebagai siklus empat tahap yaitu mengalami, refleksi, interpretasi, dan prediksi. Kemudian model siklus belajar dikembangkan lagi oleh Anthony W. Lorsbach menjadi 5 fase yang dikenal dengan nama *Learning Cycle "5E"* yang terdiri dari fase*engagement, exploration, explanation, elaboration,* dan *evaluation*. Dari penjelasan, tiga teori langkah-langkah diatas, langkah-langkah siklus belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siklus belajar yang dikembangkan oleh Anthony W. Lorsbach yang terdiri dari 5 lima fase pembelajaran.

Fase-fase dalam setiap tahap pembelajaran siklus belajar *5E*dijelaskan oleh Anthony W. Lorsbach dalam Suprijono (2016:223) sebagai berikut: Fase *Engagement* (Pendahuluan atau Pembangkitan Minat);Fase *Exploration* (Eksplorasi); Fase *Explanation* (Penjelasan); Fase *Elaboration* (Perluasan); Fase *Evaluation* (Evaluasi).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu cara yang strategis bagi pendidik untuk meningkatkan atau memperbaiki layanan pendidikan dalam konteks kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 215 Inpres To'ra'da Kecamatan Makale, Kabupaten Tana Toraja. Mata pelajaran yang dipilih adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi energi panas dan energi bunyi. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena jarak lokasi dengan rumah dekat, kemampuan berpikir kritis siswa rendah dalam memahami materi IPA, dan adanya dukungan dari sekolah untuk melaksanakan penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV^{A} SDN 215 Inpres To'ra'da Kecamatan Makale, Kabupaten Tana Toraja sebanyak 24 orang yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan.

Prosedur dan Desain Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan adalah suatu bentuk proses pengkajian berdaur siklus yang yang terdiri dari empat tahapan yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini akan menggunakan empat teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis. Analisis data kualitatif digunakan untuk memaknai hasil pengamatan yang berasal dari lembar observasi yang dalam penelitian ini pengamatan pada tindakan yang dilakukan guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Teknik analisis kualitatif mengacu pada metode analisis dari Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016:337) yang dilakukan meliputi tiga komponen yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tindakan siklus I dilakukan selama 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari dua jam pembelajaran (2x35 menit). Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Setelah disepakati untuk menggunakan model pembelajaran siklus belajar *5E* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi energi panas dan energi bunyi. Selanjutnya peneliti menelaah silabus IPA kelas IV^{A}, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan alat peraga, menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS), membuat soal evaluasi dalam bentuk soal uraian, membuat lembar observasi guru dan siswa, menyiapkan pedoman wawancara untuk guru dan siswa, dan menentukan observer untuk guru dan siswa. Guru kelas akan mengamati aktivitas guru dan teman sejawat akan mengamati aktivitas siswa dan sebagai kameramen.

2. Pelaksanaan

Pertemuan I

Pelaksanaan siklus I pertemuan I diikuti oleh 24 siswa dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pokok bahasan yang dibahas adalah energi panas. Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam, menanyakan kabar siswa, mengajak siswa berdoa dan meminta seorang siswa memimpin doa, seorang siswa ke depan untuk memimpin doa. Setelah itu, guru memeriksa kehadiran siswa kemudian menyampaikan

tujuan pembelajaran namun hanya mencakup satu tujuan pembelajaran. Pada fase *engagement,* guru mengajukan pertanyaan mengenai kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan sehari-hari pada beberapa siswa untuk mengetahui apakah siswa mampu memberikan definisi mengenai energi. Dalam kegiatan inti model siklus belajar *5E* terbagi menjadi tiga fase yaitu fase *exploration, explanation, dan elaboration*.

Pertemuan II

Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam, Dalam kegiatan inti model siklus belajar *5E* terbagi menjadi tiga fase yaitu fase *exploration, explanation, dan elaboration*. Pada fase *exploration* guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4 dalam setiap kelompok dan mengarahkan siswa untuk bergabung ke dalam kelompok yang telah dibentuk, pada fase *explanation,* setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Setelah itu guru mengumpulkan LKS dan melengkapi hasil diskusi siswa.. Pada fase *elaboration,* guru mengarahkan siswa untuk membuktikan bahwa bunyi dapat merambat melalui benda padat, cair, dan gas. Kemudian, mengarahkan siswa untuk mengemukakan pendapat mereka perbedaan dan persamaan mengenai perambatan bunyi pada benda padat, cair, dan gas.Pada kegiatan akhir, guru memberikan evaluasi. Kemudian, guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Guru memberikan penguatan, dan menutup pembelajaran dengan memberikan salam.

1. Observasi

a. Observasi Kegiatan Guru

Tingkat penguasaan guru pada pertemuan I, yaitu 58.33% berada pada kategori cukup. Dari dua puluh (20) aspek yang diamati ada tiga (3) aspek yang tidak terlaksana, lima (5) aspek berkualifikasi kurang, enam (6) aspek berkualifikasi cukup dan enam (6) aspek berkualifikasi baik. Tingkat penguasaan guru pada pertemuan II mencapai 71.67% dan berada pada kategori baik. Dari dua puluh (20) aspek, ada satu (1) aspek yang tidak terlaksana, tiga (3) aspek berkualifikasi kurang, delapan (8) aspek berkualifikasi cukup, dan delapan (8) aspek berkualifikasi baik.

b. Observasi Kegiatan Siswa

Tingkat penguasaan siswa pada pertemuan I yaitu 51.67% berada pada kategori kurang. Dari dua puluh (20) aspek yang diamati ada empat (4) aspek yang tidak terlaksana, lima (5) aspek berkualifikasi kurang, tujuh (7) aspek berkualifikasi cukup, dan empat (4) aspek berkualifikasi baik. Tingkat penguasaan siswa pada pertemuan II yaitu 65% berada pada kategori cukup. Dari dua puluh aspek yang

diamati (20) ada dua (2) aspek yang tidak terlaksana, tiga (3) aspek berkualifikasi kurang, sembilan (9) aspek berkualifikasi cukup, enam (6) aspek berkualifikasi baik.

c. Observasi Hasil Kemampuan Berpikir Kritis

Dilihat dari indikator hasil, kemampuan berpikir kritis siswa belum mencapai indikator hasil yang ditentukan. Hasil kemampuan berpikir kritis siswa siklus I pertemuan I dan II diperoleh melalui tes yang diberikan setiap akhir pertemuan. Ada empat indikator berpikir kritis yang digunakan yaitu mengidentifikasi kriteria-kriteria jawaban yang mungkin pada soal nomor 1, mencari persamaan dan perbedaan pada soal nomor 2, memberikan alasan pada soal nomor 3, dan memberikan contoh pada soal nomor 4. Kemampuan berpikir kritis siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi		Bobot Skor		Persentase (%)		Rata-Rata	
		I	II	I	II	I	II	I	II
Sangat Kritis	85-100	1	4	86.67	348.29	4.16	16.67	$\frac{1503.34}{24}$	$\frac{1741.4}{24}$
Kritis	70-84	7	9	529.99	689.64	29.17	37.50		
Cukup Kritis	55-69	8	11	493.35	703.47	33.33	45.83		
Kurang Kritis	46-54	7	-	350	-	29.17	-		
Sangat Kurang Kritis	0-45	1	-	43.33	-	4.17	-		
Jumlah		24	24	1503.34	1741.4	100	100	62.64	72.56
Rata-Rata Nilai								$\frac{135.20}{2} = 67.60$	

2. Refleksi

Setelah melaksanakan serangkaian tindakan, selanjutnya dilaksanakan refleksi. Dari hasil kemampuan berpikir kritis pada siklus I pertemuan I siswa yang tuntas hanya mencapai 33.33% dan pada pertemuan II hanya mencapai 54.17%. Dari hasil observasi guru dan siswa pada siklus I menunjukkan bahwa masih ada kelemahan guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa indikator keberhasilan proses belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu apabila proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa telah terlaksana 70%. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan I hanya mencapai 55% yang dikategorikan cukup. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan I hanya mencapai

58.33% dan hasil obeservasi siswa hanya mencapai 51.67%. Dari dua puluh (20) aspek yang diamati pada guru ada tiga (3) aspek yang tidak terlaksana, lima (5) aspek berkualifikasi kurang, enam (6) aspek berkualifikasi cukup dan enam (6) aspek berkualifikasi baik). Pada pertemuan II hasil observasi aktivitas guru 71.67%, hasil observasi aktivitas siswa mencapai 65%, dan untuk tingkat keterlaksanaan pembelajaran mencapai 68.33% yang dikategori kan cukup. Dari dua puluh (20) aspek yang diamati pada guru, ada satu (1) aspek yang tidak terlaksana, tiga (3) aspek berkualifikasi kurang, delapan (8) aspek berkualifikasi cukup, dan delapan (8) aspek berkualifikasi baik.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, terlihat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari siklus I ke siklus II melalui model pembelajaran siklus belajar *5E*. Melalui model pembelajaran siklus belajar *5E*, peneliti memiliki pedoman dalam perencanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini terdiri dari lima fase yaitu *engagement, exploration, explanation, elaboration,* dan *evaluation.*Pada fase *engagement*, guru mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan energi panas dan energi bunyi. Saat guru mengajukan pertanyaan, siswa antusias menjawab pertanyaan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Suprijono (2016:223), bahwa melalui fase *engagement* guru mengajukan pertanyaan untuk membangkitkan dan mengembangkan minat dengan keingintahuan siswa. Dari jawaban siswa, guru dapat mengetahui pengetahuan awal siswa tentang energi panas dan energi bunyi. Pada fase *exploration*, siswa dibagi dalam beberapa kelompok, kemudian diberi kesempatan untuk bekerjasama dalam kelompok dan guru berperan sebagai fasilitator. Dalam diskusi kelompok, siswa memiliki motivasi belajar dikarenakan siswa secara langsung mencari konsep yang sedang dipelajari. Hal ini sesuai dengan kelebihan model siklus belajar *5E* melalui model ini, motivasi belajar siswa dapat meningkat dikarenakan siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran (Shoimin, 2014:61). Pada fase *explanation,* siswa diarahkan untuk menjelaskan konsep yang sedang dipelajari dengan kalimat mereka sendiri meminta bukti dan klarifikasi dari penjelasan mereka. Setelah siswa mencari konsep yang yang sedang dipelajari dalam diskusi kelompok, selanjutnya siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Pembelajaran tersebut bertujuan agar siswa mengalami sendiri proses pemerolehan konsep dan dapat mengembangkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, kerja sama, bertanggung jawab, percaya diri, dan sikap ilmiah lainnya. Hal ini sesuai dengan

pendapat Sulistyorini (2007:10), yang menyatakan bahwa IPA dipandang dari tiga segi yaitu produk, proses, dan pengembangan sikap yang ketiganya saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Pada fase ini, guru melengkapi, menyempurnakan, dan mengembangkan konsep yang diperoleh siswa.

Pada fase *elaboration,* siswa diarahkan untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Pada tahap ini, siswa diajak untuk mempraktekkan langsung perambatan bunyi dan guru memperlihatkan beberapa gambar yang berkaitan dengan perambatan bunyi melalui benda padat, cair, gas, dan gambar perpindahan panas secara radiasi, konduksi, dan konveksi. Melalui percobaan dan gambar-gambar yang diperlihatkan guru, siswa lebih mudah memahami dan dapat membedakan perpindahan panas yang terjadi secara radiasi, konduksi, dan konveksi, perambatan bunyi yang terjadi pada benda padat, cair, dan gas. Gambar digunakaan guru dalam pembelajaran sebagai contoh konkret untuk memperkuat kemampuan intelektual siswa. Selain media yang bersifat konkret, siswa juga perlu diberikan pengalaman yang nyata dan langsung dalam pembelajaran seperti percobaan. Dalam penelitian, guru mengarahkan siswa untuk melakukan percobaan tentang panas dapat dihasilkan darigesekan dua benda, bunyi dihasilkan dari benda yang bergetar, perambatan bunyi melalui benda padat, cair, dan gas, bunyi dapat menyerap, serta bunyi dapat memantul. Fase terakhir yaitu *evaluation,* fase ini untuk mendiagnosis pelaksanaan kegiatan belajar dan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai konsep yang diperoleh. Dalam mengerjakan evaluasi, siswa mengerjakan evaluasi dengan tertib. Soal yang dibuat mengacu pada konsep yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.Dari pelaksanaan model pembelajaran siklus belajar *5E* terlihat motivasi siswa dalam pembelajaran, siswa merasa senang, dan pembelajaran lebih bermakna sehingga kemampuan berpikir kritis siswa meningkat.

Dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa ada peningkatan, baik indikator keberhasilan proses maupun indikator keberhasilan hasil. Dari indikator keberhasilan proses terlihat keterlaksanaan pembelajaran selalu mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan guru sudah menguasai langkah-langkah pembelajaran melalui model siklus belajar *5E*. Hasil kemampuan berpikir kritis pada siklus I belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 75% dari seluruh siswa memperoleh nilai 70. Pada pertemuan I ketuntasan belajar siswa mencapai 33.33% dengan nilai rata-rata 62.64 dan pada pertemuan II ketuntasan belajar siswa mencapai 54.17 % dengan nilai rata-rata 72.56. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 67.60. Dalam proses pembelajaran siklus I, siswa belum menguasai semua indikator berpikir kritis yang digunakan. Rata-rata pencapaian setiap

indikator berpikir kritis pada siklus I yaitu 70.56% siswa sudah mampu mengidentifikasi kriteria-kriteria jawaban yang mungkin, 66.97% siswa sudah mampu mencari persamaan dan perbedaan, 71.53% siswa sudah mampu memberikan alasan, dan 60.63% siswa mampu memberikan contoh. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sehingga harus dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II, kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan adanya peningkatan dari siklus I. Pada siklus II pertemuan I, ketuntasan belajar mencapai 87.50% dengan nilai rata-rata 78.05. Pada pertemuan II, ketuntasan belajar mencapai 91.67% dengan nilai rata-rata 91.24. Rata siklus II pertemuan I dan II yaitu 84.64. Peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II yaitu 17.04. Kondisi ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model siklus belajar *5E* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan model siklus belajar *5E* dalam pembelajaran menempatkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman mereka dengan terlibat secara aktif mempelajari materi secara bermakna sehingga konsep yang didapatkan siswa akan lebih kuat dan tidak hanya bersifat hafalan. Hal tersebut difasilitasi dengan pemberian soal yang tidak hanya dalam taraf hafalan saja sehingga kemampuan berpikir kritis siswa meningkat yang dibuktikan dengan peningkatan pada setiap indikator kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Glaser yang menyatakan bahwa berpikir kritis adalah suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang (Fisher, 2008:3).

SIMPULAN

Simpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model siklus belajar *5E* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA kelas IVA SDN 215 Inpres To'ra'da' Kecamatan Makale, Kabupaten Tana Toraja. Dari indikator keberhasilan proses sudah mencapai 70% dimana keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I mencapai 84.17% yang dikategorikan baik dan pada pertemuan II mencapai 89.67% yang dikategorikan sangat baik. Ketuntasan kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus IIpertemuan I 87.5% yang dikategorikan sangat baik dan pertemuan II 91.67% yang dikategorikan sangat baik, hal ini menunjukkan indikator keberhasilan hasil sudah mencapai 75% siswa sudah mencapai KKM.

Guru dapat menerapkan model siklus belajar *5E* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa baik pada mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu hendaknya pihak sekolah dan guru kelas menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk mencari konsep yang sedang dipelajari sehingga timbul sikap berpikir yang dalam pada siswa.sehingga kemampuan berpikir kritis siswa meningkat. Diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas dalam menerapkan model siklus belajar *5E* maupun model pembelajaran lainnya sehingga bisa meningkatkan kualitas pendidikan.

Memberdayakan pebelajar terhadap literasi sains dapat dilakukan guru melalui pemberian teks isu-isu terkait sains. Kemampuan untuk menceritakan pengalaman dari penyampaian konsep-konsep dalam relasi menjadi kata-kata diproses dalam konteks bacaan, pengalaman ini diberikan dengan cara membangun konsep-konsep sains lebih kritis dibandingkan pengalaman mengucapkan kata-kata. Upaya lain yang dapat dilakukan untuk membenahi proses pembelajaran sains pada level dasar adalah mengkaji faktor-faktor penyebab rendahnya prestasi sains peserta didik Indonesia khususnya kemampuan membaca. Masalah ini dipandang sangat penting karena sangat erat kaitannya dengan kemampuan literasi sains. Kemampuan literasi sains adalah kemampuan seseorang terhadap sains dalam menggunakan dan mengaplikasikan pengetahuanya tentang sains dalam kehidupan sehari-hari. Literasi sain sangat penting diterapkan di sekolah terutama di sekolah dasar agar siswa dapat menemukan konsep dan mengaplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.Ada empat dimensi yang harus dikembangkan dalam literasi sain yaitu dimensi konten, proses, konteks, dan sikap.

REFERENSI

Arikunto, Suharsimi, dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Destriyani, Elsa. (2009). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Discovery Learning*. Skripsi. (http://eprints.uny.ac.id/16984/1 skripsi.pdf). Diakses tanggal 18 Januari 2017.

Fischer, Alec. (2008). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.

Harry, Firman dan Widodo, Ari. (2010). *Buku Panduan Pendidik Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Haryono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Amara Books.

Huda, Miftahul. (2016). Model-Model pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Samatowa, Usman. (2012). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Saputri, Nur. Indah. (2008). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Penerapan Model Inkuiri Terbimbing.* Skripsi.

(http://uny.ac.id/14286/1/skripsi%20indah%20102082.pdf). Diakses tanggal 18 Januari 2017.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. (2016). *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyono dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Vonny, Susanna. (2008). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran IPA SD Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Tesis. Bandung: UPI.

Widodo, dkk. (2010). *Pendidikan IPA di Sekolah Dasar.* Bandung: UPI Press.

ANALISIS MINAT BACA SISWA KELAS 3 PADA PEMBELAJARAN IPA YANG MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK S2

Cicilia Ika Rahayu Nita[1], Nur Huda[2]

Universitas Kanjuruhan Malang
ikacicilia@gmail.com

ABSTRAK

Keterampilan membaca sangat dibutuhkan siswa dalam mempelajari semua ilmu pengetahuan. Mempelajari ilmu pengetahuan hal pertama yang dibutuhkan adalah minat baca, dengan minat baca yang tinggi membuat siswa berusaha mempelajari ilmu pengetahuan tersebut. Penelitian ini bertujuan menganalisis minat baca siswa kelas 3 pada pembelajaran IPA yang menggunakan media komik S2. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, penelitian ini dilaksanakan di SDN Randupitu Kabupaten Pasuruan pada kelas 3 yang berjumlah 34 siswa. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen hasil belajar dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 73,5% siswa memiliki minat baca yang tinggi, 20,5% siswa memiliki minat baca cukup tinggi, 6% siswa memiliki minat baca rendah. Selain itu, Hasil wawancara menunjukan 88% siswa senang membaca komik S2. Siswa mudah memahami isi komik S2 karena menarik serta materi dalam komik sangat jelas. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media komik S2 dapat memotivasi minat baca siswa.

Kata kunci: Minat Baca, Media S2

PENDAHULUAN

Minat baca siswa merupakan hal utama yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Melalui membaca siswa diperkenalkan dengan hal-hal baru. Mempelajari ilmu pengetahuan, kehidupan sosial, hingga memahami diri sendiri diawali dengan membaca. Sehingga membaca sangat erat kaitannya dengan belajar.

Membaca merupakan suatu kegiatan seseorang untuk memperoleh informasi atau pesan dalam bentuk bahasa tulis, lambang-lambang atau simbol-simbol. Membaca akan terwujud melalui proses belajar, berlatih, dan mengalami. Membaca adalah kegiatan fisik dan mental yang dapat berkembang menjadi suatu kebiasaan. Membentuk kegiatan membaca memerlukan waktu yang relatif lama (Santoso, 2011:3).

Salah satu sekolah dasar yang terus berkembang di Kabupaten Pasuruan adalah SDN Randupitu yang terletak di wilayah Kecamatan Gempol. SDN Randupitu memiliki 6 jenjang kelas yang masing-masing kelas terdiri dari kelas pararel (A-B), sehingga total terdapat 12 rombongan belajar di SDN Randupitu.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas 3A yang berjumlah 34 siswa. Menunjukkan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru mengawali pembelajaran dengan meminta siswa membaca materi yang ada dibuku. Setelah siswa membaca materi selanjutnyasiswa belajar menemukan informasi yang tersirat dalam bacaan.

Pada mata pelajaran apapun membaca adalah kegiatan yang selalu ada. Matapelajaran IPA juga memiliki banyak kajian keilmuan yang harus dipelajari diawali dengan proses membaca materi. Sehingga minat baca sangat diperlukan untuk membantu siswa belajar memahami konsep. Sehingga diperlukan model, media, ataupun strategi yang sesuai agar dapat memotivasi minat baca siswa

Komik merupakan media efektif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SD mengingat siswa SD lebih suka membaca buku yang disertai gambar-gambar menarik dibandingkan buku yang penuh dengan tulisan yang menjadikan siswa mudah merasa bosan. Hal ini merujuk pada hasil penelitian Apristalya Yessa Dewantri pada tahun 2012 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Komik Strip Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 di SDN Purwodadi I Malang", diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 87,679 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 68,704 sehingga selisih dari rata-rata hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media komik strip dan tidak sebesar 18,975. Hal ini menunjukkan penggunaan media komik strip sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran IPA

Pembelajaran merupakan persiapan dimasa depan, dalam hal ini pada masa depan kehidupan anak yang ditentukan oleh orang tua. Oleh karena itu sekolah mempersiapkan siswa untuk hidup dalam masyarakat yang akan datang. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan pemberian pengetahuan kepada siswa (Oemar Hamalik, 2008:25). Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan guru dalam membuat siswa belajar. Proses tersebut dimulai dari proses perencanaan program pengajaran tahunan, semester

dan penyusunan persiapan mengangajar, berikut perangkat kelengkapannya antara lain berupa media pembelajaran, alat evaluasi, dan materi ajar (Hisyam Zaini, 2004:4).

Berdasar beberapa pendapat di atas maka materi ini dapat dijelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar, pembelajaran juga merupakan kegiatan persiapan di masa depan dan sekolah untuk mempersiapkan siswa untuk hidup pada masyarakat yang akan datang.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang di peroleh dari pengalaman serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan gagasan-gagasan. IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan proses penemuan (Sri Sulistyorini, 2007:39).

Menurut Iskandar IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. (Iskandar, 2001:2). IPA juga merupakan sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang dimaksudkan agar siswa mempuyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara untuk mencari tahu dan bagaimana cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara mendalam (Depdiknas dalam Suyitno, 2002:7).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dijelaskan bahwa pembelajaran IPA merupakan ilmu yng mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan cara observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang sekitar, diperoleh melalui pengalaman dari serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran IPA pada tingkat Sekolah Dasar bertujuan untuk:

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.

2. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengalihkan pengetahuan, ketrampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
6. Ikut memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

Berdasarkan tujuan di atas, maka dapat di tekankan bahwa pendidikan menumbuhkan jiwa berkarakter dengan mencintai alam ciptaan Tuhan di alam semesta ini merupakan proses pembelajaran yang positif, karena melalui pelestarian alam maka akan tercipta generasi penerus yan peduli terhadap kelestarianl ingkungan

Minat Baca Siswa

Minat membaca terdiri dari beberapa aspek diantaranya aspek kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekwensi membaca, dan jumlah buku bacaan yang pernah dibaca. Menurut Sinambela (1993) mengartikan minat membaca adalah sikap positif dan adanya rasa ketertarikan dalam diri individu terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaan. Aspek membaca menurut Sinabela juga dijelaskan terdiri dari kesenanganmembaca, frekuensi membaca dan kesadaran akan manfaat membaca.

Berdasarkan pendapat di atas sangat jelas bahwa minat membaca merupakan kekuatan yang mendorong individu untuk memperhatikan, merasakan, tertarik dan senang terhadap aktivitas membaca. Hal ini jika dilakukan maka secara berangsur-angsur minat membaca dirasakan sebagai sebuah kebutuhan. Menumbuhkan minat baca tidaklah bisa dilakukan secara instan tetapi melalui proses, sehingga sangatlah tepat jika membaca dimulai sedini mungkin. Menurut Singer sebagaimana dikutib oleh Dewi (1997:10) menyatakan bahwa minat bukanlah sesuatu yang yang dimiliki seseorang begitu saja, melainkan merupakan sesuatu yang dapat di kembangkan dan dijadikan pola pembiasaan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa minat baca terkandung unsur perhatian, kemauan, dorongan dan rasa senang membaca. Hal tersebut dapat ditumbuhkan dan dipupuk sedini mungkin agar anak-anak menjadi akrab dengan buku.

Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat membaca diantaranya

1. Rasa ingin tahu yang tinggi atas fakta, teori, prinsip, pengetahuan, dan informasi.

2. Keadaan lingkungan fisik yang mendukung diantaranya ketersediaan bahan baca.
3. Lingkungan sosial yang kondusif.
4. Rasa haus informasi, rasa ingin tahu pada hal-hal yang sifatnya aktual.
5. Memiliki prinsip hidup bahwa membaca merupakan bagian dari kebutuhan rohani.

Ada lima faktor lain yang turut mempengaruhi minat baca seseorang yaitu dorongan dari dalam, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah atau pendidikan, dan sistem pendidikan nasional (Baderi, 2005:22).

Media Komik S2

Di Indonesia, komik bukanlah sesuatu hal yang asing lagi. Konsepnya yang menarik membantu menigkatkan pertumbuhan peminatnya dari tahun ke tahun. Saat ini komik tidak lagi sekedar hiburan untuk anak-anak yang notabene lebih tertarik dengan dunia animasi melainkan banyak remaja hingga orang dewasa pun gemar membaca komik. Variasi cenis cerita yang diangkat saat ini turut meningkatkan jumlah peminat komik. Mulai dari jenis cerita fantasi, petualangan hingga misteri telah mewarnai dunia kekomikan.

Selanjutnya, komik didefinisikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar, komik diartikan sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.Sejalan dengan itu, Sudjana dan Rivai (2013:64) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Lebih rinci lagi, menurut jenisnya komik terdiri dari dua macam yaitu *comik strip* dan *comic book*. *Comic strip* adalah jenis komik yang diterbitkan sekali atau seri di media koran, majalah, dan sebagainya. Sedangkan *comic book* adalah jenis komik yang diterbitkan dalam buku.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa media komik strip sains (S2) adalah suatu bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran IPA (sains) yang terdiri dari rangkaian gambar yang digabungkan dalam suatu rangkaian cerita guna membentu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selain itu, komik s2 sebagai suatu karya seni memiliki beberapa komponen-komponen di dalamnya yaitu.

1. Panel, merupakan komponen komik yang berupa kotak yang membatasi gambar adegan. Panel terbagi dalam 2 macam, yaitu panel tertutup (memiliki garis pembatas) dan panel terbuka.

2. *Speech bubbles,* merupakan bentuk visual yang di dalamnya terdapat dialog dari karakter. Komponen ini memiliki banyak bentuk disesuaikan dengan fungsinya seperti saat berbicara biasa, berpikir, berbisik dan sebagainya.
3. *Naration,* kotak dialog yang menerangkan waktu, tempat, dan situasi.
4. *Icon,* merupakan gambar yang mempresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi, atau ide.
5. *Sound effect,* efek suara yang menerangkan suatu situasi, misalnya "KRING-KRING" pada suara telepon atau "DHUARR!!" pada suara ledakan.

Komponen-komponen inilah yang menjadikan komik sebagai sebuah hiburan yang menarik bagi semua kalangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif kualitatif pada penelitian ini mengacu pada teori. Peran peneliti adalah sebagai pengumpul data, pengolah data, dan menyimpulkan hasil penelitian. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber penelitian. Sumber primer pada penelitian ini adalah data hasil belajar dan data wawancara dengan siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3A SDN Randupitu yang berjumlah 34 siswa.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan: (1) tes hasil belajar, tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat minat baca siswa. Anggapan dasar penggunaan tes adalah hasil belajar yang baik berasal dari minat baca siswa yang tinggi karena informasi yang diterima bermakna. Sehingga dilakukan tes sesuai dengan materi yaitu memelihara dan melestarikan alam. (2) Wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa untuk mengetahui minat siswa dalam membaca komik s2.

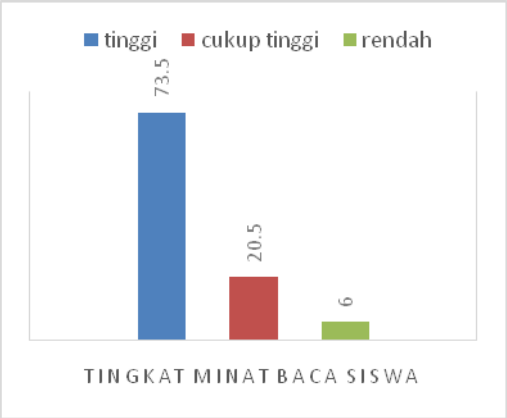
Teknik analisis yang digunakan berpedoman pada teori Miles Huberman (dalam Sugiyono 2010:341) berikut langkah-langkah yang dilakukan selama proses analisis data: (1) Reduksi Data *(Data Reduction)*, Kehadiran peneliti dalam lokasi penelitian yang lama dan proses pengambilan data melalui beberapa teknik mengakibatkan data yang diperoleh semakin banyak dan rumit. (2) Penyajian Data *(Data Display)*, bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. (3) Verifikasi *(Conclusion Drawing)*, penarikan verifikasi dan penarikan kesimpulan. Data-data yang telah diperoleh peneliti dari wawancara dan dokumentasi secara tidak langsung peneliti sudah menemukan kesimpulan untuk fokus penelitian yang telah ditentukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukan tingkat minat baca siswa kelas 3 SDN Randupitu sebagai berikut.

Bagan 3.1 Minat Baca Siswa



Dari hasil belajar dapat diperoleh tingkat minat baca seperti pada bagan 3.1, tingkat minat baca siswa tergolong tinggi. Hal ini membuktikan bahwa 73,5% siswa kelas 3 sangat tertarik membaca komin S2. Sehingga, Komik S2 efektif digunakan pada pembelajaran IPA.

PEMBAHASAN

Tingkat membaca pada tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting, pada tinkat Sekolah Dasarlah fondasi membaca sangat perlu diterapkan. Budaya baca akan sangat melekat jika sudah dimulai sedini mungkin. Karena melalui membaca anak akan mampu:

1. Menjawab pertanyaan dari yang sebelumnya mereka belum tahu tentang alam.
2. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengalihkan pengetahuan, ketrampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.

Beberapa hal di atas akan didapat dan sangat diminati oleh anak atau siswa SD jika pola saji dari bahan baca menarik. Salah satu media yang dapat menstimulan siswa untuk membaca dan mencapai tujuan pembelajaran yaitu media komik S2. Sudjana dan Rivai (2013:64) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Berdasarkan pendapat di atas sangatlah jelas media komik sangat berdekatan dengan dunia anak melalui pola sajinya. Didukung melalui penelitian sebelumnya dan hasil penelitian ini maka sangat jelas bahwa media komik sangat berpengaruh pada minat membaca IPA. Melalui media gambar dan tulisan yang ada pada komik maka dibuktikan bahwa komik dapat memotivasi minat baca siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik S2 dapat memotivasi minat baca siswa. Disarankan kepada guru untuk meningkatkan minat baca siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

REFERENSI

Abdullah. (1998). Pendidikan Sains Yang Humanistis. Surabaya: Kanisius.

Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Aqib, Zainal. (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Baderi, H.A. (2005). *Meningkatkan Minat Baca Masyarakat melalui suatu kelembagaan Nasion al, Wacana ke Arah Pembentukan Sebuah Lembaga Nasional. Pemberdayaan Masyarakat Membaca.* Orasi Ilmiah Pengukuhan Pustakawan Utama. Jakarta : Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

Depdiknas. (2010). *UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)*. Jakarta: Sinar Grafika.

Dewanti, Apristalya Yessa. (2011). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Strip Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Di SDN Purwodadi I Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

Dimyati & Mujiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Eggen, Paul & Kauchak, Don. (2010). Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir. Terjemahan oleh Sastro Wahono. 2012. Jakarta: PT Indeks.

Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Iskandar. (2001:2). Pendidikan Ilmu Pengetahuan alam. IKIP Malang.

Munthe, Bermawy. (2014). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Poerwadarmita, W. J. S. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.

Putra, Sitiatava Rizema. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: Diva Press.

Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sadiman, Arif S, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pengembangannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sulistyorini Sri. (2007). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. UMS.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Group.

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, pemanfaatan, dan Penilaian.* Bandung: CV Wacana Prima.

Suyitno. (2002). Ilmu Alamiah Dasar. UNY.

Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syah, Muhibbin. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.*Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Zulkifli. (2010). *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa pada Konsep Reaks Redok*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Jakarta.

PENGEMBANGAN *EDUCATION GAME* BERBASIS *FLASH* (EGBF) BELAJAR IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Para Mitta Purbosari

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo
para.mitta@yahoo.com

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk bagian dari sarana belajar. Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) salah satu bentuknya. Dengan mengkaji lingkungan dan kondisi siswa sekarang ini, guru harus pandai dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif agar siswa tetap termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat diwujudkan dalam bentuk *education game berbasis flash* (EGBF). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran IPA *education game berbasis flash* (EGBF) pada siswa sekolah dasar. Hasil akhir penelitian ini adalah produk media pembelajaran yang berbentuk *education game berbasis flash* (EGBF). Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran diawali dari observasi media-media pembelajaran IPA yang sudah diterapkan selama ini di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus Tidar, kemudian mengetahui kelemahan dan kebutuhan media pembelajaran tersebut. Selanjutnya, menyusun draf/rancangan media pembelajaran *education game berbasis flash* (EGBF), kemudian diujicobakan ke Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus Tidar. Berdasarkan hasil validasi tim ahli menyatakan dari setiap komponen aspek penilaian sebanyak 10 butir sudah berada pada nilai dibawah 1 dan uji coba media diperoleh skor 71,5 yang berarti bahwa media EGBF layak digunakan.

Kata kunci: IPA, Media Pembelajaran, *Education Game* Berbasis *Flash*.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini orang sering mengidentikkan era ini dengan era persaingan bebas. Pada era persaingan bebas ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga semakin maju dan berkembang dengan pesat sehingga memberikan pengaruh yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan. Pengaruh perkembangan TIK pun dirasakan di dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.

Salah satu cara untuk meningkatkan SDM yang berkualitas adalah dengan cara meningkatkan mutu pendidikan dengan cara mengembangkan kurikulum, inovasi

pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Pelaksanaan pendidikan berada dalam proses yang berkesinambungan dalam setiap jenjang pendidikan yang berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral atau terpadu (Djamarah, 2005). Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia yang lainnya.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Dalam proses pembelajaran, komponen utama adalah siswa dan guru. Dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif, pengajar atau guru dapat meningkatkan potensi serta aktivitas belajar peserta didik atau siswa. Hal ini merupakan tugas yang sangat penting bagi seorang guru sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran. Guru bertugas tidak hanya mengajar namun mendidik serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai kompetensi yang telah ditentukan. Guru harus selalu memiliki keterampilan dan menguasai materi pelajaran serta melakukan evalusi terhadap proses pembelajaran.

Gugus Tidar di Kecamatan Bulu Kabupaten Sukoharjo, terdapat 8 sekolah Sekolah Dasar Negeri (SD N). Secara umum pembelajaran di SD N Se-Gugus Tidar masih menggunakan cara lama (konvensional) baik dalam metode maupum media pembelajaran. Penggunaan metode dan media yang baik hanya dilakukan ketika ada monitoring dari pihak Dinas pendidikan maupun dari pengawas sekolah. Media-media pembelajaran yang dimiliki SD N Se-Gugus Tidar adalah bentuk media yang berasal dari bantuan alat peraga dari block grand, DAK, dll. Alat peraga yang adadi SD N Se-Gugus Tidar jarang sekali di gunakan, bahkan untuk guru yang senior sama sekali tidak menggunakan. Kurangnua fasilitas IT, membuat guru-guru junior pun terinfeksi virus malas dari guru senior, sehingga tidak mengikuti perkembangan jaman dalam pembelajaran.

Siswa di SD N Se-Gugus Tidar mayoritas berasal dari kalangan ekonomi menengah ke bawah. Mereka adalah anak-anak yang ditinggalkan orang tuanya merantau dan di paksa hidup mandiri. Mereka tinggal bersama kakek atau nenek yang sudah tua, bahkan mereka yang mengurusi kakek atau neneknya. Dalam pendidikan tidak ada perhatian sehingga motivasi belajar sangat rendah. Motivasi belajar hanya didapatkan dari

sekolah saja. Jika ada siswa yang berprestasi bisa dipastikan dia adalah anak yang beruntung karena pasti orang tuanya dirumah dan memperhatikannya. Sedangkan yang lain tergantung bagaimana guru mau membentuknya. Hasil belajar IPA juga tidak maksimal karena tidak ada motivasi.

Multimedia sebagai gabungan berbagai jenis media mampu menciptakan suasana belajar yang begitu menarik dan menyenangkan sehingga akan memberikan motivasi belajar yang lebih tinggi dalam diri siswa (Ariasdi, 2008). Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tidak hanya dari guru, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif dan inovatif. Hal ini salah satunya karena informasi disajikan dalam dua atau lebih bentuk seperti dalam bentuk gambar dan kata-kata (Mayer dan Moreno, 1998). Multimedia juga dapat menjadi alat, metode dan pendekatan yang digunakan untuk membuat komunikasi di antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih berkesan dan bermakna. Kemampuan multimedia memberi pengajaran secara individu (melalui sistem tutor) bukan berarti tidak ada pengajaran secara khusus dari guru, melainkan siswa memiliki kebebasan untuk belajar mandiri tanpa harus selalu didampingi guru.

Pengajaran langsung dari guru tetap dilestarikan, dan program ini bisa lebih memudahkan pengajaran. Guru tidak perlu mengulangi penjelasannya jika siswa tidak paham, sebab program bisa dilihat berulangkali sampai siswa benar-benar memahaminya. Sedangkan bagi siswa, penggunaan multimedia dapat lebih memacu motivasi belajar, dapat memberikan penjelasan yang lebih lengkap terhadap suatu permasalahan, dan memudahkan untuk mengulang pelajaran.

Berkaitan dengan hal diatas, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan untuk memperbaiki hasil belajar maka diperlukan suatu media yang menarik untuk menumbuhkan motivasi, minat, semangat dan mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajardi kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk mata pelajaran IPA yaitu dengan media pembelajaran *education game* berbasis *flash*. Dengan menggunakan *sofwere flash* kita dapat mengembangkan dan dapat membuat berbagai macam bentukan *game* atau animasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development* (R & D). Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode

penelitian yang digunakan menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009:407). Menurut Puslitjaknov (2008) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangakan produk yang akan dihasilkan. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan diman untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tetentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media *education game berbasis flash*. Mengacu kepada teori Borg & Gall, Nana Saodih Sukmadinata (2010:189) menyederhanakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan menjadi tiga tahapan, yaitu; 1) tahap pendahuluan; 2) tahap pengembangan; dan 3) tahap pengujian model.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Peneliti membuat variasi melalui media EGBF yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh pada ujicoba media EGBF yang telah divalidasi menyatakan bahwa media EGBF layak digunakan untuk siswa kelas V SD. Hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 71,5 menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan sebelum menggunakan media EGBF.

PEMBAHASAN

Hasil dari Tahap pendahuluan pada penelitian ini adalah Hasil belajar siswa SD pada saat pembelajaran IPA dirasakan masih jauh dari hasil yang diharapkan oleh guru. Tingkat keberhasilan siswa kelas V SD di Gugus Tidar yang masih jauh dari harapan guru. Hal ini dikarenakan siswa masih ramai di kelas, sibuk bermain sendiri, tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru baik di sekolah maupun tugas rumah. Siswa seringkali merasa kesal pada guru dikarenakan guru terlalu banyak memberikan tugas, sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan. Hasil kegiatan pendahuluan di gugus Tidar didapatkan hasil bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam mata pelajaran IPA masih tergolong rendah, dengan nilai sebesar 60. Tahap pengembangan Tahap pengembangan inilah dimulainya penyusunan draf media EGBF. Penyusunan media EGBF disesuaikan pada materi gaya untuk siswa kelas V. Guru bersama Tim pengembang media EGBF menyusun materi gaya baik berupa materi ajar, soal, galeri film dan soal evaluasi. Penyusunan ini dilaksakan untuk dapat diujicoba

pada siswa kelas V. Draf media EGBF terdiri dari materi gaya, galeri film pendek anak tentang perubahan gaya, galeri foto tentang jenis gaya, puzzle tentang jenis gaya dan soal evaluasi tentang gaya dan perubahannya.

Tahap ujicoba

Tahap uji coba ini dilaksanakan pada siswa kelas V dan dinilaikan pada tim validasi materi dan media. Hasil ujicoba pada siswa menunjukkan hasil bahwa siswa lebih berkonsentrasi ketika pembelajaran menggunakan media EGBF. Hasil ujicoba penunjukkan siswa kelas V memperoleh hasil yang lebih tinggi. Dari keseluruhan siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa didapati hasil bahwa ada peningkatan sebesar 25% dari hasil sebelum menggunakan media EGBF. Uji coba media EGBF ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli IT. Hasil uji coba media EGBF oleh ahli materi bahwa komponen materi ipa pada media egbf berada pada skor 0,93 sehingga media EGBF layak digunakan oleh siswa kelas V se-Gugus Tidar.

SIMPULAN

Media EGBF layak digunakan bagi siswa kelas V SD. Hasil yang didapat dari penggunaan media EGBF adalah nilai siswa meningkat menjadi 71,5. Media EGBF layak digunakan karena sudah melewati tahap pendahuluan, tahap penyusunan dan terakhir pada tahap uji coba media. Rekomendasi bagi guru adalah kiranya guru tetap menggembangkan media EGBF untuk mata pelajaran lain dan materi yang lain. Rekomendasi bagi siswa kelas V kiranya siswa mempelajari materi IPA maupun materi lain melalui media EGBF.

REFERENSI

Ariasdi. (2008). *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Dapat diakses pada http://ariasdimultimediawordpress.com/2008/02112/panduan pengembangan-multimedia-pembelajaran html. Januari 2016.

Bundu, Patta. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Depdiknas.

Bromphy, J. (2004). *Motivating Student to Learn (2nd ed)*. London: Lawrence Erlbaum Associates, publishers.

Djamarah. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hakim Lukmanul dan Musalini, UNS. (2004). *Cara Cerdas Menguasai Desain dan Aplikasi Web*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Lie, A. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.

Mayer, R.E.; R. Moreno. (1998). *A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implication for Design Principles*. New York.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pintrich, Paul R dan Dale H. Schenk. (1996). *Motivation In Education, Theory, Research, and Application*. Chio: Prentice Hall.

Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional: Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan*. Tersedia: http://www. Infokursus. Net/download/0604091354 Metode_penel_pengmb_Pembelajaran.Pdf. (20 Mei 2016).

Sadiman, A. (2005). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada. Pustekom Dik Bud.

Sagala, S. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.

Santrock,J.W. (2009). *Psikologi Pendidikan (Educational Psychology) Edisi 3*. Jakarta: Salemba Humanika.

Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. CV Alfabeta: Bandung.

Usman Samatowa. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.

MEMBANGUN LITERASI SAINS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA MELALUI *SCIENCE EDUTAINMENT* UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA AJEL (*ACTIVE JOYFULL AND EFFECTIVE LEARNING*) DI SEKOLAH DASAR

Eni Marta[1], Pariang Sonang Siregar[2], Lia Wardani[3]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Rokania
enimarta90@gmail.com

ABSTRAK

Literasi sains siswa di Indonesia masih rendah, hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan PISA pada tahun 2015 yang memperoleh peringkat 69 dari 79 negara. Kemampuan literasi sains merupakan kapasitas untuk menggunakan pengetahuan ilmiah, mengidentifikasi pertanyaan dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta dan data untuk memahami alam semesta dan membuat keputusan dari perubahan yang terjadi karena aktivitas manusia. Dalam pembelajaran seharusnya siswa mengetahui relevansi pembelajaran IPA terhadap kehidupan sehari-hari dan kehidupan bermasyarakat. Kesulitan siswa dalam mempelajari IPA terjadi karena didalam proses prmbelajaran siswa lebih banyak mengamati objek secara tidak langsung. Guru sebaiknya dapat mengubah pola pengajaran tersebut terhadap siswa sehingga pembelajaran IPA menjadi senang dan dapat membangkitkan literasi sains ataupun sikap ilmiah siswa dalam mengikuti pembelajaran. Banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa senang, diantaranya adalah dengan menggunakan model dan pendekatan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana AJEL (*Active Joyfull and Effective Learning*) adalah *Science Edutainment.* Pembelajaran *science edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membangun kemampuan literasi sains siswa dalam pembelajaran IPA melalui *Science Eduitainment* untuk menciptakan suasana AJEL. *science Edutainment* yang dilakukan tidak dinilai dari produk (pengetahuan) yang dihasilkan siswa, tetapi diarahkan pada penilaian proses atau penilaian yang sebenarnya dari siswa (*authentic assessment*) dan peningkatan *soft skill* siswa.

Kata kunci: Literasi Sains*, Science Edutaiment, AJEL*

PENDAHULUAN

Dewasa ini telah banyak dilakukan penelitian-penelitian di bidang pendidikan sains yang berkaitan dengan literasi sains, hal ini dianggap wajar dan cukup menarik, karena manfaat yang dihasilkan dari penelitian-penelitian tersebut memberikan hasil positif terhadap kebijakan-kebijakan di dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran IPA di Indonesia, misalnya penelitian yang dilakukan oleh El Islami (2015) yang mengaitkan literasi sains dengan kepercayaan diri siswa.

Literasi sains menjadi sangat penting untuk dimiliki siswa sebagai bekal untuk menghadapi tantangan perkembangan abad 21. Hal tersebut sejalan dengan kutipan Treacy *et al.,* (2010): *"Scientific literacy is directly correlated with building a new generation of stronger scientific minds that can effectively communicate research science to the general public"*. Dapat diartikan bahwa literasi sains secara langsung berkorelasi dalam membangun generasi baru yang memiliki pemikiran serta sikap ilmiah yang kuat dan secara efektif mengkomunikasikan ilmu dan hasil penelitian kepada masyarakat umum. Seseorang yang memiliki literasi sains adalah orang yang menggunakan konsep sains, mempunyai keterampilan proses sains untuk menilai dalam membuat keputusan sehari-hari saat berhubungan dengan lingkungan maupun masyarakat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International student Assesment*), ditemukan pada tahun 2015 Indonesia memperoleh peringkat 69 dari 79 negara. Menurut Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan (Balitbang) masih rendah dibanding rerata OECD. Berdasarkan nilai rerata, terjadi peningkatan nilai PISA Indonesia di tiga kompetensi yang diujikan. Peningkatan terbesar terlihat pada kompetensi sains, dari 382 poin pada tahun 2012 menjadi 403 poin di tahun 2015.

Kesulitan siswa dalam mempelajari IPA terjadi karena didalam proses pembelajaran siswa lebih banyak mengamati objek secara tidak langsung. Guru sebaiknya dapat mengubah pola pengajaran tersebut terhadap siswa sehingga pembelajaran IPA menjadi senang dan dapat membangkitkan literasi sains ataupun sikap ilmiah siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa senang, diantaranya adalah dengan menggunakan model dan pendekatan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana AJEL (*Active Joyfull and Effective Learning*) adalah *Science Edutainment.* Pembelajaran *science edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan

tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membangun kemampuan literasi sains siswa dalam pembelajaran IPA melalui *Science Eduitainment* untuk menciptakan suasana AJEL. *Sains Edutainment* yang dilakukan tidak dinilai dari produk (pengetahuan) yang dihasilkan siswa, tetapi diarahkan pada penilaian proses atau penilaian yang sebenarnya dari siswa (*authentic assessment*) dan peningkatan *soft skill* siswa.

Berdasarkan paparan diatas, maka judul penelitian ini "membangun literasi sains siswa pada pembelajaran IPA melalui *sains edutainment* untuk menciptakan suasana AJEL (*Active Joyfull and Effective Learning*)". Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui penerapan literasi sains siswa pada pembelajaran IPA melalui *Sains Edutainment* dalam menciptakan suasana AJEL (*Active, Joyful and Effective Learning*) di Sekolah Dasar, (2) Untuk mengetahui literasi sains siswa pada pembelajaran IPA melalui *Sains Edutainment* dalam menciptakan suasana AJEL (*Active, Joyful and Effective Learning*) dapat meningkatkan *soft skill* siswa di Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Secara harfiah literasi berasal dari kata *literacy* yang berarti melek huruf/gerakan pemberantasan buta huruf. Sedangkan istilah sains berasal dari bahasa Inggris *Science* yang bearti ilmu pengetahuan. Sains berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga sains bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Depdiknas dalam Mahyuddin, 2007).

Literasi sains yaitu suatu ilmu pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep dan proses sains yang akan memungkinkan seseorang untuk membuat suatu keputusan dengan pengetahuan yang dimilikinya, serta turut terlibat dalam hal kenegaraan, budaya dan pertumbuhan ekonomi. Literasi sains dapat diartikan sebagai pemahaman atas sains dan aplikasinya bagi kebutuhan masyarakat (Elsy Zuriani).

Literasi sains menurut PISA diartikan sebagai "*the capacity to use scientific knowledge, to identify questions and to draw evidence-based conclusions in order to understand and help make decisions about the natural world and the changes made to it through human activity"*. Dapat diartikan bahwa literasi sains didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti, dalam rangka memahami serta membuat keputusan

berkenaan dengan alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia.

Berdasarkan pengertian literasi di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi sains adalah suatu kemampuan menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti, yang memungkinkan seseorang untuk membuat suatu keputusan dengan pengetahuan yang dimilikinya untuk diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat.

Literasi sains dapat dikembangkan melalui wacana dalam buku teks atau buku pelajaran sains. Dalam contoh-contoh soal yang diberikan pada salah satu bagian dari buku teks atau buku pelajaran dapat diketahui dimensi yang diukur dalam soal-soal yang menyertai teks dan kegiatan pembelajarannya. Sedangkan literasi dalam PISA memiliki tuntutan tinggi dalam soal-soalnya. Setiap soal mewakili ketiga dimensi (*contoh-process-context)*. Literasi sains dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan. Pertama, *functional literacy* yang merujuk pada kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan kebutuhan dasar manusia seperti pangan, kesehatan dan perlindungan. Kedua, *civic literacy* yang merujuk pada kemampuan seseorang untuk berpartisipasi secara bijak dalam bidang sosial mengenai isu yang berkenaan dengan sains dan teknologi, Ketiga, *cultural literacy* yang mencangkup kesadaran pada usaha ilmiah dan persepsi bahwa sains merupakan aktivitas intelektual yang utama.

Sains selalu dihubungkan dengan berbagai pengetahuan dan dengan lembaga yang menangani sains. Sains merupakan perluasan dari pengamatan manusia terhadap kejadian sehari-hari, dapat menghasilkan kebaikan dan dapat pula menimbulkan keburukan. Sains berusaha memberikan teori tentang kejadian-kejadian yang berlangsung disekitar kita secara objektif, melahirkan percobaan yang sistematis dan masuk akal, serta menghasilkan pemikiran induktif dan dedukatif.

Edutainment terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. Kata *education* berarti pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Dari segi bahasa *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment as form of entertainment that designed to be educational*. Jadi, *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Pembelajaran *sains edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran seperti ini diharapkan dapat menumbuhkan daya tarik siswa terhadap pelajaran. Dari sifat siswa yang demikian akan dikembangkan konsep bermain sambil belajar dan pembentukan kelompok-kelompok kecil dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran *edutainment (education entertainment)* adalah pendekatan pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan dan berupaya mengajak siswa untuk menyenangi semua mata pelajaran. Untuk pelajaran IPA, pendekatannya disebut *sains edutainment* (Widiyatmoko, 2010). Potensi anak dapat berkembang dengan baik bila mendapat rangsangan.

Salah satu cara untuk melakukan rangsangan adalah lewat bermain. Melalui bermain, sesungguhnya anak melakukan proses pembelajaran. Saat bermain anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan-pengetahuan tertentu saja, tetapi juga pola berpikir secara umum terkait dengan pemecahan masalah dalam bentuk gagasan dan perilaku.

Pendekatan diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Menurut Roy Killen (dalam Sanjaya, 2008:127) menyatakan bahwa "pendekatan dibagi menjadi dua, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru *(teacher centered approach)* dan pendekatan yang berpusat pada siswa *(student centered approach)*". Sehingga hal ini dapat dideskripsikan bahwa pendekatan edutainment IPA merupakan sebagai pembelajaran menyenangkan yang berorientasi pada siswa dalam mencari dan menemukan konsep, prinsip, dan fakta IPA.

IPA merupakan ilmu yang mempelajari keadaan dan kejadian alam secara sistematis melalui kegiatan pengamatan, dan percobaan untuk mengetahui fakta, konsep, proses penemuan dan sikap ilmiah. Sehingga pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan.

Proses IPA dilakukan dengan menggunakan metode deduktif dan induksi. Seperti layaknya seorang para peneliti, siswa dapat menggunakan metode induksi untuk menghubungkan antara apa yang diamati, hasil pengamatan,dan hipotesis yang diajukan, selanjutnya, secara deduktif hipotesis dihubungkan dengan pengetahuan yang ada untuk melihat kesesuaian implikasinya. Metode ilmiah lainnya adalah menggunakan langkah; mendefinfisikan masalah, mengumpulkan informasi yang sesuai, menyusun hipotesis, menguji hipotesis, merekam dan menganalisa data, dan menarik kesimpulan.

Pendekatan *sains edutainment* dalam pembelajaran IPA, siswa merealisasikan segala potensinya secara komprehensif baik aspek pengetahuan, sikap, keterampilan

dalam pembelajaran. Pembelajaran mengembangkan kemampuan anak tidak terbatas pada pengetahuan semata, tetapi sikap dan keterampilan turut dikembangkan. Aspek proses IPA sangat menekankan siswa mengembangkan kreativitas dan keaktifannya dalam menemukan konsep, prinsip, dan fakta IPA melalui pembelajaran yang berorientasi pada siswa, sehingga pembelajaran betul-betul lebih menyenangkan. Hal ini diwujudkan melalui metode ilmiah, di mana siswa dalam belajar tidak dengan cara mendengar dan mencatat segala disampaikan guru namun siswa memperoleh pengetahuannya berdasarkan pengalaman sendiri secara langsung. Sehingga dengan pendekatan sains edutainment dalam pembelajaran IPA ini lebih bermaka bagi siswa dari pada belajar mendengarkan segala sesuatu yang disampaikan guru kepada para siswanya.

Menurut Hendro Darmojo dan Jenny R. E. Kaligis (1993) pembelajaran IPA didasarkan pada hakikat IPA sendiri yaitu dari segi proses, produk, dan pengembangan sikap. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebisa mungkin didasarkan pada pendekatan empirik dengan asumsi bahwa segala yang ada di alam ini dapat dipelajari, dipahami, dan dijelaskan yang tidak semata-mata bergantung pada metode kausalitas tetapi melalui proses tertentu, misalnya observasi, eksperimen, dan analisis rasional. Dalam hal ini juga digunakan sikap tertentu, misalnya berusaha berlaku seobjektif mungkin dan jujur dalam mengumpulkan dan mengevaluasi data. Proses dan sikap ilmiah ini akan melahirkan penemuan-penemuan baru yang menjadi produk IPA. Jadi dalam pembelajaran IPA siswa tidak hanya diberi pengetahuan saja atau berbagai fakta yang dihafal, tetapi siswa dituntut untuk aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala-gejala alam.

Lebih lanjut Menurut Hendro Darmodjo dan Jenny R. E. Kaligis (1993), tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebagai berikut: (1) Memahami alam sekitarnya, meliputi benda-benda alam dan buatan manusia serta konsep-konsep IPA yang terkandung di dalamnya; (2) Memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu, khususnya IPA, berupa "keterampilan proses" atau metode ilmiah yang sederhana; (3) Memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitarnya dan memecahkan masalah yang dihadapinya, serta menyadari kebesaran penciptanya; (4) Memiliki bekal pengetahuan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dengan demikian pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dapat melatih dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan proses dan

dapat melatih siswa untuk dapat berpikir serta bertindak secara rasional dan kritis terhadap persoalan yang bersifat ilmiah yang ada di lingkungannya.

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan pemberian stimulus kepada siswa, agar terjadinya respons yang positif pada diri siswa. Kesediaan dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang mereka terima dalam proses pembelajaran. Respons akan menjadi kuat jika stimulusnya juga kuat. Ulangan-ulangan terhadap stimulus dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons, sehingga respons yang ditimbulkan akan menjadi kuat. Hal ini akan memberi kesan yang kuat pula pada diri anak didik, sehingga mereka akan mampu mempertahankan respons tersebut dalam memorinya. Hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik kalau dapat menghasilkan hal-hal yang menyenangkan.

AJEL adalah salah satu komponen dari tiga program CLCC (*Creating Learning Communities for Children*). CLCC merupakan program kerjasama antara pemerintah dengan UNESCO dan UNICEF. Program tersebut memuat tiga komponen yaitu *School Based Management* (SBM), *Community Participant* (CP), dan *Active, Joyful, and Effective Learning* (AJEL). CLCC dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan dalam sistem masyarakat yang terdesentralisasi *(UNESCO UNICEF and Goverment of Indonesia 2003)*. Program ini dimulai pada tahun 1999 dan pada akhir tahun 2001 mulai diimplementasikan di 124 sekolah yang tersebar di empat propinsi: Jawa Tengah, Jawa Timur, Sulawesi Selatan dan NTT.

Active learning (belajar aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan *strategi active learning* (belajar aktif) pada anak didik dapat membantu ingatan mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses (*Effective)*.

Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk selalu ikut serta dalam setiap proses pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan tanpa ada suatu paksaan dan tekanan.

Pembelajaran menyenangkan dapat diwujudkan melalui permainan edukatif yang dilakukan siswa selama pembelajaran. Menurut Nisak (dalam Purwanti:2011) permainan edukatif adalah permainan yang tidak hanya menjadikan siswa bermain tetapi juga mengajarkan nilai-nilai pendidikan yang berguna bagi perkembangannya.

SIMPULAN

1. Pembelajaran IPA melalui *Sains Edutainment*, akan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan AJEL (*Active Joyfull and Effective Learning)* sekaligus menumbuh dan mengembangkan kemampuan diri siswa untuk berpikir secara mandiri, bersikap terbuka terhadap perubahan, memecahkan masalah, dan berjiwa inovatif dan kreatif.
2. *Sains Edutainment* yang dilakukan tidak dinilai dari produk (pengetahuan) anak, tetapi diarahkan pada penilaian proses atau penilaian yang sebenarnya dari anak (*authentic assessment*) dan peningkatan *soft skill* anak.
3. Dalam pendekatan *sains edutainment* pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, pada dasarnya upaya mewujudkan suatu pembelajaran menyenangkan yang berorientasi pada siswa dalam mencari dan menemukan konsep, prinsip, dan fakta IPA. Pembelajaran IPA melibatkan keterampilan proses, yakni metode ilmiah dalam menemukan sebuah pengetahuan. Adapun metode ilmiah IPA antara lain menggunakan langkah sebagai berikut; mendefinfisikan masalah, mengumpulkan informasi yang sesuai, menyusun hipotesis, menguji hipotesis, merekam dan menganalisa data, dan menarik kesimpulan.

REFERENSI

A.A, Istri Rai Sudiatmika. *Pengembangan Alat Ukur Tes Literasi Sains Siswa SMP dalam Konteks Budaya Bali*. Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA Undiksha Singaraja Bali.

Abdan. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya melalui Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Media Animasi*. Jurnal Kreatif Tadulako Online 4 (4):221-226.

Al Darmono. *Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran IPA SD*. Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI): Ngawi.

Annisa M,. Anna P,. Yayan S. (2015). *Profil Literasi Sains Siswa SMP pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Pencemaran Lingkungan*. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF 2015 Vol:IV.

El Islami, R.A.Z. (2015). *Hubungan Literasi Sains dan Kepercayaan Diri Siswa pada Konsep Asam Basa*. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA 1 (1): 16-25.

Elsy Zunyani. *Literasi Sains dan Pendidikan*.

Hendro Darmodjo & Jenny R.E Kaligis. (1993). *Pendidikan IPA II*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.

Mamat A,. Saefudin., Didik Priyandoko. (2016). *Kemempuan Literasi Sains pada Pembelajaran Ekosistem*. Proceeding Biology Education Conference. Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.

Nisa Hanifan Fitriani,. Ika Mustika Sari,. Winny Liliawati. (2016). *Literasi Sains Siswa SMP Kota Bandung pada Tema Pencemaran Lingkungan*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA. Pascasarjana UM 1:381-386.

OECD. (2016). *PISA 2015 Assesment and Analitical Framework Science, Reading, Matematic and Financial Literacy PISA*. OECD Publishing: Paris.

Purwanty W. (2011). *Sains Edutainment sebagai Upaya Menciptakan Suasana Active Joyfull and Effective Learning (AJEL) dan Menumbuhkan Karakter Positif dalam Pembelajaran IPA*. Seminar Nasional Pendidikan Sains FMIPA UNESA "Integrasi Pembentukan Karakter dalam Pendidikan Sains untuk Meningkatkan Perofesionalisme Guru.

R. Ahmad Zaky El Islami, Nahadi, Anna Permanasari. (2016). *Membangun Literasi Sains Siswa pada Konsep Asam Basa melalui Pembelajaran Inkuiri Terbimbing*. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA 2 (2):110-120.

Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Treacy, Daniel J., Collins, Melissa S. Kosinski. (2011). *Using the Writing and Revising of Journal Articles to Increase Science Literacy and Understanding in a Large Introductory* Biology Laboratory Course.Atlas Journal of Science Education. 1 (2): 29-37.

Widyatmoko. A. (2010). *Penerapan Pendekatan Science-Edutainment Berbantuan CD Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa*. Prosiding Seminar Nasional. Pascasarjana UNNES dengan Tema Peningkatan Profesionalitas Guru melalui Publikasi Karya Ilmiah: Semarang.

Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Seminar Nasional
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
"Pembelajaran Literasi
Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an"

Pembelajaran Literasi Matematis SD

Bukittinggi, 4, 5, dan 6 September 2017

Kerja sama Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan
Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia
2017

LITERASI MATEMATIS DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Ary Kiswanto Kenedi[1], Yullys Helsa[2]

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
arykenedi@gmail.com, yullyshelsa@gmail.com

ABSTRAK

Literasi atau melek matematis didefinisikan sebagai kemampuan seseorang individu merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks. Termasuk di dalamnya bernalar secara matematis dan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika dalam menjelaskan serta memprediksi fenomena. Komponen utama dalam literasi matematis yaitu memudahkan pemecahan masalah sehari-hari yang sekaligus dapat mengembangkan kemampuan matematikanya. Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual yang dapat merangsang kreativitas peserta didik untuk menemukan konsep dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu adanya kaitan yang erat literasi matematis dalam pembelajaran berbasis masalah.

Kata kunci: Literasi Matematis, *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu sain dan tekhnlogi memunculkan sebuah kewajiban bagi peserta didik untuk menguasai ilmu matematika. Matematika adalah sebuah ilmu yang bersifat universal yang melandasi dan berhubungan dengan sains dan tekhnologi yang memliki fungsi dalam berbagai multi disiplin ilmu lainya. Matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan dalam menyelesaikan masalah (Fitri, 2014:18). Maksudnya adalah matematika adalah sebuah ilmu yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan KTSP 2006 menyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika yaitu agar siswa memiliki kemampuan: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan

gagasan atau pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan yang meliputi masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperolah, (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas masalah, (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Putriyani, 2014:1).

UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 menyatakan dengan tegas bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Hal ini disebabkan matematika merupakan ilmu yang melandasi berbagai jenis disiplin ilmu lainya termasuk ke dalamnya adalah ilmu alam dan ilmu sosial. Tidak hanya ilmu alam dan ilmu sosial yang didasari oleh matematika, tekhnologi pun juga didasari oleh perkembangan ilmu matematika. (Ibrahim dan Suparni, 2008:35). Oleh sebab itu maka di perlukan sebuah upaya untuk mencapai tujuan matematika tersebut.

Dilihat dari tujuan pendidikan matematika disekolah dasar yang dikemukakan olek Kementrian pendidikan yang tertuang pada KTSP 2006 sesuai dengan aspek yang berada pada literasi matematika. OECD sebuah organisasi internasonal untuk kerjasama dan pembangunan ekonomi mendefinisikan *"Mathematical literacy is an individual's capacity to formulate, employ and interpret mathematics in a variety of contexts. It includes reasoning mathematically and using mathematical concepts, procedures, facts and tools to describe, explain and predict phenomena. It assists individuals to recognise the role that mathematics plays in the world and to make the well-founded judgements and decisions needed by constructive, engaged and reflective citizens."* (OECD, 2015:65). Artinya adalah kemampuan seseorang untuk merumuskan, mempekerjakan dan menafsirkan matematika dalam berbagai bahasa konteks. Ini mencakup penalaran secara matematis dan menggunakan konsep, prosedur, fakta dan alat matematis Menggambarkan, menjelaskan dan memprediksi fenomena. Ini membantu individu untuk mengenali peran yang dimainkan matematika di Dunia dan untuk membuat keputusan dan keputusan yang mapan yang dibutuhkan secara konstruktif, terlibat dan reflektif warga.

Literasi matematis sangat penting pada kehidupan setiap individu, karena berkaitan dengan tugas dan pekerjaan kehidupan dalam sehari-hari. Pemanfaatan literasi matematis tidak hanya sekeder pemahan aritmetik , namun lebih kepada penguasaan

pemecahan masalah yang membutuhkan penlaran serta harus mammpu menggunakan logika dalm setiap penegambilan keputusan (Linuhung dalam Kusumah, 2011:3).

Oleh sebab itu literasi matematis sudah seharusnya dimiliki oleh setiap orang agar dapat menghadapai semua permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Namun ada hal yang bertolakbelakang dengan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan. Pertama penelitian yang dilakukan oleh lembaga dunia seperti PISA (*Program for International Student Asssesment*) dan TIMSS (*Trends in Interantional Mathematics and Science Studies*) yang mengukur tingkat kemampuan literasi membaca, matematika dan sains. Hasil yang ditemukan masih belum memuaskan. PISA bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan keterampilan dan pengetahuan siswa yang berada ppada akhir tahun pendidikan dasar. PISA beranggapan bahwa siswa yang duduk pada akhir tahun pendidikan dasar (15 tahun) telah menguasai keterampilan dan pengetahuan untuk dapat berpartisipasi sebagai anggota masyarakat atau sebagai warga negara yang telah mempu membangun dan bertanggung jawab, (Sugandi, 2013:2). Adapun yang dinilai pada penelitian PISA adalah literasi matematis, literasi membaca dan literasi sain. Untuk TIMSS adaalah studi internasional yang mengukur kemampuan siswa dibidang matematika dan sains. TIMS bertujuan untuk melihat bagaimana kurikulum yang dicanangkan oleh setiap negara diimplementasikan dan capaian siswa khususnya pada bidang matematika dan sains. TIMSS diselenggarakan setiap 4 tahun sekali dan dikoordinasikan oleh IEA (*the International Association for the Evaluation of Educational Achievement*).

Indonesia mengikuti PISA tahun 2000, 2003, 2006, 2009 dan 2012 dengan hasil yang tidak menunjukkan banyak perubahan pada setiap keikutsertaannya. Pada PISA tahun 2003, dalam bidang matematika, Indonesia berada di peringkat 38 dari 41 negara dengan rataan skor 360. Pada tahun 2006 rataan skor siswa naik menjadi 391 dengan peringkat 50 dari 57 negara. Pada tahun 2009 Indonesia menempati peringkat 61 dari 65 negara dengan rataan turun menjadi 371 sementara rataan skor internasiol adalah 496. Pada tahun 2012 Indonesia berada di peringkat kedua terbawah hanya unggul dari negara Peru dengan skor 375 yaitu berada pada peringkat 62 dari 63 negara yang mengikuti tes. Sedangkan pada tahun 2015 indonesia mendapatkan skor 386 dengan skor rata-rat 490 (PISA, 2015:1). Hasil dari beberapa kali test Indonesia menunjukan bahwa Idonesia masih rendah. Untuk TIMSS 2007, Indonesia berada di peringkat 39 dari 41 negara. Pada tahun 2011, Indonesia berada di peringkat 38 dari 42 negara dengan skor 386. Pada tahun 2015, Indonesia berada pada peringkat 45 dari 50 negara dngan skor 397, (Puspendik,

2015:2). Hal ini juga membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan oleh TIMSS menyatakan bahwa Indoenesia masih rendah dalam berliterasi matematika.

Penelitian di dalam negeri pun banyak mengambarkan bahwa kemampuan literasi matematis masih rendah. Aini dalam penelitianya menyatakan bahwa kemampuan literasi matematis siswa SMP masih tergolong rendah, (Aini, 2013:57). Selain itu hasil lain menyatakan bahwa capaian literasi matematis siswa SMA/MA yang menjadi sampel studi ini masih rendah, (Mahdiansyah 2014:467). Hal ini masih membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan dalam negeri pun masih rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa adalah melakukan inovasi pembelajaran matematika. (Wardono, 2015:94). Salah satu inovasi pembelajaran matematika adalah menggunakan model pembelajaran pada pembelajaran matematika. Model pembelajaran yang bisa digunakan adalah pembelajaran *Problem Based Learning.* Penelitian yang dilakukan oleh Istiandaru dkk menyatakan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* efektif dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Berdasarkan penelitian tersebut penulis ingin mengkaji *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kualitas literasi matematis.

PEMBAHASAN

Pengertian literasi adalah *"an individual's ability to explore, to conjecture, and to reason logically as well as to use variety of mathematical methods effectively to solve problems. By becoming literate, their mathematical power should develop"* (NTMC dalam Sari, 2015:714). Dari definisi diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa ada 4 komponen utama didalam literasi matematis dalam pemecahan masalah yaitu mengekplorasi, menghubungkan dan menalar secara logis serta mengunakan metode matematis yang beragam. Komponen utama ini digunakan untuk memudahkan pemecahan masalah sehari-hari yang sekaligus dapat mengembangkan kemampuan matematikanya.

Literasi atau melek matematika didefinisikan sebagai kemampuan seseorang individu merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks. Termasuk di dalamnya bernalar secara matematis dan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika dalam menjelaskan serta memprediksi fenomena, (Setiawan, 2014:245). Dari pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa literasi matematis adalah sebuah proses untuk memahami permasalah yang berhubungan dengan matematika dan dapat menerapkanya dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat sejumlah variabel yang dapat menjadi determinan literasi siswa. Secara umum faktorfaktor tersebut dapat dikelompokkan dua kategori yaitu faktor dalam diri siswa (internal) dan faktor di luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal dapat dipilah menjadi aspek kognitif seperti kemampuan intelektual, kemampuan numerik, dan kemampuan verbal; dan aspek nonkognitif seperti minat dan motivasi. Adapun faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan media massa dan lingkungan sosial (Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemdikbud, 2013b).

Tabel 1. Level Kemampuan Literasi Matematis

Level	Deskripsi
1	Menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan soal rutin, dan dapat menyelesaikan masalah yang konteksnya umum.
2	Menginterpretasikan masalah dan menyelesaikan dengan rumus
3	Melaksanakan prosedur dengan baik dalam menyelesaikan soal serta dapat memilih strategi pemecahan masalah
4	Bekerja secara efektif dengan model dan dapat memilih serta mengintegrasikan representasi yang berbeda, kemudian menghubungkannya dengan dunia nyata
5	Bekerja dengan model untuk situasi yang kompleks serta dapat menyelesaikan masalah yang rumit
6	Menggunakan penalaran dalam menyelesaikan masalah matematis, dapat membuat generalisasi, merumuskan serta mengkomunikasikan hasil temuannya

Sumber: Jumarnati (2009:69).

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang membebaskan siswa untuk memilih penelitiannya sendiri sehingga memungkinkan mereka untuk mengaitkannya dengan fenomena nyata dan membangun pemahaman dengan konsep yang mereka dapatkan dari fenomena tersebut(Putri, 2014:85). Pembelajaran ini juga melatih berbagai macam masalah yang ditimbulkan seiring dengan perkembangan jaman. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual yang dapat merangsang kreativitas peserta didik untuk menemukan konsep dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, (Bahriah, 2015:15). Jadi dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menjadikan sebuah permasalahan nyata siswa sebagai sebuah proses pembelajaran.

Sanjaya (2008) mengemukakan enam langkah dalam pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah yaitu : (1) Menyadari masalah, adanya kesadaran terhadap keberadaan masalah yang harus dipecahkan ; (2) Merumuskan masalah, siswa dapat memanfaatkan pengetahuannya untuk mengkaji, memerinci dan menganalisis masalah

sehingga pada akhirnya muncul rumusan masalah yang jelas, spesifik dan dapat dipecahkan ; (3) Merumuskan hipotesis, sebagai proses berpikir ilmiah yang merupakan perpaduan dari berpikir deduktif dan induktif. Kemampuan yang diharapkan dari siswa menentukan sebab akibat dari masalah yang akan diselesaikan sehingga siswa dapat menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah ; (4) mengumpulkan data, sebagai proses berpikir empiris, yaitu menentukan cara penyelesaian masalah sesuai dengan hipotesis yang diajukan harus sesuai dengan data yang ada. Proses berpikir ilmiah bukan berpikir imajinasi akan tetapi proses yang didasarkan pada pengalaman. Pada tahapan ini, siswa diharapkan memiliki kecakapan mengumpulkan dan memilah data, kemudian memetakan dan menyajikan dalam berbagai tampilan sehingga mudah dipahami; (5) Menguji hipotesis, dimana siswa menentukan hipotesis mana yang diterima dan mana yang ditolak. Siswa diharapkan memiliki kecakapan menelaah data dan sekaligus membahasnya untuk melihat hubungan dengan masalah yang dikaji; (6) Menentukan pilihan penyelesaian, siswa diharapkan memiliki kecakapan memilih alternatif penyelesaian (Maryuningsih, 2013:10).

Didalam pembelajaran berbasis masalah erat kaitanya dengan literasi matematis. Dapat kita analisa dari hubungan langkah pembelajaran berbasis masalah dengan level indikator literasi matematiks. Langkah pertama pembelajaran berbasis masalah yaitu menyadari masalah, didalam langkah ini siswa diminta untuk mengenal terlebih dahulu permasalahan yang dihadapi. Ini berkaitan dengan indikator level kemampuan literas matematiks yaitu menggunakan pengetahuan untuk menyelesaiakn soal rutin dan dapat menyelsaikan masalah umum. Langkah kedua merumuskan masalah, pada tahap ini siswa diminta untuk dapat merumuskan permasalahan yang dihadapi menjadi semuah rumusan masalah, hal ini juga berkaitan dengan level kedua indikator kemampuan literasi matematiks yaitu, menginterpretasikan masalah dan menyelesaikan denga rumus. Siswa dengan merumuskan sebuah masalah berati siswa dapat menginterpretasikan masalah dan dapat menjadikanya sebuah rumusan masalah.

Pada tahap merumuskan hipotesis, siswa diminta mampu menduga permasalahan yang terjadi dan mampu memperkirakan proses pemecahan masalahnya. Langkah ini berkaitan dengan siswa level kemampuan literasi matematika yaitu melaksanakan prosedur dengan baik dalam meyelesaikan soal serta dapat memilih strategi pemecahan masalah. Dalam merumuskan hipotesis siswa harus mampu melaksanakan prosedur secara sistematis dan menduga dan memilih bagaimana permasalahan tersebut dapat dipecahkan. Pada tahap mengumpulkan data, siswa berusaha untuk mencari informasi

dari berbagai sumber informasi dan dengan berbagai cara. Pada tahap ini level kemampuan indikator literasi matematis yang keempat sangat berkaitan yaitu siswa dapat bekerja secara efektif dengan model dan dapat memilih serta mengintegrasikan representasi yang berbeda, kemudian menghubungkannya dengan dunia nyata. Dikarenakan siswa mengumpulkan data harus mampu bekerja secara efektif dan harus dapat mengintegrasikan representasi yang berbeda sehingga mereka dapat mengembangkan informasi dari sumber dan cara yang berbeda.

Pada tahap menguji hipotesis, siswa diminta untuk dapat menggunakan informasi untuk menguji permasalahan yang telah diduga. Hal ini berkaitan dengan level kelima kemampuan literasi matematika yaitu bekerja dengan model untuk situasi yang kompleks serta dapat menyelesaikan masalah yang rumit. Pada tahap menguji hipotesis siswa diminta untuk menggunakan informasi yang sudah ada dan mengujikanya secara komplekshingga siswa dapat menyelesaikan pemrasalahan yang rumit. Pada tahap menentukan pilihan penyelesaian, siswa diminta untuk menentukan pilihan untuk menyelesaikan permasalahan. Hal ini berkaitan dengan level keenam kemampuan literasi matematika yaitu menggunakan penalaran dalam menyelesaikan masalah matematis, dapat membuat generalisasi, merumuskan serta mengkomunikasikan hasil temuannya. Pada tahap memnetukan pilihan penyelesaian siswa menggunakan penelaran untuk menyelesaikan permasalahanya serta dapat mengambil sebuah kesimpulan secara generalisasi sehingga hasil temuan tersebut dapat di rumuskan dan dikomunikasikan.

Selain itu ketarkaitan literasi matematiks dalam pembeajaran berbasis masalah dapat dilihat dari karekateristik pembelajaran berbasis masalah dengan komponen kemampuan literasi matematika. Matrik keterkaitan karekateristik PBL terhadap komponen kemampuan literasi matematika dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Matrik Keterkaitan Karekateristik Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Komponen Kemampuan Literasi Matematika

No	Karakteristik pembelajaran berbasis masalah	Komponen-komponen kemampuan literasi matematika
1	Berangkat dari permasalahan yang *ill structured* dan berdasarkan konteks dunia (*phenomenological exploration*).	Siswa mampu menyadari tantangan dan memahami situasi masalah
2	Menggunakan *setting* kolaborasi dan mempromosikan kontribusi siswa.	Siswa mampu merencanakan pemecahan masalah melalui diskusi dengan teman sebaya
3	Adanay penyelidikanindividual dan kelompok (*Guided reinvention*),	Siswa mampu menyadari tantangan dan memahami situasi masalah

	pengumpulan informasi, dan mengamati	
4	Adanay proses menalar, representasi, dan matematisasi	Siswa mampu mentransformasi masalah dunia nyata kedalam model matematika Siswa mampu melakukan representasi objek dan situasi Siswa mampu bernalar dan berpikir logis
5	Adanya tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya (mengkomunikasikan)	Siswa mampu mengkomunikasikan hasil pemecahan masalah

Hal ini disadur oleh Istiandaru, 2015:9.

Berdasarkan tabel diatas dapat kita analisis yiaut karaktersitik PBL berangkat berangkat dari permasalahan yang *ill structured* dan berdasarkan konteks dunia (*phenomenological exploration*), dimana siswa belajar dari permasalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dari masalah tersebut siswa mampu memahami dan belajar dari permasalahan. Hal ini sesuai dengan komponen dari literasi matematiks yang dituntut siswa untuk menyadari tantangan dan memahamis situasi masalah. Pada literasi matematis dituntut siswa untuk dapat mengetahui tantangan yang harus dihadapi dan siswa harus memahami situasi permasalahan agar bisa menyelesaikan permasalahan dan menjadikan permasalahan tersebut sebagai sebuah proses pembelajaran.

Karaktersitik pembelajaran berbasis masalah selanjutnya adalah menggunakan setting kolaborasi dan mempromosikan kontribusi siswa. Maksudnya adalah siswa diharapkan dapat menggunakan pemikiranya utuk berkerjasama dengan teman sebayanya serta dapat saling bertukar informasi mengenai masalah dan bagaimana proses pemecahanya. Siswa diharapkan mampu memberikan informasi terbaik yang diharapkan serta mampu menggabungkan informasi-informasi yang di dapat dari anggota lain. Hal ini sesuai dengan komponen literasi matematis yaitu siswa mampu merencanakan pemecahan masalah melalui diskusi dengan teman sebaya. Dalam proses ini siswa harus mampu merencanakan sebuah proses pemecahan masalah. Pada pembelajaran berbasis masalah salah satu karakteristiknya adalah adanya penyelidikan individual dan kelompok (*guided reinvention*). Siswa diharapkan mampu melakukan pencarian informasi yang berkaitan dengan materi agar dapat memecahan masalah. Pencarian informasi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara baik secara individu maupun kelompok. Dan ini juga berkaitan dengan komponen literasi metematiks lainya adalah siswa mampu menyadari tantangan dan memahami situasi masalah. Siswa diminta untuk menyadari sebuah

permasalah dan mencari informasi mengenai masalah tersebut sehingga siswa mampu untuk memahami permasalahan tersebut.

Didalam karakteristik pembelajaran berbasis masalah terjadinya proses menalar, representasi, dan matematisasi. Maksudnya adalalah dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk dapat mengambil sebuah kesimpulan, mengungkapakn bahasa matematika yang ditampilkan siswa sebagai model atau bentuk pengganti dari suatu situasi masalah yang digunakan untuk menemukan solusi dari masalah yang sedang dihadapinya sebagai hasil dari interpretasi pikirannya. Hal ini sesuai dengan komponen literasi matematika yaitu siswa diharapkan mampu mentransformasi masalah dunia nyata kedalam model matematika, melakukan representasi objek dan situasi dan siswa mampu bernalar dan berpikir logis. Selain itu karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah adanya tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya (mengkomunikasikan) sedangkan komponen literasi matematika ialah siswa mampu mengkomunikasikan hasil pemecahan masalah.

Dari penjelesan diatas dapat kita analisis bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki hubungan yang erat terhadap liiterasi. Oleh sebab itu sanagt dianjurkan kepada guru untuk dapat menerapkan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa.

SIMPULAN

Literasi matematika dalam pembelajaran berbasis masalah sangat erat kaitanya antara satu dengan yang lainya. Literasi matematika yang menjadikan pengetahuannya untuk dapat menyelesaikan dan mengkomnukasikan sebuah permasalah bersesuaian dengan proses pembelajaran berbasis masalah yang memuntut siswa untuk belajar dari sebuah permasalahan serta mneyelesaikan permasalahan tersebut.

REFERENSI

Aini, Indrie Noor. (2013). *Meningkatkan Literasi Matematis Siswa melalui Pendekatan Keterampilan Proses Matematis (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Madrasah Tsanawiyah)*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung. Tidak diterbitkan.

Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemdikbud. (2013). *Laporan Studi Kajian Peserta Didik pada Tingkat Dasar dan Menengah.* Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan.

Bahriah, Evi Sapinatul. (2015). Peningkatan Literasi Sains Calon Guru Kimia Pada Aspek Konteks Aplikasi Dan Proses Sains. *Jurnal EDUSAINS, 7 (1), 2015.* h. 11-17.

Fitri, Rahma, Helma, Hendra Syarifuddin. (2014). Penerapan Strategi The Firing Line Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batipuh. *Jurnal Pendidikan Matematika : Part 2 Vol. 3 No. 1.* h. 18-22.

Ibrahim dan Suparni. (2008). *Strategi Pembelajaran Matematika.* Yogyakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.

Istiandaru, Afit. Vita Istihapsari, dkk. Problem Based Learning (PBL) dengan Pendekatan Realistik-Saintifik dan Asesmen PISA untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *Jurnal Edumatica Volume 05 nomor 01, April 2015*. ISSN: 2088-2175. h.1-11.

Jumarniati. (2009). Kemampuan Literasi Matematika dalam Menyelesaikan Masalah Turunan Fungsi Trigonometri. *Jurnal Pedagogy Volume 1 Nomor 2*. h. 66-75.

Kusumah, Yaya S. (2011). Literasi Matematis. *Makalah disampaikan dalan seminar nasional Jurusan PMIPA FKIP Universitas Lampung Pada Tanggal 26 November 2011. Proseding ISBN 978-979-8150-32-8.*

Maryuningsih,Yuyun. (2013). Penerapan *Problem Base Learning* dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Membangun Kemandirian Belajar untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Ilmiah Danliterasi Sains Pada Mahasiswa. Jurnal Scientiae Educatia Volume 2 Edisi 1.

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2015). *PISA 2009 Assessment Framework, Key Compe-tences in Reading, Mathematic and Science*.

Pisa Result diakses di https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf pada tanggal 01 Agustus 2017.

Puspendik. (2015). *Hasil TIMSS 2015TIMSS 2015 Trend in International Mathematics and Science StudyTrend in International Mathematics and Science Study. Diagnosa Hasil untuk Perbaikan Perbaikan Mutu dan Peningkatan Peningkatan Capaian*. Diakses pada http://puspendik.kemdikbud.go.id tanggal 28 Agustus 2017.

Putri, Amytia. (2014). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Biologi terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cepogo. Jurnal BIO-PEDAGOGI Volume 3, Nomor 2 ISSN: 2252-6897. h. 81-94.

Putriyani, Marina. (2014). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika melalui Penerapan Pendekatan Open Ended Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Volume 6. ISSN : 2337-3253*. h. 1-7

Sari, Rosalia Hera Novita. (2015). Literasi Matematika: Apa, Mengapa dan Bagaimana?, *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Uny 2015. ISBN. 978-602-73403-0-5.* h.713-720.

Setiawan, Harianto, dkk. (2014). Soal Matematika dalam PISA Kaitannya dengan Literasi Matematika Dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Universitas Jember, 19 November 2014. 244-25.*

Sugandi, Milla Mustikawati. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Osborn untuk Meningkatkan Literasi dan Disposisi Matematis Siswa SMP (Studi Eksperimen pada Siswa SMP di Kota Cimahi). Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI.* Bandung: Tidak diterbitkan.

Wardono, Ary Woro Kurniasih. (2015). Peningkatan Literasi Matematika Mahasiswa Melalui Pembelajaran Inovatif Realistik E-Learning Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif. Kreano 6 (1) (2015): 93-100.*

PENGARUH PENGGUNAAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME TERHADAP PENGUASAAN KONSEP PERKALIAN PECAHAN DI SEKOLAH DASAR

Syafri Ahmad

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
syafriahmad95@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaaan pendekatan konstruktivisme terhadap penguasaan konsep perkalian pecahan di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *true eksperimen*, dengan sampel normal dan homogen. Hasil penelitian terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan konstruktivisme nilai rata-ratanya lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,3432 dan t_{tabel} sebesar 2,000 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk = 67. Dengan demikian kepada guru sekolah dasar disarankan dalam pembelajaran perkalian pecahan di kelas sebaiknya menggunakan pendekatan konstruktivisme.

Kata kunci: Konstruktivisme, Perkalian Pecahan, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir, berargumentasi, dan memberikan kontribusi penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang diungkapkan Depdiknas (2006)“ Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah yang meliputi, memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh”.

Menurut Soedjadi (baca: Heruman, 2012) “Matematika berisi simbol-simbol yang memiliki tujuan abstrak bertumpu pada kesepakatan dan pola fikir yang deduktif, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu”. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu komponen

pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Mata pelajaran matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah.

Perkalian pecahan merupakan bagian dari materi pelajaran matematika pada kelas V semester 2 yang sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Perkalian pecahan berkaitan dengan pemecahan masalah, perkalian pecahan juga terkait dengan aspek–aspek dalam kehidupan siswa, dengan materi pembelajaran lain serta mata pelajaran lainnya.

Perkalian pecahan banyak ditemukan siswa dalam kehidupan sehari-hari, misalnya : Ani mempunyai 3 pita berbeda warna yaitu merah, kuning, hijau dengan ukuran masing masing $\frac{1}{4}m$ untuk membuat bunga, berapa meter panjang seluruh pita Ani? untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan oleh siswa tersebut maka siswa perlu untuk menguasai pembelajaran perkalian pecahan. Selain itu pembelajaran perkalian pecahan juga berkaitan dengan materi yang lain, seperti materi luas daerah bangun datar, volume kubus dan balok Contoh: Budi mempunyai sebuah mainan berbentuk bangun datar, masing- masing memiliki ukuran panjang $\frac{1}{2}$ m dan lebar $\frac{1}{2}$ m, berapakah luas mainan Budi? dalam penyelesaian soal cerita tentang luas daerah bangun datar tersebut sangat di perlukan penguasaan konsep perkalian pecahan sehingga siswa bisa menyelesaikan soal cerita tersebut.

Perkalian pecahan juga berkaitan dengan mata pelajaran lain, seperti mata pelajaran agama pada materi zakat. Jika harta seseorang telah sampai senisab maka wajib membayar zakat sebanyak 2,5%. Untuk memperhitungkan banyak zakat yang akan dikeluarkan itu maka diperlukan penguasaan konsep perkalian pecahan.

Berdasarkan penjelasan uraian contoh-contoh di atas maka dapat dikatakan bahwa materi ini perlu dipelajari di Sekolah Dasar karena merupakan dasar untuk siswa dalam belajar. Jika siswa berhasil dalam penguasaan perkalian pecahan di Sekolah Dasar maka siswa tidak akan mengalami kegagalan pada materi pembelajaran yang terkait.

Pada penyampaian perkalian pecahan seharusnya guru mengaitkan dengan skemata yang telah dimiliki oleh siswa sehingga siswa bisa menemukan kembali dan mengkonstruksi (membangun) sendiri ide-ide yang telah ada untuk menemukan

pengetahuan baru, sehingga siswa belajar secara aktif dan kritis (Harun, 2010). Van De Henvel (baca: Arjuna, 2009:2) menjelaskan pula bahwa"bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasaikan matematika". Sedangkan Menurut Reys dkk (baca: Runtukahu, 2014) bahwa dalam pengajaran matematika, anak akan mengerti dengan mengonstruksi (membangun) pengetahuan matematika. Dengan demikian guru dalam pembelajaraan perkalian pecahan harus mengaitkan dengan pengalaman siswa sehingga siswa bisa mendapat pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 36 Cengkeh dalam pembelajaran perkalian pecahan di kelas V pada tanggal 25 Maret 2016 dan observasi di SDN 30 Cengkeh pada tanggal 26 Maret 2016, siswa kelas V SDN 36 Cengkeh dan 30 Cengkeh mengalami kesulitan menguasai konsep perkalian pecahan. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan pendekatan yang sesui dengan materi pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), yaitu guru merupakan sumber informasi dan sumber belajar yang utama, seperti guru memecahkan sendiri soal tentang perkalian pecahan tanpa melihat pengalaman dan pemahaman siswa, guru juga jarang memberikan masalah yang konteks, sederhana dan dikenali oleh siswa, masalah yang dikemukakan guru kurang berkaitan dengan kehidupan keseharian siswa.

Hal tersebut telah berdampak pada siswa yaitu: siswa merasa bahwa belajar perkalian pecahan itu sulit, dan siswa kerap kali lupa terhadap pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru karena soal perkalian pecahan yang diberikan kurang bermakna dan kurang dialami langsung oleh siswa. Hal tersebut terjadi disebabkan siswa kurang menguasai perkalian pecahan yang diberikan guru serta siswa belum dibimbing untuk menyelesaikan soal yang sesui dengan pengetahuan siswa, sehingga kemampuan penguasaan perkalian pecahan belum tercapai seperti yang diharapkan serta siswa kurang aktif dalam belajar perkalian pecahan , dan berakibat siswa tidak dapat mengkonstruksikan atau membangun pengetahuannya, siswa mengalami kesulitan dalam belajar perkalian pecahan.

Banyak upaya yang telah dilakukan pemerintah dalam peningkatan belajar perkalian pecahan, seperti diadakan pelatihan terhadap guru untuk menjadi guru profesional, diadakannya KKG (kelompok kerja guru), diadakannya PLPG (pendidikan latihan profesi guru) untuk sertifikasi guru, agar guru lebih berkualitas sehingga mampu

menciptakan generasi yang berilmu, dan masih bnyak kegiatan yang dilakukan oleh LPMP (Lembaga Peningkatan Mutu Pendidikan) untuk menjadikan guru lebih berkualitas selain itu guru juga diberikan tunjangan profesi yang setara dengan gaji pokok guru bersangkutan, sehingga kehidupan guru lebih sejahtera, dengan harapan semakin sejahtera seorang pendidik maka akan membentuk generasi –generasi atau anak didik yang berkualiatas dan pendidikan di Indonesia semakin baik dan berkualitas. Selain itu pemerintah juga memberikan buku-buku pembelajaran yang berkaitan dengan teori perkalian pecahan, buku untuk panduan dalam mengajar, tetapi upaya yang dilakukan pemerintah belum mendapatkan hasil yang baik dalam dunia pendidikan terbukti dengan masih rendahnya penguasaan siswa terhadap meteri perkalian pecahan ini terlihat ketika peneliti memberikan test kepada siswa hanya 25 % yang tuntas sedangkan 75% lagi belum tuntas.

Rendahnya hasil belajar siswa di atas disebabkan oleh belum tepatnya guru dalam memilih suatu pendekatan pembelajaran dan belum sesuai dengan materi yang diajarakan sehingga kurang menarik bagi siswa, akibatnya siswa kurang bersemangat untuk belajar dan sulit untuk memahami materi pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan yang dikemukakan di atas peneliti berpendapat bahwa salah satu tindakan yang dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran. Maka disini peneliti menggunakan pendekatan konstruktivisme. Menurut Sanjaya (2008) "pendekatan konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman." Menurut Suparno (2006) "kelebihan pendekatan konstruktivisme adalah pendekatan yang berpusat pada siswa *(student center)* yang menuntut peran siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengkonstruksi/membangun pengetahuannya sendiri." Pengetahuan diperoleh siswa dengan bekerja sendiri, melalui pengalaman siswa di lingkungannya, bukan pengetahuan yang diperoleh dan ditransfer dari guru.

Peranan guru dalam pendekatan konstruktivisme lebih banyak sebagai fasilitator dan motivator, bukan pemberi informasi dan menceramahi suatu konsep ilmu kepada siswa (Asmar, 2011; Riyanto, 2010 ; C.T, Fosnot, 2005; steffee, 1991; Harun, 2010) Guru harus memfasilitasi dan memotivasi siswa untuk menulis berdasarkan pengalaman siswa, guru harus bisa menghubungkan pengalaman yang telah dimiliki siswa dengan

materi pembelajaran baru, dibantu dengan penggunaan alat dan media pembelajaran yang sesuai, kemudian pengalaman tersebut diekspresikan ke dalam bentuk pengalaman baru. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan pengaruh penggunaan pendekatan konstruktivisme terhadap penguasaan konsep perkalian pecahan di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan eksperimen atau penelitian *true experimental* . Populasi dalam penelitian ini adalah SDN gugus 1 Lubuk begalung Kota padang dengan sebanyak 9 SDN yaitu: SDN 12 Tanah Sirah, SDN 18 Kampung Baru, SDN 20 PIAI,SDN 29 Pitameh, SDN 30 cengkeh, SDN 33 Tanjung Saba, SDN 34 Tanah Sirah, SDN 36 Cengkeh dan SDN 38 Kampung Baru. Kesembilan SDN tersebut di beri test, kemudian baru di cari rata- rata kelasnya, kelas rata – rata yang terdekat maka diambil sebagai sampel. Maka sekolah yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SDN 36 Cengkeh, siswa Kelas V SDN 30 Cengkeh dan SDN 12 Tanah sirah. Dimana siswa Kelas V SDN 36 cengkeh sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang, siswa Kelas Va SDN 30 Cengkeh sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang dan siswa SDN 12 tanah sirah sebagai siswa yang dijadikan sebagai objek try out instrumen (uji coba test).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes dikatakan valid apabila tes itu dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen ini menggunakan skala *likert* untuk penilaiannya. Dengan kriteria penilaian yaitu Sangat baik diberi skor 4, Baik diberi skor 3, Tidak baik diberi skor 2, Sangat tidak baik 1. Menurut Arikunto (2010) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Reliabilitas tes merupakan suatu ukuran ketepatan suatu tes apabila diteskan ke objek yang sama. Menurut Arikunto (2009), Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Dalam pandangan kuantitatif, suatu data dinyatakan reliabel apabila dua data atau lebih dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama. Teknik analisis data yang

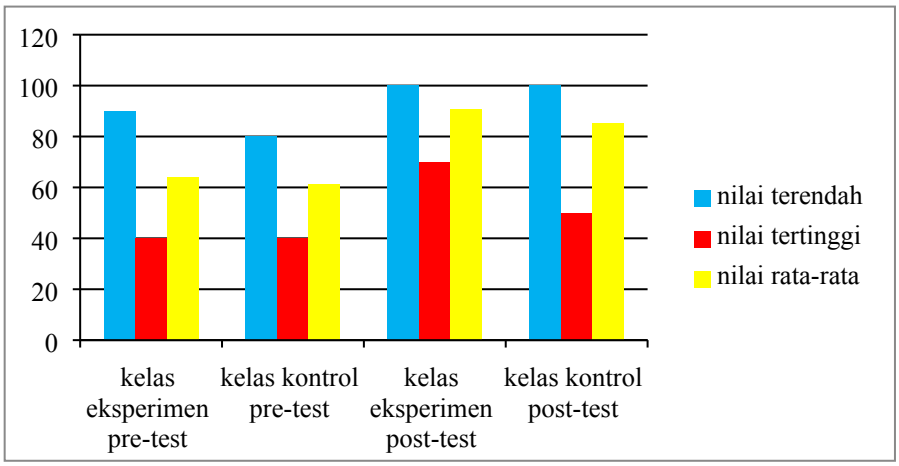
digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Sebelum data diolah, agar diketahui suatu data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji *Liliefors* terlebih dahulu. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk menguji homogenitas varians populasi adalah dengan menggunakan uji *fischer* . Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan t- test. Menguji data yang telah diperoleh tersebut dengan rumus t-test.

HASIL PENELITIAN

Data yang dideskripsikan dalam penelitian terdiri dari dua kelompok yaitu data tentang penguasaan perkalian pecahan siswa kelas eksperimen dengan pendekatan konstruktivisme dan data tentang penguasaan perkalian pecahan kelas kontrol dengan pendekatan konvensional. Berdasar hasil perhitungan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Pada *pre-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelompok eksperimen yaitu 90 dan nilai terendah 40, dengan rata-rata 64,14 sedangkan pada kelompok kontrol nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 80 dan nilai terendah 40 dengan rata-rata 61,21. Pada *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelompok eksperimen yaitu 100 dan nilai terendah 70 dengan rata-rata 90,83 sedangkan pada kelompok kontrol *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 100 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 77,87.

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post test* terlihat pada nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh anak dan terlihat pada rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *post-test* dimana pada *post-test* rata-rata menjadi lebih meningkat dari rata-rata *pre-test* setelah dilakukan *treatment*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik 1.



Grafik 1. **Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan penguasaan perkalian pecahan siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa sebelum dilakukan *Post-test* nilai yang didapat anak pada *Pre-test* adalah nilai tertinggi pada kelompok eksperimen adalah 90 dan kelompok kontrol 80 dan nilai terendah untuk kelompok eksperimen adalah 40 dan kotrol 40, nilai rata-rata yang diperoleh pada kelompok eksperimen adalah 64,14 dan pada kelompok kontrol adalah 61,21. Setelah dilakukan *Post-test* nilai anak meningkat pada kedua kelas.

Perbandingan ini terlihat siswa pada kelas eksperimen menguasai lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol, yaitu nilai tertinggi yang berhasil dicapai oleh anak pada kelompok eksperimen adalah 100 sedangkan kelompok kontrol adalah 100. Nilai terendah yang didapat anak kelompok eksperimen adalah 70 sedangkan kelompok kontrol 50. Selanjutnya nilai rata-rata yang didapat oleh anak pada kelompok eksperimen 90,83 sedangkan kontrol 77,87.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penguasaan perkalian pecahan siswa lebih tinggi dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme dari pada pendekatan konvensional, terlihat nilai pada rata-rata yang berhasil dicapai oleh anak yaitu kelompok eksperimen 90,83 sedangkan kelompok kontrol 85,15.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre-test* penguasaan perkalian pecahan siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *pre-test* diperoleh angka rata-rata kelompok eksperimen yaitu 64,14. Angka rata-rata kelompok kontrol yaitu 61,21. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 0,3692 dibandingkan dengan α 0,05 (t_{tabel} = 2,000) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=67$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 0,3692 >2,000, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a ditolak atau H_o diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasan perkalian siswa kelompok eksperimen yang menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional . Ini berarti penguasaan perkalian pecahan siswa pada tes kemampuan awal (*pre-test)* sama atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Selanjutnya diberikan *treatment* (perlakuan) pada masing-masing kelas. Kemudian dilakukan *post-test*. Berdasarkan hasil penguasaan perkalian pecahan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap *post*-test diperoleh angka rata-rata kelompok eksperimen yaitu 90,83 dan angka rata-rata kelompok kontrol yaitu 77,87.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 2,3432 dibandingkan dengan α 0,05 (ttabel = 2,000) dengan derajat kebebasan dk (N1-1)+(N2-1)=67. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2,3432 < 2,000, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_I diterima atau H_o ditolak. Dari hasil tersebut terlihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil penguasaan perkalian pecahan di kelompok eksperimen yang menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional. Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan terlihat hubungan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* terlihat bahwa rata-rata kelas eksperimen yaitu 64,14 dan rata-rata kelas kontrol yaitu 61,21. Setelah diberikan *treatment* terlihat hasil *post-test* penguasaan perkalian pecahan siswa pada kelas eksperimen menggunakan pendekatan konstruktivisme lebih meningkat dengan rata-rata 90,83, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pendekatan konvensional dengan rata- rata 85,15. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan hasil *pre-test* dan hasil *post-test* Penguasaan perkalian pecahan siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan yang signifikan dari penggunaan pendekatan konstruktivisme terhadap penguasaan perkalian pecahan di kelas V SDN A.

Perkalian pecahan merupakan salah satu materi matematika yang dipelajari di sekolah dasar dan perlu dikuasai siswa sehingga siswa bisa mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut dijenjang pendidikan selanjutnya dan tidak gagal dalam pembelajaran yang berkaitan dengan perkalian pecahan. Sehingga diperlukan suatu upaya dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi perkalian pecahan yaitu, dengan menghadirkan pendekatan yang sesui dengan materi pembelajaran dan membuat siswa lebih aktif serta pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sehingga siswa bisa mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri yaitu salah satunya dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme.

Berdasarkan temuan pada penelitian ini pembelajaran perkalian pecahan dengan menggunakan konstruktivisme, siswa terlihat bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*) dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2008) "pendekatan konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman." Temuan ini juga didukung oleh Suparno (2006) bahwa "kelebihan pendekatan konstruktivisme adalah pendekatan yang berpusat pada siswa *(student center)* yang menuntut peran siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengkonstruksi/membangun pengetahuannya sendiri." Pengetahuan diperoleh siswa dengan bekerja sendiri, melalui pengalaman siswa di lingkungannya, bukan pengetahuan yang diperoleh dan ditransfer dari guru.

Pada saat pembelajaran menggunakan pendekatan konstruktivisme di dalam kelas V SDN 36 Cengkeh, semua siswa terlihat lebih aktif karena siswa merupakan pusat pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator serta dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme menggunakan media sehingga semua siswa mencobakan mengalikan pecahan dengan menggunakan media dan dengan cara lain.

Sedangkan di kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional hanya sebagian saja yang memperhatikan guru mengajar dan yang lainnya ada yang bermain, tidur-tiduran dan mengobrol dengan teman. Hal ini terjadi karena guru hanya menerangkan pembelajaran saja dan berdasarkan buku kemudian meminta anak mengerjakan ke depan kelas. Hal ini mengakibatkan hanya sebagian anak yang mampu menjawab pertanyaan dari guru. Pembelajaran seperti ini membuat anak tidak

bersemangat dalam belajar karena tidak adanya penggunaan alat atau media yang mendukung serta bervariasi dalam kegiatan pembelajaran, dan juga pembelajaran yang diberikan kepada anak hendaknya bersifat konkret bukan abstrak.

Jadi, hasil penguasaan konsep perkalian pecahan siswa di kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil penguasaan perkalian pecahan siswa di kelas kontrol, dapat dilihat dari rata-rata anak kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan konstruktivisme mempengaruhi penguasaan konsep perkalain pecahan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $_{hitung}$ *2,3432*$>$ t $_{tabel}$ 2.000 yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 dan dk= 67 ini berarti hipotesis H_I diterima dan H_o ditolak, dengan pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan konsep perkalian pecahan kelompok eksperimen yang menggunakan pendekatan konstruktivisme di SDN 36 Cengkeh dan kelompok kontrol dengan menggunakan pendekatan konvensional di SDN 30 Cengkeh. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan konstruktivisme efektif dan baik digunakan pada perkalain pecahan karena bisa meningkatkan penguasaan konsep perkalian pecahan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran yaitu bagi siswa diharapkan agar menguasai materi perkalian pecahan agar memudahkan untuk belajar pada materi selanjutnya yang berhubungan dengan perkalian pecahan, bagi guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa karena pembelajaran yang menggunakan pendekatan sesuai dengan meteri pembelajaran,yang berpusat pada siswa sehinggga bisa membuat siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran sehingga siswa bisa lebih menguasai materi. Bagi kepala sekolah diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta pendekatan dalam pendidikan anak yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah sehingga bisa membentuk siswa yang aktif, kreatif dan inovatif. Bagi peneliti selanjutnya Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan / *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian dengan materi dan kelas yang berbeda.

REFERENSI

Arikunto, Suharsimi.(2009). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arjuna, Abang. (2007). *Matematika Realistik*. (Online) (http://darmosusianto.blogspot.com/2007/08/Matematika-realistik.html di akses 5 Maret 2009)

Asmar, Ali. (2011). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Konstruktivisme untuk siswa kelas V SD Padang Panjang* : Disertasi. Tidak diterbitkan. Padang: PPS UNP

C.T, Fosnot. (2005). Construktivism : Theory, Pespektives, and Practice. Newyork and London: Teacher Colage Press.

Harun, Mardiah. (2010). *Matematikaa, Pemahaman dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Padang : Sukabina Press.

Heruman. (2012). Model pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung : Rer Rosda Karya.

Riyanto, Yatim. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai Referensi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.

Runtukahu,Tombokan . (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Steffe, Leslie P. (1991). *The Construcktivist Teaching Expriment : Ilustrasion and Implicatin in Glaserts feid, E, V, Radical Contruktivism in Mathematic Education (PP 177-194.* Nederland : Cluer Academic Publisher.

Suparno, Paul. (2006). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: -

ANALISIS KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA SD IT ADZKIA

Muhammad Anwar[1], Vivi Puspita[2]

[1]Universitas Negeri Padang
[2]Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Adzkia
Indonesia
anwarmuhamad@yahoo.com, vivipuspita.pendas@gmail.com

ABSTRAK

Paradigma pembelajaran saat ini mengarah pada perkembangan keterampilan perpikir tingkat tinggi, yaitu keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, komunikasi dan kolaborasi, serta kreativitas dan inovasi. Analisis yang dilakukan oleh TIMSS dan PISA terhadap keterampilan berpikir siswa Indonesia berada pada taraf low orde thingking, yaitu berada pada taraf keterampilan penyelesaian soal berbasis pengetahuan dan procedural. Berlandaskan hal tersebut maka akan dilakukan analisis terhadap keterampilan berpikir siswa SD IT Adzkia sebagai sekolah dasar yang memiliki peminat terbanyak di kota padang. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdaftar pada tahun ajaran 2015/2016 sebanyak lima kelas yang terdiri dari 139 siswa . Dengan teknik pengambilan sampel dengan cara pengundian nomor, diperoleh kelas thoif 1 dan Thoif 2. Keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SD IT Adzkia pada tiap mata pelajaran yaitu Matematika, IPA, IPS dan Bahasa Indonesia secara berurutan adalah 36.25, 32.29, 40.19 dan 36.63. perolehan nilai tersebut berada pada rentang 0-60 yang dengan kategori rendah. Tingkat kesukaran dalam menjawab soal berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi berada pada kategori sedang sebanyank 75% dan sukar 25 %.

Kata kunci: Berpikir Tingkat Tinggi, Siswa SD.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan 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. (UU RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional)

Harapan kurikulum pendidikan dibuat untuk menyeimbangkan aspek akademis dan karakter anak-anak Indonesia agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan pendidikan itu perlu suatu upaya untuk menumbuhkembangkan kemampuan dan sumber daya manusia yang handal dan mempunyai kemampuan memperoleh, memilih, mengelola informasi, berfikir logis, analitis, sistimatis, kritis, kreatif, dan inovatif. Selain itu, siswa mampu bekerja sama secara efektif agar selalu tampil lebih baik pada keadaan yang selalu berubah dan kompetitif.

Untuk mencapai harapan kurikulum dan tujuan pendidikan tersebut perlu sistem pembelajaran berbasis penguatan penalaran bukan sekedar hafalan. Hal ini bertujuan agar cara berfikir siswa dapat berubah, yakni selalu mencari tahu dan melakukan observasi. Siswa juga diarahkan untuk merumuskan masalah tidak hanya meyelesaikan masalah. Siswa juga dilatih untuk berpikir analitis, bukan mekanistis.

Hasil survei Trends in International Math and Science (TIMSS) yang dilakukan oleh Global Institute pada tahun 2007 menyatakan bahwa, hanya 5 persen siswa Indonesia yang mampu mengerjakan soal berkategori tinggi. Angka yang begitu rendah jika dibandingkan dengan siswa Korea Selatan yang dapat mencapai 71 persen. Dengan demikian 78 persen siswa Indonesia hanya mampu mengerjakan soal berkategori rendah. Hasil yang demikian menempatkan Indonesia pada posisi 36 dari 49 negara peserta. Penelitian internasional lain dibidang matematika yang diadakan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2009 menempatkan Indonesia di peringkat 61 dari 65 negara peserta PISA.

Mengapa TIMSS dan PISA menjadi acuan dalam penelitian ini? TIMSS dan PISA memang belum pernal melibatkan siswa sekolah dasar (SD) di Indonesia sebagai subjek penelitian, namun data untuk siswa SMP tentunya tetap relevan untuk memprediksi kemampuan siswa SD. Asumsinya adalah kualitas pembelajaran matematika di SD serta prestasi siswa pada bidang matematika dari siswa SD akan menentukan prestasi siswa di SMP.

Soal-soal yang disajikan memliki dua kategori yaitu domain isi/konsep yang terdiri dari bilangan, aljabar, geometri dan pengolahan data serta domain kognitif yang terdiri dari pengetahuan, penerapan dan penalaran, dengan demikian soal tersebut dikembangkan berdasarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (high order thinking)

Trilling & Fadel (2009) menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, komunikasi dan kolaborasi, serta kreativitas dan inovasi merupakan sekumpulan keterampilan penting pertama di abad 21. Himpunan keterampilan ini adalah kunci untuk membuka pembelajaran seumur hidup dan menghasilkan karya/kerja kreatif. Keterampilan berpikir orde tinggi (expert thinking) tersebut menjadi "the key learning and knowledge work skills" yang diharapkan di era informasi dan berbasis pengetahuan saat sekarang dan di masa datang. Penelitian ini dilakukan untuk memetakan keterampilan berpkir tingkat tinggi siswa SD IT Adzkia

Berbagai definisi dan penjelasan beragam tentang proses berpikir, dikemukakan oleh para pakar dan peneliti. Menurut Mayer (1977), berpikir adalah proses yang melibatkan organisasi operasi mental tertentu dalam otak atau sistem kognitif seseorang yang bermaksud memecahkan masalah tertentu. Sementara Chafee (1988) mendefinisikan berpikir sebagai proses yang unik dan rumit dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan. Setelah itu, Barrel (1991) mengungkapkan bahwa *"…thinking (is) a search for meaning and understanding that can involve the adventurous generation of options, the attempt to arrive at logical, reasonable judgments, and reflection on the process"*. Definisi ini sedikit lebih komplit dan nyata karena adanya tambahan yang menggambarkan interaksi antar-pengetahuan dan proses penalaran dalam kegiatan berpikir. Ruggiero (2007) juga menjelaskan bahwa berpikir merupakan kegiatan mental terarah yang memerlukan beberapa pengendalian guna memformulasi atau memecahkan masalah, membuat keputusan, ataupun memenuhi hasrat keingin-pahaman. Definisi yang simpel namun amat bermakna kemudian dikemukakan oleh Kizlik (2012) yaitu bahwa "thinking refers to the process of creating a structured series of connective transactions between items of perceived information". Batasan ini menunjukkan bahwa berpikir sesungguhnya suatu upaya membangun fungsi dan relasi terstruktur sejumlah informasi terkait.

Dari perbagai pengertian di atas, jelaslah bahwa berpikir membutuhkan keterampilan (*skills*). Karena itu, klarifikasi mengenai apa itu kemampuan atau keterampilan berpikir (*thinking skills*) amat diperlukan. Menurut de Bono (1976), keterampilan berpikir adalah hal yang terkait dengan berpikir lateral yang dapat membawa pada pemecahan masalah dan melihat pada hal-hal dalam perspektif berbeda dalam upaya memecahkan masalah itu. Selain itu, Johnson (2000) menjelaskan bahwa

keterampilan berpikir adalah segala proses kognitif yang diurai menjadi serangkaian langkah-langkah eksplisit yang kemudian digunakan untuk memandu pemikiran. Sementara Fisher (2005, online) mendefinisikan keterampilan berpikir sebagai sebuah kemampuan praktis untuk berpikir dalam berbagai cara yang dapat dinilai seberapa efektif atau terampilnya. Artinya bahwa keterampilan ini dapat dilatih dan diukur melalui kegiatan-kegiatan tertentu yang mendorong proses berpikir (cognitive challenge).

Matthews & Jo Lally (2010) mengutip beberapa pendapat mengenai thinking skills dengan definisi yang cukup sederhana namun jelas. Menurut Valerie Wilson, thinking dimaknai sebagai "the process of cognition, knowing, remembering, perceiving and attending", sedangkan skills adalah "the acts of collecting and sorting information; analysing, drawing conclusions, brainstorming, problem solving, evaluating options, planning, monitoring, decision making and reflecting". Selanjutnya thinking skills diartikan sebagai suatu cara sederhana memandang masalah. Adapun UK Department for Education and Skills menjelaskan bahwa thinking skills terdiri dari pemrosesan informasi, penalaran, penemuan, berpikir kreatif dan evaluasi, sehingga dapat dikategorikan sebagai critical thinking, creative thinking, problem solving and decision making. Dengan mempertimbangkan semua penjelasan ini, keterampilan berpikir dapat dinyatakan sebagai suatu proses kognitif terstruktur yang membantu dalam membuat, memahami, dan memecahkan masalah dan isu untuk mencapai suatu keputusan.

Asesmen merupakan metode yang digunakan untuk lebih memahami pengetahuan, kemampuan atau keterampilan yang dimiliki pebelajar, melalui suatu kegiatan pengumpulan informasi dan pengamatan (Collins & O'Brien, 2011). Asesmen selanjutnya dapat mempengaruhi keputusan tentang nilai, pengembangan, penempatan, kebutuhan pengajaran dan kurikulum, atau berbagai hal dengan maksud evaluasi, persetujuan atau akreditasi. Adapun keputusan tersebut didasarkan pada kolektivitas, keajegan, kelengkapan dan interpretasi atas data dan informasi yang telah dikumpulkan. Untuk itu, asesmen membutuhkan kehati-hatian, ketelitian dan pemahaman atas konteks yang diukur, agar interpretasi dan keputusan yang diambil menjadi reasonable dan akuntabel.

Kegiatan asesmen merupakan tahap yang paling rumit dari rentetan upaya pembelajaran keterampilan berpikir orde tinggi. Banyak hal yang perlu diperhatikan agar tujuan mengetahui tercapai tidaknya hasil pembelajaran keterampilan berpikir orde

tinggi dapat dipenuhi. Asesmen dipahami sebagai upaya melakukan klasifikasi atau penilaian individu atas kriteria atau hasil pembelajaran, dalam hal ini adalah indikasi atau outcomes keterampilan erpikir orde tinggi. Kominski (2012) menjelaskan tiga nilai penting dalam melakukan asesmen yaitu: (1) clarity, kejelasan secara spesifik tentang pengetahuan dan atau keterampilan apa yang diharapkan ada dalam diri siswa, (2) communication, apa yang ditanyakan atau diukur merupakan bagian dari silabus dan dikomunikasikan dalam kegiatan pembelajaran, (3) relationship to test, bagaimana laporan unjuk kerja tes terhadap setiap hasil atau outcome (pengetahuan dan atau keterampilan). Untuk hal ini, King et. al. (2009:86) menambahkan pentingnya content analysis dalam mengembangkan sebuah asesmen keterampilan berpikir orde tinggi.

Selain kaidah tersebut di atas, prinsip dan bentuk asesmen HOTS juga amat perlu diperhatikan. Brookhart (2010:24-30) menjelaskan tentang 3 prinsip asesmen keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu: (1) use introductory material, ada bahan pengantar (bagi siswa untuk berpikir) atau memberi akses pebelajar menggunakan bahan sumber belajar, dimana fomat pengantar ini disesuaikan dengan bentuk asesmen yang dipakai, (2) use novel material, apa yang diujikan merupakan hal baru dan masih dibawah kendali guru (jika ada reaksi dari siswa karena merasa tes menyangkut konten yang belum pernah diajarkan), serta menjadi cirri khas dari asesmen keterampilan berpikir tingkat tinggi, (3) manage cognitive complexity and difficulty separately, ada pemisahan antara level kesukaran (misalnya mudah versus sukar) dengan level berpikir (misalnya analysis, evaluation, creative thinking, dst.), hingga berbentuk semacam matrik. Adapun bentuk asesmen keterampilan berpikir tingkat tinggi (khususnya untuk summative assessment) dapat berupa multiple-choice questions, constructed-response and essay questions, atau performance assessments. Bentuk ini sejalan dengan apa yang diusulkan King et.al. (2009) dengan tambahan Portfolios, yaitu koleksi tugas dan proyek siswa yang dikumpulkan selama periode tertentu (biasanya satu semester). Portofolio ini dimaksudkan untuk menunjukkan perkembangan dan kemahiran siswa pada suatu bubjek terbatas, karena mengandung hasil evaluasi guru, skor tes baku dan refleksi siswa atas kesempurnaan proses dan hasil pembelajarannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2012: 8) yaitu : "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 untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan".

Menurut Sugiyono (2012: 13) penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Berdasarkan teori tersebut, penelitian deskriptif kuantitatif, merupakan data yang diperoleh dari sampel populasi penelitian dan dianalisis sesuai dengan metode statistik yang digunakan. Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan tentang keterampilan berpikir orde tinggi siswa SD IT Adzkia Sumatera Barat

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan tes keterampilan berfikir siswa di kedua sekolah tersebut. Berikut merupakan tahapan dan analisis data yang akan dilakukan:

Validitas instrument tes

Sebuah instrument dikatakan valid jika instrument tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2011:65). Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui validitas butir soal adalah rumus korelasi product moment.

$$r = \frac{N\sum_{i=1}^{n} X_i Y_i - (\sum_{i=1}^{n} X_i)(\sum_{i=1}^{n} Y_i)}{\sqrt{(N\sum_{i=1}^{n} X_i^2 - (\sum_{i=1}^{n} X_i)^2)(N\sum_{i=1}^{n} Y_i^2 - (\sum_{i=1}^{n} X_i)^2)}}$$

keterangan:

r = koefisien validitas tes

N = banyak siswa yang mengikuti tes

X = skor butir soal

i = 1,2,3,… n

Y = skor total

Interpretasi dari besarnya koefisien korelasi di atas digunakan kriteria berikut:

Tabel 7. Kategori Interpretasi Koefisien Korelasi

Besarnya r	Interpretasi
$0{,}80 < \lvert r \rvert \leq 1{,}00$	Sangat tinggi
$0{,}60 < \lvert r \rvert \leq 0{,}80$	Tinggi
$0{,}40 < \lvert r \rvert \leq 0{,}60$	Sedang
$0{,}20 < \lvert r \rvert \leq 0{,}40$	Rendah
$0{,}00 \leq \lvert r \rvert \leq 0{,}20$	Sangat rendah

Arikunto, 2011:75

Reliabilitas instrument Tes

Menurut Arikunto (2011:60), sebuah instrument dikatakan reliabel atau dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap meskipun digunakan berkali-kali pada subjek yang sama. Tujuan menghitung reliabilitas instrument soal adalah untuk mengetahu tingkat ketepatan (precision) dan keajegan (consistency) skor tes. Pada penelirian ini pendekatan yang digunakan untuk mengestimasi reliabilitas digunakan formula yang dikembangkan oleh Kuder dan Richardson (1937) dan Cronbach (1951).

Rumus yang digunakan untuk menghirung reliabiliras dengan KR-20 maupun KR 21 sebagai berikut.

$$KR - 20 = \frac{K}{k - 1}\left[\frac{SD^2 \Sigma Pi \, x \, qi}{SD^2}\right]$$

Keterangan : k = banyaknya butir tes

SD^2 = varian skor tes total

Pi = proporsi jawaban benar pada sebuah butir tes

Qi = proporsi jawaban salah pada sebuah butir tes

Hasil tes yang diperoleh dikategorikan menurut tingkat kemampuan siswa. Pada penelitian ini, tingkat kemampuan siswa ditetapkan sebagai berikut.

$0 \leq TK \leq 60$ Rendah

$60 < TK \leq 75$ Sedang

$75 < TK \leq 100$ Tinggi

Persentase kemampuan siswa dalam setiap kategori keterampilan orde tinggi dapat ditentukan menggunakan rumus berikut ini:

$$P_i = \frac{n_i}{N} \times 100\%$$

keterangan:

Pi = persentase siswa dalam setiap tingkat keterampilan

Ni = banyaknya siswa dalam setiap tingkat keterampilan

N = banyaknya siswa yang mengikuti tes

i = tingkat kemampuan kategori tinggi, sedang, rendah

Tingkat Kesukaran (TK)

Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui peluang menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu. Pengujian tingkat kesukaran butir soal dapat dimanfaatkan untuk pengujian dan pengajaran yaitu ; (a) pengenalan konsep yang diperlukan untuk diajarkan ulang, (b) tanda-tanda terhadap kelebihan dan kelemahan pada kurikulum sekolah, c) memberikan masukan kepada siswa. Untuk mengetahui kesukaran soal dengan menggunakan skala liker dapat digunakan rumus berikut.

$$Mean = \frac{jumlah\ skor\ siswa\ peserta\ tes\ pada\ suatu\ soal}{jumlah\ siswa\ yang\ mengikuti\ tes}$$

$$Tingkat\ kesulitan = \frac{Mean}{skor\ maksimum\ yang\ ditetapkan}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

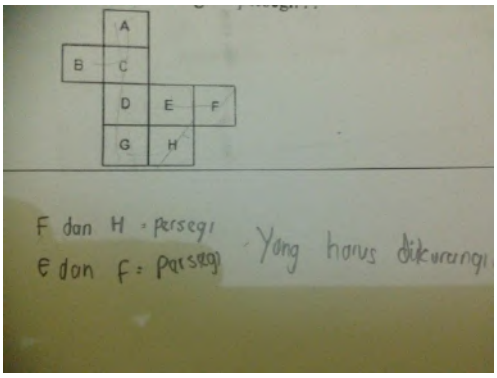
Hasil yang diperoleh selama penelitian berupa nilai tes tertulis berbentuk uraian terhadap siswa kelas V SD IT Adzkia. Soal tes yang telah dirancang bertujuan untuk menunjukkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diketahui kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada tiap mata pelajaran yang diujikan sebagai berikut. berdasarkan perolehan nilai pada masing masing butir soal. perolehan niliam maksimal masih berada antara 36,25 sampai 40.19 hal ini masih berada pada kategori rendah. Sedangkan nilai minimum mencapai 15-25. Dengan kata lain siswa hanya mampu menjawab sebagian kecil dari soal yang telah diajukan.

Berikut merupakan contoh jawaban siswa yang memperoleh persentasi paling tinggi dengan perolehan nilai 2.6 dalam skala maksimal 4.

Pertanyaan8:

Perhatikan 8 persegi satuan berikut! Buktikan bahwa Susunan persegi di bawah akan menjadi jaring-jaring kubus apabila dihilangkan persegi. . .

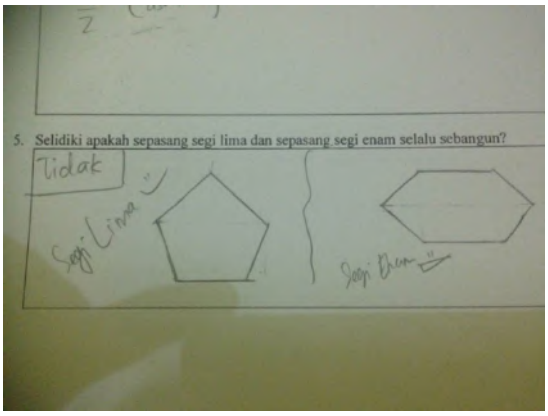
Jawaban siswa :



Gambar 1 Jawaban siswa pada soal nomor 2

Jawaban tersebut memperoleh poin 2, hal ini dikarekan siswa telah memberikan jawaban yang hampir lengkap dan jelas. Siswa tersebut kritis memahasi permasalahan, menggunakan Informasi terpisah dan menggunakan strategi penyelesain yang sesuai, Namun jawaban belum disertai penjelasan yang logis dan terperinci hal ini dikenal dengan pola piker analysis.

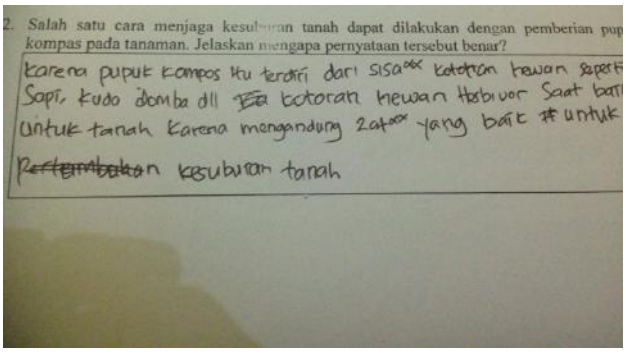
Berikut merupakan Contoh jawaban siswa dalam soal tes kemampuan berpikir tinggkat tinggi.



Gambar 2. Jawaban siswa pada soal 5

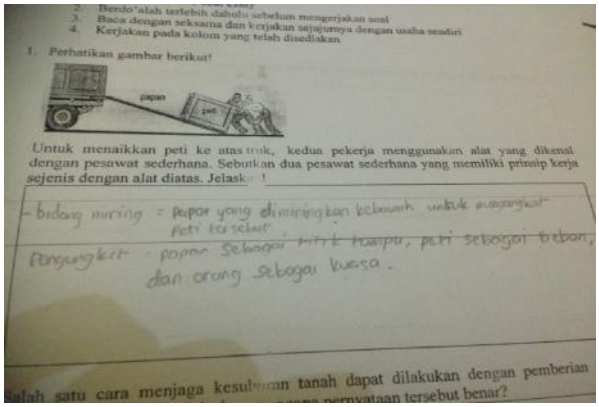
Soal di atas merupakan soal dengan nilai 1.1 yaitu paling rendah diantara yang lainnya. Soal di atas merupakan materi yang dipelajari pada KD 6.4 Menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri. Pada materi ini siswa mengetahui tentang konsep "sebangun" namun pada jawaban di atas siswa telah memperlihatkan pemahamannya terhadap konsep tersebut, namun belum disertakan hubungan- hubungan yang logis, maupun penjelasan yang sistematis untuk memperkuat strategi penyelesaian soal.

Berikut ini merupakan soal dengan nilai tertinggi pada mata pelajaran IPA



Gambar 3. Jawaban siswa pada soal 7

Berdasarkan jawaban di atas, siswa telah kritis dalam menganalisa permasalahan dan mengajukan ide penyelesaian yang dilengkapi dengan penjelasan namun belum disertai penjelasan yang kritis dan logis atas jawaban yang diberikan. Berikut merupakan soal yang memperoleh nilai cukup baik



Gambar 4. Jawaban siswa pada soal 6

Berdasarkan jawaban di atas diperoleh informasi bahsa siswa belum kritis dalam menganalisa permasalahan yang diberikan, dan belum menghubungkan dengan ide maupun konsep yang telah dipelajari. Sehingga jawaban yang ditulis tidak relevan dengan pertanyaan yang diberikan.

Tingkat Kesukaran (TK)

Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui peluang menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu. Data tingkat kesukaran selanjutnya dikategorikan dengan menggunakan ketentuan. Kategori sukar berada pada rentang 0.00- 0.30, kategori

sedang berada pada rentang 0.31 – 0.70, dan kategori mudah pada rentang 0.71-1.00. Berikut merupakan tingkat kesukaran soal tiap butir soal.

Terdapat 25 % butir soal dengan kategori sukar yaitu soal 1, soal 3, soal 5 dan soal 20. Sedangkan 75 % dikategorikan sedang. Dengan demikian diperoleh data bahwa soal berpikir tingkat tinggi bagi siswa SD IT adzkia memiliki tingkat kesukaran pada kategori sedang dan sukar.

Berdasarkan hasil deskripsi tes keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa maka di peroleh data bahwa kategori keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa berada pada kategori rendah. Hal ini terbukti berdasarkan hasil tes pada tiap mata pelajaran yang diujkan berada pada rantang nilai 0-60. Perolehan nilai berada pada rata-rata 37.09.

Analisis terhadap jawaban siswa mengindikasi bahwa kesalahan siswa pada umumnya adalah Kurangkan ketampilan dalam memahami permasalahan yang diajukan. Terdapat beberapa jawaban yang tidak relevan dengan soal yang di ajukan, Ide yang masih acak, belum mengaitkan dengan materi maupun keterampilan lain dalam penyelesaian soal, Ide penyelesaian tidak disertai dengan urutan yang logis dan sistematis, Masih terdapat beberapa miskonsepsi (kesalahan terhadap permahaman konsep) dalam menjawab soal

Kesalahan tersebut umumnya terjadi karena pengetahuan yang diperoleh siswa masih berlandaskan pada hafalan, sehingga mengakibatkan siswa mengalami kehilangan informasi yang penting. Maksudnya yaitu lemahnya kemampuan dalam mengelompokkan, menghubungkan dan menetapkan suatu solusi melalui aplikasi teknis analisis dan penerapan factual yang tepat Ellis (2009). Selanjutnya Wilson (2000) menjelaskan bahwa pembelajaran yang masih berbasis transformasi ilmu mengakibatkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal berupa aplikasi. Siswa cenderung melakukan kesalahan-kesalahan dalam menjawab karena soal yang diberikan berbeda dengan prosedur yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya.

Kesalahan-kesalahan di atas dapat diatasi dengan membangun suatu kontes ramah sosial bagi siswa untuk membawa ide-ide mereka ke dalam kelas. lee (1999) menyatakan bahwa memberikan materi yang tepat, arahan yang benar dan suasana pembelajaran yang kondusif akam mampu mengembangkan kemampuan berfikir. Selanjutnya Northedge (2005) menjelasakan beberapa kegiatan yang mampu mengembangakn keterampilan

berpikir tingkat tinggi siswa. Yaitu, debat, standar keilmuan, kritis, analisis, bukti objektif dan persis.

Tingkat kesukaran dalam menjawab soal berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi berada pada kategori sedang sebanyak 75% dan sukar 25 %. Beberapa factor yang dapat mempengaruhinya adalah sebagai berikut:

Kurikulum yang belum berorientasi pada pengembangan pengetahuan siswa, Penanaman konsep yang masih kurang, Pelaksanaan pembelajaran yang belum berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir siswa, Proses pembelajaran yang masih meminta siswa untuk mengingat pengetahuan dan informasi, Buku lieratur yang kurang relevan, Kurangnya kegiatan yang mamfasilitasi siswa untuk bernalar, Pembelajaran yang masih memisahkan matematika dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa kesulitan menjawab soal penerapan (aplikasi)

Guru jarang memberikan soal dalam bentuk pengembanan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti soal penalaran, pemecahan masalah, investigasi, maupun open endeed.

Kegiatan yang dapat membantu siswa dalam melatih keterampilan berpikir tingkat tingga adalah dengan melakukan pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan membangun sendiri pengetahuan baik secara indivisi maupun kelompok. Berikut dipaparkan beberapa kegiatan yang mampu mengemangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Kegiatan debat akan membantu siswa dalam mengemukakan ide yang dianggap bebeda dengan ide yang dimilikinya. Keilmuan merupakan keterampilan dalam mencatat, mengingat, mengutup dan menghubugkan materi yang dipelajari. Selanjutnya argument, yaitu proses mengembangkan poin-poin penting dalam ide ke bentuk susunan yang logis dan mengarah pada penyelesaian maupun solusi, dalam pelaksanaannya membutuhkan sikap kritis yaitu kemampuan dalam mengetahui, memperhatikan kekuatan dan kelemahan dari ide yang disampaikan. Analisis diartikan sebagai kegiatan menguraikan argument yang dikemukakan disertai dengan bukti yang valid sebagai penguat.

SIMPULAN

Keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SD IT Adzkia pada tiap mata pelajaran yaitu Matematika, IPA, IPS dan Bahasa Indonesia secara berurutan adalah 36.25, 32.29, 40.19 dan 36.63. perolehan nilai tersebut berada pada rentang 0-60 yang dengan kategori rendah. Tingkat kesukaran dalam menjawab soal berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi berada pada kategori sedang sebanyank 75% dan sukar 25 %.

Tingkat kesukaran dalam menjawab soal berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi berada pada kategori sedang sebanyang 75% dan sukar 25 %.

Adapan rekomendasi terhadap penelitian ini sebagai upaya perbaikan adalah dengan Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa, contoh melalui pembelajaran berbasis problem solving, discovery learning, dan penggunaan soal berbasis open endeed, Membiasakan siswa untuk berargumen dalam menyelesaikan suatu pembelajaran.

REFERENSI

De Bono, E (1976) Teaching Thinking. London Maurice Tample Smit Ltd Collins, J.C. dan Porras, J.I. (2011). "Building Your Company's Vision", dalam HBR'S 10 Must Reads: On Strategy. Boston: Harvard Business Review Press.

Fisher, A. (2004). Critical Tinking. Fourt Edition. United Kingdom. Camridge University

Freeman and Company. ds for School Mathematic. Virginia : NCTM.

Hudoyo. 1979. Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di

Johnson, R.H (2000) The Problem of Defining Critical Thinking in Stephen P. Norris (Ed). The Generalizability of critical Thinking Multiple perspectives on an Educational Ideal (P.38-53)new York. Teacher college press.

Keraf, G. (1982). Mathematics, A Human Edeavor (2nd Ed). San Fransisco: W.H.

King, Laura. (2010). Psikologi Umum. Jakarta: Salemba Humanika.

Kizlik, Dr. Bob. (2012). Measurement, Assessment, and Evaluation in Educationhttp://www.adprima.com/measurement.htm accessed retrieved on juni 2016.

National council of teacher of Mathematics (2000). Principle and Standar Reston, VA:Autur.

National council of teacher of Mathematics. (1989). Curriculum and Evaluation Standar for School Matematics. Reston, VA:Autur.

Shadiq, Fajar. (2007). Investigasi dalam Proses Pembelajaran Matemtika. Yogyakarta:Widyaswara PPPPTK MTK.

Sumarmo. (2003). Pembelajaran Keterampilan Membaca Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah. Makalah National Seminar On Science And Mathematics. FMIPA-UPI in cooperation with JICA. Dirjen Dikti Depdiknas. 25 Agustus 2003.

Suriasumantri, Jujun, S (1988). Filsafat Ilmu. Jakarta: Sinar Harapan.

Triling, B. dan Fadel C. (2009). 21st Century Skills. Learning For Life In Our Times. Sanfransisco: Jossey-Bas.

Wahyudin. (2008). Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran. Jakarta: IPA ABONG.

PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF TIPE KUIS TIM DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 46 KURANJI

Sherlyane Hendri

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
sherlyaneane@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilandasi oleh kenyataan yang ditemui di SDN 46 Kuranji bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V masih rendah dan aktifitas siswa alam proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Salah satu upaya yang diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktifitas siswa dalam pembelajaran matematika adalah menerapkan pembelajaran aktif tipe kuis tim. Hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran aktif tipe kuis tim lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 46 Kuranji. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan populasi siswa kelas V SDN 46 Kuranji. Rancangan yang digunakan adalah *Randomized control group only design* untuk melihat hasil belajar. Data hasil belajar matematika siswa diperoleh dari tes akhir yang dianalisis dengan menggunakan uji-t melalui bantuan sofwere MINITAB. Data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan teknik persentase. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil tes akhir siswa kelas eksperimen adalah 75,21 sedangkan rata-rata hasil tes akhir kelas control adalah 67,86. dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran tipe kuis tim lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas V SDN 46 Kuranji.

Kata kunci: Pembelajaran Aktif, Kuis Tim, Aktifitas dan Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu ilmu yang memiliki peran sangat penting dalam kemajuan pendidikan, oleh karena itu matematika diajarkan disetiap jenjang pendidikan mulai Sekolah Dasar (SD) sampai sekolah menengah atas. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi standar kelulusan seorang siswa dalam setiap jenjang pendidikan. Muliyardi dalam Nikson (2003:3) menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah upaya membantu siswa untuk mengkonstruksikan konsep-konsep atau

prinsip-prinsip matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep atau prinsip itu terbangun kembali. Kutipan diatas menyatakan bahwa dalam belajar matematika siswa dibantu mengkonstruksi sendiri pemahamannya mengenai konsep matematika sehingga melekatnya pemahaman matematika siswa.

Banyak upaya yang dilakukan pemerintah agar kemampuan siswa dalam memahami matematika lebih baik, seperti memberikan pelatihan guru, seminar, beasiswa bagi guru untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada ujian mid semester II di kelas V SDN 46 Kuranji.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD N 46 Kuranji, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Pada proses pembelajaran, guru menerangkan materi pelajaran di depan kelas kemudian diterapkan dalam contoh soal dan latihan. Siswa cendrung pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran karena siswa lebih banyak menerima dan mencatat informasi dari guru.

Suherman (2003:62) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran matematika disekolah, guru hendaknya menggunakan strategi, pendekatan, metode, tenik yang banyak melibatkan aktif baik secara mental, fisik maupun sosial. Kutipan tersebut menyebutkan bahwa seorang guru haruslah lebih berinovasi dalam mengajar sehingga pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru di SD N 46 Kuranji, diperoleh informasi bahwa guru telah melakukan usaha untuk mengatasi kepasifan siswa dalam belajar, guru menggunakan laptop dan infocus sebagai media pembelajaran agar siswa tertarik belajar. Namun, usaha yang dilakukan guru tidak memberikan peningkatan aktfitas. Walau pembelajaran menjadi menarik, tapi siswa masih tetap pasif, memperhatikan infocus yang ditampilkan guru. Oleh karena itu, perlu dicoba usaha lain yang dapat melibatkan siswa secara aktif baik fisik maupun mental dalam proses pembelajaran matematika.

Salah satu pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif yakni menggunakan strategi pembelajaran aktif *(active learning)* tipe kuis tim. Pada tipe pembelajaran aktif, setiap siswa dikondisikan untuk aktif pada kelompok masing-masing dalam meningkatkan mutu pengetahuan yang salah satu kegiatannya melakukan permainan berupa kuis antar siswa. Dalam pembelajaran aktif tipe kuis tim, membentuk siswa untuk belajar bersama dengan kelompok. Menurut Raiul (2006:175), pembelajaran

tipe ini bertujuan untuk lebih memacu siswa mengembangkan kemampuan dan kebersamaan.

Pembelajaran aktif didesain untuk menghidupkan suasana kelas, kegiatan yang menyenagkan, dan meningkatkan keterlibatan fisik karena dalam pelaksanaannya da satu kegiatan yang memungkinkan siswa untuk memahami pelajaran dengan cara bermain berupa kuis. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok (tim) besar secara heterogen, artinya siswa dibagi berdasarkan kemampuan akademis yang berbeda sehingga semua siswa dalam tim dapat bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.

Tim yang bertugas sebagai pemandu kuis harus mampu membuat soal yang baik dengan waktu yang singkat dan tim yang menjawab harus bisa menyelesaikan soal dengan benar. Kuis tim dapat membantu siswa memahami pelajaran melalui soal yang dibuatnya dan siswa juga bisamengeluarkan pendapatnya untuk mempertahankan jawaban yang diberikan. Selain itu, guru juga bisa melakukana modifikasi dalam pelaksanaan kuis tim sesuai dengan kebutuhan kelas. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan aktifitas siswa dapat menjadi lebuh baik.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bejudul "Penerapan pembelajaran aktif tipe kuis tim dalam pembelajaran matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 46 Kuranji"

KAJIAN TEORI

Menurut Fontana (dalam Suherman, 2003:7) pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara oprimal. Selanjutnya Suherman (2003:8) juga mengemukakan pengertian pembelajaran menurut konsep komunikasi adalah proses komunikasi fungsional antara siswa dengan siswa dalam rangka perubahan sikap pola piker yang yang akan menjadi kebiasan bagi siswa yang bersangkutan.

Dari kutipan diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa dan siswa dengan siswa dalam rangka penataan lingkunagn, sikap, dan pola pikir sehingga program belajar dapat berkembang secara optimal. Suherman (2003:62) mengemukakan bahwa dalam pelajaran matematika disekolah, guru hendaknya menggunakan strategi, pendekatan, metode dan teknik yang banyak melibatkan siswa baik aktif secara mental, fisik maupun sosial.

Berdasarkan kutipan diatas dapat dinyatakan bahwa dalam menerapkan pelajaran matematika secara tepat harus menggunakan strategi yang baik. Strategi yang digunakan

dalam pembelajaran matematika haruslah memberi kesempatan yang seluas-lasnya kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Menurut Rosyada (2004:56), pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memperbanyak aktifitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dari berbagai sumber untuk dibahas dalam proses pembelajaran dalam kelas. Pembelajaran aktif ini bermuara pada belajar sendiri. Dalam kondisi ini belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri.

Silberman (2006:9) mengemukakan bahwa yang bisa membuahkan hasil belajar yang berkelanjutan hanyalah kegiatan pembelajaran aktif, siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak untuk mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Pembelajaran aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat, dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras.

Pada tipe pembelajaran yang dikembangkan oleh Silberman ini, setiap siswa dikondisikan untuk aktif pada kelompok masing-masing dalam meningkatkan mutu pengetahuan yang salah satu kegiatannya melakukan permainan berupa kuis antar siswaa. Dalam pembelajaran aktif ttipe kuis tim, membentuk siswa untuk belajar bersama dengan kelompok. Menurut Raiul (2006:175), pembelajaran tipe ini bertujuan untuk lebih memacu siswa mengembangkan kemampuan dan kebersamaan. Adapun langkah-langkah dari pembelajaran kuis tim ini yang dikemukakan okeh Raisul (2006:175) yakni: (1) bagilah siswa menjadi 3 tim, (2) jelasakn format pelajaran dan mulailah penyajian materinya, batasi hingga 1 menit atau kurang dari itu, (3) perintahkan tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, kuis tersebut harus sudah siap dalam tidak lebih dari 5 menit, tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka, (4) tim A memberi kuis kepada anggota tim B. Jika tim B tidak dapat menjawab, tim C segera menjawab. (5) Tim A mengarahkan pertanyaan berikut kepada tim C, dan mengulang proses tersebut. (6) Ketika kuisnya selesai, lanjutkan dengan segmen ke dua dari pelajaran anda, dan tunjukklah tim B sebagai pemandu kuis. (7) Setelah tim B menyelesaikan kuisya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pembelajaran and, dan tunjuklah tim C sebagai pemandu kuis.

Banyak cara yang dapat digunakan dalam pembentukan kelompok yaitu dengan memperhatikan keragaman jenis kelamin, latar belakang sosial, ekonomi, etnik dan kemampuan akademik. Namun pada rancangannya, peneliti akan mengelompokkan siswa berdasarkan kemampuan akademik. Langkah-langkah pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik menurut Lie (2002:41) yaitu: (1) siswa diurut dari

tingkatan kemampuan rendah sampai ke tinggi. (2) Pembentukan kelompik 1 dilakukan dengan mengambil satu orang siswa berkemampuan tinggi, satu orang siswa berkemampuan rendah /dan dua orang berkemampuan sedang. (3) Pembentukan kelompok II dan seterusnya dilakukan dengan mengambil siswa dari urutan rendah berikutnya, siswa berkemapuan tinggi, dan dua orang berkemampuan sedang berikutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut arikunto (2006:3) penelitian eksperimen merupakan suatu cara untuk mencari sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi ata mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Berdasarkan jenis penelitian diatas maka desain penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control Group Only Design* seperti table berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Tes
Eksperimen	X	T
Kontrol		T

Sumber: Suryabrata (2004:104)

Keteranngan:

X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu penerapan strategi pembelajaran aktif tipe kuis tim

T : Tes hasil belajar yang diberikan kepada kedua kelas setelah eksperimen berlangsung.

Populasi merupakan sekumpulan objek yang akan diteliti. Menurut Syafriandi (1999:7) populasi adalah keseluruhan objek pengamatan yang menjadi perhatian. Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 46 Kuranji yang terdaftar pada semester II. Agar hasil penelitian ini betul-betul mencerminkan keadaan populasi maka sampel yang diambil hendaknya dapat mewakili populasi.

Agar penelitian lebih terpusat dan mencapai tujuan, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil subjek sebanyak dua lokal yang mempunyai data yang berdustribusi homogen dari keseluruhan kelas, dan diperoleh kelas V.4 sebagai kelas eksperimen dan V.3 sebagai kelas kontrol. Langkah untuk menentukan sampel sebagai berikut: (1) Mengumpulkan nilai ujian matematika mid semester II SD N 46 Padang; (2) melakukan

uji normalitas menggunakan softwere MINITAB; (3) Melakukan uji homogenitas menggunakan sofwere MINITAB; (4) Melakukan analisis variansi dua arah untuk melihat kesamaan rata-rata mengonakan sofwere MINITAB.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengajaran dengan strategi pembelajaran aktif tipe kuis tim, sedangkan sebagai variable terikat adalah aktifitas dan hasil belajar siswa setelah eksperimen berlangsung. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan skunder. Data primer dalam penelitian ini adalah aktifitas belajar matematika siswa yang diperoleh melalui lembar observasi dan hasil belajar yang diperoleh dari nilai tes akhir. Sedangkan datar sunder dari penelitain ini adalah data tentang jumlah siswa dan hasil ujian mid semester II siswa kelas V SD N 46 Kuranji.

Pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen berbeda dengan kelas control. Kelas eksperimen diperi perlakuan yakni diajar dengan strategi pembelajaran aktif tipe kuis tim, sedangkan kelas kontrol diajar dengan motode konvensional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan lembar observasi. Tes yang digunakan diakir pembelajaran berbentuk tes essay. Untuk mendapatkan soal tes essay yang baik maka disusun beberapa langkah sebagai berikut: (1). Menyusun tes (menyusun kisi-kisi soal tes hasil belajar dan soal tes hasil belajar); (2) Memvalidasi tes; (3) Menguji coba tes; (4) Analisis soal tes (daya pembeda, indeks kesukaran, klasifikasi soal, reabilitas tes).

Untuk pengambilan data aspek efektif digunakana lembar observasi selama proses pembelajaran. Lembar observasi berguna untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa yang diamai dimulai ketika guru menjelaskan materi yang dipelajari sampai teknik kuis tim selesai dilaksanakan. Pengisian lembar observasi dilakukan oleh observer yaitu dengan pemberiaan *tally* bagi siswa yag memenuhi indicator penilaian selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik uji-t untuk melihat penerapan pembelajaran aktif tipe kuit tim. Selanjutnya untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau homogeny dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas ditentukan dengan menggunakan bantuan softwere MINITAB. Diperoleh nilai P=0,072 untuk kelas eksperimen dan p=0,264 untuk klas control. Hal ini menunjukkan data tes kedua kelas sampel berdistribusi normal. Uji homogentas dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai variansi yang homogeny atau tidak. Unjuk uji homogenitas dilakukan dengan bntuan sofwere MINITAB. Dari hasil ujidiperoleh ho ogenitas kedua sampel diperoleh nilai p=0,121, jadi data akhir kedua kelas sampel homogen. Untuk melihat penerapan pembelajaran aktif tie kuis tim dalam

pembelajaran matematika kelas sampel dilakukan uji perbedaan dua rata-rata (uji satu pihak) atau uji-t dengan bantuan softwere MINITAB. Pada uji-t diperoleh nilai p-value=0,026 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas esperimendengan penerapan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe kuis timlebih tinggi dibandingkan hasil belajar matematika siswa kelas control dengan pembelajaran konvensional.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes hasil belajar. Setelah tes hasil belajar dilaksanakan, diperoleh data tentang hasil belajar matematika siswa kelas sampel selama penelitian. Dari hasil analisis data tes akhir diperoleh rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi disbanding kelas kontrol. Sedangkan dilihat dari nilai variansi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Data yang diperoleh dari lembar observasi adalah data tentang aktifitas siswa yang diperoleh melalui pengamatan selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa yang diamati dimulai ketika guru menjelaskan materi yang dipelajari sampai kuis tim selesai dilaksanakan. Dari hasil observasi diperoleh hasil bawa secara umum persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan disetiap pertemuan.

Untuk menarik kesimpulan tentang data hasil belajar dilakukan analisis secara statistic dengan uji-t melalui bantuan softwere MINITAB. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan softwere MINITAB. Berdasarkan hasil uji normalitas kedua sampel nilai p-value untuk kelas eksperimen adalah 0,072 dan kelas control 0,264. Karena p-value yang diperoleh untuk kedua kelas lebih besar dari taraf nyata, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas sample berdistribusi normal.

Uji homogenitas menunjukkan bahwa selang kepercayaan bagi simpangan baku untuk kelas sampel beririsan. Dari hasil tes homogenitas diperoleh bahwa p-value untuk kedua kelas berasa diatas taraf nyata, ini berarti kelas sample memiliki variansi yang homogen. Uji hipotesis diperolh p-value 0,026 . Karena p-value kecil dari taraf nyata berarti Ho dan Hi diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika kelas eksperimen lebih besar dari hasil blajar klas kontrol.

Selain hasil belajar, data yang diperoleh dari penelitian ini adalah tentang aktivitas siswa kelas eksperimen selama penerapan aktif tipe kuis tim berlangsung. Aktifitas memprhatikan materi penjelasan guru, aktifitas ini merupakan fasilitas tergolong

banyak. Aktifitas berikutnya yaitu berdiskusi dalam tim untuk membuat pernyataan, menjawab soal, membuat coret-coretan dikertas untuk menjawab soal. Pada pertemuan pertama aktifitas ini masih sedikit siswa, masih banyak yang malas untuk berdiskusi, namun pada pertemuan kedua sampai kelima aktivitas siswa meningkat.

Aktivitas mengajukan pertanyaan pada pertemuan pertama dan kedua masih sedikit siswa yang aktif, namun pada pertemuan berikutnya mulai meningkat, begitu juga untuk aktifitas menjawab pertanyaaan. Berdasarkan uraian diatas terlihat bahwa secara umum terjadi peningkatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi dalam tim, membuat soal, membuat coret-coretan di kertas, mengajukan pertanyaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe kuis tim lebih tinggi. Daripada hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD N 46 Kuranji.

Selama penerapan pembelajaran aktif tipe kuis tim di kelas V SD N 46 Kuranji terlihat bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan mulai pertemuan pertama sampai pertemuan kelima, meskipun ada beberapa aktivitas yang peningkatannya tidak stabil.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti menyarankan beberapa hal antara lain: (1) Guru bidang studi matematika diharapkan dapat menjadikan strategi pembelajaran aktif tipe kuis tim sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas soiswa dalam belajar. (2) Diharapkannya adanya penelitian lanjutan dalam ruang lingkup yang lebih luas.

REFERENSI

Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Lie, Anita. (2002). *Cooperatif Learning Mempraktekkan Cooperatif Learningdi Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : PT Gratisindo.

Mulyardi (2002). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Padang: FMIPA.

Raisul. Muttaqin. (2006). *101 Strategis To TaeachAny Subject*. Boston : Allyn and Bacon.

Rosyada, Dede (2004). *Pradikma Pendidikan Demokratis*. Jakarta: Bina Aksara.

Suherman, Erman. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Konterporer*. Jakarta: IMSTEP.

Seminar Nasional
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
"Pembelajaran Literasi
Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an"

Pembelajaran Literasi Budaya dan Kewarganegaraan SD

Bukittinggi, 4, 5, dan 6 September 2017

Kerja sama Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan
Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia
2017

ANALISIS LITERASI BUDAYA RABAB DALAM MENGUNGKAP NILAI-NILAI MORAL BAGI SISWA SD

Yesi Anita

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
yesianita26@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya budaya baru yang masuk ke dalam masyarakat Minangkabau sehingga masyarakat tidak lagi menjadikan kesenian tradisional *rabab,* meskipun *kaba* pada *rabab* dapat menjadi sumber nilai, khususnya nilai moral bagi siswa SD. Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif deskriptif. Informan penelitian ini ditentukan secara *purposive sampling* terutama masyarakat yang benar-benar mengetahui, memahami, dan menyukai kesenian tradisional *rabab*, yaitu masyarakat di Nagari Duku Kecamatan Koto XI Tarusan, *tukang rabab*, dan para pakarnya. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan data adalah dengan teknik triangulasi sumber. Teknik analisis data yaitu dengan cara seleksi dan reduksi data, klasifiksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan penelitian yaitu *kaba* dalam *rabab Pasisie* memiliki banyak nilai-nilai pesan, diantaranya nilai agama dan nilai moral yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat. Pesan-pesan yang disampaikan melalui *kaba* pada *rabab Pasisie* juga dapat dijadikan sebagai nasehat dalam menjalani kehidupan, khususnya bagi siswa SD. Diharapkan pemerintah dapat mensosialisasikan kesenian *rabab* sebagai pertimbangan untuk menjadikannya sebagai wisata budaya, masyarakat Minang juga harus dapat menerapkan nilai-nilai moral yang terdapat pada *kaba*, dan generasi muda dapat mempelajari dan melestarikan budaya tradisional *rabab.*

Kata kunci: Literasi Budaya, Nilai Moral, *Rabab, Kaba*

PENDAHULUAN

Pembinaan dan pengembangan kesenian tradisional yang dilakukan lembaga pemerintah masih sebatas pada unsur formalitas belaka tanpa menyentuh esensi kehidupan kesenian yang bersangkutan. Akibatnya kesenian tradisional tersebut bukannya berkembang, namun justru semakin di jauhi masyarakat (Maran, 2007:25).

Hal yang seharusnya kita lakukan adalah membina nilai-nilai budaya dengan cara mengiventarisasi dan melestarikan nilai-nilai budaya yang berkembang di tengah masyarakat, sehingga melahirkan nasionalisme yang memperkokoh integritas bangsa

yang abadi. Sehubungan dengan itu program pembinaan kebudayaan diarahkan kepada pengembangan nilai-nilai budaya yang merupakan nilai luhur bangsa Indonesia yaitu Pancasila.

Kesenian tradisional pada umumnya diproduksi secara kolektif oleh komunitas daerah itu, meskipun anggotanya bisa dari daerah yang bermacam-macam. Salah satu ciri khas dari kesenian rakyat adalah mempertahankan tradisi atau unsur intrinsik yang telah ada. Dalam konteks ini kesenian tradisional adalah pelestari dan penjaga tradisi artistik dan spiritual masyarakat tersebut (Febrinaldi, 2010:2-3).

Salah satu bentuk kesenian tradisional di Minangkabau adalah *rabab,* yang terbentuk melalui proses enkulturasi budaya. *Rabab* adalah salah satu tradisi menceritakan *kaba* di Minangkabau dengan menggunakan bentuk alat musik yang mirip dengan biola dan orang yang memainkannya disebut *tukang rabab*. *Rabab* merupakan sebutan untuk jenis alat musik yang banyak ditemui di berbagai daerah di Indonesia seperti di Jawa, Bali, Aceh, dan Sumatera Barat (Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Provinsi Sumatera Barat, 2002:49).

Kesenian ini menggunakan dendang sebagai media penyampaian pesan kepada khalayak ramai yang disampaikan oleh pendendang, sewaktu dendang dilantunkan diiringi oleh alat musik yang disebut dengan *rabab* yang dimainkan oleh *tukang rabab*.

Kesenian tradisi anak nagari mempunyai nilai-nilai antara lain: (1) Sebagai alat penyampaian pesan-pesan, perasaan, dan pandangan hidup. (2) Sebagai media pendidikan dan transformasi nilai dari generasi ke generasi secara kesinambungan; dan (3) Sebagai visualisasi kebesaran, kemajuan, kejayaan, dan harga diri suatu masyarakat. (Yosef Dt. Garang dalam Christyawaty dkk, 2005:6).

Rabab merupakan tradisi lisan yang bersifat dinamis. Hal ini disebabkan karena penyampaiannya bersifat lisan. Setiap penampilan, pada hakikatnya merupakan penampilan baru, karena tidak ada penampilan *rabab* yang sama persis karena sastra lisan diciptakan pada waktu pertunjukan (Udin, 1993:2). Secara umum *rabab* memiliki fungsi yang sama dengan seni Minangkabau lainnya, yakni sebagai hiburan dan pelipur lara. Namun fungsi *rabab* dalam penelitian ini akan dicontohkan seperti fungsi pendidikan nilai moral.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan dengan seorang *tukang rabab pasisie* fungsi pendidikan dilihat melalui amanat yang disampaikan dari kisah-kisah di dalam *kaba*, dan pesan yang disampaikan melalui *kaba* itu membentuk kesadaran dan karakter masyarakat. Bahkan kisah-kisah dalam *kaba* pada *rabab* dapat menjadi contoh

untuk pendidikan karakter. Karakter tokoh yang baik pada *kaba* dapat dijadikan contoh, sedangkan karakter yang buruk dapat menjadi contoh untuk dihindari.

KAJIAN TEORI

Nilai Moral

Nilai merupakan rujukan dan keyakinan dalam menentukan pilihan. Nilai adalah hal yang penting dalam kehidupan manusia, yang menjadi landasan hidup dalam melakukan sesuatu, yang diukur berdasarkan kesadaran terhadap apa yang pernah dialami seseorang. Nilai adalah perasaan mengenai apa yang diinginkan dan yang tidak diharapkan, apa yang baik dan buruk serta yang benar dan yang salah. Poerwadarminta (dalam Abdulsyani. 2007:49), menyebutkan bahwa nilai diartikan sebagai berikut: (1) Harga (dalam arti taksiran harga). (2) Harga sesuatu (uang misalnya), jika diukur atau ditukarkan dengan yang lain. (3) Angka kepandaian; ponten. (4) Kadar; mutu; banyak sedikitnya isi. (5) Sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan.

Hati moral berkaitan dengan nilai hati nurani manusia. Semua ini selalu mengandung imbauan, maka nilai moral juga merupakan imbauan dari hati nurani, yang mendesak dan lebih serius dibandingkan dengan nilai lain. Suara dari hati nurani akan menuding dan menuduh bila kita meremehkan atau menentang nilai-nilai moral, dan memuji bila kita melakukan atau mewujudkan nilai moral. Nilai moral berkaitan dengan pribadi yang bertanggung jawab, karena nilai moral mengakibatkan bahwa seseorang bersalah atau tidak bersalah. Nilai moral mewajibkan manusia secara absolute, harus diakui dan direalisasikan tanpa bisa ditawar-tawar. Nilai moral bagi manusia merupakan nilai tertinggi yang harus dihayati di atas semua nilai lainnya, namunbukan berarti nilai moral menempati jenjang teratas dalam suatu hirarkhi nilai-nilai (Lubis dkk, 2005:21-22).

Jupardi (2008) menjelaskan bahwa *rebab* atau *rabab* merupakan salah satu kesenian tradisional Minangkabau yang dimainkan dengan alat musik biola yang ditegakkan, bukan seperti biola pada umumnya yang disandang dibahu sambil digesek. Biasanya dalam *rabab* ini dikisahkan berbagai cerita nagari atau dikenal dengan istilah *kaba*. Dalam *rabab* ini diceritakan berbagai kisah umumnya seputar kehidupan yang berlatar belakang adat dan kebudayaan Minang. *Barabab* adalah memainkan (menggesek) *rabab* (Kamus Bahasa Minangkabau-Indonesia. 2009:650). Di dalam (Udin, 1996:6) *barabab* berarti bercerita atau *bakaba* dengan iringan lagu dan bunyi *rabab* yang digesek oleh pencerita dalam suasana pertunjukan. Sedangkan Syamsuddin (dalam Christyawaty dkk, 2005:7), *barabab* merupakan tradisi lisan yang dinamis. Hal ini

disebabkan karena penyampaian yang bersifat lisan, setiap penampilan, menampilkan cerita yang baru, dan sambutan khayalak (*audience*) dapat memperlancar, memperpadat, atau dapat juga memperpendek atau memperlancar jalannya cerita. Dengan kata lain *audience* sangat mempengaruhi pertunjukan.

Syamsuddin (dalam Christyawaty dkk, 2005:7-8), ada 4 unsur penting dalam pertunjukan *rabab*, yaitu: (1) Cerita. Artinya cerita atau *kaba* yang ditampilkan harus menarik dan baru. Kreativitas pelaku seni dalam bercerita dan mengakomodasi keinginan penonton dituntut dalam hal ini. (2) Penyampaian cerita. Cerita atau *kaba* disampaikan dengan cara berdendang atau lagu yang dibedakan oleh irama, nada dan tempo. Di sini dituntut harus menguasai seperangkat lagu. (3) Bunyi gesekan *rabab* sebagai musik pengiring yang memberi irama pada lagu. (4) Faktor khalayak/ penonton (*audience*) atau diistilahkan sebagai masyarakat pendukungnya.

Eksistensi tradisi dari kesenian musik *rabab* sangat dipengaruhi oleh kreativitas para pelaku seni itu sendiri dan masyarakat pendukungnya, terutama para penikmat musik *rabab*. Berdasarkan penelitian Amir (dalam Suryadi, 1993:18-20), masyarakat menggemari kesenian *rabab* karena: (1) Para pemuda terkesan dengan keuletan tokoh yang diceritakan. Karena dalam *kaba rabab* tokoh selalu terlantar karena masalah orang tua, bukan karena pesoalan mamak, namun tokoh itu selalu digambarkan bagaimana kegigihannya sebagai seorang laki-laki (pemuda) Minang yang mencari penghidupan yang lebih baik. (2) Para orang tua menganggap pesan yang disampaikan dalam *rabab* sebagai peringatan untuk bertindak sebagai orang tua yang baik. Disebabkan karena cerita dalam *kaba* seperti gambaran dunia yang akan dan telah di lalui sehingga mereka dapat berpedoman pada *kaba* yang disampaikan. (3) Masyarakat Minang yang dirantau, menyaksikan kesenian *rabab* sebagai pengobat kerinduan terhadap kampung halaman. Hal ini terjadi jika pertunjukan kesenian *rabab* di selenggarakan di luar Sumatera Barat. Orang-orang di rantau akan teringat kembali kepada siklus hidupnya: Rumah (*gadang*)-*Surau*-Rantau-kembali ke kampung. (4) Kesenian *rabab* dianggap tidak bertentangan dengan agama Islam. Karena waktu pertunjukannya tidak mengganggu waktu shalat, yaitu antara pukul 24.00-04.00 WIB. Selain itu cerita dalam *kaba* yang disampaikan selalu tentang pesan-pesan etika dan moral yang baik, sehingga tidak bertentangan dengan agama Islam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yaitu jenis penelitian yang mencoba menggambarkan, menuturkan, menafsirkan suatu fenomena yang terjadi pada masa sekarang. Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2006:4) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Informan ditentukan dengan cara *purposive sampling*, yaitu menentukan informan dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal (Bungin, 2003:53).

Sesuai dengan tujuan penelitian maka jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dilaksanakan dengan cara langsung terjun ke lapangan. Data yang dikumpulkan berkenaan dengan nilai-nilai moral pada *rabab* diambil melalui observasi atau pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Teknik uji keabsahan data yang dipakai dalam keabsahan data adalah triangulasi. Teknik analisis data yang dilakukan melalui reduksi data, klasifikasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/ verifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Nilai Moral dalam *Kaba* Hati Derita Ibu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada pertunjukan kesenian *rabab* pada hari Sabtu tanggal 14 April 2012 di kampung Simauang Cumateh, maka hasil analisis ditemukan *kaba* yang berkaitan dengan nilai-nilai moral bagi siswa SD terdapat pada kalimat:

...Kalau den bilang molah nan Safina,
Pandai bakawan samo gadang,
Kok nan tuo lai urang nyo hormati,
Samo gadang lawan baiyo,
Nan ketek lai ketek nyo kasihi,
Pak Guru batambah sayang,
Jo Ibuk-ibuk sayang pulo mak ei…

"…Kini tentang Safina,
Pandai berteman sebaya,
Orang tua dihormatinya,
Teman sama besar teman mufakat,
Yang lebih kecil dikasihinya,
Pak Guru semakin sayang,
Dan Ibuk-ibukpun juga sayang..."

…O tapakiak urang nan banyak,
Ado palanggaran di laman rumah rang gaek awak,
Co itu bana maso itu,
Lansuang si Hamdi o turun tangan,
Ba itu bana molah kini,
O dek biaso urang tolong,
Tantu si Hamdi turun tangan,
Nyo cari oto maso itu,
Ka di bao ka rumah sakik…

"… Malang nasib Safina,
Dia ditabrak oleh mobil,
Berteriak orang banyak,
Ada kecelakaan di depan rumah orang tuanya,
Seperti itulah waktu itu,
Langsung Hamdi yang turun tangan,
Begitulah keadaannya,
Karena biasa dibantu oleh orang,
Tentulah si Hamdi yang turun tangan,
Mencari mobil ia ketika itu,
Akan dibawa ke rumah sakit…"

Temuan di atas bermakna tata karma dalam bergaul dengan orang yang lebih tua haruslah menghormati, teman sebaya saling menghargai dan yang lebih kecil haruslah disayangi. Kemudian, Setiap anak berkewajiban untuk berbakti terhadap kedua orangtua, dan menolong orang yang membutuhkan merupakan kewajiban umat Islam.

Berdasarkan keterangan dari Bapak Sartono sebagai penonton pertunjukan *rabab* (pada hari Minggu tanggal 15 April 2012 pukul 02.11 WIB) memberikan pendapat bahwa:

> *Kalau nan ambo simak carito ko maingek an supayo indak buliah awak malawan ka rang gaek karano ndak buliah dek ugamo, adoh se kualaik nan ka tibo tu mah.*
>
> "Yang saya simak dari cerita ini adalah tidak boleh melawan kepada orangtua karena suatu saat nanti bisa kualat".

Dalam cerita ini memberikan pesan bahwa seorang anak harus berbakti kepada kedua orangtua, tidak boleh melawan kepada orangtua, karena orangtua telah menjaga, memelihara dan mendidik sehingga kita dapat hidup seperti sekarang. Dalam hidup bermasyarakat perlu adanya sifat saling tolong menolong, karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa bantuan dari orang lainnya. Hal yang sama disampaikan oleh Bapak Afrizul yang menonton *rabab* memberikan keterangan:

Rabab ko lah hobi. Dari ketek lah mandanga rabab, dulu kaba di rabab ko bajadian palajaran iduik dek kami mah. Ko contoh e, sabagai urang gaek tantu bakawajiban untuak manjago anak, mambiayai anak jo mandidiak anak. Awak dek lah abak urang tantu lai maraso samo jo kaba nan dalam rabab ko. Sainggonyo dapek lo manjadi contoh.

"*Rabab* ini sudah hobi saya. Sejak kecil sudah mendengar *rabab*, dulunya *kaba* dalam *rabab* ini saya jadikan pelajaran dalam kehidupan. Seperti contohnya orangtua memiliki kewajiban untuk merawat, membiayai dan mendidik anaknya. Karena saya sudah menjadi ayah sekarang, makanya saya merasa senasib dengan yang diceritakan di dalam *kaba* ini" (wawancara pada hari Minggu tanggal 15 April 2012 pukul 02.50 WIB).

Rabab yang sudah menjadi hobi dan sudah didengarkan sejak kecil dapat menjadi panutan bagi pendengarnya. Sifat yang digambarkan dalam tokohnya dapat dijadikan pedoman hidup. Selain itu, analisis *kaba* pada *rabab* mengenai nilai-nilai moral dapat dilihat dalam kutipan cerita di bawah ini:

...O iko amanat nak dari dari apak lai nak jo mandeh,
Kau kan sorang anak gadih nak ei,
Kau kan sorang anak gadih dari Bapak lai nak ei,
Kok bajalan paliharo kaki,
Kok mangecek paliharo lidah,
Kok mancaliak paliharo mato nak,
Kok mandi di baruah-baruah,
Bakato di bawah-bawah nak,
Ingek-ingek sabalun kanai,
Kulimek nak sabalun abih,
Baliak da'olu ka dibalah,
Kayu lapuak usah kau pijak,
Nak biso ado di dalamnyo…

"…Ini amanat dari Bapak dan Ibu nak,
Kamu kan sendiri anak perempuan,
Kamu sendiri anak perempuan Bapak dan Ibu,
Kalau berjalan pelihara kaki,
Kalau bicara pelihara lidah,
Kalau melihat pelihara mata nak,
Kalau mandi di bawah,
Kalau bicara harus merendah nak,
Ingat-ingat sebelum kena,
Hemat sebelum habis,
Balik dulu sebelum dibelah,
Kayu lapuk jangan di injak,
Bisa ada di dalamnya…

...Pisang ameh baok balayia,
Simpanlah jarum dalam peti,
Hutang ameh bisa dibaiya,
Hutang budi ka ambo baok mati...

"…Pisang emas dibawa berlayar,
Simpanlah jarum dalam peti,
Hutang emas dapat dibayar,
Hutang budi dibawa mati…"

...Tarimo lah kasih yo Mande banyak-banyak,
Gunuang kalau sudah lah talelang,
Di hulu yo rajo manobatkan,
Pulau Puti pulau Panginang,
Katigo pulau bantuak taji,
Jaso Mandeh yo ndak ka ilang,
Sudah dibuhua dikabekkan,
Latak di peti takuik ka ilang...

"…Terimakasih banyak-banyak Ibu
Gunung kalau sudah terlelang
Raja dihulu menobatkan,
Pulau Putri pulau Penginang,
Ketiga pulau bentuk taji,
Jasa Ibu tidak akan hilang,
Sudah dibuhul diikatkan,
Diletakkan di dalam peti takut hilang…"

...Ndeh sagadang kau ko bana anak Mandeh mati nak,
Kini lah tibo kau rupo iko,
Raso basuo anak mbo nan ilang yo nak ei,
Raso basuo anak mbo nan mati ma Ina oi Ina,
Di siko Ina tampe tingga ma nak ei...

"…Sebesar kamu lah anak Ibu meninggal nak,
Sekarang kamu sudah datang seperti ini,
Seakan bertemu anakku yang hilang nak,
Seakan kembali anakku yang meninggal,
Di sinilah tempat tinggal Ina nak…"

...Ondeh Hamdi dangakan lah molah,
Pado waang indak basikola nak,
Pado waang bamain-main sajo,
Bia dipaduai jawi urang agak sikua ei,
O dipaduai jawi urang agak sikua supayo dapek waang gumbalo jawi,
Co itu bana molah kini,
Nan den bilang cando si Hamdi,
Hamdi ko manuruik sajo,
Kato Bapak indak ka dilarang...

"…Hamdi dengarkanlah,
Daripada kamu tidak sekolah nak,
Daripada kamu bermain-main saja,
Peliharalah sapi orang seekor nak,
Pelihara sapi seekor agar dapat kamu mengembala sapi,
Seperti itulah waktu itu,
Yang diceritakan tentang si Hamdi,
Hamdi hanya menuruti saja,
Yang Bapak bilang tidak akan dibantahnya…"

…Ba'apo darainyo ujan,
Co itulah o darai aia mato,
Lah manyasa malawan bakeh Mandeh,
Lah manyasa malawan bakeh Bapaklah diak ei,
Kok babaliak Ina ka kampuang,
Kini ndak Abak tarimo,
Kini ndak Mamak tarimo,
O tapaso Ina dirantau…

"…Seperti apa derasnya hujan,
Seperti itu pulalah jatuhnya air mata,
Sekarang sedah menyesal melawan kepada Ibu,
Dan menyesal juga sudah melawan kepada Bapak,
Kalau Ina kembali ke kampung,
Sekarang tidak akan diterima lagi oleh Bapak,
Tidak akan diterima lagi oleh Paman,
Terpaksa Ina tetap di rantau…"

…O iyo juo kecek Mande da'olu,
Ambo tinggakan Ina anak Bonjo,
Sampai berang Mandeh jo Ambo,
Balaku Sumpah o Mandeh kanduang,
Balaku sumpah o Mandeh dolu…

"…Betul kata Ibu dulu,
Aku tinggalkan Ina anak Bonjol,
Sampai Ibupun marah kepadaku,
Berlaku sumpahmu Ibu,
Berlaku sumpah Ibu dulu…"

…Sayangnyo katiko kayo,
Lah bansek badan ko,
O diusianyo lah bagian lai,
Kamano badan nan kapai…

"…Dia sayang hanya ketika kaya saja,
Setelah bangkrut,
Diusirnya sudah nasib,
Kemana tempat yang akan dituju…"

Temuan diatas bermakna tentang kewajiban anak dalam menerima nasehat demi kebaikan anak tersebut, kebaikan yang kita terima dari orang lain tidak boleh dilupakan dan kita juga harus membalas kebaikan tersebut meski hanya dengan ucapan yang baik, dan sikap yang harus ditunjukkan oleh seorang anak kepada orangtuanya haruslah sikap yang bermoral, dalam kaba juga dijelaskna larangan durhaka terhadap orangtua yaitu tidak menuruti perintah orangtua, dan larangan untuk tidak bersikap hanya mementingkan keperluan sendiri.

Kaba dalam *rabab* yang memiliki nilai-nilai moral berdasarkan wawancara dengan Bapak H. Hasan Basri sebagai *tukang rabab* (pada hari Rabu tanggal 18 April 2012 pukul 20.10 WIB), beliau menjelaskan bahwa:

> *Kaba Derita Hati Ibu ko lai pasan sopan santun didalamnyo. Contohnyo pasan jan malawan ka urangtuo, pasan supayo maingek jaso urang, ha nan untuak urangtuo adolah pasan supayo maagiah baka jo kato-kato nan elok ka anak. Buliah pandai anak awak iduik di nagari urang.*
>
> "*Kaba* Derita Hati Ibu ini terdapat pesan moral di dalamnya. Seperti contohnya pesan jangan melawan kepada orangtua, pesan agar membalas budi orang lain, dan untuk orangtua yang mendengar terdapat pesan agar membekali anak-anaknya dengan nasehat agar dapat diterima di negeri orang".

Kaba Derita Hati Ibu ini banyak terdapat pesan moral didalamnya. Seperti contohnya pesan untuk tidak durhaka kepada orangtua yang telah membesarkan dan memelihara kita hingga dewasa dan sukses. Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan manusia lainnya, sehingga dalam interaksi manusia dalam masyarakat terdapat tolong menolong. Orang yang telah menolong kita hendaklah kita membalas budinya meskipun tidak dapat terbayarkan dengan apapun. Orangtua memiliki kewajiban merawat dan memberikan pendidikan dan juga harus memberikan nasehat yang berguna bagi anak-anaknya. Dan kewajiban anak adalah melaksanakan nasehat yang telah disampaikan oleh orangtua.

Dalam pertunjukan *rabab pasisie* yang sama (pada hari Minggu tanggal 15 April 2012 pukul 03.15 WIB) wawancara peneliti dengan Bapak Afrizul, diperoleh informasi sebagai berikut:

> *Pasan nan ka dapek yo indak buliah malawan ka urangtuo doh, awak anak tantu lah wajib mambaleh jaso, anak durako adoh se balahnyo dek Tuhan ma. Alah ndak ditarimo dek masyarakaik, ndak ditarimo dek dunsanak, ka jadi a awak lai. Beko lah dapek baleh nan padiah baru kamanyasa, manyasa dibalakang a guno lai, nyo lah tajadi.*

> "Pesan yang di dapat yaitu tidak boleh durhaka kepada orangtua, sebagai anak tentu sudah berkewajiban untuk membalas budi kepada orangtua, anak yang durhaka akan ada balasan yang diberikan oleh Allah SWT. Tidak lagi diterima dalam masyarakat dan juga tidak lagi diterima saudara, akan jadi apa lagi hidup ini. Kalau sudah dapat balasan yang menyakitkan baru menyesal, menyesal kemudian tidak ada gunanya".

Pesan yang dapat diambil yaitu tidak boleh durhaka terhadap orangtua, karena anak sudah berkewajiban untuk berbakti dan membalas jasa orangtua yang telah membesarkan dan mendidik kita hingga dewasa. Anak yang durhaka terhadap orangtuanya akan mendapatkan balasan dari Tuhan dan juga dari masyarakat. Masyarakat tidak akan lagi menganggap kita ada karena kita sudah dicap anak yang pembangkang, sanak familipun tidak ada lagi yang mau menerima. Sehingga penyesalan akan datang dibelakang.

Bapak Sartono yang memberikan pernyataan berbeda, beliau menjelaskan bahwa:

> *Padusi ko kalau jadi bini ndak buliah mode itu doh, sayang ka awak bilo lai bapitih senyo cubo kalau ndak bapitih ndak nyo acuahan wak doh. Tu mata duitan namonyo tu, kalau dalam rumah tangga mode itu ba a ndak ka hancua rumah tangga ko, ndak ka adoh urang nan tahan mode itu tu doh.*
>
> "Perempuan kalau jadi istri tidak boleh seperti itu, sayang ke suami hanya ketika ada uang, tetapi kalau tidak punya uang hanya dicuekin tidak dipedulikan. Itu namanya mata duitan, jika dalam rumah tangga seperti itu tentu akan hancur, tidak aka nada orang yang tahan dengan keadaan seperti itu" (wawancara pada hari Minggu tanggal 15 April 2012 pukul 03.01 WIB).

Menjadi istri tidak boleh memiliki sifat mata duitan. Menghargai dan menyayangi suami hanya ketika suaminya banyak uang, jika tidak punya uang tidak akan dipedulikan. Memiliki sifat yang mata duitan akan dapat menghancurkan rumah tangganya sendiri. Manusia tidak akan selamanya kaya, karena memiliki sifat salah. seperti kewajiban orangtua mendidik anaknya karena anak adalah amanah yang harus dirawat, dipelihara dan dididik dengan penuh kasih sayang. Sebagai anak memiliki kewajiban untuk berbakti kepada orangtua yang telah merawat dan membesarkan kita. Generasi muda haruslah menghormati orang yang lebih tua sebagai refleksi dari nilai beragama yang dimiliki. Selain itu manusia juga memerlukan pergaulan kehidupan dengan teman sebaya untuk

kerjasama yang menambah pengetahuan tentang yang tidak dialami, dilihat, didengar atau dirasakan sendiri. Agama juga mengharuskan untuk memberikan kasih sayang kepada generasi yang lebih muda.

SIMPULAN

Kesenian tradisional *rabab pasisie* juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi dalam masyarakat. Perkembangan yang terjadi seperti penambahan kreatifitas dalam cerita *kaba* yang diceritakan oleh *tukang rabab* yaitu cerita baru yang lebih kreatif yang menceritakan tentang peristiwa kehidupan sehari-hari dengan perkembangan tekonologi yang terjadi dalam masyarakat.

Kaba dalam kesenian tradisional *rabab pasisie* memiliki banyak nilai-nilai kehidupan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat, salah satunya adalah nilai moral. Pesan-pesan yang disampaikan melalui *kaba* pada *rabab pasisie* juga dapat dijadikan sebagai nasehat dalam menjalani kehidupan. Karakter yang diceritakan dalam *kaba* tersebut dapat dijadikan contoh untuk kehidupan sehari-hari. Bagi anak tidak dibolehkan membangkang kepada kedua orangtua. Selain itu seorang anak haruslah haruslah menghormati orang yang lebih tua sebagai refleksi dari nilai beragama yang dimiliki. Selain itu manusia juga memerlukan pergaulan kehidupan dengan teman sebaya untuk kerjasama yang menambah pengetahuan tentang yang tidak dialami, dilihat, didengar atau dirasakan sendiri. Agama juga mengharuskan untuk memberikan kasih sayang kepada generasi yang lebih muda.

Diharapkan bagi pemerintah untuk selalu mensosialisasikan kesenian tradisional *rabab* ke tengah-tengah masyarakat, sehingga masyarakat tetap mengenal budaya Indonesia. Generasi muda diharapkan untuk belajar memainkan kesenian tradisional *rabab*, sehingga kelestariannya dapat terjaga sebagai kekayaan budaya Indonesia.Siswa SD diharapkan agar dapat memahami secara mendalam nilai-nilai pesan yang terdapat dalam *kaba* pada *rabab pasisie*, sehingga dapat menjadi panduan, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan .

REFERENSI

Abdulsyani. (2007). *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Jupardi, Andi. 10 April 2008 "*Semalam Suntuk Menikmati Rabab*" (On-line) http://id.shvoong.com/social-sciences/1675544-rabab-pasisia-yo-nan-tanamo/ di akses 24 Desember 2011.

Bungin, Burhan. (2008). *Analisis Data Penelitian Kualitatif.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Provinsi Sumatera Barat. (2002). *Deskripsi Seni dan Budaya Daerah Sumatera Barat*. Padang: Subdin Seni Budaya Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Provinsi Sumatera Barat.

Departemen Pendidikan Nasional. (2000). *Budaya Masyarakat Suku Bangsa Minangkabau dan Lingkungannya di Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat*. Padang: Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Sumatera Barat.

Christyawaty, Eny. dkk. (2005). *Pemain Rabab Dari Pengabdian "ke Profesi" (Studi Kasus 5 Orang Pemain Rabab Pasisie di Pesisir Selatan, Sumatera Barat).* Padang: CV. Faura Abadi.

Febrinaldi. (2010). Studi Deskriptif Mengenai Kesenian Tradisional Minangkabau di Daerah Muaralabuh, Kec. Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan Sumatera Barat. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial Politik. Universitas Sumatera Utara.

Moleong, J Lexy. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Lubis, Syakwan dkk. (2005). *Pendidikan Nilai dan Moral*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Udin, Syamsuddin. (1996). *Rebab Pesisir Selatan, Malin Kundang*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Maran, Rafael Raga. (2007). *Manusia & Kebudayaan dalam Perspektif Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

PENINGKATAN PENERAPAN NILAI KARAKTER BANGSA MENGGUNAKAN PENDEKATAN VCT MODEL DAFTAR BERORIENTASI *READING LITERACY* PADA PEMBELAJARAN PKN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Reinita

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
reinita_reinita@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang berhasilnya guru membelajarkan PKn secara utuh. Pada aspek afektif sering kali terabaikan dalam pembelajaran dan menyebabkan pembinaan sikap yang mencerminkan nilai luhur sebagai karakter bangsa kurang dilakukan. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan penerapan nilai karakter bangsa menggunakan pendekatan VCT Model Daftar berorientasi Reading Literacy dalam pembelajaran PKn. Sehingga siswa dapat mengklasifikasi, mengomunikasikan, dan menerapkan nilai-nilai karakter bangsa dalam kehidupan. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV B SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. Berdasarkan hasil penelitian siklus I ke siklus II, rata-rata skor afektif siklus I 76,91 dan pada siklus II meningkat menjadi 95. Terlihat juga rata-rata skor pada aspek kognitif pada siklus I 75,97 dan pada siklus II meningkat menjadi 87,14. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan VCT Model Daftar berorientasi Reading Literacy dapat meningkatkan penerapan nilai karakter bangsa.

Kata kunci: Penerapan, Karakter Bangsa, PKn, VCT Model Daftar, *Reading Literacy*

PENDAHULUAN

Pembelajaran PKn di SD merupakan pembelajaran yang cenderung membelajarkan tentang nilai-nilai atau afektif dalam rangka membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila, tanpa mengenyampingkan pembelajaran konsep atau pengetahuan. Depdiknas (2006:271) menyebutkan bahwa, "Pembelajaran Pkn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945".

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi serta studi dokumentasi yang peneliti lakukan dengan kepala sekolah dan hasil refleksi guru kelas IV SDN 16 Tarok Dipo Kota

Bukittinggi pada tanggal 1 April dan 14 April 2016, diketahui bahwa guru masih merasa kesulitan melaksanakan proses pembelajaran PKn di SD. Berbagai kendala yang dirasakan guru antara lain: (1) Guru kurang berhasil membelajarakan PKn secara utuh meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, (2) Pada aspek afektif sering kali terabaikan, sehingga menyebabkan pembinaan sikap yang mencerminkan nilai luhur budaya sebagai karakter bangsa kurang dilakukan pada siswa, (3) Guru merasa sulit dalam mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran yang mengarah kepada sikap dan keterampilan, (4) Guru merasa sulit dalam merancang instrumen penilaian sikap, sehingga kurang melakukan penilaian sikap, dan (5) Guru merasa sulit mengolah hasil belajar yang mengarah ke sikap atau afektif.

Berbagai permasalahan yang dirasakan guru dalam pembelajaran PKn tersebut memiliki dampak terhadap siswa, seperti (1) Membuat rendahnya keterlibatan siswa dalam belajar, 2) Siswa kurang mendapat pembinaan nilai atau sikap sehingga kurang memahami kejelasan nilai atau sikap yang harus diterapkannya, dan (3) Siswa sulit dalam menginternalisasi dan mensosialisasikan nilai-nilai luhur pada dirinya, karena kurang mendapat pengalaman penerapan sikap dalam kehidupannya. Pada prinsipnya permasalahan yang dirasakan guru dan siswa tersebut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar, terutama nilai afektif PKn siswa di kelas IV SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa pada aspek afektif terlihat dari rekap nilai afektif sebelum diberikan tindakan, yakni dengan rerata 49,35 dengan kualifikasi kurang menurut Purwanto (2012:102-103).

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar, terutama pada aspek afektif dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 16 Tarok Dipo, dengan memilih dan menggunakan berbagai macam pendekatan, model atau strategi pembelajaran yang memiliki keunggulan. Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran afektif atau nilai yang dirasa unggul untuk pembinaan dan penerapan nilai karakter bangsa di SD. Keunggulan VCT menurut Djahiri (dalam Sapriya, 2012:155) adalah VCT mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri siswa dan nilai moral dalam kehidupan nyata. Sementara itu dalam penelitian PTK yang dilakukan Fitriani (2016:41-54) menunjukkan bahwa dengan penerapan model VCT menggunakan media cerita daerah dapat meningkatkan karakter positif peserta didik. Djahiri (1985:45) menyatakan bahwa:

> "…Dalam pendekatan *VCT* ini siswa dibina kesadaran emosional nilainya melalui cara yang kritis rasioanal, melalui klasifikasi dan menguji kebenaran, kebaikan, kelayakan, keadilan, ketepatannya, membantu kejelasan nilai luhur/moral yang harus dikaji dan diterapkan siswa, meningkatkan kadar cara berpikir aktif dan cara mengajar guru yang manusiawi, gairah dan menyenangkan, meningkatkan keterpaduan proses pembelajaran kognitif, afektf, dan psikomotor, meningkatkan keterpaduan antara dunia persekolahan dengan dunia nyata siswa.

Salah satu model pendekatan VCT adalah VCT model daftar atau matrik. Melalui penggunaan pendekatan VCT model daftar, guru SD akan mampu merancang, melaksanakan dan menilai pembelajaran PKn secara menyeluruh meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Guru akan dapat memberikan pemahaman pengetahuan, pembinaan sikap, melatih penerapan sikap melalui pemberian contoh bersikap dan berperilaku dari guru, dan pengalaman langsung. Siswa mampu memahami konsep, membina sikap, memahami kejelasan nilai-nilai luhur budaya yang akan diterapkannya, memudahkan siswa untuk menginterpretasi nilai dan personalisasi nilai moral.

VCT model daftar memuat sejumlah pernyataan-pernyataan nilai atau sikap sebagai media stimulus. Pernyataan nilai atau sikap yang digunakan harus mampu menyeru perasaan dan kejiwaan siswa dan menyentuh hati nurani siswa yang pada akhirnya dapat melahirkan argumen dan klasifikasi pendirian siswa (Djahiri, 1985:65).

Kemampuan berargumen, mengklasifikasikan, dan mengomunikasikan nilai luhur budaya bangsa ini sekaligus mengasah keterampilan literasi siswa, yang dalam PIRLS disebut sebagai *reading literacy*. *Reading literacy* memiliki muara akhir berupa peka dan mampu menerapkan nilai-nilai luhur budaya bangsa setelah membaca suatu teks (Taufina, 2016:1730). Atau dalam istilah lainnya menurut Sapriya (2012:151) membentuk siswa yang melek kewarganegaraan (*civic literacy*).

Reading literacy dalam pembelajaran diperlukan seiring dengan tujuan pembelajaran PKn, yakni siswa yang mampu mengklasifikasi nilai karakter bangsa untuk diterapkan. Mengingat masih rendahnya prestasi *reading literacy* siswa Indonesia secara internasional, maka keterampilan tersebut perlu dikembangkan. Rendahnya prestasi literasi siswa Indonesia dapat ditemukan dalam survei yang dilakukan oleh PIRLS, PISA, dan WMLN. PIRLS pada tahun 2011 mendapatkan hasil penelitian bahwa Indonesia berada pada peringkat 41 dari 45 negara. PISA pada tahun 2015 menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat 69 dari 76 negara. Dan menurut data WMLN tahun 2016, peringkat Indonesia berada di posisi kedua terbawah dari 61 negara.

Guru diharapkan meningkatkan keterampilan literasi di semua mata pelajaran dengan menggunakan strategi tertentu berbasis kegiatan membaca. Guru mencari metode atau strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan literasi. Untuk mendukung hal inilah perlu dilakukan penelitian tindakan kelas (Kemendikbud, 2016: 61) dengan menggunakan pendekatan VCT model daftar yang langkahnya berorientasi pada pengembangan keterampilan *reading literacy.*

Adanya permasalahan yang dirasakan dan dialami oleh guru dan siswa dalam pembelajaran PKn di SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi, menjadikan peneliti untuk mengupayakan pemecahan masalah dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: Peningkatan Penerapan Nilai Karakter Bangsa Menggunakan Pendekatan VCT Model Daftar Berorientasi *Reading Literacy* Pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan penerapan nilai karakter bangsa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan VCT model daftar berorientasi *reading literacy.*
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan VCT model daftar berorientasi *reading literacy* yang dapat meningkatkan penerapan nilai karakter bangsa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Peningkatan penerapan nilai karakter bangsa menggunakan pendekatan VCT model daftar berorientasi *reading literacy* pada pembelajaran PKn siswa kelas IV sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Nilai Luhur Budaya Karakter Bangsa.

Pendidikan nilai luhur budaya atau karakter merupakan upaya yang harus melibatkan semua pihak baik rumah tangga dan keluarga, sekolah, dan masyarakat luas. Proses pembentukan nilai dan sikap harus didasari pengetahuan. mengapa nilai-nilai tersebut dilakukan serta harus diketahui tujuannya untuk menjadikan manusia seutuhnya, bagaimana hidup bersama orang lain dan dunia (*learning to live together)*. Dalam penanaman nilai moralitas tersebut ada unsur kognitif, unsur afektif, dan unsur psikomotor (Masnur, 2011:52-67).

Modul Pedoman Pengamalan Pancasila di satuan pendidikan (2011:10) menjelaskan bahwa "pendidikan karakter budaya adalah nilai-nilai yang

terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945 serta kebudayaan Indonesia, baik yang berupa mata pelajaran maupun kegiatan yang akan dirancang dalam kurikulum khusus sesuai mata pelajaran atau kegiatan yang akan dikembangkan di sekolah". Selanjutnya dalam Pelatihan Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa (2006:6) dijelaskan bahwa, "Pendidikan budaya dan karakter dilakukan melalui pendidikan nilai-nilai atau kebaikan yang menjadi dasar budaya dan karakter". Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan nilai-nilai luhur budaya karakter bangsa adalah pengembangan nilai-nilai luhur yang sudah disesuaikan dengan Pancasila sebagai dasar negara dan budaya hidup bangsa serta UUD 1945 dalam membangun jiwa siswa.

B. Pembelajaran PKn di SD

Pembelajaran PKn adalah pembelajaran yang meliputi aspek kognitif sehubungan dengan pengetahuan, aspek afektif sehubungan dengan nilai dan moral, aspek psikomotor sehubungan dengan keterampilan yang berlandaskan kepada nilai-nilai luhur Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Nilai-nilai tersebut yang diharapkan teraktualisasi dalam kehidupan sehari-hari, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Muhammad (1992:11) menyatakan bahwa:

> 1). Kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir atau akademik yang optimal yakni berfikir nalar atau berfikir kritis analitis, evaluatif, 2). Kemampuan afektif adalah kepekaan potensi afektual serta peningkatan berbagai keterampilan afektual siswa (emosi), *feling, minding,* spritualisasi, menilai, menimbang rasa dan menetapkan pilihan, 3). Kemampuan psikomotorik adalah : a) keterampilan hubungan sosial yang layak/ bermoral pancasila (moral *preformance*/behavior), b) keterampilan tehnis/vokasional seperti kecermatan, ketepatan, kecepatan dalam melakukan kegiatan sosial, c) kemahiran / pembakuan dalam kehidupan dirinya.

Tujuan pembelajaran PKn di SD adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk: (1) berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu-isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama-sama bangsa lainnya, dan (4) berintegrasi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan tekhnologi informasi dan komunikasi (Depdiknas, 2006: 271).

Menurut Abdul (2007:1.6), "PKn bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara beserta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara".

Dari beberapa pendapa di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran PKn yang sesungguhnya adalah untuk membekali para siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar berkenaan dengan dirinya sebagai warga negara, menyadari perlunya tanggung jawab untuk tumbuh menjadi pribadi yang baik, beriman, dan bertakwa kepada Tuhan YME.

C. Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) Model Daftar

Value Clarification adalah suatu pendekatan yang dapat dipakai dalam pendidikan nilai-nilai. Pendekatan VCT membina kesadaran emosional terhadap nilai melalui cara yang kritis rasional melalui klarifikasi dan menguji kebenaran/ kelayakan/ keadilan dan ketetapannya pada diri siswa (Djahiri, 1985: 41). Dalam praktik kependidikan VCT merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang diunggulkan untuk proses dan hasil afektif, di samping untuk mencapai proses dan hasil kognitif serta psikomotor. Dengan penggunaan pendekatan *VCT* ini guru dapat membantu siswa dalam menemukan, menyadari nilai yang akan melatar belakangi tingkah lakunya, membina kesadaran emosional nilainya, untuk dapat memiliki kepercayaan dan pola-pola prilaku tertentu dan mengembangkan nilai yang dimilikinya.

VCT model daftar merupakan model VCT yang berupaya mengungkapkan nilai-nilai luhur oleh siswa melalui daftar/matrik sikap sebagai media stimulus. Daftar / matrik yang berisi pertanyaan sikap tersebut harus mampu melibatkan perasaan dan kegiatan siswa, menyentuh hati nurani yang dapat melahirkan argumen dan klarifikasi pendidikan siswa (Djahiri, 1985:65).

Menurut Djahiri (1985:65) menyebutkan "jenis-jenis VCT model daftar meliputi : 1) Daftar baik buruk, 2) Daftar tingkat urutan, 3) Daftar skala prioritas, 4) Daftar gejala kontinium (terus-menerus), 5) Daftar penelitian diri sendiri, 6) Daftar membaca perkiraan orang lain tentang diri kita, 7) Daftar prisai keperbadian/diri".

Penelitian ini menggunakan VCT model daftar, jenis daftar baik buruk. VCT model daftar termasuk salah satu pendekatan yang cocok digunakan dalam pembelajaran PKn di SD, karena menggunakan media cerita/gambar,

daftar atau matrik konkret, sehingga cocok dengan siswa SD yang belajarnya sambil bermain, bercerita dan menekankan pada pengamalan dan pembiasaan yang mengarah pada penanaman nilai.

Adapun langkah-langkah VCT model daftar yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah mengikuti pendapat Djahiri (1985:66), merupakan salah satu pakar yang mengembangkan VCT di Indonesia. Langkahnya yaitu:

> a. Fase Persiapan: (guru membuat media stimulus daftar), b. Fase Proses Pembelajaran: (diawali dengan penjelasan seperlunya) dilanjutkan dengan : 1). Daftar stimulus disampaikan baik secara individual maupun klasikal (diprint atau ditulis di papan tulis), 2). Pengisian butir-butir yang bertautan dengan topik / tema (digali bersama siswa), 3). Pengisian jawaban oleh siswa secara individual dan disusul oleh pengisian jawabn kelompok (dimana siswa) belajar menilai pendapat orang lain dan pendapatnya sendiri), 4). Penyampaian hasil kerja sub 2 dan 3 yang oleh guru direkan / ditulis di papan tulis (belum ada komentar / penilaian), 5). Mencari Klarifikasi, Argument jawaban baik individual kelompok maupun klasikal (peran guru untuk memperjelas dan memanipulasi sangat penting), 6). Pengambilan kesimpulan (bersama) dan pengarahan guru mengembalikan butir-butir sikap ke materi / konsep. c. Tindak lanjut : 1). Remedial / perbaikan bagi yang kurang atau pengayaan bagi yang sudah baik. 2). Latihan pemantapan.

D. *Reading Literacy*

Literasi secara klasik dimaknai dengan keberaksaraan, kemahirwacanaan atupun kegiatan tulis baca. Berkembangnya ilmu pengetahuan, dengan sendirinya telah memodifikasi literasi sehingga memiliki arti yang luas. Bagaimana seseorang dalam mengolah sebuah informasi menjadi sebuah konsep pemahaman pengetahuan, memahami dan dapat mengolah serta mengembangkan sebuah informasi berdasarkan suatu teks atau bacaan (Kemendikbud, 2016: 2).

Literasi membaca diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Keterampilan inilah yang mengilhami berdirinya sebuah lembaga studi internasional bernama PIRLS (*Progress in International Reading Literacy*). PIRLS dirancang untuk mengukur prestasi literasi membaca peserta didik secara internasional dalam siklus lima tahunan. Menurut PIRLS (dalam Bahrul, 2010: 58) dan Mullis (2016: 12) *reading literacy* adalah ”*the ability to understand and use those written language forms required by society and/or valued by the individual, Young readers can construct meaning from a variety of texts. They read to learn, to participate in communities of readers in school and everyday life, and for enjoyment*”.

Sehingganya dapat diketahui bahwa literasi membaca merupakan keterampilan untuk memahami dan menggunakan bahasa tulis yang diperlukan oleh masyarakat dan/atau yang berharga bagi individu, pembaca dapat membangun makna dari berbagai teks. Kemendikbud (2016: 1) menyampaikan bahwa pada abad ke-21 ini, keterampilan berliterasi peserta didik harus disesuaikan dengan tuntutan keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif.

Tujuan akhir literasi membaca yang diharapkan adalah terbentuknya mentalitas peserta didik yang kritis dan kreatif melalui kemampuan untuk mengkritisi teks yang diterima atau dibaca (Luke and Freebody dalam Agus, 2014: 14 ; Tompkins, 1991). Berdasarkan proses pemahaman pada literasi membaca, menurut Mullis (2016: 18-22) langkah-langkah dalam *reading literacy* yaitu: 1). *focus on and retrieve explicitly stated information (*mencari dan menemukan informasi yang ada di dalam teks bacaan), 2). *make straightforward inferences* (menarik kesimpulan berdasarkan teks bacaan), 3). *interpret and integrate ideas and information* (menafsirkan dan memadukan gagasan), 4). *evaluate and critique content and textual elements (*menilai konten dan penggunaan bahasa).

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas IV B SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi dengan jumlah siswa 28 orang dan 1 orang guru kelas IV B. Penelitian berlangsung pada semester Juli-Desember tahun ajaran 2016-2017. Penelitian terdiri dari dua siklus. Siklus satu dua kali pertemuan. Siklus dua satu kali pertemuan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yaitu bagian dari penelitian tindakan yang dilakukan dalam kelas. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas terbagi kedalam empat tahapan, menurut Suharsimi (2007:16, 74, dan 117) yaitu: 1). Perencanaan (*planning*), 2). pelaksanaan atau tindakan (*acting*), 3). pengamatan (*observing),* dan 4). refleksi (*reflection)*. Model desain PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1990:14) mengemukan bahwa proses penelitian tindakan merupakan proses daur ulang atau siklus yang dimulai dari aspek mengembangkan perencanaan, melakukan tindakan sesuai dengan rencana, melakukan observasi terhadap tindakan, dan melakukan refleksi. Dalam model/desain PTK ini, komponen *acting*

(tindakan) dengan *observing* (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi *acting* dan *obeserving* merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan. Maksudnya, kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsungnya suatu tindakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan. Prosedur penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Perencanaan

   Rincian dalam kegiatan ini yaitu: 1) Menetapkan jadwal penelitian, 2) Mengkaji kurikulum kelas IV B, dan merancang RPP yang cocok dengan pendekatan VCT model daftar berorientasi *reading literacy*, 3) Menyiapkan dan memberi bimbingan pada praktisi/guru kelas IV B untuk dapat memahami dan menggunakan VCT model daftar, 4) Menyiapkan buku sumber penunjang, 5) Merancang dan menyiapkan media stimulus berupa matriks sikap / tingkah laku untuk pelaksanaan VCT model daftar, 6) Merancang instrumen penilaian dan *setting* kelas yang mendukung dan efektif, 7) Menyusun lembaran observasi sebagai alat pengamatan dan dokumentasi untuk pelaksanaan pembelajaran, 8) Mendiskusikan dengan guru kelas tentang observasi sebagai cara pengumpulan data.

2. Pelaksanaan

   Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran PKn dalam penelitian dibedakan atas: 1) Pelaksanaan tindakan sebelum pembelajaran PKn dimulai. Pelaksanaan diarahkan oleh peneliti terhadap praktisi/guru kelas IV B, 2) Pelaksanaan tindakan saat proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan dilakukan oleh praltisi/guru kelas IV B yang telah dibekali dengan VCT model daftar. Kegiatan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang.

3. Pengamatan

   Observer melakukan pengamatan terhadap segala perilaku yang dimunculkan guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan lembaran observasi. Setelah pembelajaran selesai, peneliti (observer) dan guru kelas IV B sebagai praktisi mendiskusikan hasil observasi.

4. Refleksi

   Tahap refleksi dilakukan setiap selesai satu tindakan. Dalam tahap ini observer dan praktisi mengadakan kolaborasi terhadap tindakan yang dilakukan. Hasil refleksi bersama antara observer dengan praktisi, baik yang menyangkut

keberhasilan atau kegagalan perlakuan dimanfaakan untuk masukan pada tindakan pada siklus berikutnya.

Data dan sumber data dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara tidak terstruktur, catatan lapangan, hasil tes dari setiap tindakan perbaikan pada pembelajaran PKn. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah observasi pada setiap siklus. Hasil observasi digunakan untuk melihat peningkatan proses pembelajaran PKn yang meliputi: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Penilaian. Kemudian catatan lapangan digunakan untuk mencatat fakta-fakta yang terjadi di luar point-point dalam lembar observasi, dan mencatat refleksi terhadap data kegiatan pembelajaran, berupa pemikiran atau penafsiran peneliti bersama observer. Studi dokumentasi dilakukan untuk mengetahui rancangan pembelajaran yang dibuat guru, dan dipakai pada pelaksanaan pembelajaran sebelum diberi tindakan. Penilaian pembelajaran dilakukan untuk melihat hasil belajar PKn yang diberikan pada awal sebelum tindakan dilaksanakan dan pada akhir setiap siklus setelah tindakan dilaksanakan pada setiap siklus.

Data yang akan dianalisis yaitu : 1) Data tentang perencanaan pembelajaran PKn, 2) Pelaksanaan pembelajaran PKn, 3) Penilaian dan hasil belajar PKn. Terdapat dua data yang diperoleh dalam penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif seperti yang ditawarkan oleh Miles dan Huberman (1992: 18-20) yakni, analisis data dimulai dengan menelaah data sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data, dan terakhir penyimpulan atau verivikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

1. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan: (1) menetapkan jadwal penelitian, (2) merancang RPP termasuk LKS dan lembar evaluasi, dan (3) menyusun lembar pengamatan RPP, aspek guru, aspek siswa, dan rekap penilaian hasil belajar.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan I berdasar kompetensi dasar 2.1 yaitu Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi, dengan indikatornya yaitu: (1) Menjelaskan pengertian kabupaten/kota, (2) Menyebutkan lembaga-lembaga susunan pemerintahan kabupaten/kota, (3) Menunjukan sikap kepemimpinan dalam pemerintahan kabupaten/kota, dan (4) Membuat bagan lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten/kota.

Selanjutnya materi pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan II berdasar pada kompetensi dasar 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, dengan indikator yaitu: (1) Menjelaskan pengertian globalisasi di lingkungan, (2) Mengidentifikasi pengaruh globalisasi di lingkungan, dan (3) Mendiskusikan pengaruh positif dan negatif globalisasi di lingkungan.

Berdasarkan analisis data pada lembaran pengamatan RPP pada siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa perolehan skor adalah 23 dari skor total 28, dengan persentase 82,14% dengan kriteria baik. Selanjutnya analisis data pada lembaran pengamatan RPP pada siklus I pertemuan II menunjukkan bahwa perolehan skor adalah 25 dengan persentase 89 % dengan kriteria sangat baik.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran pertemuan I berlangsung pada hari Rabu tanggal 28 September 2016 dan pertemuan II hari Rabu tanggal 5 Oktober 2016. Pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan apersepsi. Selanjutnya guru menggunakan pendekatan VCT model daftar berorientasi *reading literacy.* Langkah 1, yaitu guru menyampaikan daftar sikap kepada siswa. Langkah 2, guru meminta siswa mengisi butir-butir yang bertautan dengan topik pembelajaran.

Langkah 3 berupa pengisian jawaban oleh siswa secara individual kemudian disusul oleh kelompok. Siswa dalam kelompok mendiskusikan hasil daftar sikap yang telah diisi secara individual. Sebelumnya masing-masing siswa membaca teks yang berhubungan dengan materi. Ini mengarah pada pengembangan langkah pertama *reading literacy* yakni menemukan informasi yang ada di dalam teks. Setelah itu siswa menarik simpulan

berdasarkan teks dan menyesuaikan pada daftar sikap yang telah dibuat. Ini mengarah pada pengembangan langkah kedua *reading literacy* yaitu menarik simpulan berdasarkan teks.

Langkah 4, guru meminta siswa menyampaikan hasil kerja. Perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusi di depan kelas. Masing-masing kelompok diminta memberikan tanggapan atau saran terhadap laporan yang telah disampaikan. Langkah 5 yaitu mencari klarifikasi, argumentasi jawaban baik individual atau kelompok. Langkah 6, pengambilan kesimpulan bersama dan pengarahan oleh guru mengembalikan butir-butir kedalam materi atau konsep. Langkah 4, 5, dan 6 mengarah pada pengembangan *reading literacy*, yakni menafsirkan dan memadukan gagasan.

Berdasarkan analisis data pengamatan aspek guru dan siswa pada siklus I pertemuan I diperoleh skor 27, persentase 84,37% dengan kualifikasi baik untuk aspek guru maupun siswa. Selanjutnya pada siklus I pertemuan II diperoleh skor 28, persentase 87,5% dengan kualifikasi sangat baik pada aspek guru maupun aspek siswa.

3. Pengamatan

Pembelajaran pada pertemuan I diamati oleh ketua peneliti dibantu guru kelas. Sedangkan proses pembelajarannya dilaksanakan oleh anggota peneliti. Pengamatan menggunakan lembar observasi penilaian perencanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, baik aspek guru maupun aspek siswa. Pengamatan ini dilakukan secara berkelanjutan mulai dari tindakan awal pada pertemuan I sampai tindakan akhir pada pertemuan II. Hal ini dikarenakan pengamatan terhadap satu tindakan akan berpengaruh pada tindakan yang lainnya, yaitu untuk perencanaan pada siklus II.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, guru praktisi, dan observer pada akhir pembelajaran. Perencanaan pembelajaran masih memiliki kekurangan, seperti pemilihan materi ajar belum sesuai dengan lingkungan siswa, soal belum disertai kunci jawaban yang lengkap dan penskoran. Pada tahap pelaksanaan memiliki kekurangan, di antaranya 1) guru belum meminta siswa berdoa sebelum memulai pelajaran, 2) guru

belum mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari, dan 3) guru belum membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran secara runtut.

Setelah diperhatikan data hasil penelitian yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran, baik evaluasi proses maupun hasil, nilai yang diperoleh siswa, masih ada di bawah ketuntasan belajar. Penyebab dari belum tercapainya hasil belajar secara maksimal pada siklus I adalah siswa masih banyak yang belum aktif dalam pembelajaran, belum serius, dan masih senang bermain.

Berdasarkan rekapitulasi penelitian siklus I, hasil penilaian aspek kognitif pada siklus I diperoleh rerata 72,67 pada pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua meningkat pada rerata 79,28. Penilaian proses dapat dilihat dari aspek afektif, pada aspek afektif siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai rerata 68,75, dan pada siklus I pertemuan 2 nilai rerata yang diperoleh meningkat pada 85,07.

B. Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II tidak terlalu berbeda dengan siklus I. Pada tahap ini, peneliti juga membuat persiapan yang terdiri dari RPP dan lembar pengamatan. Begitu juga dengan instrumen pengumpulan data. Pada siklus II ini peneliti lebih memperhatikan langkah-langkah pelaksanaan penelitian dengan baik, agar mampu dilaksanakan oleh praktisi dengan baik pula.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II berdasar pada kompetensi dasar 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, dengan indikator yaitu: 1) Menjelaskan pengertian globalisasi di lingkungan, 2) Mengidentifikasi pengaruh globalisasi di lingkungan, dan 3) Mendiskusikan pengaruh positif dan negatif globalisasi di lingkungan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer, jumlah skor yang diperoleh adalah 28 dengan skor maksimal 28. Jadi persentase skor pada penilaian RPP Siklus II adalah 100% dengan kriteria sangat baik.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran siklus II berlangsung pada hari Rabu tanggal 12 Oktober 2016. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini sudah mengalami kemajuan. Hasil analisis data pelaksanaan pembelajaran dengan VCT model daftar berorientasi *reading literacy* pada siklus II, menunjukkan pengamatan pada aspek guru diperoleh dengan presentase 96,87% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan pada aspek siswa diperoleh dengan presentase 96,87% dengan kriteria sangat baik. Menurut Dimyati (2009:1) "Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar".

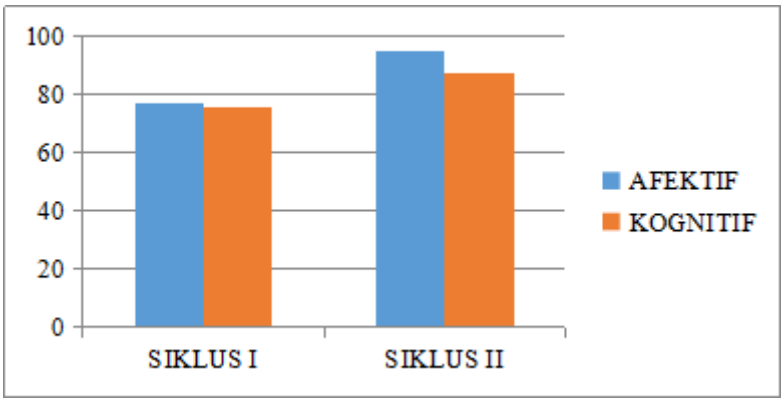
3. Pengamatan

Sama halnya dengan siklus I. Pada siklus II, pengamatan terhadap tindakan dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh seorang observer. Peneliti mengamati semua tindakan yang dilakukan oleh siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Setiap tingkah laku yang muncul diamati dan dicatat secara objektif sesuai dengan tindakan yang dilakukan.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, guru praktisi, dan observer pada akhir pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan tes yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sudah mencapai kategori keberhasilan yang ditetapkan. Siswa sudah aktif dalam pembelajaran, mampu mengklasifikasikan, mengomunikasikan, dan menerapkan nilai-nilai luhur karakter bangsa, seperti taat beragama, toleransi, disiplin, bertanggung jawab, dan kasih sayang.

Keberhasilan siswa pada aspek kognitif siklus II dilihat dari hasil evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian diperoleh skor rata-rata 87,14 dengan kategori sangat baik. Keberhasilan siswa dari aspek afektif dilihat dari lembar hasil skala aktivitas dan sikap setelah proses pembelajaran pada siklus II. Berdasarkan penilaian diperoleh skor rata-rata 95 dengan kategori sangat baik. Melalui grafik berikut dapat di amati peningkatan aspek afektif dan kognitif.



Grafik 1. Nilai rerata aspek afektif dan kognitif pada siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian siklus I ke siklus II, rata-rata skor afektif siklus I 76,91 dan pada siklus II meningkat menjadi 95. Terlihat juga rata-rata skor pada aspek kognitif pada siklus I 75,97 dan pada siklus II meningkat menjadi 87,14. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan VCT Model Daftar berorientasi *Reading Literacy* dapat meningkatkan penerapan nilai karakter bangsa dalam pembelajaran PKn di SD.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bagian sebelumnya, dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran PKn di Kelas IV B SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi dituangkan dalam bentuk RPP. Disesuaikan dengan langkah VCT model daftar berorientasi *reading literacy*. Kegiatan ini meliputi: 1) menentukan indikator pembelajaran, 2) menyusun langkah-langkah pembelajaran, 3) menyusun instrumen observasi pelaksanaan tindakan.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn di Kelas IV B SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi dengan VCT model daftar berorientasi *reading literacy* telah terlaksana sesuai dengan langkah yang dirancang. Terdiri atas dua siklus. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus dua terdiri dari satu kali pertemuan. Penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan melalui lembar pengamatan aspek guru dan siswa.
3. Meningkatnya penerapan nilai karakter bangsa menggunakan pendekatan VCT model daftar berorientasi *reading literacy* pada pembelajaran PKn siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh, dalam penelitian ini peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Guru sebaiknya menyusun RPP dengan benar setelah menganalisis kurikulum dan menyesuaikan materi yang diajarkan dengan pendekatan yang akan digunakan.
2. Untuk melaksanakan pendekatan VCT model daftar berorientasi *reading literacy* dalam pembelajaran PKn, sebaiknya guru memahami terlebih dahulu langkah-langkahnya.
3. Penerapan nilai karakter bangsa siswa dalam pembelajaran PKn meningkat, hal ini menunjukan bahwa VCT model daftar berorientasi reading literacy cocok digunakan untuk mengembangkan aspek afektif atau membina sikap siswa.

REFERENSI

Abdul , Aziz Wahab. (2007). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Agus, Setiawan. et al. (2014). *Grand Design Kegemaran Membaca.* Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

Bahrul, Hayat. dkk. (2010). *Benchmark Internasional Mutu Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP.

Djahiri, Ahmad Kosasih. (1985). *Strategi Pengajaran Afektif Nilai Moral VCT dan Games dalam VCT.* Bandung: IKIP Bandung.

Fitriani, Veny dan Dadang Sundawa. (2016). Penerapan Model VCT (*Value Clarification Technique*) dengan Menggunakan Media Cerita Daerah dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. Bandung: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial SPS UPI, Vol. 25, No. 1, Edisi Juni 2016.

Kemendikbud. (2016). *Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.

Kemmis, Stephen and Robin McTaggart. (1988). *The Action Research Plamner*. 3rd ed. Victoria: Deakin University.

Masnur, Muslich. (2011). *KTSP Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Diterjemahkan oleh Universitas Indonesia.

Mullis, Ina V.S. and Michael O.Martin (eds). (2016). *PIRLS 2016 Assessment Framework: 2nd Edition*. United States: TIMSS & PIRLS International Study Center, Lynch School of Education Boston College.

Sapriya. (2012). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, Kemenag.

Suharsimi, Arikunto. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Taufina. (2016). *Grand Design* Literasi Membaca sebagai Optimalisasi Pembentuka Karakter Peka Sosial dan Budaya di SD. Jakarta: Prosiding KONASPI VIII tahun 2016 di Universitas Negeri Jakarta. ISBN: 978-602-60240-0-8.

PENTINGYA LITERASI POLITIK DI SEKOLAH DASAR

Rafhi Febryan Putera

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
rafhifebryanputera@yahoo.com

ABSTRAK

Literasi politik untuk kehidupan bernegara harus diajarkan sejak dari usia sekolah, hal ini tentunya akan sangat bermanfaat untuk penyelenggaraan bernegara sekian tahun yang akan datang. Pentingnya literasi politik terlihat dari aktifnya pembelajaran-pembelajaran yang berkaitan dengan literasi, salah satunya pendidikan kewarganegaraan melibatkan sekolah yang didalamnya terdapat siswa dan guru. Literasi politik merupakan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang berpartisipasi secara aktif dan efektif, kritis, bertanggungjawab yang dapat mempengaruhi urusan pemerintahan di semua tingkatan. Dengan warga sipil yang melek politik dapat melaksanakan hak dan tanggungjawab dalam mengambil keputusan bersama, menganalisis lembaga-lembaga politik serta kebijakan yang sedang dijalankan pada negara Indonesia.

Kata kunci: Literasi Politik, Pentingnya Literasi

PENDAHULUAN

Sejak era reformasi kita mengharapkan sebuah iklim demokrasi yang berkualitas. Namun realitas kekinian menampakkan potret buram demokrasi. Barang siapa yang tidak peduli dengan politik maka ia akan dipimpin oleh orang-orang yang tidak peduli dengannya, ungkapan ini tentu menjadi masalah yang besar terutama dikalangan genarasi muda. Mulai dari elite-elite politik yang lebih sering tertangkap korupsi. Besarnya pengaruh negatif elite-elite politik tersebut berdampak negatif terhadap sebagian besar generasi muda, Mendengar kata politik sebagian dari generasi muda akan sangat risih dan cenderung apatis atau cuh tak acuh, hal ini tidak terlepas dari ungkapan politik yang dianggap kotor, tidak penting dan tidak menarik. Berbagai fenomena politik masih menunjukkan kekuasaan para elite semata tanpa melibatkan rakyat sebagai bagian dari demokrasi. Rakyat masih diposisikan sebagai nominal suara yang hanya diperhitungkan menjelang pemilihan suara bagi para kendaraan politik.

Munculnya apatisme masyarakat akan politik membuat kalangan elite leluasa bergerak dan merencanakan manuver untuk khususnya tetap duduk di tampuk kekuasaan.

Perlu ada penyadaran dan penguatan berbasis masyarakat yang akan melahirkan publik berperhatian, khususnya pada politik.

Literasi pada generasi muda khususnya siswa sekolah menjadi upaya yang penting bagi penguatan basis pengetahuan politik dan menghilangkan apatisme. Sehingga sekolah dapat berperan sebagai agent pertama yang mengajarkan arti politik terhadap generasi muda sehingga dapat mewujudkan demokrasi yang lebih sehat dan berkualitas. Semakin cepat warga negara tercerahkan maka akan semakin memperbesar rasio publik berperhatian. Karena kelompok publik berperhatian ini biasanya turut menentukan nasib bangsa.

Menurut penelitian dari BPS pada tahun 2014, jumlah pemuda di Indonesia mencapai 61,83 juta jiwa atau sekitar 24,53% dari 252,04 juta jiwa total seluruh penduduk Indonesia. Menurut data dari LSI, 71% pemuda di Indonesia tidak tertarik dengan politik. Jadi, kalau dihitung, yang tidak tertarik dengan politik itu ada 43,39 juta dari 61,83 juta pemuda di Indonesia.

Tentu saja, ada banyak alasan kenapa masih banyak pemuda yang tidak tertarik dengan politik, tidak adanya pendidikan politik secara formal di sekolah merupakan salah satu faktor rendahnya partisipasi politik atau kemelekan terhadap politik. Kemelekan politik dikenal juga dengan istilah literasi politik. Dalam hal ini sekolah sebagai wadah penyalur pendidikan politik, pendidikan politik yang saya maksud di sini adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang definisi, konsep, dan pemaparan mendalam mengenai politik itu sendiri.

Sebenarnya, di sekolah-sekolah di Indonesia sendiri ada mata pelajaran yang 'berbau' politik, yaitu PKn (Pendidikan Kewarganegaraan). Tetapi, pendidikan politik di dalam mata pelajaran PKn sangatlah minim dan tujuan dari adanya mata pelajaran PKn sendiri menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Dapat dilihat bahwa PKn didesain untuk membentuk warga negara yang baik dengan frame ideologi Pancasila dan tentunya diharapkan tunduk pada UUD 1945 dan segala perundangan yang berlaku di negara ini. Sementara politik adalah sesuatu yang lebih luas dari itu, dan partisipasi dalam politik tidak selalu berupa tunduk pada hukum yang sudah berlaku, melainkan bisa juga mengkritisi baik itu isi atau substansi

regulasinya maupun praktik penegakan regulasinya. Jadi bisa disimpulkan bahwa pendidikan politik secara formal di sekolah-sekolah itu belum begitu maksimal.

Negara Indonesia dikenal dengan negara demokrasi dimana aspirasi warga dapat disalurkan melalui bermacam-macam cara. Tentunya dalam penyampaian aspirasi masyarakat di tuntut agar bisa menyampaikan dengan cara yang baik dan benar. Negara yang menjunjung tinggi prinsip demokrasi yang pada prosesnya memerlukan suatu indikator adanya masyarakat yang terdidik serta memiliki tingkat intelektualitas dalam arti terbentuknya warganegara yang sadar dan paham setiap terhadap kebijakan-kebijakan politik dan birokrasi pemerintah yang biasa disebut literasi politik (melek politik)..

KAJIAN TEORI

Literasi Politik

Istilah literasi mengacu pada kata *"literacy"* dari bahasa Inggris menurut Chambers English Dictionary yang memiliki definisi *"The Condition of Being Literacy"* yang berarti kondisi untuk melek politik. Istilah literasi akhir-akhir ini menjadi istilah yang sering dibicarakan oleh masyarakat Indonesia, bahkan beberapa praktisi maupun ilmuwan menggunakan kata literasi dalam berbagai kajian ilmu pendidikan. Kata literasi sering dikaitkan dengan beberapa konsep, seperti literasi politik, literasi media, literasi digital. Definisi literasi seringkali muncul ketika momen seperti pemilihan umum (PEMILU) tahun 2014. Literasi politik menjadi periode baru di dunia perpolitikan yang digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan masyarakat, partai poitik, lembaga penelitian dan pemerintah sebagai salah satu proses pendidikan dan partisipasi warga negara.

Beberapa literatur mengenai literasi politik pada umumnya selalu mendasarkan pandangan dari sudut pandang politik dan pendekatan ilmu politik. Sudut pandang ini menitikberatkan kajian pada tanggung jawab partai politik, pemerintah, lembaga swadaya masyarakat yang terkait, maupun pengamat politik. Konten literasi yang diulaspun sangat beragam, dimulai dari perilaku masyarakat, peran media, sosialisasi partai politik, tokoh politik, hingga isu-isu pemerintahan. Literasi politik merupakan suatu bagian terpenting dalam sebuah proses sistem demokrasi. Masyarakat tidak akan memahami demokrasi termasuk pemerintahan dengan baik jika belum memiliki pemahaman tentang isu-isu politik dan kegiatan politik.

Definisi literasi politik menurut Bernard Crick (Jack Demaine, 2004:81) adalah suatu pemahaman praktis tentang konsep-konsep yang diambil dari kehidupan sehari-hari

dan bahaya yang merupakan upaya dalam memahami seputar isu politik, keyakinan, kecenderungan, serta kecenderungan mempengaruhi diri sendiri dan orang lain. Literasi politik merupakan keterampilan serta keterlibatan warga sipil muda dalam partisipasi politik (Davies, 2003:349). Selanjutnya menurut Thompson (1996:11) mengartikan literasi politik yakni belajar tentang pengetahuan, keterampilan, sikap memahami dan menyadari hak-hak tugas, kewajiban, maupun tanggung jawab sebagai warganegara serta keikutsertaan partisipasi dalam pemerintahan. Tujuan literasi politik yakni untuk berpartisipasi dan bertanggungjawab dalam pengembangan negara secara berkelanjutan. Namun berbeda dengan muatan literasi politik antara lain sebagai berikut.

Partisipasi Politik

Pengertian partisipasi politik adalah kegiatan warganegara yang bertujuan untuk mempengaruhi pengambilan keputusan politik. Partisipasi politik dilakukan orang dalam posisinya sebagai warganegara, bukan politikus ataupun pegawai negeri dan sifat partisipasi politik ini adalah sukarela, bukan dimobilisasi oleh negara ataupun partai yang berkuasa.

Definisi partisipasi politik yang cukup senada disampaikan oleh Silvia Bolgherini. Menurut Bolgherini (2010:169), partisipasi politik " ... *a series of activities related to political life, aimed at influencing public decisions in a more or less direct way—legal, conventional, pacific, or contentious*. Bagi Bolgherini, partisipasi politik adalah segala aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan politik, yang ditujukan untuk memengaruhi pengambilan keputusan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan cara legal, konvensional, damai, ataupun memaksa.

Bentuk Partisipasi Politik

Jika mode partisipasi politik bersumber pada faktor kebiasaan partisipasi politik di suatu zaman, maka bentuk partisipasi politik mengacu pada wujud nyata kegiatan politik tersebut. Samuel P. Huntington dan Joan Nelson membagi bentuk-bentuk partisipasi politik menjadi:

1. Kegiatan Pemilihan, yaitu kegiatan pemberian suara dalam pemilihan umum, mencari dana partai, menjadi tim sukses, mencari dukungan bagi calon legislatif atau eksekutif, atau tindakan lain yang berusaha mempengaruhi hasil pemilu;
2. Lobby yaitu upaya perorangan atau kelompok menghubungi pimpinan politik dengan maksud mempengaruhi keputusan mereka tentang suatu isu;

3. Kegiatan Organisasi yaitu partisipasi individu ke dalam organisasi, baik selaku anggota maupun pemimpinnya, guna mempengaruhi pengambilan keputusan oleh pemerintah;
4. Contacting yaitu upaya individu atau kelompok dalam membangun jaringan dengan pejabat-pejabat pemerintah guna mempengaruhi keputusan mereka, dan
5. Tindakan Kekerasan *(violence)* yaitu tindakan individu atau kelompok guna mempengaruhi keputusan pemerintah dengan cara menciptakan kerugian fisik manusia atau harta benda, termasuk di sini adalah huru-hara, teror, kudeta, pembutuhan politik *(assassination)*, revolusi dan pemberontakan.

Kelima bentuk partisipasi politik menurut Huntington dan Nelson telah menjadi bentuk klasik dalam studi partisipasi politik. Keduanya tidak membedakan apakah tindakan individu atau kelompok di tiap bentuk partisipasi politik legal atau ilegal. Sebab itu, penyuapan, ancaman, pemerasan, dan sejenisnya di tiap bentuk partisipasi politik adalah masuk ke dalam kajian ini. Klasifikasi bentuk partisipasi politik Huntington dan Nelson belumlah relatif lengkap karena keduanya belum memasukkan bentuk-bentuk partisipasi politik seperti kegiatan diskusi politik, menikmati berita politik, atau lainnya yang berlangsung di dalam skala subyektif individu. Misalnya, Thomas M. Magstadt menyebutkan bentuk-bentuk partisipasi politik dapat meliputi: (1) Opini publik; (2) Polling; (3) Pemilihan umum; dan (4) Demokrasi langsung. (5) Opini publik adalah gagasan serta pandangan yang diekspresikan oleh para pembayar pajak dan konstituen pemilu.

Literasi Politik di Sekolah Dasar

Dalam meningkatkan partisipasi terhadap politik maka peran sekolah sejak dini sangat diperlukan terutama untuk mencintai akan politik itu sendiri sejak dini, hal ini sudah dimulai sejak usia sekolah dasar terutama dalam pembeljaran PKn. Literasi politik merupakan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk membuat manusia melek politik dan mampu berpartisipasi dalam memahami seputar isu politik, keyakinan dan kecenderungan mereka mempengaruhi diri sendiri dan orang lain (Bernard Crick, 2005:17). Kemampuan melek politik dibutuhkan oleh warga negara dalam rangka kehidupan berbangsa dan bernegara, Oleh karena itu pendidikan literasi politik sejak SD perlu dikembangkan untuk meningkatkan kesadaran melek politik yang dimiliki masyarakat Indonesia.

Pendidikan tentu memiliki peranan yang sangat strategis dalam upaya mewujudkan peserta didik yang memiliki kesadaran, kepekaan, intelektualitas dan paham

atas politik dan hukum yang berlaku dalam ruang lingkup sistem perpolitikan bagi suatu negara itu sendiri. Proses pendidikan bisa kita dapat salah satunya melalui pendidikan formal. Pendidikan formal yakni lembaga sekolah harus mampu memberikan perhatian dan perbaikan terhadap kesadaran dan pemahaman politik bagi peserta didik dengan melakukan sebuah tindakan dan mempertimbangkan adanya sebuah kesungguhan dalam memaparkan bekerjanya sistem birokrasi pemerintahan negara Indonesia yang sedang berjalan. Dengan adanya kemampuan yang dibekali siswa dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam mengkritisi sebuah jalannya sistem demokrasi. Hal itu merupakan sesuatu yang penting supaya menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam sebuah proses rangkaian politik di Indonesia.

Dalam proses pengajaran pendidikan, manusia tidak boleh mengalami suatu ketimpangan maupun keraguan dalam proses pembelajaran terhadap masyarakat. Meskipun, pihak yang tergolong memiliki pandangan yang bertolak belakang dan menjadi kaum apatis yang menolak adanya rangkaian proses perpolitikan. Hal ini biasa terjadi atau terbentuk dengan adanya perbedaan pandangan dalam setiap status sosial masyarakat. Institusi pendidikan harus menjadi suatu upaya proses perbaikan maupun pembentukan secara mendalam yang berkaitan dengan tujuan dari literasi politik. Hal tersebut bertujuan untuk membentuk suatu kebiasaan peserta didik untuk berpikir kritis dalam memanfaatkan perannya sebagai warganegara, termasuk ketika peserta didik akan menjumpai dunia pemerintahan. Disini, peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan permalahan-permasalahan dengan cara yang baik dan tepat.

Literasi politik menjadi bahan pembelajaran yang memiliki peran strategis dalam lingkup pendidikan. Lembaga sekolah menjadi sarana tepat dalam menyalurkan pengetahuan dan pemahaman terhadap politik melalui program yang terkonsep dalam kurikulum sekolah dan memuat unsur-unsur materi tentang literasi politik secara seimbang dan proposional. Bentuk pembelajaran politik harus memberikan stimulus atau rangsangan minat bagi peserta didik.

Selain itu, literasi politik harus mampu memberikan peluang maupun kesempatan dalam mengajarkan peserta didik untuk mempu berpartisipasi secara aktif dalam politik. Seseorang melek politik akan tahu perselisihan tentang politik terutama keyakinan yang mereka miliki dapat mempengaruhi orang lain, serta menghormati keputusan orang lain. Literasi politik dapat diterapkan melalui pembelajaran dalam bentuk teori-teori pendidikan kewarganegaraan yang akan bersinggungan langsung terhadap asas-asas yang berkembang dalam kehidupan sosial politik. Baik politik yang bervisi dalam bentuk

partisipasi, politik yang berasas pada pembangunan atau bahkan yang hanya bersifat mempertahankan keadaan yang masih ada (konservatif). Adapun pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan dapat memberikan kontribusi ataupun dampak pendidikan terhadap pengembangan karakteristis yang menandai seorang warga muda melek politik terhadap isu-isu kontrovesial dalam bidang politik (Shufiyati, 2014:2). Oleh karena itu, fungsi pendidikan sebagai pengembang dan pembentuk kemampuan, watak serta peradaban bangsa dalam mencerdaskan kehidupan bangsa memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai politik dan kritis terhadap isu-isu yang sedang berkembang melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran PKn merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar pada mata pelajaran PKn yang membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Winataputra (2007:70) mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *citizenship education*, di mana menurut beliau bahwa Pendidikan Kewarganegaraan secara substantif dan pedagogis adalah didesain untuk mengembangkan warganegara yang cerdas dan baik untuk seluruh jalur dan jenjang pendidikan. Dijelaskan lebih lanjut oleh Winataputra, (2007) yang mengistilahkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai laboratorium demokrasi di mana, semangat kewarganegaraan yang memancar dari cita-cita dan nilai demokrasi diterapkan secara interaktif.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaran dapat dilaksanakan dengan bantuan dukungan dari guru dan pihak sekolah. Agar program pendidikan kewarganegaran berjalan dengan baik, maka sekolah memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran pendidikan kewarganegaran memberikan kontribusi dalam literasi politik (melek politik) siswa terutama proses jalannya sistem pemerintahan. Sekolah merupakan tempat proses berlangsungnya pembelajaran. Proses pembelajaran harus berperan sebagai ruang fasilitator bagi peserta didik dalam membagikan ragam informasi yang berkenaan politik. Sekolah juga wajib membantu peserta didik memahami secara kritis dan objektif terkait setiap informasi politik yang berkembang dalam kehidupannya baik dalam lingkupnya yang bersinggungan dengan batas-batas ekonomi wilayahnya sebagai bagian dari kemerdekaan politik bagi setiap warga negara. Ketika terbentuk masyarakat yang melek politik, maka mereka akan dengan mudah menanggapi atau merespon setiap ragam

isu-isu politik terkini yang berkembang lalu berupaya untuk menyuarakan aspirasinya yang didasarkan atas pemikiran kritisnya serta bukti maupun fakta yang ada dapat membuktikan adanya ketimpangan atau ketidaksesuaian yang dialaminya Menurut Comber (2005:4) mengatakan bahwa sekolah sebagai tempat yang menyediakan warga sipil muda khususnya siswa yang memiliki tanggungjawab didalamnya memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk mengikuti dan memahami cara kerja pemerintah. Terlepas dari hal itu, bagian dari sekolah yakni ruang kelas merupakan sebuah agen sosialisasi yang penting dalam mendorong warga sipil muda untuk mengembangkan dan melatih kemampuan sipil, menawarkan diskusi terbuka tentang masalah politik, dan memberikan pelatihan keterlibatan sipil. Sementara kelas juga dapat dijadikan tempat membina dan bermain peran akan pengetahuan politik. Di dalamnya program sekolah berkontribusi langsung dalam proses pembelajaran. Pengajaran dan pengenalan pendidikan kewarganegaraan sebagai subjek kurikulum nasional yang berdasarkan tanggung jawab sosial dan moral, keterlibatan masyarakat dan melek politik. Di sekolah siswa belajar tentang bagaimana membuat mereka efektif dalam kehidupan masyarakat dengan memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai (Bernard Crick, 1998:41). Salah satunya pendidikan kewarganegaraan yang merupakan salah satu bidang studi yang paling menonjol dalam mengajarkan literasi politik. Pendidikan kewarganegaraan memberikan pengetahuan akan nilai-nilai politik yang dapat ditemukan dalam sikap partisipasi politik maupun kepercayaan pada jalannya sistem politik (Steven, 2005:337). Pendidikan kewarganegaran bertujuan untuk menyiapkan generasi muda yang bertanggung jawab dan berperan aktif sebagai warga negara, kurikulum yang dikembangkan ada 4 komponen utama (David Kerr, 2000:5) yaitu: (1) mengembangkan rasa percaya diri dan tanggung jawab; (2) mempersiapkan peserta didik untuk berperan aktif sebagai warga negara; (3) mengembangkan gaya hidup yang sehat; (4) mengembangkan sikap saling menghormati antar individu dan kelompok. Dengan 4 (empat) komponen inilah diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai literasi politik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaran yang diajarkan di sekolah. Menurut Putnam (Steven & Howard, 2005:665) menjelaskan untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk meningkatkan pengetahuan, minat kewarganegaraan dalam urusan publik dan politik. Selanjutnya, program pendidikan kewarganegaraan dirancang untuk mempromosikan pemahaman tentang lembaga pemerintahan, praktek atau kinerja pemerintahan bahkan norma-norma pemerintahan demokrasi. Mengingat pentingnya tujuan pendidikan kewarganegaran yakni keterlibatan

antara siswa sebagai warga sipil muda dalam partisipasi politik khususnya pemilihan umum. Keterlibatan warga sipil muda yang memiliki tanggung jawab moral dan sosial.

Dalam program pendidikan kewarganegaraan dirancang untuk mendukung pengembangan serta mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang secara aktif berpartisipasi dalam urusan sipil di kehidupan masyarakat sosial di tingkat lokal maupun nasional. Hal ini senada dengan pendapat dari Cynthia A. Tyson dan Sung ChoonPark (2010:10) mengungkapkan bahwa program pendidikan kewarganegaraan harus memiliki: (1) Pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan dan nilai-nilai yang diajarkan secara eksplisit dan sistematis pada setiap tingkatan kelas. (2) Sekolah dan manajemen kelas dan meneladankan budaya dan menunjukkan nilai-nilai inti demokrasi. (3) Pendidikan kewarganegaraan terintegrasi di seluruh dan lintas kurikulum. (4) Siswa memiliki peluang untuk berpartisipasi dalam kelas, sekolah, dan pemerintahan. (5) Semua siswa di setiap tingkat kelas diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kehidupan sipil sekolah dan komunitas mereka. (6) Kegiatan belajar sekolah dengan mengundang orang tua dan masyarakat untuk berpartisipasi dan bekerja sama dengan siswa. Berdasarkan pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa Pkn sangat penting untuk diterapkan sejak dini disemua jenjang usia sekolah agar terciptanya literasi politik ataupun partisipasi politik.

Adapun tujuan pendidikan kewarganegaraan (William A. Galston, 2001:217) adalah sebagai berikut: (a) Pendidikan kewarganegaraan membantu warga sipil untuk memahami kepentingan mereka sebagai individu maupun anggota kelompok. (b) Pendidikan kewarganegaraan membantu warga sipil untuk memperoleh pengetahuan yang dapat digunakan secara efektif dan mampu mengintegrasikan pengetahuan ke dalam urusan kehidupan publik. (c) Pendidikan kewarganegaraan memberikan kesempatan belajar aktif kepada siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi termasuk mengambil peranan dalam kegiatan diskusi dan pembelajaran di kelas. (d) Pendidikan kewarganegaraan menekankan pentingnya keterampilan dan sikap dalam keterlibatan langsung dalam pemerintahan. (e) Pendidikan kewarganegaraan membantu siswa belajar untuk menempatkan posisi mereka dalam praktek sebagai warga sipil dalam negara demokrasi Menurut Anna Douglas (2002:1) menyatakan dalam pendekatan dan pengajaran kurikulum pendidikan kewarganegaraan masuk ke dalam pengetahuan tentang sistem politik dan institusi dengan cara membantu siswa dalam hubungan- hubungan antara keputusan politik dalam kehidupan mereka seperti melibatkan peserta didik dengan melihat konsep-konsep politik yang ada pada pembelajaran. Pentingnya belajar urusan politik juga perlu mempertimbangkan bebrapa hal. Hal ini didukung oleh Bernard Crick

(1998:44) dalam mengajarkan pendidikan kewarganegaraan di negara demokrasi terbagi menjadi beberapa bagian antara lain: (1) Siswa belajar tentang lembaga, masalah, dan praktik demokrasi dan bagaimana membuat diri mereka efektif dalam kehidupan bangsa baik secara lokal, regional dan nasional melalui keterampilan dan nilai-nilai serta pengetahuan tentang konsep pengetahuan politik yang lebih luas. (2) Siswa mengembangkan keterampilan penyelidikan, komunikasi, partisipasi dan tindakan yang bertanggung jawab melalui belajar tentang dan menjadi informasi bagi warga. Pencapaian ini dilakukan melalui menciptakan hubungan antara pembelajaran siswa di kelas dan kegiatan yang terjadi di sekolah, di masyarakat dan dunia yang lebih luas; pengetahuan dan pemahaman dibingkai sebagai politik; ekonomis; lingkungan dan pembangunan berkelanjutan. (3) Siswa harus memperoleh pengetahuan dasar dan pemahaman tentang aspek-aspek masyarakat melalui isu-isu topikal dan kontemporer, acara dan kegiatan yang merupakan sumber kehidupan pendidikan kewarganegaraan. (4) Siswa dapat mengembangkan kebiasaan memiliki pandangan tentang urusan politik, kritis ketika membaca surat kabar, media elektronik.

Dari pernnyataan diatas dapat kita simpulkan bahwa pentingnya literasi politik pada siswa sekolah dasar harus kita tingkatkan melalui beberapa bagian yaitu sebagai berikut: (1) Keterampilan berpikir. Melalui kemampuan berpikir membantu siswa untuk terlibat dalam isu-isu sosial yang memerlukan penggunaan penalaran, pemahaman, dan tindakan melalui penyelidikan dan evaluasi. (2) Perkembangan moral. Melalui perkembangan moral yaitu mengembangkan isu-isu kritis seperti keadilan, hak dan kewajiban dalam masyarakat. (3) Pembangunan sosial. Membantu siswa untuk memperoleh pemahaman dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi anggota yang bertanggungjawab dan masyarakat yang efektif. (4) Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan. Melalui pengembangan keterampilan siswa dan berpartisipasi secara efektif dalam proses pengambilan keputusan yang mempengaruhi kualitas, struktur dan menjelajahi nilai-nilai yang menentukan tindakan masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

SIMPULAN

Besarnya populasi masyarakat Indonesia mengharuskan setiap warga negara untuk ikut berpartisipasi aktif dalam penyelenggaraan pemerintahan atau kenegaraan. Pendidikan kewarganegaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga

dapat memiliki melek politik dan partisipasi politik serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional. Pendidikan kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting pada setiap jenjang sekolah terutama sekolah dasar, dapat dijadikan sebagai salah satu wadah penyampai informasi terhadap generasi muda khususnya siswa-siswa seolah dasar. Jika dari dini (Sekolah Dasar) sudah diajarkan peduli terhadap negara dimulai dengan contoh-contoh kecil seperti tidak berbohong, tidak mencuri, bertanggungjawab dalam setiap tugas, maka jika contoh-contoh kecil tersebut dapat terlaksana pemerintahan yang baik dimasa yang akan datang akan mudah untuk diterapkan.

Pendidikan kewarganegaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga dapat memiliki melek politik dan partisipasi politik serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional. Pendidikan kewarganegaraan di negara Indonesia yang mencakup literasi politik yang tujuannya untuk membangun warga sipil muda memiliki kepekaan dan kesadaran politik untuk ikut berpartisipasi dalam membuat serta mengambil keputusan bersama. Yang didalam memberikan pembelajaran di sekolah, siswa dan guru ikut serta mendukung proses pembelajaran literasi politik. Agar siswa mampu membedakan hak dan kewajiban, bertanggungjawab serta menyumbangkan pemikiran yang kritis yang harapannya dapat membangun warga negara yang melek politik. terhadap semua kebijakan pemerintah yang sedang berlangsung.

Melek politik adalah tanggungjawab kita bersama, mengajarkan literasi politik sejak dini penting untunk diterapkan disetiap sekolah-sekolah yang ada di Indonesia demi terciptanya masa depan generasi muda yang peduli akan kehidupan bangsa kehidupan bernegara. Memberikan pemahaman literasi politik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dibutuhkanlah banyak faktor pendukung, bukan hanya berasal dari lembaga pendidikan saja. Tetapi pemerintah harus ikut serta dalam mendukung jalannya literasi politik yang termuat dalam kajian pendidikan kewarganegaraan agar semua proses pembelajaran berjalan dengan baik.

REFERENSI

Bakti, Andi Faisal. (2012). *Literasi Politik dan Konsolidasi Demokrasi.* Jakarta: Churia Press.

Bochel, H. (2009). Political literacy. Active Learning and Active Citizenship: Theoretical Contexts, 150.

Crick, B. and Lister, I. (1978) 'Political Literacy', in Crick, B. and Porter, A. (eds)(v.i.) Crick, B., Porter, A., (1978) Political Education and Political Literacy. London:Longman Crick, Bernard. 2005. Essays on Citizenship, Continuum: London Comber, M. K. (2005). Civic skills and civic education: An empirical assessment.Unpublished Dissertation: University of Maryland.

Cyntya A. Tyson and Sung ChoonPark. (2010). *Civic education, social justice and critical race theory*. The Sage Handbook of Education for Citizenship And Democracy, 2-18.

Davies, Lynn. (2005). Teaching About Conflict Through Citizenship Education. International Journal of Citizenship and Tecaher Education, 1 (2).

Demaine, J. (Ed.). (2004). Citizenship and political education today . Palgrave Macmillan, pp.246 Department for Education and Employment (DfEE).1999. Citizenship. London.

Douglas, A. (2002). Educating For Real And Hoped For Political Worlds: Ways Forward In Developing Political Literacy. ITTCitized website.

Efta Shufiyati. (2015). *Membangun Literasi Politik.* Universitas Negeri Yogyakarta.

Finkel, S. E., & Ernst, H. R. (2005). Civic education in post-apartheid South Africa: Alternative paths to the development of political knowledge and democratic values. Political Psychology, 26(3), 333-364.

Galston, W. A. (2001). Political knowledge, political engagement, and civic education. Annual review of political science, 4(1), 217-234.

Pasek, J., Feldman, L., Romer, D., & Jamieson, K. H. (2008). Schools as incubators of democratic participation: Building long-term political efficacy with civic education. Applied Development Science, 12(1), 26-37.

Putnam, R. D. (2000). Bowling alone: The collapse and revival of American community. New York.

Putri, N. E. (2015). Peningkatan Literasi Politik Melalui Kebijakan Berbasis Gender Di Kabupaten Solok. Kafaah: Journal of Gender Studies, 5 (1), 77- 90.

Silvia Bolgherini, "Participation" dalam Mauro Calise and Theodore J. Lowi, Hyperpolitics: An Interactive Dictionary of Political Science Concept (Chicago: The University of Chicago, 2010) p. 169.

Samuel P. Huntington dan Joan Nelson, Partisipasi Politik di Negara Berkembang, (Jakarta: Rineka Cipta, 1990) h. 9-10.

Thompson, J. D. (1996). Political Literacy and Civic Education Curriculum. An Integrated Approach.

METODE PEMBELAJARAN SIMULASI DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN LITERASI INFORMASI IPS DI KELAS TIGGI SEKOLAH DASAR

Hamimah

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
hamimahalmasri@gmail.com

ABSTRAK

Metode pembelajaran simulasi dapat meningkatakan keterampilan literasi informasi pada pembelajaran IPS. IPS adalah sejumlah konsep mata pelajaran sosial dan ilmu lainnya yang dipadukan berdasarkan prinsip-pronsip pendidikan yang bertujuan membahas masalah sosial atau bermasyarakat dan kemasyarakatan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pendidikan melalui program pengajaran IPS pada tingkat persekolahan. Rendahnya literasi informasi pada masyarakat sekarang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Sekolah dasar sebagai penyelengara pendidikan dasar harus mampu mengatsi masalah tersebut salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi.

Kata Kunci: Simulasi, Literasi Informasi, IPS.

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas kehidupan berbangsa dan bernegara. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat bangsa Indonesia adalah melalui jalur pendidikan. Pemerintah selaku penyelengara negara harus mampu mewujudkan agar kualitas pendidikan di Indonesia yang dicita-citakan tercapai. Cita-cita pendidikan di Indonesia tersebut tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 yang berbunyi " Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagaaman, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara." (sudarsono, 2009:iii).

Proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, belajar yang baik adalalah dengan cara

mendorong dan mengarahkan peserta didik dalam memperluas dan mengembangkan materi secara mandiri melalui diskusi, observasi, studi literatur, dan studi dokumentasi, serta cara belajar yang dapat menumbuhkan dan memupuk motivasi internal pesreta didik untuk belajar lebih jauh dan lebih dalam (Sulipan,dalam Fitrihana, 2009:2). Maksudnya adalah banyaknya cara belajar yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan salah satu pilar pendidikan Indonesia yang menyatakan bahwa proses pembelajaran harus mampu mengajarkan kepada peserta didik.

Pendidik dalam hal ini adalah guru yang harus mampu mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi, menyusun, menciptakan, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi kepada orang lain untuk menyelesaikan dan mencari jalan keluar terhadap suatu masalah. Jika guru telah memiliki kriteria tersebut maka dapat diartikan bahwa guru tersebut memiliki kemampuan literasi informasi. Untuk itu dibutuhkanlah suatu pembelajaran agar dapat mengembangkan keterampilan karena kebutuhan untuk menggunakan informasi adalah kebutuhan setiap lapisan masyarakat, baik rumah, tempat kerja, perguruan tinggi, tidak terkecuali sekolah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang dapat mengembangkan sumber daya manusia, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam membangun masyarakat yang berkualitas. Oleh karena peran sekolah yang begitu penting. Maka harus diimbangi dengan kualitas tenaga pengajar (guru) yang baik, yaitu guru yang dapat berinteraksi secara sinergis dengan siswa, dapat dengan aktif mengantisipasi perkembangan pengetahuan, mempunyai keahlian dan kemampuan dalam mengakses ilmu pengetahuan dan melakukan penelitian seta kerjsa sama ilmiah.

Dalam sebuah laporan seminar oleh *American Library Association* (ALA) disampaikan bahwa untuk mencetak masyarakat yang *literate* terrhadap sebuah informasi, yang dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan konsep literasi informasi sebagai suatu program dalam kegiatan belajar di sekolah dan perguruan tingggi. Dalam rangkaian mewujudkan literasi informasi dan kegiatan proses pembelajaran perlu adanya upaya dari tenaga pendidik dan pustakawan. Tenaga pendidik dalam konteks ini adalah guru. Guru dan pustakawan dituntut untuk dapat berkolaborasi sehingga dapat mewujudkan tujuan literasi informasi yaitu menjadi pembelajar yang seumur hidup. Peran guru dalam mewujudkan literasi informasi sangat penting karena mereka diharapkan dapat mentransfer konsep literasi informasi kepada siswanya. Guru juga harus dipersiapkan untuk mengajari siswa bagaimana menjadi individu yang penuh rasa ingin tahu, krirtis, pencipta dan pengguna informasi yang baik. Oleh sebabitu, guru harus dapat

membimbing siswanya bagaimana belajar mencari informasi dengan sumber-sumber yang ada dan menentukan keabsahan dari sekalian banyak informasi dalam proses memecahkan masalah.

Informasi adalah hal yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Informasi bekembang seusai dengan perkembangan zaman seperti perkembangan tekhnogi komputer dan telekomnukasi. Informasi yang ada saat ini tidak hanya sebatas teruang pada media cetak saja, tetapi juga terletak dalam media elektronik seperti internet, dan alat informasi lainya. Berkembangnya informasi pada saat sekarang ini menyebabkan terjadinya letusan informasi (*information explosion*) yang tidak bisa dihindari. Hal ini wajar terjadi pada era sekarang dikarenakan banyak nya cara untuk mengakses informasi tersebut.

Oleh sebab itu, banyaknya masyarakat yang terjebak kedalam jutaan informasi yang kian hari semakin banyak dan semakin kompleks. Untuk itu diperlukan cara untuk menekan permasalahan yang muncul akibatt kondisi tersebut. Salah satu caranya adalah setiap masyarakat harus mempunyai kemampuan dalam mencari, menggunakan, dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien serta dapat mengembangkanya menjadi sebuah pengetahuan yang baru. Kemampuan ini lah yang dikenal dengan istilah *Information Literacy* atau dikenal dalam bahasa Indonesia literasi informasi atau melek informasi. The American Library Association menyatakan bahwa literasi inforrmasi adalah *"To be information literate, a person must be able to recognise when information is needed and have the ability to locate, evaluate and use effectively the needed information"*. Artinya untuk menjadi melek informasi, seseorang harus bisa mengenali kapan Informasi dibutuhkan dan memiliki kemampuan untuk mencari, mengevaluasi dan menggunakan secara efektif yang dibutuhkan informasi (Bent,2009:44). Jelas dari pengertian diatas menyatakan bahwa literasi informasi sangat dibutuhkan pada zaman globalisasi sekarang. Tidak terkecuali pada peserta didik di sekolah.

Peserta didik sangat diharapkan untuk dapat mengembangkan kemampuan literasi informasi ini, diharapkan peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta pada gilirannya menambah motivasi untuk belajar (Hasugian, 2008: 34).

Awal mula dikemukakanya istilah literasi informasi di Denmark oleh Elisabeth Arkin, pada tahin 1998. Elisabeth Arkin adalah seorang kelahiran Amerika, seorang mantan Kepala Layanan Perpustakaan di Perpustakaan Universitas Aalborg, di sebuah

konferensi pada pemasaran dan evaluasi layanan perpustakaan (Bara. 2014:14). Kemampuan untuk mencari informasi dan menemukanya merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan kemampuan literasi informasi ini. Seseorang yang paham akan informasi akan mampu mencari mencari informasi dan menghubungkan informasi satu dengan lainya.

Program penguasaan literasi ini adalah untuk menciptakan suasana yang sadar akan informasi. Bundi menyatakan bahwan "*The ultimate goal of the information literacy programme is the "recognising when information is needed and [who have] the ability to locate, access, evaluate and use effectively the needed information"* (Hegarty, 2009: 74). Tujuan akhir dari literasi informasi Program adalah "mengenali kapan informasi dibutuhkan dan siapa punya kemampuan untuk menemukan, mengakses, mengevaluasi dan menggunakan secara efektif informasi yang dibutuhkan. Diharapakan dengan adanya literasi informasi siswa dapat melek terhadap informasi.

Dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang didasari dengan karekteristik siswa dan mengkombinasikan dengan metode pembelajaran akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran., termasuk pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pembelajaran IPS merupakan bagian dari fungsi sekolah untuk memelihara martabat masyarakat melalui penanaman nilai (Wibowo, 2015:159). Selain itu Pembelajaran IPS mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang di masyarakat (Maryani, 2009:1). Pada hakikatnya karekateristik anak usia sekolah dasar bersifat operasioanal konkrit sehingga diperlukan upaya untuk menigkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan literasi informasi di sekolah dasar.

Salah satu upaya adalah menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran keterampilan literasi informasi IPS (Nurhasanah, 2016:87). Berdasarkan penelitian tersebutlah penulis tertarik untuk melakuian penelaahan.

PEMBAHASAN

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara menskenario pembelajran dengan menggunkan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu (Sunaryo, 2015:35). Menurut Pusat Bahasa Depdiknas meyatakan bahwa simulasi adalah suatu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu

dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; simulasi: penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistik atau pemeran (Depdiknas,2005:45). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode simulasi adalah bentuk mode praktek yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan peserta didik (ranah kognitif maupun keterampilan). Metode inimemindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan atau keterbatasan untuk melakukan praktek didalam situasi yang sesungguhnya.

Pembelajaran simulasi mempunyai beberapa tujuan yaitu: 1) tujuan langsung yang terdiri dari: a) untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, b) untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, c) untuk latihan memecahkan masalah 2) tujuan tidak langsung a) Untuk meningkatkan aktivitas belajar dengan melibatkan dirinya dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya. b) Untuk memberikan motivasi belajar karena anak sangat menarik dan menyenangkan anak-anak. c) Melatih anak bekerja sama dalam kelompok dengan lebih efektif. d) Menimbulkan dan memupuk daya kreatif anak.e) Melatih anak untuk memahami dan menghargai peranan anggota lain.(Wahyuni, 2012:104).

Keuntungan dan kegunaan metode simulasi antara lain: akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*). Siswa tertarik dan senang belajar, siswa sungguh menghayati peran yang dilakukan dan pengetahuan mereka menjadi lebih realistik, lebih menunjukkan pembelajaran konstruktivisme, siswa sungguh aktif berfikir, kreatif, dan berpartisipasi dalam belajar (Purnawiraman, 2013:79). Selain itu metode simulasi dapat (1) Memperkaya pengetahuan, sikap, keterampilan, serta pengalaman yang tidak langsung diperlukan dalam menghadapi berbagai masalah. (2) Peserta didik berkesempatan untuk menyalurkan perasaan yang terpendam sehingga mendapat kepuasan, kesegaran, dan kesehatan jiwa. (3) Melalui simulasi dapat dikembangkan bakat dan kemampuan yang mungkin dimiliki peserta didik, misalnya dalam seni drama, bermain peran dan sebagainya (Nursalam dalam Mulaiti, dkk, 2014:115).

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa metode simulasi sangat baik diterapkan pada pembelajaran di sekolah terutama pada sekolah dasar. pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Kegiatan simulasi dapat dilakukan oleh siswa pada kelas tinggi di sekolah dasar (Suharianta, 2014:3).

Adapun langkah-langkah metode simulasi antara lain: 1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, 2) memberikan gambaran situasi yang akan disimulasikan, 3) menetapkan pemain, 4) simulasi mulai dimainkan, 5) diskusi tentang jalanya simulasi dan 6) merumuskan kesimpulan(Nurhasanah, 2016:91).

Literasi informasi sebagai seperangkat kemampuan untuk mengenali kapan informasi diperlukan, dibutuhkan, mengidentifikasikan, menemukan informasi, menggunakan informasi secara etis dan mengkomunikasi dengan efektif (Unesco dalam Mardiana, 2011:8). Literasi informasi dapat didefinisikan sebagai serangkaian kemampuan yang dibutuhkan orang untuk mengenali kapan informasi dibutuhkan; mengetahui di mana informasi tersebut bisa didapatkan; mengevaluasi dan menggunakan informasi yang diperlukan tersebut seefektif mungkin (Bachtar, dkk, 2009:107). Dapat diambil kesipulan bahwa literasi informasi adalah kemampuan untuk memahami sebuah informasi.

Kemampuan literasi meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Begitu juga dengan kemampuan literasi informasi. Literasi informasi memiliki tahapan yaitu mengamati, menyusun dan menyeleksi pertanyaan, memntukan sumber informasi, mencari informasi, mengolah informasi, menyajikan informasi dan mengkomunikasikan informasi (Nurhasanah, 2016:92).

Adapun penerapan keterampilan informasi dalam pembelajaran seperti berikut: 1) pada tahap mengamati kegiatanya adalah mengidentifikasi berdasarkan data dan fakta untuk mencari masalah (menyusun pertanyaan), 2) Menyusun dan menyeleksi pertanyaan kegiatanya adalah mengajukan pertanyaan mengenai hal yang diteliti dan memilih pertanyaan yang akan diselesaikan, 3) Menentukan sumber informasi kegiatanya adalah mencari sumber informasi yang akan digunakan. 4) Mencari Informasi kegiatanya adalah mencari informasi dari berbagai sumber. 5) Mengolah Informasi kegiatanya adalah mengolah informasi dan menghubungkan dengan sumber. 6) Menyajikan informasi kegiatanya adalah mempresentasikan hasil diskusi kedalam bentuk yang diinginkan, 7)Mengkomunikasikan informasi kegiatany adalah mengkomunikasikan informasi kepada para peserta lain.

Dalam penerapan metode pembelajaran simulasi dalam pembelajaran keterampilan literasi informasi IPS dimulai dengan membuka skemata siswa mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran IPS. Kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Tanya jawab ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan atau

pengetahuan awal siswa. Pada kegiatan selanjutnya siswa dibagi kedalam kelompok kecil.

Selanjutnya yang menjadi kegiatan pertama dalam meningkatkan keterampilan literasi informasi adalah mengamati dan meyusun pertanyaan/ masalah. Pada kegiataan ini dapat dimulai dengan memberikan lembar kerja. Lembar kerja diharpakan dapat berisi teks atau wacana yang berisi permasalahan yang akan dipecahan. Siswa diberikan lebaran kerja agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang permasalahan yang telah ditentukan. Kegiatan dilanjutkan dengan siswa merumuskan pertanyaan yang sesuai dengan topik permasalahan yang ada didalam lembar kerja tersebut.

Kegiatan selanjutnya adalah mengumpulkan informasi. Pada langkah ini siswa diminta untuk membaca berbagi sumber serta merancang dan mensimulasikan permasalahan yang ditentukan didalam kelompok. Diberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber seperti majalah, koran bahkan narasumber lainya. Selain itu pada tahap ini siswa diberikan kebebasan penuh untuk merancang dan mensimulasikan permasalahan didalam kelompok. Siswa pada tahap ini merancang gambaran situasi yang akan di simulasikan, menetapkan pemain dan mendiskusikan bagaimana jalanya simulasi di dalam kelompok. Disinilah terlihat bagaimana siswa dapat belajar dan saling mendukung didalam proses pembelajaran IPS. Perlu diperhatikan bahwa akan dibutuhkan ektra tenaga oleh guru agar dapat mengkoordinir proses simulasi.

Kegiatan selanjutnya adalah mengolah dan menyajikan informasi. Pada kegiatan ini siswa dikelompoknya mengolah jawaban dan menyajikan pemecahan masalah kedalam bentuk yang diinginkan. Guru dapat mengarahkan siswa untuk menentukan bagaimana cara menyajikan informasi atau dapat juga disepakati oleh guru dan bersama bentuk dari penyajian informasi tersebut. Setiap kelompok diharapkan dapat menyajikan informasi dengan tepat, menarik, mudah dipahami dan komunikatif.

Selanjutnya mengkomunikasikan informasi. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil temuanya. Masing-masing kelompok diharapkan untuk mengkomunikasikan kepada kelompok lain sesuai dengan hasil diskusi. Dalam presentasi ini siswa diharapkan salaing memberikan masukan terhadap kelompok yang tampil. Pada saat presentasi kelompok, guru meminta siswa untuk membuat rangkuman dari hasil presentasi setiap kelompok. Setalah presentasi selasai, kelompok diminta untuk merevisi hasil diskusi nya dan sedapat mungkin guru memajang hasil diskusi siswa sebagai penilaian portofolio. Didalam proses pembelajaran tadi diharapkan guru untuk melakukan penilaian afektif dan psikomotor. Pada akhir

kegiatan guru bersama siswa menyimpulkan proses pembelajaran dan melakuakan evaluasi terhadap pembelajaran.

Dengan menerapakan metode simulasi dengan keterampilan literasi informasi tersebut dapat dipercaya bahwa pada pembelajaran IPS dapat ditumbuhkembangkan kemampuan literasi informasi yang juga saling bersinergi dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

SIMPULAN

Literasi informasi dapat didefinisikan sebagai serangkaian kemampuan yang dibutuhkan orang untuk mengenali kapan informasi dibutuhkan; mengetahui di mana informasi tersebut bisa didapatkan; mengevaluasi dan menggunakan informasi yang diperlukan tersebut seefektif mungkin. Pembelajaran IPS yang merupakan ilmu mengenai kesosialan saling bersinergi dengan keterampilan literasi informasi sehingga diperlukan suatu upaya untuk memaksimalkanya. Salah satu nya dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi pada kelas tinggi di sekolah dasar.

REFERENSI

Bachtiar, Mulni Adelina, dkk. 2009. Literasi Informasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan Pendidikan Nonformal (PNF) Di Provinsi DKI Jakarta. *Jurnal PDII LIPI. Vol 30, No 2 (2009)*. h.105-123.

Bara, Abdul Karim Batu, dkk. Literasi Informasi Di Perpustakaan. *Jurnal Iqra' Volume 08 No.01 Mei, 2014*

Bent, M. and Stockdale, E. 2009. Integrating information literacy as a habit of learning - assessing the impact of a golden thread of IL in the curriculum. *Journal of Information Literacy. 3(1)*. hh. 43-50.

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Departeman Pendidikan Nasional.

Fitrihana, Noor. 2009. Peningkatan Kompetensi literasi informasi Internet. *Jurnal online portalgaruda.org* diakses pada tanggal 27 Agustus 2017.

Hasugian, Jonner. 2008. Urgensi Literasi Informasi dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi di Perguruan Tinggi. *Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi, Vol. 4, No. 2, Desember 2008*. hh. 34-44.

Hegarty, N, Carbery, A and Hurley, T. 2009. Learning by Doing: Re-designing the First Year Information Literacy Programme at Waterford Institute of Technology (WIT) Libraries. *Journal of Information Literacy, 3(2), pp.73-90.*

Mardina, Riana. 2011. Potensi Digital Natives Dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia Vol 11, No 1 (2011)*. h. 1-15.

Maryani, Enok dan Helius Syamsudin. 2009. Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk meningkatkan Komptensi Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian Vol 9 no. 1*. hh.1-10.

Mulati, Triwik Sri, dkk. Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Dengan Latihan (Drill) Terhadap Penerapan Pengisian Partograf Pada Mahasiswa DIII. *Jurnal Cakrawala Pendidikan No 1 NO. 1*

Nurhasanah, Ana. 2016. Penggunaan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Literasi Informasi IPS bagi mahasiswa PGSD. *JPSD Vol. 2 NO. 1, Maret 2016 ISSN 2301-671X.*

Purnawirawanti, Yety, dkk. 2013. Pendekatan Kontekstual Melalui Metode Demonstrasi Dan Simulasi Dalam Pembelajaran IPA Ditinjau dari kecerdasan spasial dan interaksi sosial siswa. *Jurnal Inkuiri. ISSN: 2252-7893, Vol 2, No 1 2013*. hh. 76-87.

Sudarsono, Blasius, et.al. 2009. *Literasi Informasi : Pengantar untuk Perpustakaan sekolah*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

Suharianta, Gd. dkk. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Berbasis Budaya Lokal Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)*. h 1-10.

Sunaryo. 2015. Pengaruh Metode Simulasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhdapa Prestasi Belajar Siswa Terhadap Pretsasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Negeri 2 Lugosobo Gebang Purworejo Tahun Pekajaran 2011/2012 . *Jurnal Profesi Pendidikan Volume 2 Nomor 1*. h. 35-41.

Wahyuni, Daru. 2012. Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Ekonomika Mikro. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 9 Nomor 1, April 2012*. h.102-122.

Wibowo, Krisno Prastyo. 2015. Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Untuk Meningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Volume 2, No 2, September 2015* hh.158-169.

MERETAS NILAI-NILAI KEUNGGULAN DI SEKOLAH DASAR

Endang Poerwanti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
endangpoer@yahoo.com

ABSTRAK

Sekolah unggul atau yang diunggulkan oleh masyarakat adalah sekolah efektif yang dibangun secara bersama-sama oleh seluruh warga sekolah. Sekolah Unggulan dapat diartikan sebagai sekolah bermutu, namun dalam dunia pendidikan, kategori unggulan tersurat dalam peraturan perundang undangan dan tersirat pada harapan terhadap kompetensi yang dapat dimiliki oleh siswa setelah keluar dari sekolah. Harapan itu sangat penting dan dibutuhkan oleh orang tua pemerintah, masyarakat bahkan oleh siswa itu sendiri yaitu sejauh mana sekolah dapat mengoptimalkan potensi siswa dan pendekatan individual dalam pembelajaran. Harapan tersebut tercermin pada kompetensi lulusan yang memiliki kemampuan intelektual, moral dan keterampilan yang dapat berguna bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan maupun hidup bermasyarakat. Meskipun dalam kenyataan ada sekolah yang sudah diunggulkan meskipun baru memasuki usia ketiga dan belum ada bukti lulusan yang berkualitas, sehingga memunculkan pertanyaan besar " sekolah yang bagaimanakah yang dianggap unggul. Aspek yang menjadi permasalahan utama makalah hasil penelitian ini adalah bagaimana persepsi stakeholder tentang model sekolah Dasar unggul dengan berbagai dinamika baik dari dimensi potensi keunggulan maupun pencitraan publik serta output dan outcome sebagai bukti keunggulan yang dimiliki.

Kata Kunci: Sekolah Dasar Unggulan

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Unggulan dengan gejala dan kaidah tentang dinamika pengembangan sekolah dasar unggulan, utamanya terkait dengan jawaban pertanyaan apa dan mengapa sekolah dikatakan unggul dan bagaimana sekolah dapat mencapai keunggulan dan diunggulkan oleh masyarakat. yang diharapkan bermanfaat dalam menunjang desiminasi "virus keunggulan" kepada sekoladasar yang lain.

Dalam dunia pendidikan banyak sekolah yang menamakan dirinya sebagai lembaga pendidikan unggulan atau secara budaya diunggulkan oleh masyarakat, meskipun tidak jelas kriteria dan standar yang diberlakukan pada masing-masing sekolah. Kualitas layak tidaknya predikat

unggulan bagi suatu sekolah dipengaruhi mutu dan kualitas pendidikan dibanding dengan pendidikan atau institusi pendidikan pada umumnya. Mutu sekolah hendaknya dapat sejajar dan lebih unggulan dari pendidikan umum unggulan lainnya. Tujuan umum dari program tersebut untuk mendorong tercapainya tujuan pendidikan nasional, adapun secara kusus tujuanya untuk menghasilkan output pendidikan yang unggulan dalam memiliki nasionalisme, dan patriotisme yang tinggi, memiliki motivasi dan ketrampilan untuk mencapai prestasi dan keunggulan serta kepribadian kokoh, peka sosial, berjiwa kepemimpinan dan disiplin, serta sifat gotong royong.

Sekolah yang menamakan diri sebagai sekolah unggulan harus diakui oleh pemerintah dan masyarakat, karena keunggulan berarti memiliki nilai yang lebih dibanding dengan sekolah yang lain dan tentunya nilai itu tidak hanya dapat dilihat dari aspek fisik, melainkan juga aspek-aspek lain yang sangat menentukan. Misalnya proses pembelajarannya, budaya sekolah, program-program unggulan ataupun output yang dihasilkan. Secara teoritis dan yuridis sekolah unggulan dalam perspektif Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah sekolah yang dikembangkan untuk mencapai keunggulan dalam keluaran *(output)* pendidikannya. Namun dalam kenyataan di lapangan sekolah unggulan lebih banyak ditentukan oleh dukungan masyarakat. Sehingga ada sekolah yang memang unggul dilihat dari ukuran dan criteria formal, yang diukur dari capaian 8 Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang meliputi Standar Kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian pendidikan. Namun ada sekolah-sekolah yang diunggulkan masyarakat dengan ragam perspektif keunggulan berdasar interpretasi masyarakat. Hal ini nampak bahwa ada sekolah-sekolah yang belum meluluskan, sehingga secara normative belum diketahui out put dari sekolah, namun sudah diunggulkan oleh masyarakat, dilihat dari besarnya animo masyarakat untuk memasukkan anaknya ke sekolah tersebut. Hal inilah yang menumbuhkan pertanyaan besar tentang dinamika sekolah unggulan (baik yang unggul secara output ataupun diunggulkan oleh masyarakat.

Sekolah unggulan adalah sekolah yang dibangun oleh seluruh warga sekolah, bukan hanya oleh pemegang otoritas pendidikan. Keunggulan akan dapat di capai apabila seluruh sumber daya sekolah dimanfaatkan secara optimal, sehingga keluarannya memiliki kemampuan intelektual, moral dan keterampilan yang dapat berguna bagi masyarakat. Untuk itu konsep dasar tentang dinamika pengembangan sekolah dasar unggulan yang meliputi profil keunggulan dengan variasi output, proses dan output sebagai dinamika keunggulannya, perilaku stake holder yang berwawasan

keunggulan, strategi pengembangan sekolah unggulan, dinamika tata kelola dan peningkatan pencitraan public tentang Sekolah Dasar unggulan akan sangat bermanfaat sebagai "virus keunggulan " yang dapat ditularkan ke banyak sekolah.

Masalah Penelitian

Permasalahan pokok yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah dinamika pengembangan sekolah yang diunggulkan masyarakat yang terperinci dalam beberapa rumusan khusus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah profil keunggulan Sekolah Dasar dengan variasi output dan outcomes sebagai bukti keunggulannya?
2. Bagaimanakah sikap dan pola tindak perilaku stakeholder Sekolah Dasar yang berwawasan keunggulan?
3. Strategi apakah yang digunakan dalam upaya pengembangan sekolah unggulan?
4. Bagaimanakah dinamika tata kelola sekolah dalam meningkatkan pencitraan publik untuk memulai dan mempertahankan keunggulannya?
5. Bagaimanakah model sekolah dasar unggulan, yang secara hipotetik terjabar pada aspek Input, proses dan output.

Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah mengembangkan dan menemukan model sekolah dasar unggulan, yang secara rinci akan ditempuh dengan memberikan jawaban pada setiap poin dalam masalah yang telah dirumuskan.

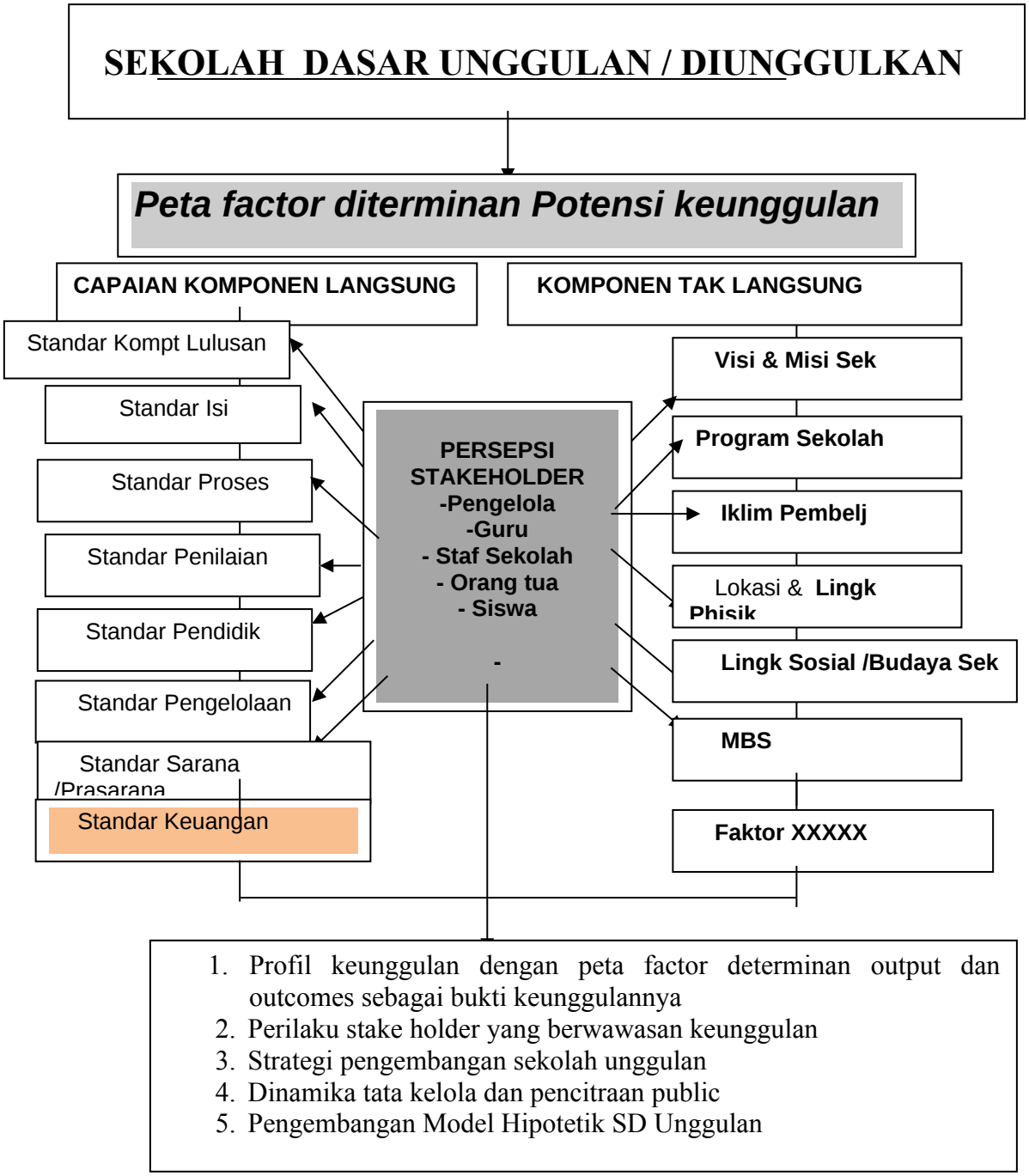
Peneliti telah melakukan beberapa kajian terdahulu terkait dengan topik ini yaitu dua penelitian yang telah dilakukan yaitu "Pemetaan potensi sekolah dasar Muhammadiyah di kota Malang dengan menggunakan criteria "sekolah Efektif" dan penelitian yang terintegrasi dengan pengabdian yaitu tentang Penyiapan sekolah Dasar Muhammdiyah untuk menjadi "Sekolah Latihan" bagi mahasiswa PGSD, serta berbagai kegiatan pendampingan dalam penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) serta Menyusun Renstra. Sehingga dirasa perlu untuk mengembangkan dan menemukan "Model Sekolah Dasar Unggulan" dalam tataran criteria yuridis formal maupun Sekolah dasar yang diunggulkan oleh masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian dirancang dalam dua tahun , penelitian ini merupakan penelitian diskriptif, yaitu model penelitian yang berusaha membuat gambaran/paparan secara cermat terhadap fenomena sosial tertentu tanpa melakukan intervensi dan hipotesis. Metode yang digunakan kuantilatif, yaitu penggabungan antara metode kuantitatif dan

kualitatif dengan pemahaman bahwa penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif yang dilengkapi data kuantitatif untuk memperjelas paparan kualitatif.

Gambaran metode Penelitian



Penentuan Lokasi Penelitian

Penentuan lokasi penelitian ditentukan secara purposive atau dipilih dengan sengaja, karena karakteristik wilayah yang dipilih sesuai dengan tujuan penelitian.yaitu kota Malang yang terdiri dari lima wilayah kecamatan, Pengambilan sekolah sampel akan mempertimbangkan proporsi pada setiap wilayah, dalam hal ini ditetapkan 10 Sekolah Dasar Unggulan yang berasal dari lima kecamatan (masing-masing diambil dua SD) dengan mempertimbangkan pula rekomendasi DIKNAS dan berdasar pertimbangan pemerataan lokasi serta status sekolah (Negeri dan Swasta).

Penentuan Responden

Responden penelitian juga ditetapkan secara purposive, dalam penelitian ini responden terdiri dari dua kelompok, yaitu:

1.1. Dalam langkah awal untuk menyusun instrumen (pokok-pokok wawancara dan panduan observasi) , informan yang dilibatkan dalam FGD adalah DIKNAS dan tim pakar pengembangan sekolah unggulan , serta perwakilan Kepala SD dan pengawas.

1.2. Dalam pengumpulan data lapang melibatkan seluruh stakeholder sekolah yang terdiri dari perwakilan guru, staf tata usaha, siswa, orang tua dan masyarakat sekitar sekolah dasar yang menjadi sasaran penelitian.

Metode Pengumpulan data

Secara garis besar metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 5 (lima) metode yang digunakan secara simultan dan saling melengkapi, karena pada dasarnya masing-masing metode lebih cocok untuk mengumpulkan data tentang variabel tertentu dan saling melengkapi dengan penggunaan metode pengumpulan data yang lain. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah FGD, wawancara mendalam dan observasi serta angket dan dokumentasi yang digunakan secara simultan untuk melengkapi data dari teknik pengumpulan data yang utama, yaitu:

1. Focus Group Discusion (FGD), yaitu suatu diskusi dalam satu kelompok yang pertanyaannya terbatas dari kriteria tertentu dan pembahasannya terfokus pada topik tertentu. dilakukan bersama Dinas Pendidikan, perwakilan kepala sekolah, guru, pengelola SD/MI dan orang tudan pengawas untuk menetapkan sekolah unggul di setiap kecamatan di kota Malang, dan mengumpulkan data dasar sebagai landasan penyusunan instrumen wawancara dan observasi (konfirmasi hasil kajian teoritis tentang kriteria sekolah unggul-sekolah efektif).
2. Observasi (*descriptive observation*) terhadap fasilitas, iklim sekolah, kondisi sekolah dan lingungannya serta perilaku siswa.

3. Wawancara mendalam untuk responden kunci yaitu pengelola sekolah yang meliputi Kepala Sekolah, pengelola / yayasan).
4. Kuesioner untuk mendapatkan data dalam skala yang lebih luas, terkait dengan persepsi stakeholder tentang sekolah unggulan, angket diberikan kepada guru, siswa dan orang tua.
5. Dokumentasi yang terkait dengan sumber sekunder yang ada di sekolah dan DIKNAS.

Validitas data ditentukan dari tingkat kelengkapan jawaban informan serta kompleksitas fakta sosial yang secara kualitatif dapat diukur melalui trianggulasi data.

Teknik Analisa Data

Secara umum penelitian akan mendiskripsikan paparan fenomena yang ada tanpa melakukan intervensi pada objek. Karena data berhubungan dengan paparan perilaku dan pernyataan serta persepsi maka data yang pada umumnya berupa data kualitatif, sedang bebarapa data yang berupa angka atau kuantitatif akan digunakan untuk melengkapi dan membantu pendiskripsian data kualitatif. Analisis yang digunakan berupa sajian secara kuantitatif untuk data-data yang dapat diangkakan, baik berupa prosentase, tabulasi frekuensi ataupun kross tabulasi, sedang data yang bersifat kualitatif yang tidak dapat disajikan secara klasifikatoris, akan disajikan secara kualitatif sesuai dengan komponen permasalahan dan tujuan penelitian.

Analisis kualitatif yang dipilih adalah analisis fenomenologis dan pola kecenderungan dilakukan sepanjang rentang waktu penelitian, dengan rincian:

1. Analisis data selama pengumpulan data: yaitu analisis data yang dilakukan sepanjang pelaksanaan penelitian yang meliputi: Data FGD dan data observasi lansung yang bertujuan untuk menemukan kecenderungan dari permasalahan umum dalam pengembangan sekolah unggul. Data-data tersebut dirangkum dan direduksi untuk dikembangkan menjadi instrumen angket dan dasar dalam melakukan interview mendalam kepada informan yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan lembar rangkuman dan lembar koding akan dapat diketahui informasi yang kurang jelas, kurang kontekstual atau pun data-data yang perlu diperdalam, difokuskan dan atau diulangi. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara memperpanjang keikut sertaan, ketekunan pengamatan, tranggulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial dan kajian kasus negatif.
2. Analisis data setelah pengumpulan data: Setelah seluruh data terkumpul, dan telah memenuhi tujuan yang akan dicapai, akan dianalisis secara kontekstual dengan cara diolah sedemikian rupa sehingga akan dihasilkan satu gambaran bahasan dan

pemaknaan sebagaimana diharapkan dalam tujuan penelitian analisis (komponensial). Teknik Paticipatory Rural Appraisal (PRA) yang dipakai dalam pengumpulan data sekaligus akan disesuaikan dengan analisis data, dalam hal ini dipilih analisis yang relevan dan dikembangkan untuk menganalisis bagaimana dinamika pengembangan sekolah dasar unggulan di kota Malang.. Teknik PRA yang akan digunakan adalah (1) Time Line: digunakan untuk mengetahui kejadian atau perkembangan sekolah dengan kriteria sekolah efektif sehingga diketahui trend pengembangan sekolah unggul dengan berbagai problematikanya dari waktu kewaktu berdasar persepsi semua stakeholders. (2) Seasonality : digunakan untuk mengetahui secara detail tentang profil keadaan, dan kegiatan sekolah serta problematika. (3) Venn Diagraming: Untuk mengetahui hubungan persepsii masing-masing komponen stakeholders, terkait pilar yang sekolah unggul yang seharusnya ada dibanding dengan yang senyatanya ada sehubungan dengan model pengembangan sekolah unggul (4) Social Mapping : adalah digunakan untuk mengetahui keadaan sosial di lingkungan sekitar sekolah yang ditengarai ikut berpengaruh dan mewarnai keunggulan sekolah.

PEMBAHASAN

Kesesuaian Dengan Unggulan Perguruan Tinggi

Pengembangan program penelitian dan pengembangan IPTEKS di lingkungan Universitas diformulasikan ke dalam payung besar penelitian dan pengembangan IPTEKS UMM yaitu "Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEKS Untuk Kesejahteraan Berkelanjutan Berdasarkan Nilai-nilai Keislaman". Untuk mencapai kesejahteraan berkelanjutan tersebut, salah satu agenda riset dan Pengembangan IPTEKS UMM (ARUMM), tema unggulan bidang pendidikan dan Psikologi adalah Keunggulan sumberdaya manusia menuju kemandirian bangsa, dan yang salah satu isue sentralnya adalah Pengembangan kelembagaan dan kebijakan pendidikan, termasuk di dalamnya adalah bagaimana mengembangkan sekolah unggul sebagai lembaga pendidikan yang dapat mencetak sumberdaya manusia unggul melalui pendidikan.

Standar Nasional Pendidikan

Kebijakan pembangunan pendidikan nasional sebagaimana digariskan dalam Rencana Strategis Kemendikbud (2015-2019) diarahkan pada upaya pelaku pendidikan yang kuat, pemerataan kuantitas dan kualitas, pembelajaran bermutu, pelestarian budaya serta penguatan tata kelola dan efektivitas birokrasi. Tolok ukur efektivitas implementasi kebijakan tersebut dilihat dari

ketercapaian indikator-indikator mutu penyelenggaraan pendidikan yang telah ditetapkan BNSP dalam delapan (8) standar nasional pendidikan (SNP).

Standar nasional pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan yang berlaku di seluruh wilayah hukum negara kesatuan republik indonesia yang mencakup; stadar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian pendidikan. Dalam pelaksanaannya telah digariskan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2008 bahwa (1) Standar Nasional Pendidikan berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu (2)Standar Nasional Pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, (3) Standar Nasional Pendidikan disempurnakan secara terencana, terarah, dan berkelanjutan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global. Lingkup Standar Nasional Pendidikan meliputi:

1. Standar isi adalah ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi yang dituangkan dalam kriteria tentang kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.
2. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan.
3. Standar kompetensi lulusan adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
4. Standar pendidik dan tenaga kependidikan adalah kriteria pendidikan prajabatan dan kelayakan fisik maupun mental, serta pendidikan dalam jabatan.
5. Standar sarana dan prasarana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
6. Standar pengelolaan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan kegiatan pendidikan pada tingkat satuan pendidikan, kabupaten/kota, provinsi, atau nasional agar tercapai efisiensi dan efektivitas penyelenggaraan pendidikan.

7. Standar pembiayaan adalah standar yang mengatur komponen dan besarnya biaya operasi satuan pendidikan yang berlaku selama satu tahun.
8. Standar penilaian pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik.

Untuk penjaminan dan pengendalian mutu pendidikan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan dilakukan evaluasi, akreditasi, dan sertifikasi.

Pengembangan Sekolah Unggul

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), Di samping pemenuhan 8 standar Nasional Pendidikan, sekolah dikatakan bermutu baik apabila memiliki delapan kriteria: (1) siswa yang masuk terseleksi dengan ketat dan dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan prestasi akademik, psikotes dan tes fisik; (2) sarana dan prasarana pendidikan terpenuhi dan kondusif bagi proses pembelajaran, (3) iklim dan suasana mendukung untuk kegiatan belajar, (4) guru dan tenaga kependidikan memiliki profesionalisme yang tinggi dan tingkat kesejahteraan yang memadai, (5) melakukan improvisasi kurikulum sehingga memenuhi kebutuhan siswa yang pada umumnya memiliki motivasi belajar yang tinggi dibandingkan dengan siswa seusianya, (6) jam belajar siswa umumnya lebih lama karena tuntutan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa, (7) proses pembelajaran lebih berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan kepada siswa maupun wali siswa, dan (8) sekolah unggul bermanfaat bagi lingkungannya (Depdiknas, 2008).

Sesuai Panduan Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (MPMBS) ciri dan tujuan tersebut dapat tercapai dengan yang merupakan program pemerintah yang digulirkan sejak 2002. MPMBS dilatarbelakangi adanya pengalaman bahwa sistem penyelenggaraan pendidikan yang sentralistik menyebabkan tingginya ketergantungan pada keputusan birokrasi. Padahal, kebijakan pusat seringkali masih umum dan kurang sesuai dg situasi sekolah, sehingga sekolah kehilangan kemandirian, inisiatif, kreativitas dan motivasi untuk meningkatkan mutu dan tata layanan pendidikan di sekolah. Selanjutnya kebijakan penyelenggaraan pendidikan terlalu berorientasi pada keluaran pendidikan (output) dan masukan (input), shg kurang memperhatikan proses, dan kurangnya peran serta masyarakat terutama orang tua, dalam penyelenggaraan pendidikan. Untuk itu perlu perubahan paradigma dari desentralisasi pendidikan dan desentralisasi manajemen sekolah dengan penerapan MPMPMBS, yang memberikan otonomi lebih besar kepada sekolah, dan memberikan fleksibilitas lebih besar kepada sekolah untuk mengelola sumber daya sekolah meningkatkan partisipasi secara langsung warga sekolah dan untuk meningkatkan mutu sekolah berdasarkan kebijakan dan perundang-undangan yang berlaku.

Esensi MPMBS adalah otonomi sekolah + fleksibilitas + partisipasi untuk meningkatkan mutu sekolah. Otonomi adalah kewenangan / kemandirian dalam mengatur dan mengurus

sekolahnya sendiri, tidak tergantung kepada pihak lain. Fleksibilitas adalah keluwesan untuk mengelola, memanfaatkan, dan memberdayakan sumber daya sekolah seoptimal mungkin untuk meningkatkan mutu sekolah, sehngga sekolah lebih responsif permasalahan di lapangan. Selanjutnya partisipasi adalah penciptaan lingkungan yang terbuka dan demokratik, sehingga semua warga sekolah dan terlibat secara langsung dalam penyelenggaraan pendidikan, sehingga meningkatkan mempunyai rasa memiliki.

Ciri Sekolah unggul dalam MPMBS ditopang dan disergikan dengan pilar-pilar sekolah efektif yang meliputi : (1) Sekolah mempunyai visi dan misi jelas (2) Kepala sekolah profesional (3) Guru profesional (4) Kurikulum yang luas dan seimbang (5) Lingkungan sekolah kondusif (6) Ramah siswa (7) Manajemen yang kuat (8) Penilaian dan pelaporan prestasi siswa yang bermakna, dan (9) Pelibatan masyarakat yang tinggi. Pilar ini dijabarkan dalam instrument baku lengkap dengan criteria, indicator dan deskritornya.

Sekolah yang unggul, disamping diakui oleh pemerintah karena memenuhi kriteris standard nasional harus diakui juga oleh masyarakat. Mohammad Ismail (2009) membahas tentang cirri sekolah unggulan dari berbagai dimensi, secara yuridis dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional telah menempatkan Sekolah sebagai bagian dari subsistem pendidikan nasional. Sekolah pun dituntut untuk melakukan inovasi dan pembaharuan diri baik secara kelembagaan maupun dari sisi mutu output-nya.

Dijelaskan lebih jauh bahwa sekolah unggulan terbagi menjadi dua jenis keunggulan, yaitu: (1) Keunggulan Komparatif : adalah keunggulan yang sudah disediakan, dimiliki tanpa perlu adanya suatu upaya. Kekayaan alam yang dimiliki oleh suatu wilayah adalah contoh nyata keunggulan komparatif. (2) Keunggulan Kompetitif: adalah keunggulan yang timbul karena ada suatu upaya yang dilakukan untuk mencapainya. Keunggulan kompetitif terkait dengan daya saing suatu produk yang relatif mapan sehingga mampu memasuki pasar tertentu dengan tingkat harga dan kualitas sesuai kebutuhan penggunanya.

Menurut Agus Maimun (2010) mengembangkan keunggulan dalam sebuah Sekolah ada hal-hal prinsip yang mendukung untuk mengembangkan organisasi Sekolah dalam mencapai keunggulan, diantaranya: (1) Visi untuk unggulan, (2) Kepemimpinan yang inspiratif, (3) Kolaborasi dan Kolegilitas, (4) Membangun rasa saling percaya (5) Membangun jaringan sosial (*social capital*).

Selanjutnya Renstra Depdikbud 2015-2019 menegaskan adanya 7 ekositem pendidikan yang menjamin peningkatan mutu sekolah menuju keunggulan yaitu:

1. Sekolah yang kondusif
   a. Tempat menyenangkan bagi pelaku pendidikan untuk berinteraksi

b. Ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai

2. Guru sebagai penyemangat
   a. Mempunyai kompetensi (pedagogik, profesional, sosial dan berkepribadian)
   b. Mampu memberikan semangat kepada siswa untuk aktif , kreatif , inovatif , dan sportif
3. Orangtua yang terlibat aktif
   a. Membentuk kepribadian anak, mendidik anak di rumah dan mendukung pendidikan di sekolah
   b. Memiliki hak dan kewajiban memilih sekolah, memperoleh informasi Perkembangan pendidikan anaknya
4. Masyarakat yang sangat peduli
   a. Penyelenggaraan pendidikan membutuhkan partisipasi dan kepedulian masyarakat.
   b. Partisipasi masy dapat berupa materi, tenaga dan pikiran, baik akademis maupun non akademis.
5. Industri yang berperan penting
   a. Berupa kerjasama program, dukungan finansial untuk penelitian dan beasiswa.
   b. Memecahkan permasalahan peralihan dari dunia pendidikan ke dunia kerja.
   c. DUDI sebagai tempat praktik, magang, belajar manajemen industri dan wawasan dunia kerja bagi siswa.
6. Organisasi profesi yang berkontribusi besar
   a. Memberi masukan bahkan menentukan arah kebijakan pendidikan.
   b. Komunikasi dan aspirasi serta interaksi kedua belah pihak untuk mempercepat pembangunan Dikbud.
7. Pemerintah yang berperan optimal: dukungan anggaran pendidikan sekurang kurangnya 20% APBN serta APBD.

REFERENSI

Agus Maimun, Agus Zainul Fitri. (2010) *SekolahUnggulan Lembaga Pendidikan Alternatif di Era Kompetitif.* Malang: UIN Maliki Press

Austin, G. & Reynolds, D. (1990). Managing for Improved School Effectiveness: An International Survey, *School Organization*, 10(2/3), 167-178.

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasiona.,* Bandung: Fokusmedia.

Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah,* Jakarta: DIKNAS.

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Nasional Pendidikan,* Jakarta: BSNP.
Djalil, Z Abdul, 2006. *Jejak-jejak Menjadikan Sekolah Unggul di Kota Malang.* Malang.
Kemendikbud (2015), RENSTRA Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2015-2019
Mohammad Ismail, 2009, Sekolah Unggulan, Makalah Seminar UIN Maliki, Malang
Muhammad. 2009. "Konsep Pengembangan SekolahUnggulan", *Kreatif,* Vol. 4, No. 1, Januari,
Sammons, P, Thomas, S and Mortimer, P. 1995 Key Characteristic of Effective Schoola : A Review of School Effectiveness Research . report commissioned by Ofsted. London Institute of Education an Ofsted
Scheerens, Jaap & Roel J Bosker. 1997. *The Foundation of Educational Effectiveness*. Japan: Pergoman.
Trimantara, Petrus. 2007. "Sekolah Unggulan: Antara Kenyataan dan Impian", *Jurnal Pendidikan Penabur*, Vol. 6, No.08, Juni.

IMPLEMENTASI BUKU AJAR IPS BERBASIS MODEL INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD

Vivin Nurul Hidayah[1], Alben Ambarita[2], Pujiati[3]

[1,2,3]Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung
vivinnurulhidayah19@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk buku ajar IPS berbasisinkuiri dan menerapkannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D) oleh Borg dan Gall. Alat pengumpul data menggunakan lembar angket dan tes pilihan ganda. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Gugus Baharudin sebanyak 121 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *multistage random sampling* dengan jumlah 53 orang. Selanjutnya ditetapkan 3 orang subjek uji perorangan, 9 orang subjek kelompok kecil dan 40 orang uji lapangan.Untuk menentukan efektivitas digunakan rumus Uji t dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) buku ajar berbasis inkuiri yang dikembangkan layak digunakan; (2) buku ajar IPS berbasis inkuiri yang dikembangkan terbukti secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Model Inkuiri, Buku Ajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan IPS merupakan salah satu disiplin ilmu pendidikan, memiliki tujuan utama untuk membentuk siswa agar memiliki kompetensi sosial dan kewarganeraan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut sudah semestinya proses pembelajaran IPS SD diarahkan pada upaya pembentukan karakter dan keterampilan sosial yang relevan dengan konteks global saat ini. Pembelajaran IPS di SD harus dapat memberikan persiapan kepada peserta didik agar dapat berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat untuk memecahkan berbagai permasalahan yang ada.

Merujuk pada kenyataan pembelajaran IPS SD di Indonesia dapat dikatakan cukup memprihatinkan. Bunyamin (2010:4) mengungkapkan bahwa hal tersebut diakibatkan oleh persepsi negatif, baik dari peserta didik maupun masyarakat umum yang beranggapan bahwa IPS tak lebih dari sebuah mata pelajaran yang semata-mata berkaitan dengan pengumpulan atau koleksi fakta dan konsep dari ilmu sosial, sehingga dianggap

tidak membutuhkan kualitas penalaran ketika mempelajarinya, melainkan cukup dengan mengandalkan hafalan. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif yang masih dominan melekat dan digunakan oleh guru di kelas-kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas IV SD diketahui bahwa proses pembelajaran di SD tersebut menghadapi permasalahan yang serupa dengan apa yang telah diuraikan di atas. Fakta-fakta yang tampak di sekolah menunjukkan bahwa secara kuantitatif peserta didik yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal dari pelajaran IPS tersebut hanya sedikit yakni 35,07% (Nilai Daya Serap mata pelajaran IPS Semester Ganjil TP 2016/2017 Gugus Baharudin). Secara kualitatif kondisi kualitas pembelajaran IPS tampak lebih memprihatinkan lagi, dimana penguasaan, pemahaman, dan pemaknaan peserta didik terhadap mata pelajaran IPS amatlah minim. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran di SD gugus Baharudin belum mencerminkan hakekat dan tujuan dari pendidikan IPS itu sendiri. Pembelajaran IPS di SD ini hanya menghafal mengenai hal-hal yang dipaparkan oleh guru, tanpa harus mengetahui secara kritis bagaimana fakta tersebut dikumpulkan dari berbagai kejadian sosial di sekitar dan bagaimana pula konsep tersebut disusun. Kemudian diperoleh informasi bahwa guru di Gugus Baharudin ini secara personal sebenarnya memiliki komitmen yang tinggi terhadap profesinya dan juga bidang keilmuan IPS itu sendiri, namun tidak dipungkiri bahwa banyak hambatan dalam upaya memberi pengalaman belajar IPS yang terbaik bagi siswanya. Hambatan yang dihadapi ketika memberi pelajaran IPS

diakui cukup banyak, terutama berkenaan dengan hal-hal teknis yang berkaitan dengan implementasi praktis dari visi dan hakekat pendidikan IPS itu sendiri.

Berdasarkan temuan di atas, maka penelitian ini sangat *urgent* dilakukan dengan rumusan tujuan penelitian yaitu, mengembangkan buku ajar IPS berbasis inkuiri yang layak digunakan dalam pembelajaran siswa di kelas IV SD, dan mengetahui efektivitas penerapan buku ajar IPS berbasis inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

KAJIAN TEORI

Menciptakan pembelajaran yang aktif tidak mudah, sehingga perlu adanya upaya dalam menciptakan hal tersebut. Salah satu upaya yang dilaksanakan ialah dengan menggunakan salah satu bahan ajar cetakyakni buku ajar. Majid (2011) mengatakan bahwa buku ajar adalah yang berisi tentang ilmu pengetahuan yang dapa digunakan oleh

peserta didik untuk belajar. Menurut Prastowo (2015) buku ajar merupakan buku sebagai bahan ajar dapat didefinisikan sebagai buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam benuk tertulis. Jadi dapat disintesiskan bahwa buku teks merupakan bahan ajar hasil seorang pengarang atau tim pengarang yang disusun berdasarkan kurikulum atau tafsiran atas kurikulum yang berlaku.

Selain itu model yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga mempengaruhi dalam keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model yang dapat membantu dalam proses pembelajaran model pembelajaran inkuiri.

Menurut Sudjana (2012) pembelajaran inkuiri merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan mnyelidiki secra sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan prilaku.

Menurut Jill dalam Anam (2015), Pembelajaran berbasis inkuiri dikatakan dapat memberikan kesempatan kepada anda (guru) untuk membantu siswa mempelajari isi dan konsep materi pelajaran dengan meminta mereka mengembangkan pertanyaan serta mengembangkan hipotesis. Oleh karenya, pembelajaran ini memberikan kesempaan lebih banyak kepada siswa untuk merefleksikan pembelajaran mereka, mendapat pemahaman yang lebih dalam atas konsep pembelajaran dengan gaya yang mereka sukai, dan menjadi pemikir kritis yang lebih baik. Jadi dapat disintesiskan bahwa model inkuiri ialah suatu model pembelajaran yang menekankan pembelajaran secara aktif dan mandiri yang berpusat pada siswa dengan prinsip saintifik sebagai dasarnya.

Penerepan kurikulum 2013 pada pembelajaran di sekolah dasar sangat mempengaruhi proses belajar mengajar. Proses pembelajaran berpusat pada siswa. sehingga guru harus lebih aktif, kreatif dan inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran tersebut terwujud sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Sutanto (2014) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sudjana (2009) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Jadi disintesiskan bahwa hasil belajar merupakan berbagai efek dari suatu tindakan proses pembelajaran yang dialami peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang dinyatakan oleh Borg and Gall (1979:624) sebagai suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dengan menggunakan langkah-langkah penelitian yaitu: (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi. (2) Perencanaan. (3) Pengembangan Produk Awal. (4) Uji Coba Pendahuluan. (5) Revisi Terhadap Produk Utama. (6) Uji CobaUtama. (7) Revisi Produk Operasional. (8) Uji Coba Operasional. (9) Revisi Produk Akhir, dan (10) Diseminasi dan Implementasi.

Kesepuluh langkah tersebut melalui serangkaian penelitian yang telah dilakukan disederhanakan oleh Sukmadinata (2006) menjadi tiga langkah yakni langkah *pertama* studi pendahuluan yang terdiri atas studi pustaka, dan studi lapangan *kedua* pengembangan draf model, yang meliputi penyusunan draf awal, uji coba terbatas, dan uji coba lebih luas dan *ketiga* validasi model yang dilaksanakan dalam bentuk eksperimen.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri yang berada di Gugus Baharudinkecamatan Tegineneng, dengan lima sekolah, yaitu SD Negeri 4Tegineneng, SD Negeri 12 Tegineneng, SD Negeri 20 Tegineneng, SD Negeri 21 Tegineneng, dan SD Negeri 33Tegineneng dengan jumlah siswa 121siswa. Peneliti menentukan sampel dalam penelitian ini dengan teknik *Multistage Random Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan bertingkat. Peneliti mengambil sampel untuk uji coba lapangan adalah siswa kelas IV SD Negeri 4 Tegineneng dan SD 12 Tegineneng yang berjumlah 40 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penilitian ini menggunakan tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data efektivitas buku ajar, dengan menggunakan instrumen soal *pretest* dan *posttest* yang sudah di uji validasi dan reliabilitasnya. Teknik non tes merupakan prosedur atau cara untuk mengumpulkan data kebutuhan terhadap buku ajar, validasi produk buku ajar, dan respon siswa terhadap produk buku ajar selama proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dengan kisi-kisi test hasil belajar siswa diantaranya berisi tentang KD dan indikator, serta nomor instrumen soal yang harus dicapai oleh siswa, dan nontes dengan kisi-kisi instrumen pengembangan buku ajar terdiri dari dua puluh delapan item, kisi-kisi validasi media terdiri dari dua puluh delapan item.

Teknik analisis data dalam penelitian adalah uji instrumen, yaitu uji validitas, reliabilitas, kesukaran dan daya beda yang digunakan untuk menguji instrumen penilaian sebagai alat ukur yang tepat. Kemudian uji validasi dan respon pengguna yang digunakan untuk menghitung nilai hasil uji validasi oleh dua validator dan menghitung hasil respon siswa terhadap buku ajar. Selanjutnya adalah uji hipotesis yakni menggunakan uji t dan untuk mengukur efektivitas menggunakan n-*gain* dengan membandingkan peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku ajar.Berikut tabel n-gain berdasarkan kriterianya:

Tabel 1. Kategori Gains

Gains ternormalisasi (G)	Kriteria peningkatan
$-1{,}00 \leq g < 0{,}00$	Terjadi penurunan
$g = 0{,}00$	Tetap
$0{,}00 < g < 0{,}30$	Rendah
$0{,}30 \leq g < 0{,}70$	Sedang
$0{,}70 \leq g \leq 1$	Tinggi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini adalah buku ajar IPS berbasis inkuiri untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar pada Semester II, Tema 6 Indahnya Negeriku, Subtema 2 Keindahan Alam Negeriku. Hasil dari setiap tahap pengembangan dijabarkan sebagai berikut.

Pendahuluan. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan bahwa buku tematik siswa yang digunakan untuk siswa masih belum mencukupi bagi keseluruhan siswa. Selain itu buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya terbitan dari penerbit, sehingga seluruh pembelajaran kurang mencantumkan materi pengetahuan yang berkaitan dengan keadaan kultur budaya dan budaya yang ada di dearahnya masing-masing. Gambar tampilan juga kurang dekat dengan keadaan siswa tersebut. Buku ajar yang ada hanya menampilkan materi dan soal yang tidak terkait dengan pengalaman atau lingkungan dekat siswa. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah sudah tersedia tapi kurang memadahi. Hasil belajar kognitif siswa di kelas IV Gugus Baharudin Kecamatan Tegineneng Kabupaten Pesawaran masih rendah, karena masih banyak siswa yang

mendapaatkan nilai di bawah KKM yang sudah ditentukan. *Pengembangan Produk*. Dalam tahap ini peneliti menganalisis materi yang perlu dikembangkan, yakni tema 6 indahnya negeriku, Subtema 2 keindahan alam negeriku. Selanjutnya peneliti membuat rancangan produk buku ajar yang akan dikembangkan, diantaranya adalah *cover,* daftar isi, KI dan KD, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, dan soal-soal. Pada penulisan draft, peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai berdasarkan indikator serta berlandaskan panduan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada di standar isi yang berlaku.

Selanjutnyapeneliti merancang aktivitas pembelajaran siswa yaitu berdasarkan model inkuiri. Terakhir, penulis merancang Evaluasi Formatif, Mengumpulkan data yang telah diperoleh untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa.

Penilaian Ahli dan Uji Coba Produk. Uji coba pertama yang peneliti lakukan adalah berkaitan dan uji validitas dan uji reliabilitas instrument soal yang akan digunakan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menjaring data hasil belajar siswa baik sebelum diberikan perlakuan dalam *pretest* maupun setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan produk buku ajar yang dikembangkan dalam *posttest*. Pada uji coba ini mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Validitas Soal *Pretest*

No	Uji Validitas	Frek	Persentase
1	Jumlah Soal Valid	15	75,00
2	Jumlah Soal Tidak Valid	5	25,00

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji validitas instrumen soal *pretest* dari 20 soal terdapat 15 soal yang valid atau layak digunakan. Kemudian ada 5 butir soal yang tidak valid atau belum layak digunakan soal tersebut adalah nomor 4, 6, 9, 10 dan 13.

Tabel 3. Uji Validitas Soal *Posttest*

No	Uji Validitas	Frek	Persentase
1	Jumlah Soal Valid	35	87,50
2	Jumlah Soal Tidak Valid	5	12,50

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji validitas instrumen soal *pretest* dari 40 soal terdapat 35 soal yang valid atau layak digunakan. Kemudian ada 5 butir soal yang tidak valid atau belum layak digunakan soal tersebut adalah nomor 7, 8, 15, 23, dan 28.

Selanjutnya total keseluruhan soal yang dalam kategori valid tersebut dicari reliabilitasnya dan mendapatkan hasil 0,85 untuk soal *pretest* dan 0,90 untuk soal *posttest* dengan kategori sangat kuat.

Berdasarkan hasil penilaian ahli pada produk utama maka peneliti memperoleh hasil bahwa produk buku ajar yang dikembangkan dinilai layak baik oleh ahli materi dengan persentase kelayakan sebesar 79% maupun oleh ahli desain dengan persentase kelayakan sebesar 77%. Adapun kekurangan pada pengembangan produk kemudian direvisi dan disempurnakan. Revisi yang dilakukan pada aspek materi berkaitan dengan penambahan petunjuk guru dan siswa sedangkan pada aspek materi berkaitan dengan penggunaan istilah, bahasa, dan gambar agar disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.

Uji Coba Perorangan, Uji coba perorangan dilakukan dikelas IV SD Negeri 4 Tegineneng terhadap 3 orang siswa yaitu, 1 orang siswa dari kelompok siswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi, 1 orang siswa dari kelompok siswa yang mempunyai kemampuan awal sedang, dan 1 orang siswa dari kelompok siswa yang mempunyai kemampuan awal rendah. Hasil penilaian perorangan terhadap produk buku ajar IPS menunjukkan bahwa buku ajar layak digunakan dengan persentase penilaian sebesar 74%. Saran dari penilaian perorangan adalah kesuaian gambar dan penjelasan agar lebih diperjelas. Tabel penilaian perorangan ada pada lampiran.

Uji Coba Kelompok Kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada kelas IV SD Negeri 4 Tegineneng. Penilaian oleh kelompok kecil dilakukan oleh 9 orang yang terdiri dari 3 orang dari kelompok yang mempunyai kemampuan awal tinggi, 3 orang dari

kelompok yang mempunyai kemampuan awal sedang dan 3 orang dari kelompok yang mempunyai kemampuan awal rendah. Pengambilan sampel ini didasarkan pada perolehan nilai mata pelajaran IPS di kelas. Pada uji kelompok kecil ini, penilaian terhadap kelayakan buku ajar secara keseluruhan memiliki rata-rata nilai sebesar 86% dengan kategori sangat layak.

Uji Lapangan. Uji coba lapangan dilakukan kepada kelas eksperimen dengan menerapkan pembelajaran inkuiri menggunakan buku ajar IPS berbasis inkuiri pada SD Negeri 4 Tegineneng. Sedangkan sebagai pembanding digunakan kelas kontrol yaitu kelas IV SD Negeri 14 Tegineneng dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran.

Hasil analisis terhadap rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Keterangan	Skor		Gain
	Pretest	*Posttest*	
Rata-rata	56,55	61,20	0,160

Sumber: Hasil Perhitungan

Analisis perhitungan rata-rata hasil belajar di atas kemudian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol mengalami peningkatan antara hasil belajar sebelum diberi pengalaman belajar tradsional dengan hasil belajar setelah diberi pembelajaran tradisional meski tidak menggunakan buku ajar IPS yang dikembangkan yakni dari 56,55 menjadi 61,2 dengan rata-rata N-Gain 0,160. Artinya, meski terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 4,65 poin namun peningkatannya masuk dalam kriteria **rendah** dan belum bisa melampaui KKM yaitu ≥ 65.

Adapun hasil analisis terhadap rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Skor *Pre-test* dan *Post-test Kelas Eksperimen*

Keterangan	Skor		Gain
	Pretest	*Posttest*	
Rata-rata	61,00	72,45	0,529

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui pada uji coba mendapatkan hasil rata-rata siswa pada kelas eksperimen terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang cukup

signifikan antara hasil belajar yang diperoleh sebelum mendapat pengalaman belajar menggunakan buku ajar IPS yang dikembangkan (*pretest*) dengan hasil belajar yang diperoleh setelah mendapat pengalaman belajar menggunakan buku ajar IPS yang dikembangkan (*posttest*) dari nilai rata-rata sebesar 61 meningkat menjadi 72,45 dengan rata-rata N-Gain 0,529. Artinya, terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah diberi pengalaman belajar menggunakan buku ajar yang dikembangkan sebesar 11, 45 poin dengan kriteria peningkatan **sedang**.

2. Pembahasan

Pengembangan dan penerapan buku ajar IPS berbasis inkuiri ini didasari atas teori belajar arus utama, yakni teori belajar konstruktivisme, kognitivisme, dan behaviorisme.

Berdasarkan teori konstruktivisme, penyusunan buku ajar berbasis inkuiri diarahkan sebagai upaya perwujudan pembelajaran konstruktivistik di kelas IV di mana buku ajar tidak saja dijadikan sebagai sumber belajar, melainkan juga sebagai media atau alat pengkondisian belajar aktif dan mandiri dengan inkuiri sebagai basis operasional pembelajarannya.

Teori belajar kognitivisme menjadi dasar pengembangan buku ajar berbasis inkuiri dimana buku ajar yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai alat pandu bagi siswa yang dapat mengarahkan proses kognitif siswa tersebut menuju jenis proses kognitif yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Selanjutnya, dalam menerapkan buku ajar berbasis inkuiri ke dalam pembelajaran di kelas, penulis memilih teori behaviorisme sebagai dasar konsepsional yang dianggap relevan. Teori ini dianggap relevan sebab dalam teori ini belajar dikonsepkan sebagai proses perubahan perilaku yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respons pelajar terhadap rangsangan yang diberikan. Teori ini menyatakan juga menyatakan bahwa rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan. Penguatan atas rangsangan ini yang menjadi pilar pengoperasian buku ajar IPS yang dikembangkan melalui instruksi-instruksi pembelajaran yang berbasiskan pada model inkuiri meliputi perumusan masalah, pengajuan hipotesis, hingga pengujian atas hipotesis yang diajukan sendiri oleh siswa.

Pengembangan Buku Ajar IPS berbasis Inkuiri

Pada tahap pertama pengembangan, peneliti menyelidiki kenyataan lapangan, terutama berkaitan dengan kesenjangan keadaan antara yang seharusnya dengan keadaan nyata di lapangan yang sebenarnya. Selain itu pada tahap ini peneliti juga

mengidentifikasi dan menganalisis KI dan KD yang sesuai, serta menjabarkan KI dan KD ke dalam indikator yang berupa tujuan untuk kerja atau operasional. Pada tahap yang kedua, peneliti mengembangkan buku ajar IPS berbasis inkuiri berdasarkan KI dan KD yang sesuai. Selanjutnya, setelah draft produk berhasil tersusun peneliti melakukan uji validasi yang meliputi: (1) uji validasi oleh satu orang ahli desain; dan (2) uji validasi oleh satu orang ahli materi IPS SD.

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, peneliti masuk pada tahap ketiga yakni pengujian produk. Pertama, produk diuji cobakan secara perorangan yang terdiri dari 1 orang dengan kemampuan tinggi, 1 orang dengan kemampuan sedang, dan 1 orang dengan kemampuan rendah di mana sebelumnya peneliti telah menentukan masing-masing satu kelompok hasil belajar tinggi, sedang dan rendah. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba terhadap kelompok kecil yang terdiri dari 3 orang kelompok tinggi, 3 orang kelompok sedang dan 3 orang kelompok rendah. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, peneliti juga melakukan uji coba kepada guru kolaborator yang mengajar kelas IV SD di Gugus Baharudin.

Pada tahap akhir, peneliti melakukan uji eksperimental yang melibatkan SD Negeri 4 Tegineneng sebagai kelompok eksperimen dan SD Negeri 12 Tegineneng sebagai kelompok kontrol. Hasil uji eksperimen ini kemudian dievaluasi untuk melihat adanya perbedaan hasil belajar siswa dari kelompok eksperimen dan kontrol.

Rancangan desain dan penyajian materi serta bahan pengembangan dari buku ajar IPS menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran inkuiri, yang keseluruhannya adalah bertujuan untuk mengembangkan pelaksanaan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik (*student centered)*, hal ini sesuai dengan opini Exline dan Joe dalam Huesseindan Azeem (2011:269) yang mengungkapkan bahwa inkuiri lebih melibatkan para pelajar dalam mencapai pemahamannya sendiri. Lebih jauh, Van Deur dan Harvey (2015) menegaskan bahwa pembelajaran inkuiri penting demi mendapatkan pengaruh penting dari pembelajaran mandiri sebagaimana ia juga diakui mampu menyediakan insentif menarik atas pengalaman pembelajaran mandiri.

Belajar IPS berbasis inkuiri juga memungkinkan siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang akurat sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran IPS sebagaimana yang dinyatakan oleh Acar (2015) bahwa tujuan terpenting dari pelajaran IPS adalah memberi siswa informasi dan budaya umum yang memampukan siswa memahami lingkungan dan masyarakat, menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dan menjadi warga negara yang baik.

Implementasi Buku Ajar IPS berbasis Model Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Inovasi buku ajar berbasis inkuiri sebagaimana yang telah dijelaskan di atas diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model inkuiri memungkinkan siswa untuk merumuskan permasalahan dalam pelajaran IPS secara lebih kritis. Siswa tidak hanya diminta untuk menjawab pertanyaan namun juga distimulasi untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaannya sendiri.

Pada akhirnya guru dalam posisinya sebagai fasilitator pembelajaran tidak perlu lagi menyodorkan materi dan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut secara serta merta namun cukup memberi sejumlah konsep kunci dan informasi dasar yang memadai kemudian dilanjutkan dengan mengajarkan berbagai keterampilan khusus yang bersifat *scientific*.

Implementasi buku ajar yang dikembangkan ini dilakukan pada kelas eksperimen yang terdiri dari 20 siswa. Berdasarkan observasi pada kelas eksperimen, tampak terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa yang signifikan terutama pada langkah perumusan hipotesis. Situasi ini tampak berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan model dan buku ajar yang konvensional. Siswa cenderung pasif dan enggan mengemukakan pendapat.

Pada tahap pengumpulan informasi dalam model pembelajaran inkuiri, siswa tampak berlomba-lomba dalam menganalisis setiap sumber informasi yang disediakan di dalam buku ajar yang dikembangkan. Pada tahap ini pula siswa tampak lebih aktif dalam berdiskusi dan bertanya baik kepada rekannya sesama peserta didik maupun kepada guru. Setiap kali guru memberi pertanyaan lanjutan kepada siswa, siswa tampak semakin aktif memberi umpan balik dengan memberi berbagai jawaban secara kritis berdasarkan informasi yang tersedia dalam buku ajar yang dikembangkan. Tak hanya itu, siswa juga secara kritis berani mempertanyakan hipotesis rekannnya sesama peserta didik yang tidak sesuai dengan informasi yang disediakan. Pada tahap ini kultur dialog dan diskusi sehat sudah mulai terlihat hingga pada akhirnya guru memberi konklusi yang juga dapat dipelajari dan dikritisi oleh siswa.

Setalah proses pembelajaran selesai dilakukan penilaian hasilbelajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hingga diperoleh nilai thitung adalah 2,159 sedangkan nilai ttabel pada $\alpha = 0,05$; df = 38 adalah sebesar 2,025. Sesuai dengan kriteria uji hipotesis karena t Hitung > t Tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sedangkan jika dilihat dari nilai signifikansinya diperoleh hasil bahwa signifikansi hasil perhitungan sebesar 0,037.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang menggunakan buku ajar IPS berbasis inkuiri dengan yang tidak menggunakan buku ajar IPS berbasis inkuiri. Selain itu disimpulkan pula bahwa pembelajaran yang menggunakan buku ajar IPS berbasis inkuiri lebih baik daripada yang tidak menggunakan buku ajar IPS berbasis inkuiri.

Kesimpulan dari hasil perhitungan Uji-t pada uji coba buku ajar yang dikembangkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan hasil beberapa temuan empiris yang telah termuat di dalam jurnal yang diakui oleh komunitas ilmiah internasional. Situmorang (2013:33) misalnya, menyimpulkan bahwa ada korelasi positif anatara motivasi belajar siswa menggunakan buku ajar inovatif dengan hasil belajar.

Tentang karakteristik ilmiah yang dimiliki seorang guru dalam pembelajaran IPS diungkapkan oleh Kilburn, Nind, dan Wiles (2014) bahwa guru perlu memiliki sikap ilmiah yang dapat membentuk budaya ilmiah dalam memberikan pengajaran IPS. Budaya ini diyakini akan meningkatkan kemandirian siswa dalam menggali bahan ajar dan pada akhirnya juga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Pemikiran ini sejalan dengan pernyataan Ikwumelu dan Ogene (2014:10) bahwa penekanan pembelajaran mandiri dalam pelajaran IPS dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Pada bagian kesimpulan ia bahkan menegaskan bahwa siswa yang diajar pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran mandiri memiliki kinerja dan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan menggunakan model pengajaran tradisional.

Penelitian yang dilakukan Walker dan Spencer (2013) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri yang bersifat ilmiah dapat meningkatkan minat siswa terhadap proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian ini pula dinyatakan bahwa strategi yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran berbasis inkuiri dapat mendorong siswa mencipatkan sendiri definisi dan pemahaman mereka akan materi yang dipelajari. Abdi (2014:37) juga melakukan sebuah penelitian eksperimental yang menyimpulkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis inkuiri berhasil memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran tradisional. bahwa guru perlu memiliki sikap ilmiah yang dapat membentuk budaya ilmiah dalam memberikan pengajaran IPS. Matthew (2013) juga mengungkapkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran inkuiri terbimbing dapat meraih hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran tradisional. Berkaitan dengan signifikansi hasil

penelitian, penelitian ini sesuai dengan apa yang ditemukan Ifeoma dan Oge (2015) dalam penelitiannya bahwa model inkuiri secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS lebih dari yang pembelajaran tradisional hasilkan.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk hasil pengembangan yaitu buku ajar IPS berbasis inkuiri kelas IV SD. Buku ajar ini dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran di kelas khususnya kelas IV SD. Selanjutnya juga disimpulkan bahwa implementasi buku ajar IPS berbasis inkuiri efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

Saran yang diajukan pada peneltian adalah agar guru kreatif menggunakan produkbuku ajar IPS berbasis inkuiridalam pembelajaran yang diampunya sehingga dapat memaksimalkan implementasi kurikulum 2013 di sekolah dasar, serta sebagai bahan sumber tambahan bagi siswa dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajarnya.

REFERENSI

Abdi, Ali. (2014). The Effect of Inquiry-based Learning Method on Students' Academic Achievement*, Science Course Universal Journal of EducationalResearch* Vol. 2(1): 37-41.

Acar, Filiz Evran. (2015). An Assessment of Social Studies Competency of Turkish Classroom Teachers, *International Journal of Instruction* Vol.1, No.2: 78-79.

Anam, Khairul. (2015). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Borg, Walter R dan Meredith Damien Gall. (1983). *Education Research : An Introduction,* Longman, New York.

Bunyamin Maftuh. (2010). *Memperkuat Peran IPS Dalam Membelajarkan Keterampilan Sosial dan Resolusi Konflik.* Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Heafner, Tina. (2014). *Using Technology.*

Hussain, Ashiq dan Muhammad Azeeem. (2011). Physics Teaching Methods: Scientific Inquiry Vs Traditional Lecture, *International Journal of Humanities and Social Science*Vol. 1 No. 19: 269.

Ifeoma, Olibie Eyiuche. dan Ezeoba Kate Oge. (2013). Effects of Guided Inquiry on Secondary School Students Performance in Social Study Curriculum in Anambra State Nigari,*British Journal of Education, Society and Behavioral Sciences* Vol. 3 (3): 206-212.

Ikwumelu, S.N dan Oyibee, Ogene A. (2014). "Effects of Self-Directed Instructional Method onSecondary School Students' Achievement in Social Studies", *International Journal of Learning & Development*2164-4063 Vol. 5, No. 1.

Kilburn, Nind dan Wiles. (2014). Learning As Researchers And Teachers : The Development Of Pedagogical Culture For Social Research Methods.*British Journal Of Educational Studies* Vol. 3 No. 1: 38-45.

Majid, Abdul. (2011). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Matthew, Bakke. (2013). A Study On The Effects Of Guided Inquiry Teaching Method On Students Achievement In Logic*, International Researcher* Volume No.2 Issue No. 1: 123-125.

Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatuf Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Jogjakarta: Diva Press.

Situmorang, Manihar. (2013). *Pengembangan Buku Ajar Kimia Sma Melalui Inovasi Pembelajaran Dan Integrasi Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,* Prosiding Semirata, Lampung: Universitas Lampung.

Spencer, Trina L. dan Tracy M. Walker. (2013). Creating a Love for Science for Elementary Students through Inquiry-based Learning, *Journal of Virginia Science Education* Vol 4, No. 2: 76-77.

Sudjana, Nana. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algesindo.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sutanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Kencana.

Van Deur, Penny dan Rosalind Murray-Harvey. (2015). The Inquiry Nature of Primary Schools and Students' Self-Directed Learning Knowledge*, International Education Journal, ERC2004 Special Issue,* Vol 5(5):166-1.

PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *NUMBERED HEAD TOGETHER* DI SEKOLAH DASAR

Zainal Abidin[1], Retno Wulan Dari[2]

[1]Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
[2]Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
zainal_awp@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* terhadap hasil belajar pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi. Jenis penelitian ini adalah eksperimen berbentuk *Quasi Experimental Type Nonequivalent Control Group Design.* Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan hasil dari beberapa pertimbangan didapatkan jumlah sampel 48 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes, lembar penilaian diri, dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ha diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 10 Sapiran. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh thitung4,828 > ttabel 2,013. Hasil belajar IPS yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol, ditunjukkan dari *mean* 85,00 dan *mean* yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 75,33.

Kata kunci: Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Model Kooperatif tipe *numbered head together*

PENDAHULUAN

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui belajar kelompok, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS yaitu kooperatif tipe *Numbered Head Together*. Model ini menggunakan kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 5-6 orang siswa secara heterogen yang diawali dengan penomoran, pemberian pertanyaan, berfikir bersama, dan menjawab pertanyaan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* memiliki beberapa keunggulan. Hamdayama (2014:177-178) menyatakan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* yaitu: (1) melatih siswa untuk dapat bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain, (2) melatih siswa untuk bisa menjadi tutor sebaya, (3) memupuk rasa kebersamaan, (4) membuat siswa menjadi terbiasa dengan perbedaan.

Di Sekolah Dasar, pembelajaran IPS pada umumnya masih berlangsung secara konvensional dengan mengandalkan metode ceramah yang diselingi dengan tanya jawab. Menurut Wijaya (2008:259), "Pada pembelajaran konvensional, siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif". Kondisi ini kebanyakan terjadi dalam pembelajaran di SD. Pembelajaran berpusat pada guru, guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan lalu diberikan tugas untuk dikerjakan sendiri-sendiri. Siswa tidak aktif menemukan informasi, tidak dapat mengemukakan ide atau pendapatnya dan kurang terbina kerjasama, kurang saling membantu satu sama lain. Selain itu, proses pembelajaran masih terpaku pada buku paket, guru menjelaskan dengan rinci materi yang ada di buku paket tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran kurang efektif, siswa kurang merespon pelajaran yang disampaikan. Pembelajaran yang demikian menjadikan siswa terkesan bosan dalam proses pembelajaran. Kebosanan siswa ini terlihat di mana sebagian siswa lebih memilih mengganggu temannya, bermain, dan bercerita dengan teman sebangku dari pada memperhatikan guru menjelaskan dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar kurang sesuai dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi. Penelitian ini menguji apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berpengaruh dengan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 selama kurang lebih enam bulan, dimulai dari bulan November 2016 dan berakhir pada bulan Juli 2017. Penelitian dilakukan di SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi. Penelitian ini

merupakan penelitian eksperimen dengan jenis *quasi eksperimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design* yang menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Populasi pada penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi yang terdiri dari dua kelas yang berjumlah 60 siswa yaitu kelas VA sebanyak 26 siswa dan kelas VB sebanyak 34 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive samling* dengan pertimbangan agar memperoleh dua kelas yang homogen dan sama banyak. Setelah dilakukan tes awal dan setelah dilakukan analisis diperoleh bahwa kedua kelas homogen. Agar kedua kelas sama banyak, penelitian dilaksanakan dengan sistem undian, diperoleh 24 siswa kelas VA dan 24 siswa kelas VB dengan jumlah siswa semua 48 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian dengan memberikan tes tertulis objektif dengan bentuk pilihan ganda yang berjumlah 40 soal untuk mengukur hasil belajar kognitif yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest.* Dalam pelaksanaan tes, dilakukan terlebih dahulu uji coba soal tes. Setelah dilaksanakan uji coba kemudian dicari validitas, reliabilitas indeks kesukaran soal, dan daya beda soal untuk melihat soal yang dapat dijadikan soal tes dan soal jelek yang tidak bisa dimasukkan ke dalam soal tes. Soal yang baik digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif. Selanjutnya menggunakan lembar penilaian diri untuk mengukur hasil belajar afektif yang disusun menggunakan kisi-kisi berdasarkan indikator pembelajaran. Untuk mengukur hasil belajar psikomotor menggunalan lembar observasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian bertujuan untuk mengui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Teknik analisis data ini memiliki dua tahap yaitu analisis tahap awal yaitu menguji data *pretest* dengan uji normalitas dan uji homogenitas agar kedua kelompok berangkat dari titik yang sama. Kemudian analisis tahap akhir yaitu uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis yang menggunakan uji perbedaan rata-rata dua nilai atau yang sering disebut dengan uji *Independent Sampel T-Test.*

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

a. Data aspek kognitifkelompok eksperimen

Berdasarkan tes untuk kelompok eksperimen yaitu kelas VA SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Maret 2017

pukul 10.20–11.30 WIB. Siswa yang mengikuti tes berjumlah 24 siswa. Diperoleh nilai tertinggi 100, nilai terendah 60.

b. Data aspek afektifkelompok eksperimen

Berdasarkan lembar penilaian diri yang digunakan untuk mengukur sikap siswa pada kelompok eksperimen pada hari Senin, tanggal 13 Maret 2017 pukul 08.05–09.15 WIB. Diperoleh nilai tertinggi 98,21, nilai terendah 67,85.

c. Data aspek psikomotor kelompok eksperimen

Berdasarkan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati tujuan belajar ranah keterampilan pada kelompok eksperimen. Nilai yang diperoleh tertinggi 100, nilai terendah 62,5. Berdasarkan data yang didapat yaitu dari penilaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotor diperoleh data hasil belajar pada kelompok eksperimen. Data yang terkumpul diperoleh nilai tertinggi yaitu 96, nilai terendah 71, nilai rata-rata 85,00, median yaitu 92, dan modus yaitu 82.

2. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

a. Data aspek kognitif kelompok kontrol

Berdasarkan tes untuk kelompok kontrol yaitu kelas VB SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Maret 2017 pukul 07.30–08.40 WIB. Siswa yang mengikuti tes berjumlah 24 siswa. Diperoleh nilai tertinggi 92, nilai terendah 52.

b. Data aspek afektif kelompok control.

Berdasarkan lembar penilaian diri yang digunakan untuk mengukur sikap siswa pada pada kelompok kontrol pada hari Senin, tanggal 13 Maret 2017 pukul 10.20–11.30 WIB. Diperoleh nilai tertinggi 92,85, nilai terendah 71,42.

c. Data aspek psikomotorkelompok kontrol

Berdasarkan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati keterampilan siswa dalam bermain peran pada pada kelompok kontrol pada hari Senin, tanggal 13 Maret 2017 pukul 10.20–11.30 WIB. Diperoleh nilai tertinggi 87,5, nilai terendah 37,5.

Berdasarkan data yang didapat yaitu dari penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor diperoleh data hasil belajar pada kelompok kontrol. Data yang

terkumpul diperoleh nilai tertinggi yaitu 77, nilai terendah 64, nilai rata-rata 75,33, median yaitu 75, dan modus yaitu 77.

3. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan perhitungan dari ketiga aspek/ranah hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terdapat perbedaan perolehan nilai hasil belajar antar kedua kelompok. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 1 Perbandingan Nilai Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok	Skor akhir	Nilai rata-rata
1.	Eksperimen	2.040	85,00
2.	Kontrol	1.808	75,33

Dari tabel di atas pada kelompok eksperimen skor akhirnya 2.040 dengan rata-rata 85,00 sedangkan pada kelompok kontrol skor akhirnya 1.808 dengan rata-rata 75,33. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelompok kontrol.

B. Analisis Data

1. Uji Prasyarat analisis

Uji persyarat analisis dilakukan untuk melihat simpulan tentang data yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada kedua kelompok sampel. Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik atau non parametrik dengan rumus t-test terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *spss for windows 16*. Rumus yang digunakan adalah Shapiro-wilk dikarenakan sampel penelitian dibawah 50 orang, data dari uji normalitas disajikan sebagai berikut.

Tabel 2 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No.	Data	Sighitung	Sigmin	Keterangan
1	Kelompok Eksperimen	0,087	0,05	Distribusi Normal
2	Kelompok Kontrol	0,309	0,05	Distribusi Normal

Hasil uji normalitas menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dengan Sighitung0,087 dan 0,309 > 0,05 yang berarti data dari kedua kelompok berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan setelah uji normalitas. Tujuannya untuk mengetahui apakah kedua data homogen atau tidak. Hasil dari uji homogenitas yang diperoleh dengan bantuan program *spss for windows 16* disajikan sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	Sighitung	Sigmin	Keterangan
Hasil Belajar	0,238	0,05	Varian Homogen

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kedua sampel dalam populasi yaitu dalam keadaan homogen atau sama. Hal tersebut ditunjukkan dengan Sighitung 0,238 >0,05.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian terhadap perbedaan pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dan pembelajaran konvensional dengan menggunakan uji t. Pengambilan keputusandan penarikan simpulan terhadap uji hipotesis dilakukan dengan uji t pada taraf signifikansi 5% yang dianalisis dengan program *spss for windows 16.* Hasil disajikan dalam tabel di bawah.

Tabel 4 Hasil Uji T

Data	thitung	Sig. (2-Tailed)	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	4,828	0,000	Ada Pengaruh Yang signifikan

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 4,828 dan sig.(2-Tailed)/probabilitas 0,000. Dalam mengambil keputusan merujuk pada ketentuan jika thitung> ttabel dan jika probabilitas < 0,05 maka Ha diterima. Terlihat bahwa nilai thitung yaitu 4,828 dinyatakan lebih besar dari ttabel yaitu 1,677. Sedangkan nilai sig.(2-Tailed) yaitu 0,000 dinyatakan lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi tahun ajaran 2016/2017.

PEMBAHASAN

Penelitian ini diadakan untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi tahun ajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret dengan tiga kali pertemuan, standar kompetensi, kompetensi dasar, serta materi yang sama. Dalam pelaksanaannya, terlebih dahulu diadakan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal siswa setara atau tidak. Kemudian setelah memberikan perlakuan, diadakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajarnya.

Berdasarkan data yang diperoleh setelah penelitian dilaksanakan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* mendapatkan nilai rata-rata 85,00 dan kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata 75,33.

Hal yang menyebabkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* pada kelompok eksperimen memiliki rerata yang tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelompok kontrol dikarenakan model *numbered head together* menekankan pada struktur khusus yang diracang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik,

menghargai keberagaman dan meningkatkan keterampilan sosial. Pada model ini siswa belajar bersama dalam kelompok/tim yang terdiri dari 5-6 orang siswa yang heterogen. Tujuan dibentuknya kelompok/tim diharapkan dapat menambah pengetahuan/pengembangan wawasan siswa. Selama bekerja dalam kelompok, tugas kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Hal ini sesuai dengan menurut Slavin (dalam Rusman, 2011:205) bahwa, (1) Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain. (2) Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* juga mengajarkan siswa menjadi sosok pendengar yang baik, dapat memberikan penjelasan kepada teman kelompoknya, berdiskusi dan menghargai pendapat teman lain. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, sebab dalam model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* siswa yang lemah mendapat bantuan dari teman sekelompoknya yang lebih pandai untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Melalui kebersamaan siswa akan merasa nyaman, tidak ada rasa malu sehingga diharapkan siswa yang lemah tidak segan-segan untuk menanyakan kesulitan yang dihadapinya. Keberhasilan yang tercapai juga tercipta karena adanya hubungan personil yang saling mendukung, membantu, menghargai, dan peduli antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dalam kelompokknya. Menurut Asy'ari (2006:36) siswa yang berada pada kelas IV-VI pada umumnya memiliki usia antara 9-12 tahun, sehingga berdasarkan klasifikasi Piaget pada tingkat perkembangan akhir operasional konkret sampai awal operasional formal anak memiliki kekhasan: (a) dapat berpikir revesibel atau bolak balik, (b) dapat melakukan pengelompokan dan menentukan urutan, dan (c) telah mampu melakukan operasi logis, tetapi pengalaman yang dipunya masih terbatas.

Sedangkan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol rerata nilainya juga meningkat dari sebelumnya dikarenakan peneliti memberi perlakuan dibantu dengan menggunakan media pembelajaran, sumber materi tidak hanya dari buku paket yang dimiliki siswa saja melainkan dari sumber-sumber buku lain, sehingga siswa merasa ada perbedaan proses pembelajaran di mana sebelumnya guru tidak menggunakannya,

sehingga siswa merasa tertarik untuk mengetahui dan mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. Hasil belajar siswa membaik dari sebelumnya. Sesuai dengan pendapat Sudjana (2009:22) menyatakan, "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Berdasarkan analisis data dengan statistik parametrik dikarenakan data *posttest* kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen, dengan hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen Sighitung = 0,550 > Sigmin = 0,05 dan pada kelompok kontrol Sighitung = 0,115 > Sigmin = 0,05. Sedangkan hasil dari uji homogenitas yaitu Sighitung = 0,441 > Sigmin = 0,05. Setelah itu dilakukan uji-t (*independent sampel t-test*) dengan hasil perhitungan thitung = 4,828 > ttabel = 2.013 menunjukkan bahwa Ha diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen yang telah diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together*.

Secara umum terjadinya perbedaan hasil belajar siswa dikarenakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* mengembangkan keterampilan siswa dalam bekerja sama, berinteraksi dari latar belakang yang berbeda, cara berpikir yang beda untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dikerjakan secara bersama-sama, sehingga dapat membangun motivasi belajar pada siswa dan pada akhirnya sangat berpengaruh baik terhadap hasil belajarnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dengan perolehan nilai rata-rata 85,00 lebih tinggidari pada hasil belajar siswa pada kelompok kontrol yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional dengan perolehan nilai rata-rata 75,33. dan dari hasil uji hipotesis didapat melalui uji-t pada taraf signifikansi 0,05, dimana thitung> ttabel yaitu 4,828 > 2,013 sehingga Ha diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe*numbered head together* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi Tahun Pelajaran 2016/2017. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan saran sebagaimana berikut: (1) Bagi para guru, terutama guru mata pelajaran IPS agar lebih memperhatikan kebutuhan siswanya. Model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* agar

dapat disosialisasikan sebagai suatu alternatif dalam mengefektifkan pembelajaran. Sebaiknya model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dilaksanakan untuk kelas kecil (jumlah siswa antara 20-25 siswa), sehingga pembelajaran lebih efektif karena dengan ukuran kelas yang lebih kecil maka kontrol dan perhatian guru terhadap siswa dapat lebih optimal dan untuk melihat efek dari model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* tidak hanya cukup dengan satu atau beberapa pertemuan saja, namun siswa perlu dibiasakan dengan model tersebut sehingga pembelajaran yang terjadi dapat optimal. (2) Peneliti, berharap nantinya akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dengan lebih baik lagi dan menjadi guru profesional. (3) Peneliti lain, kepada peneliti berikutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian ini ke sekolah dasar lainnya dengan materi dan kelas yang berbeda.

REFERENSI

Hamdayama, Jumanta. (2014). *Model Dam Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Gahlia Indonesia.

Wijaya, Wina. (2008). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.

Rusman. (2011). *Model–model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Rajawali Pers.

Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

PERBEDAAN KETERAMPILAN SIAGA BENCANA PADA PELAKSANAAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA SIAGA BENCANA SECARA TERINTEGRASI DAN BERLAPIS PADA SISWA SD NEGERI DI KOTA BENGKULU

Endang Widi Winarni[1], Wachidi[2]

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan keterampilan siaga bencana pada pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka siaga bencana secara terintegrasi dan berlapis pada siswa SD. Metode penelitian adalah metode deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa SD Negeri 02 dan SD Negeri 19 Kota Bengkulu. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keterampilan siaga bencana. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian adalah: (1) adanya kesamaan kegiatan awal Tata Upacara Siaga (TUS) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, (2) pada kegiatan inti baik pada kelompok eksperimen dan kontrol sama-sama melakukan kegiatan sesuai (SOP) tetapi yang membedakan kelompok eksperimen pada saat pemberian materi dilakukan terintegrasi dengan simulasi gempa bumi sedangkan kelompok kontrol diberi materi dan kegiatan terlebih dahulu baru melakukan simulasi. (3) adanya kesamaan kegiatan penutup TUS pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Simpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan keterampilan siswa antara kelompok yang melaksanakan ekstrakurikuler pendidikan kepramukaan terintegrasi dan berlapis dalam menanggapi risiko terjadi bencana. Saran bagi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan pada wilayah yang rawan terjadi bencana gempa bumi agar menjadikan program ektrakurikuler kepramukaan terintegrasi siaga bencana ini menjadi kebijakan yang sifatnya berkesinambungan.

Kata kunci: Keterampilan siaga bencana, Ekstrakurikuler pendidikan kepramukaan, Bencana alam gempa bumi, terintegrasi siaga bencana.

PENDAHULUAN

Keterampilan tanggap siaga bencana menjadi kebutuhan siswa untuk bekal dalam mengatasi tantangan pada saat terjadi bencana terutama bencana gempa bumi. Salah satu keterampilan tanggap siaga bencana adalah pembuatan tandu. Pembuatan tandu membutuhkan keterampilan tali temali untuk membuat simpul dengan tali dalam kegiatan pionering. Manfaat keterampilan pionering adalah memupuk rasa kebersamaan antar peserta pramuka, kekompakan, kerjasama yang baik, dan dapat diterapkan pada saat situasi bencana terutama bencana gempa bumi yang dipakai untuk menolong korban yang terkena bencana.

Kegiatan pramuka dapat dijadikan sebagai sarana pembentukan nilai-nilai dan karakter yang dilaksanakan dalam kelas dan lingkungan sekitar siswa. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2010 tentang gerakan pramuka dijelaskan bahwa pembangunan kepribadian ditujukan untuk mengembangkan potensi diri serta memiliki akhlak mulia, pengendalian diri, dan kecakapan hidup bagi setiap warga negara demi tercapainya kesejahteraan masyarakat, bahwa pengembangan potensi diri sebagai hak asasi manusia harus diwujudkan dalam berbagai upaya penyelenggaraan pendidikan, antara lain melalui gerakan pramuka. Gerakan pramuka selaku penyelenggara pendidikan kepramukaan mempunyai peran besar dalam pembentukan kepribadian generasi muda sehingga memiliki pengendalian diri dan kecakapan hidup untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan loka, nasional, dan global.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan program yang dipilih siswa berdasarkan bakat, minat, serta keunikannya masing-masing dan juga bisa dijadikan motivasi siswa untuk meraih prestasi yang bermakna bagi diri dan masa depannya. Dalam gerakan pramuka tuntutan hati nurani manusia ini digunakan sebagai salah satu prinsip dasar metode pendidikan kepramukaan, sebagaimana tercantum dalam anggaran dasar gerakan pramuka tahun 2009 pasal 12 ayat F. Sistem ini digunakan untuk mendorong agar setiap peserta didik berinisiatif mengembangkan dirinya sesuai dengan bakat dan minatnya sistem ini juga digunakan untuk menyalurkan kesukaan peserta didik akan penghargaan atas hasil usahanya dan menyalurkan minatnya kearah positif dan bermanfaat. Manalu, 2014: 2) menyatakan bahwa kegiatan-kegiatan pendidikan gerakan pramuka dilaksanakan di alam terbuka (Outdoor Activity) berupa permainan yang menarik, menantang serta mengandung nilai-nilai pendidikan siaga bencana bagi segenap anggota (peserta). Anggota pramuka dilatih agar berkepribadian utuh, mandiri, memiliki kemampuan memimpin dan bekerjasama serta berbagai kecakapan lain yang sangat perlu bagi pertumbuhan generasi muda.

Upaya mengembangkan diri baik subyek maupun objek pembangunan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bagi anggota gerakan pramuka. Program ini dimaksud untuk lebih memberikan arahan kepada anggota gerakan pramuka agar lebih tanggap siaga bencana terhadap lingkungan masyarakat yang pada saat ini sedang mengalami musibah dan bencana alam serta tantangan yang akan dihadapi oleh Bangsa Indonesia di masa depan (Widiatmoko, 2015:2).

Pada kegiatan ekstrakurikuler pendidikan kepramukaan dalam pemberian materi pionering peserta pramuka belajar bagaimana cara membuat tandu. Tandu yang

digunakan untuk mengevakuasi korban apabila terjadi bencana gempa bumi secara tiba-tiba. Mulai dari proses pembuatan tandu, pengangkatan korban ke tandu hingga membawa ke tempat evakuasi yang aman. Salah satu kegiatan simulasi ini bertujuan untuk melatih peserta pramuka menjadi tanggap siaga terhadap bencana, terutama bencana gempa bumi, melalui kegiatan simulasi gempa bumi peserta pramuka belajar bagaimana cara menghadapi bencana alam gempa bumi yang datang secara tiba-tiba. Dalam kegiatan inilah muncul keterampilan tanggap siaga bencana. Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini yaitu: untuk mendeskripsikan pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka siaga bencana secara berlapis dan terintegrasi pada siswa SD Negeri di Kota Bengkulu.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah deskriptif. Subjek penelitian ini adalah SD Negeri 02 kota Bengkulu sebagai sekolah eksperimen dan SD Negeri 19 Kota Bengkulu sebagai sekolah kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterampilan tanggap siaga bencana. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pemberian berupa lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka tanggap siaga bencana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Pelaksanaan Ekstrakurikuler Pramuka Tanggap Siaga Bencana

No	**Sekolah Eksperimen** SD Negeri 02 Kota Bengkulu	**Sekolah Kontrol** SD Negeri 19 Kota Bengkulu
A.	**TUS Latihan Pembukaan** 1. Siswa melakukan upacara pembukaan siaga dengan waktu 15 menit.	**TUS Latihan Pembukaan** 1. Siswa melakukan upacara pembukaan siaga dengan waktu 15 menit.
B.	**Kegiatan Inti** 2. Masuk ke dalam kelas untuk menonton video bencana gempa bumi serta video simulasi gempa bumi, **dengan melakukan simulasi gempa bumi.**	**Kegiatan Inti** 2. Masuk ke dalam kelas untuk menonton video bencana gempa bumi serta video simulasi gempa bumi.

	3. Saat di lapangan siswa bersama peneliti, pembina Saka, dan Pembina Pramuka melakukan keterampilan membuat simpul diantaranya yaitu simpul hidup, simpul pangkal, simpul jangkar, dan ikatan palang. **Dengan melakukan simulasi gempa bumi.**	3. Saat di lapangan siswa bersama peneliti, pembina Saka, dan Pembina Pramuka melakukan keterampilan membuat simpul Diantaranya yaitu simpul hidup, simbul pangkal, simpul jangkar, dan ikatan palang.
	4. Pada saat di lapangan siswa bersama peneliti, Pembina Saka, SAR, dan Pembina Pramuka mengaplikasikan simpul dalam pembuatan tandu siaga bencana, **dengan melakukan simulasi gempa bumi**.	4. Pada saat di lapangan siswa bersama peneliti, Pembina Saka, SAR, dan Pembina Pramuka mengaplikasikan simpul dalam pembuatan tandu siaga bencana**.**
	5. Siswa memasuki ruangan kelas untuk menerima materi siaga bencana gempa bumi bersama peneliti, SAR, dan Pembina Pramuka. **Dengan melakukan simulasi gempa bumi**.	5. Siswa memasuki ruangan kelas untuk menerima Materi siaga bencana gempa bumi bersama peneliti, SAR, dan Pembina Pramuka.
	6. Siswa bersama peneliti, SAR, pembina Saka, dan pembina pramuka pada saat di lapangan melakukan permainan *Bom Activity I* yang berkaitan dengan siaga bencana**.**	6. Siswa bersama peneliti, SAR, pembina Saka, dan pembina pramuka pada saat di lapangan melakukan permainan *Bom Activity I* yang berkaitan dengan siaga bencana**.**
	7. Siswa bersama peneliti, SAR, pembina Saka, dan pembina pramuka melakukan simulasi bencana gempa bumi pada saat di ruangan kelas.	7. Siswa bersama peneliti, SAR, pembina Saka, dan pembina pramuka melakukan Simulasi pada saat di ruangan kelas.
	TUS Latihan Penutupan 8. Siswa melakukan upacara penutupan siaga dengan waktu 15 menit**.**	**TUS Latihan Penutupan** 8. Siswa melakukan upacara penutupan siaga dengan waktu 15 menit**.**

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbandingan pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka siaga bencana pada sekolah eksperimen menunjukkan di kegiatan awal siswa yaitu mengikuti (TUS) tata upacara siaga, pada saat di dalam kelas peserta pramuka beserta pembina pramuka dan peneliti menonton video gempa bumi dengan melakukan simulasi gempa bumi. Lalu melakukan kegiatan mengenal simpul: (1) simpul pangkal; (2) simpul jangkar; (3) simpul hidup dan (4) ikatan palang dengan melakukan simulasi gempa bumi. Lalu mengaplikasikan tali temali dalam pembuatan tandu siaga bencana dengan simulasi gempa bumi, pada pertemuan berikutnya anggota SAR memberi materi siaga bencana kepada peserta pramuka dengan simulasi gempa bumi, pada pertemuan selanjutnya peserta pramuka

yang didampingi oleh pembina pramuka, pembina saka wira kartika, SAR dan peneliti melakukan simulasi gempa bumi dengan standar operasional prosedur (SOP) di dalam kelas. Lalu memberikan penyelamatan, penanganan korban di lapangan terbuka yang jauh dari reruntuhan setelah itu peserta pramuka melakukan pengembalian rasa trauma pada korban bencana dengan menghibur korban yang terkena bencana, terakhir melakukan upacara penutupan siaga (TUS).

Sedangkan pada sekolah kontrol di kegiatan awal melakukan (TUS) tata upacara, pada saat di dalam kelas peserta pramuka beserta pembina pramuka dan peneliti menonton video gempa bumi. Lalu melakukan kegiatan mengenal simpul: (1) simpul pangkal; (2) simpul jangkar; (3) simpul hidup dan (4) ikatan palang, lalu mengaplikasikan tali temali dalam pembuatan tandu siaga, pada pertemuan berikutnya anggota SAR memberi materi siaga bencana kepada peserta pramuka, pada pertemuan selanjutnya peserta pramuka yang didamping oleh pembina pramuka, pembina saka wira kartika, SAR dan peneliti melakukan simulasi gempa bumi dengan (SOP) di dalam kelas. Lalu memberikan penyelamatan, penanganan korban di lapangan terbuka yang jauh dari reruntuhan setelah itu peserta pramuka melakukan pengembalian rasa trauma pada korban bencana dengan menghibur korban yang terkena bencana, terakhir melakukan upacara penutupan siaga (TUS). Yang membedakannya adalah pada kegiatan inti di sekolah eksperimen melaksanakan ekstrakurikuler kepramukaan terintegrasi siaga bencana setiap pemberian materi dan kegiatan dilaksanakan simulasi gempa bumi sedangkan kelompok kontrol yang membedakannya pada pemberian materi dan kegiatan terlebih dahulu terakhir melakukan simulasi gempa bumi.

Pada kelompok eksperimen dan kontrol, sama-sama diberikan permainan yang berkaitan dengan siaga bencana yaitu *Bom activity I.* Adapun tujuan permainan sebagai berikut: (a) Membiasakan diri tanggap terhadap bencana alam gempa bumi (siaga bencana alam gempa bumi) saat berada di luar kelas; (b) Meningkatkan keterampilan membuat tali temali yang digunakan dalam pembuatan tandu; (c) Melatih tanggap dan tangkas menangani korban bencana gempa bumi yang diamankan ke posisi di lingkungan yang aman; dan (d) Meningkatkan kerjasama dengan tim untuk memberikan pertolongan pada korban saat terjadi gempa bumi.

Dalam setiap kegiatan ekstrakurikuler pendidikan kepramukaan terintegrasi dan berlapis siaga bencana gempa bumi dilakukan observasi yang mencakup 12 indikator Penilaian untuk lembar observasi kegiatan ekstrakurikuler pendidikan kepramukaan terdiri atas empat kategori yaitu: kategori sangat baik diberi skor 4 jika muncul 3

deskriptor, kategori baik diberi skor 3 jika muncul 2 deskriptor, kategori cukup diberi skor 2 jika muncul 1 deskriptor, dan kategori kurang diberi skor 1 jika tidak ada muncul deskriptor. Pada regu/barung pramuka yang mendapat kriteria kurang diberi skor 1 deskriptor yang muncul, alasannya pada regu/barung peserta pramuka tetap diberikan nilai 1 walaupun deskriptor yang diinginkan tidak muncul. Karena, mereka telah ikut berpartisipasi dalam membuat tandu dan kegiatan lainnya seperti pada saat terjadi bencana dan kegiatan setelah bencana terjadi. Jadi, nilai skor 1 itu seperti nilai partisipasi dari regu/barung tersebut karena sudah ikut melakukan kegiatan. Berikut deskripsi untuk masing-masing deskriptor keterampilan tanggap siaga bencana:

(1) Deskriptor untuk indikator senang berbagi keterampilan dalam mengaplikasikan tali temali untuk membuat tandu siaga bencana, yaitu: (a) Membuat simpul pangkal pada tandu siaga bencana; (b) Membuat simpul jangkar pada tandu siaga bencana; dan (c) Membuat ikatan palang pada tandu siaga bencana.

(2) Deskriptor untuk indikator Ketepatan penggunaan tali pada stok pramuka, yaitu: (a) Ketepatan penggunaan tali pada stok pramuka dengan benar; (b) Ketepatan penggunaan tali pada stok pramuka dengan rapi; dan (c) Ketepatan penggunaan tali pada stok pramuka dengan cepat.

(3) Deskriptor untuk indikator Keterampilan membuat simpul yang digunakan: simpul hidup, simpul pangkal, simpul jangkar, simpul mati, dan ikatan palang, yaitu: (a) Keterampilan membuat simpul dengan cepat; (b) Keterampilan membuat simpul dengan tanggap; dan (c) Keterampilan membuat simpul dengan benar.

(4) Deskriptor untuk indikator Tanggap dalam membuat tandu siaga bencana, yaitu: (a) Tanggap dalam membuat tandu dengan kuat; (b) Tanggap dalam membuat tandu dengan benar; (c) Tanggap dalam membuat tandu dengan rapi.

(5) Deskriptor untuk indikator Melindungi kepala dengan terampil, yaitu: (a) Melindungi kepala dengan menggunakan tas; (b) Melindungi kepala dengan menggunakan buku; dan (c) Melindungi kepala dengan menggunakan tangan.

(6) Deskriptor untuk indikator Berlindung di kolong meja dengan terampil, yaitu: (a) Berlindung di kolong meja dengan posisi jongkok seperti bebek (*Duck*); (b) Berlindung di kolong meja dengan posisi menaruh dua tangan di atas leher dengan menunduk di kolong meja (Cover);dan (c) Berlindung di kolong meja dengan posisi dua tangan memegang erat kaki meja (*Hold*).

(7) Deskriptor untuk indikator Menghindari ruangan berkaca dengan cepat, yaitu: (a) Menjauhi jendela berkaca dengan cepat; (b) Menjauhi lemari berkaca dengan cepat; dan (c) Berkumpul ke tengah-tengah kelas untuk menghindari kaca.

(8) Deskriptor untuk indikator Berlari ke lapangan terbuka dengan tenang dan tidak panik, yaitu: (a) Berlari ke lapangan terbuka dengan hati-hati; (b) Berlari ke lapangan terbuka dengan tidak mendorong-dorong teman; dan (c) Berlari ke lapangan terbuka dengan berkumpul sesuai barung.

(9) Deskriptor untuk indikator Tanggap dalam pertolongan mencari tempat yang aman dari bencana, yaitu: (a) Tanggap dalam mencari tempat yang jauh dari pohon besar; (b) Tanggap dalam mencari tempat yang jauh dari tiang listrik; dan (c) Tanggap dalam mencari tempat yang jauh dari tembok.

(10) Deskriptor untuk indikator Cepat bereaksi dalam penanganan korban yang cidera, yaitu: (a) Cepat bereaksi dalam pengobatan korban yang pingsan setelah bencana terjadi; (b) Cepat bereaksi dalam pengobatan korban yang luka ringan setelah bencana terjadi; dan Cepat bereaksi dalam pengobatan korban yang luka berat setelah bencana terjadi.

(11) Deskriptor untuk indikator Terampil dalam memberikan perlindungan pada korban bencana yang mengalami trauma, yaitu: (a) Terampil dalam menampilkan yel-yel pada korban yang terkena bencana; (b) Terampil dalam menampilkan nyanyian-nyanyian pada korban yang terkena bencana; dan (c) Terampil dengan mengajak korban yang terkena bencana bermain.

(12) Deskriptor untuk Keterampilan dengan mengajak bergembira pada korban yang terkena bencana, yaitu: (a) Terampil menghibur korban yang terkena bencana dengan memberikan cerita lucu ; (b) Terampil dengan menampilkan permainan tepuk tangan; dan (c) Terampil dengan mengajak korban yang terkena bencana bersenang-senang untuk melupakan rasa trauma.

Deskripsi keterlaksanan ekstrakurikuler pramuka dan dampaknya terhadap keterampilan siaga bencana pada kelompok eksperimen disajikan pada Tabel 2 dan untuk kelompok kontrol disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Deskripsi keterlaksanaan pada kelompok eksperimen

No.	Kegiatan	Deskripsi Keterlaksanaan	Kategori
A.	**TUS Latihan Pembukaan** 1. Siswa melakukan upacara pembukaan siaga dengan waktu 15 menit**.**	Latihan upacara pembukaan siaga rutin dilaksanakan.	**Sangat Baik**
B.	**Kegiatan Inti** 2. Masuk ke dalam kelas untuk menonton video bencana gempa bumi serta video simulasi gempa bumi, **dengan melakukan simulasi gempa bumi.**	siswa mulai mengetahui dan mendapatkan informasi tentang bencana gempa bumi serta simulasi gempa bumi.	**Baik**
	3. Saat di lapangan siswa bersama peneliti, pembina Saka, dan Pembina Pramuka melakukan keterampilan membuat simpul diantaranya yaitu simpul hidup, simpul pangkal, simpul jangkar, dan ikatan palang. **Dengan melakukan simulasi gempa bumi.**	siswa telah mengetahui informasi tentang bencana gempa bumi dan simulasi gempa bumi serta keterampilan membuat simpul hidup, simpul pangkal, simpul jangkar, dan ikatan palang yang dibutuhkan saat tanggap bencana jika terjadi gempa bumi.	**Baik**
	4. Pada saat di lapangan siswa bersama peneliti, Pembina Saka, SAR, dan Pembina Pramuka mengaplikasikan simpul dalam pembuatan tandu siaga bencana, **dengan melakukan simulasi gempa bumi**.	siswa telah mengetahui cara membuat simpul dalam pembuatan tandu siaga bencana yang telah ditunjukkan sebelumnya.	**Baik**
	5. Siswa memasuki ruangan kelas untuk menerima materi siaga bencana gempa bumi bersama peneliti, SAR, dan Pembina Pramuka. **Dengan melakukan simulasi gempa bumi**.	siswa telah menerima banyak informasi tentang bencana gempa bumi dan simulasi gempa bumi serta keterampilan membuat simpul sehingga telah luwes dan mampu melakukan simulasi gempa bumi.	**Sangat Baik**
	6. Siswa bersama peneliti, SAR, pembina Saka, dan pembina pramuka pada saat di lapangan melakukan permainan *Bom Activity I* yang berkaitan dengan siaga bencana**.**	siswa berpartisipasi aktif dalam permainan *Bom Activity I* yang berkaitan dengan siaga bencana**.**	**Sangat Baik**
	7. Siswa bersama peneliti, SAR, pembina Saka, dan pembina pramuka melakukan simulasi bencana gempa bumi pada saat di ruangan kelas.	siswa telah memahami apa saja yang harus dilakukan siswa jika terjadi gempa bumi.	**Sangat Baik**
C.	**TUS Latihan Penutupan** 8. Siswa melakukan upacara penutupan siaga dengan waktu 15 menit**.**	latihan upacara penutupan siaga rutin dilaksanakan.	**Sangat Baik**

Berdasarkan tabel 3, ada 8 (delapan) langkah operasional pelaksanaan keterampilan tanggap siaga bencana pada kelas eksperimen. Dari 8 (delapan) langkah tersebut, ada 3 (tiga) langkah yang kategori keterlaksanaannya "Baik" dan ada 5 (lima) langkah yang kategori keterlaksanaannya "Sangat Baik".

Tabel 4 Deskripsi keterlaksanaan pada kelompok kontrol

No.	Kegiatan	Deskripsi Keterlaksanaan	Kategori
A.	**TUS Latihan Pembukaan** 1. Siswa melakukan upacara pembukaan siaga dengan waktu 15 menit.	latihan upacara pembukaan siaga rutin dilaksanakan.	**Sangat Baik**
B.	**Kegiatan Inti** 2. Masuk ke dalam kelas untuk menonton video bencana gempa bumi serta video simulasi gempa bumi.	siswa belum mengetahui dan mendapatkan informasi tentang bencana gempa bumi serta simulasi gempa bumi.	**Cukup Baik**
	3. Saat di lapangan siswa bersama peneliti, pembina Saka, dan Pembina Pramuka melakukan keterampilan membuat simpul diantaranya yaitu simpul hidup, simpul pangkal, simpul jangkar, dan ikatan palang.	siswa belum mengetahui informasi tentang bencana gempa bumi dan simulasi gempa bumi serta keterampilan membuat simpul hidup, simpul pangkal, simpul jangkar, dan ikatan palang yang dibutuhkan saat tanggap bencana jika terjadi gempa bumi.	**Cukup Baik**
	4. Pada saat di lapangan siswa bersama peneliti, Pembina Saka, SAR, dan Pembina Pramuka mengaplikasikan simpul dalam pembuatan tandu siaga bencana.	siswa belum mengetahui cara membuat simpul dalam pembuatan tandu siaga bencana.	**Cukup Baik**
	5. Siswa memasuki ruangan kelas untuk menerima materi siaga bencana gempa bumi bersama peneliti, SAR, dan Pembina Pramuka.	siswa belum banyak menerima informasi tentang bencana gempa bumi dan simulasi gempa bumi serta keterampilan membuat simpul sehingga mampu melakukan simulasi gempa bumi.	**Baik**
	6. Siswa bersama peneliti, SAR, pembina Saka, dan pembina pramuka pada saat di lapangan melakukan permainan *Bom Activity I* yang berkaitan dengan siaga bencana.	siswa berpartisipasi aktif dalam permainan *Bom Activity I* yang berkaitan dengan siaga bencana meskipun masih terlihat beberapa siswa yang masih bingung dengan permainan yang dilakukan.	**Baik**
	7. Siswa bersama peneliti, SAR, pembina Saka, dan pembina pramuka melakukan simulasi bencana gempa bumi pada saat di ruangan kelas.	siswa masih terlihat bingung dan belum memahami apa saja yang harus dilakukan siswa jika terjadi gempa bumi.	**Baik**
C.	**TUS Latihan Penutupan** 8. Siswa melakukan upacara	latihan upacara penutupan siaga	**Sangat**

	penutupan siaga dengan waktu 15 menit.	rutin dilaksanakan.	**Baik**

Berdasarkan tabel 4, ada 8 (delapan) langkah operasional pelaksanaan keterampilan tanggap siaga bencana pada kelas kontrol. Dari 8 (delapan) langkah tersebut, ada 3 (tiga) langkah yang kategori keterlaksanaannya "Cukup Baik", ada 3 (tiga) langkah yang kategori keterlaksanaannya "Baik" dan ada 2 (dua) langkah yang kategori keterlaksanaannya "Sangat Baik".

Setelah melaksanakan ekstrakurikuler pendidikan kepramukaan terintegrasi siaga bencana gempa bumi, siswa memiliki keterampilan tanggap siaga bencana lebih baik dibandingkan pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pendidikan kepramukaan berlapis program siaga bencana gempa bumi. Hasil penelitian ini sesuai dengan tujuan program pengurangan risiko bencana yaitu menumbuhkembangkan: (1) nilai dan sikap kemanusiaan; (2) sikap dan kepedulian terhadap risiko bencana;(3) pemahaman tentang risiko bencana, kerentanan sosial, kerentanan fisik, serta kerentanan perilaku dan motivasi; (4) pengetahuan dan keterampilan untuk pencegahan dan pengurangan dan adaptasi terhadap risiko bencana; (5) upaya untuk pengurangan risiko bencana, baik secara individu maupun kolektif; (6) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siaga bencana; (7) kemampuan tanggap darurat bencana; dan (8) kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan besar dan mendadak (Winarni, dkk., 2011: 28).

Tiap-tiap jenjang pendidikan memasukkan pendidikan gerakan pramuka di antaranya bisa dimaksukkan dalam pendidikan pengembangan diri, ekstrakurikuler, atau yang sejenisnya. Kepramukaan adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti yang baik (Kwarnas, 2010. Menurut Manalu (2014: 3) Gerakan pramuka harus dilandaskan pada iman dan taqwa dan selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga apapun yang dilakukan perlu mengikuti perkembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pada eratnya melalui kode kehormatannya dan sekaligus sebagai perceminan anggota pramuka yang tanggap terhadap permasalahannya pada lingkungan sekitarnya.

Keterampilan dalam menyelamatkan diri saat terjadi bencana gempa bumi:

1. Di dalam kelas. Berlindunglah di bawah kolong meja, lindungi kepala dengan tas, tangan, dan buku, jangan panik, jika gempa mereda keluarlah berurutan mulai dari jarak yang terjauh ke pintu, carilah tempat lapang, jangan berdiri dekat tembok, tiang dan pohon.
2. Di lapangan. Cari lapangan yang cukup aman dari jangkauan bangunan apabila runtuh, lalu diam di sana sampai getaran gempa berhenti, lindungi wajah dan kepala dari pecahan kaca yang bisa terlontar ke segala arah, cari tas atau jaket untuk melindungi kepala dan wajah. Jangan berdiri di jalan, atau bawah juntaian jaringan kabel listrik, jangan berdiri di bawah pohon, dan tiang.
3. Di dalam rumah. Jika ketika gempa bumi terjadi maka sebisanya masuk ke kolong meja atau tempat tidur untuk melindungi kejatuhan benda-benda. Jika tak ada meja, lindungi kepala dengan bantal, dan segera mencari bagian sudut tembok rumah lindungi kepala dengan cara duduk meringkuk, dan matikan kompor jika sedang masak.

Keterampilan tanggap siaga bencana di sekolah bisa menggunakan rumus aman ketika gempa yaitu: (1) Berlindung : Artinya, lindungi diri dari reruntuhan bangunan, lontaran benda yang berterbangan, dan hantaman benda-benda lain yang dapat mengancam keselamatan; 2) Berbaring: Posisi berbaring atau tengkurap lebih aman daripada berdiri atau duduk; (3) Diam: Selama terjadi gempa, sebaiknya diam dan jangan banyak bergerak (Rahayu dkk, 2003). Agar peserta didik menyadari pentingnya kesiapsiagaan yang solid bilamana sewaktu-waktu terjadi bencana yang tidak terduga maka peserta didik memiliki bekal baik pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan, penyiapan sarana prasarana serta daya tanggap terhadap penanganan bencana yaitu gempa bumi dan peserta didik bisa menggunakan rumus aman ketika terjadi bencana gempa bumi saat di sekolah.

Salah satu faktor yang menyebabkan program ekstrakurikuler kepramukaan terintegrasi siaga bencana ini dapat meningkatkan keterampilan siaga bencana adalah mengikuti aturan setiap latihan diawali dengan TUS (Tata Upacara Siaga) dengan SOP (Standar Operasional Prosedur) yang sudah ditentukan. Pada tahap pertemuan pertama setelah melakukan upacara pembukaan latihan siaga, siswa diajak menonton video terjadinya bencana gempa bumi dan video simulasi bencana gempa bumi dengan mengikuti latihan keterampilan membuat simpul yaitu: (1) simpul pangkal; (2) simpul jangkar; (3) simpul hidup; (4) simpul mati, dan (5) ikatan palang. Setelah kegiatan selesai peserta pramuka mengikuti Upacara penutupan latihan siaga.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Winarni, dkk (2016) bahwa aspek yang dipertimbangkan di dalam pendidikan kesiapsiagaan bencana: (1) perkembangan psikologis anak, agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan anak dan peristiwa bencana alam yang dialami. (2) berbasis lingkungan, siswa diajak untuk bersahabat dengan alam sekitar. (3) mempunyai nilai aplikatif yang tinggi, langsung menerapkan keterampilan yang diperlukan saat bencana. Dari pendidikan kesiapsiagaan bencana di atas yang berkaitan dengan penelitian ekstrakurikuler pendidikan kepramukaan terintegrasi siaga bencana adalah pada aspek (2) berbasis lingkungan, siswa diajak untuk bersahabat dengan alam sekitar dan pada aspek (3) mempunyai nilai aplikatif yang tinggi, langsung menerapkan keterampilan yang diperlukan saat bencana.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen. ada 3 (tiga) langkah yang kategori keterlaksanaannya "Baik" dan ada 5 (lima) langkah yang kategori keterlaksanaannya "Sangat Baik" dari delapan keseluruhan langkah. Sedangkan pada kelas kontrol, ada 3 (tiga) langkah yang kategori keterlaksanaannya "Cukup Baik", ada 3 (tiga) langkah yang kategori keterlaksanaannya "Baik" dan ada 2 (dua) langkah yang kategori keterlaksanaannya "Sangat Baik" dari delapan keseluruhan langkah. Dampak selanjutnya dari perbedaan kategori keterlaksanaan langkah tersebut adalah keterampilan siswa dalam tanggap siaga bencana gempa bumi lebih baik pada kelompok ekstrakurikuler pramuka siaga bencana secara terintegrasi dibandingkan dengan siswa pada kelompok ekstrakurikuler pramuka berlapis siaga bencana.

Bagi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan pada wilayah yang rawan terjadi bencana gempa bumi agar menjadikan program ektrakurikuler kepramukaan terintegrasi siaga bencana ini menjadi kebijakan yang sifatnya berkesinambungan.

REFERENSI

Kwartir Nasional. Gerakan Pramuka. 2010. Kursus Mahir Dasar untuk Pembina Pramuka.

Manalu, Mario P, dkk. 2014. *Gerakan Pramuka Mempersiapkan Generasi Muda.* Jakarta: Penerbit Lestari Kiranatama.

Peraturan Daerah Kota Bengkulu, 2010*, Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Bengkulu*, Bengkulu:Walikota Bengkulu.

Republik Indonesia. 2010. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2010 tentang gerakan pramuka.

Rahayu, Harkunti, dkk. 2003. *Program kesiapan sekolah terhadap bahaya gempa.* Jakarta: Litbang Integrsi dan Aplikasi (Eks PPAU) Lt. 8.

Winarni, Endang Widi. 2016. *Pengembangan pembelajaran tematik integratif pengurangan risiko bencana (PRB) berbasis ICT untuk pembudayaan sikap dan keterampilan siaga bencana bagi siswa sekolah dasar*. Lembaga penelitian Unib: Laporan penelitian strategis nasional. Tahun kedua.

Winarni, Endang W, Sri Dadi dan Feri Noperman. 2011. *Diseminasi Model Pembelajaran Tematik menggunakan Kebun Sekolah sebagai Alternatif Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana di Sekolah Dasar*. Lembaga Penelitian Unib: Laporan Penelitian Hibah Bersaing DP2M. Th. III

PERAN GURU DALAM MEMBENTUK SIKAP SOSIAL SISWA MELALUI MATA PELAJARAN PKN DI KELAS I SDN 2 TELAGA BIRU KABUPATEN GORONTALO

Hakop Walangadi

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo
hakop58@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang didalamnya memuat ajaran nilai moral yang diharapkan dapat membina, menyadarkan dan membentuk sikap siswa, sehingga menjadi warganegara yang baik dan cerdas.Berdasarkan hasil observasi yang peneliti di SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo guru hanya menjadi seseorang yang berperan sebagai penyaji informasi tanpa mempertimbangkan sikap siswa, seakan lupa tugasnya sebagai seorang yang dipercaya oleh orang tua siswa untuk membentuk sikap anak-anaknya menjadi pribadi yang baik, cakap, kreatif dan bertanggung jawabsehingga berpengaruh terhadap hasil yang akan dicapai oleh siswa tersebut. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan deskriptif. Analisis data mencakup:reduksi data, menyajikan data, display data, menarik kesimpulan dan melaksanakan verifikasi.Peran guru dalam membentuk sikap sosial siswa melalui PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) dapat dilakukan melalui pemberian motivasi, bimbingan, dan pujian secara langsung kepada siswa, sedangkan untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam membentuk sikap sosial siswa, guru memberikan tugas yang bersifat mendidik agar siswa akan sadar dengan apa yang dilakukannya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam membentuk sikap sosial siswa di SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo sudah maksimal. Guru membina siswa melalui materi yang diajarkan dan memberikan contoh fakta yang terjadi di lingkungan sekitar sehingga dengan sendirinya siswa akan sadar dan merasa termotivasi dalam berperilaku sosial. Peneliti menyarankan untuk menerapkan sikap sosial siswa tidak hanya dibebankan pada kepala sekolah atau guru kelas, namun semua ini merupakan tanggung jawab bagi seluruh pihak sekolah dan juga orang tua.

Kata kunci: Pendidikan Kewarganegaraan, Nilai Moral, Sikap Sosial

PENDAHULUAN

Guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-

tempat tertentu, tidak mesti di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di mesjid, musola, rumah dan sebagainya. Selain dari itu guru juga harus mampu menjadi pembentuk generasi bangsa yang baik secara pengetahuan maupun kepribadian, untuk itu sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus menjadi tonggak terdepan dalam mewadahi proses pembinaan sikap siswa. Sekolah diharapkan sejak dini menekankan pentingnya pendidikan nilai dan moral dengan berperan aktif dalam merancang dan melaksanakan pendidikan nilai moral, yang berlandaskan pada teori perkembangan nilai dan moral. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya memuat ajaran nilai moral diharapkan dapat membina, menyadarkan dan membentuk sikap siswa, sehingga menjadi warganegara yang baik dan cerdas (*good and smart citizen*). Sebagaimana yang dinyatakan dalam pasal 37 ayat (1) Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni budaya, pendidikan jasmanai dan olahraga, keterampilan dan muatan lokal.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo guru hanya menjadi seseorang yang berperan sebagai penyaji informasi berupa ilmu pengetahuan tanpa mempertimbangkan sikap siswa. Guru pun seakan lupa tugasnya sebagai seorang yang dipercaya oleh orang tua siswa untuk membentuk sikap anak-anaknya untuk menjadi pribadi yang baik, cakap, kreatif dan bertanggung jawab. Selain guru yang berperan di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat pun ikut serta berperan penting dalam perkembangan sikap siswa. Sikap siswa tersebut apabila dibiarkan akan membawa dampak yang kurang menguntungkan terhadap siswa itu sendiri. Sikap siswa yang kurang baik akan mengganggu pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil yang akan dicapai oleh siswa tersebut. Oleh karena itu, agar proses belajar mengajar berjalan lancar salah satu upaya guru yaitu dengan dengan membentuk sikap siswa itu sendiri dalam proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran PKn.

Untuk mengantisipasi masalah siswa dalam pembelajaran yang terus terjadi, maka peran guru untuk membentuk sikap siswa sangatlah diperlukan. Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk membentuk sikap siswa dalam pembelajaran. Antara lain membuat aturan, cara mengikuti aturan, mencegah suatu masalah dalam proses pembelajaran, guru harus secara tepat mengatasi masalah yang timbul. Dengan begitu siswa dapat secara sadar berkeinginan untuk mengubah perilakunya sendiri.

Sehingga diharapkan dengan upaya yang dilakukan guru tersebut siswa dapat menggantinya dengan perilaku yang benar guna membentuk sikap siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pembelajaran PKn.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Peran Guru Dalam Membentuk Sikap Sosial Siswa Melalui Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo".

KAJIAN TEORI

Peran Guru

Menurut Gunawan (Rochman, 2011:11) bahwa guru merupakan perencana, pelaksana sekaligus sebagai evaluator pembelajaran di kelas, sedangkan siswa merupakan subyek yang terlibat langsung dalam proses untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa peran yang diharapkan dari guru menurut Djamarah (2005:43) yaitu sebagai berikut:

1. Fasilitator. Sebagai fasilitator guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan belajar bagi kegiatan belajar mengajar pada siswa.
2. Motivator. Sebagai motivator guru hendaknya dapat mendorong dan membangkitkan motivasi anak agar dapat bergairah dan aktif dalam belajar. Dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salaah satu aspek yang sangat penting, dimana sering terjadi siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar akan kurang berprestasi tetapi bukan disebabkan oleh kemampuanya yang kuran namun karena rendahnya motivasi yang dimiliki siswa tersebut mengarahkan segala kemampuanya.
3. Pembimbing. Sebagai pembimbing guru hendaknya dapat mengarahkan dan membimbing anak untuk mencapai perkembangan belajar secara optimal.

   Agar guru dapat menjadi pembimbing yang baik, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya: Pertama dalam membimbing anak guru harus memiliki pemahaman tentang anak tersebut. Ke dua, dalam merencanakan tujuan dan kompetensi yang hendak dicapai guru harus mampu memahami dan terampil dalam merencanakan proses pembelajaran.
4. Evaluator. Sebagai evaluator, Guru mampu mengetahui apakah tujuan yang dirumuskan sudah tercapai atau belum, guru berperan untuk mengumpulkan informasi atau data tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Terdapat dua fungsi dalam memerankan peranya sebagai evaluator yaitu pertama untuk menentukan keberhasilan siswa dalam menyerap materi kurikulum dalam mencapai

tujuan yang telah ditentukan. Kedua, untuk melaksanakan seluruh kegiatan yang telah diprogramkan dalam menentukan keberhasilan guru.

Hakekat Sikap

Sikap menurut Mulyono (2006:838) adalah perbuatan yang berdasar pada pendirian atau pendapat/keyakinan sebagai kecenderungan untuk bertindak. Sejalan dengan pendapat tersebut Syah (2009:135) sikap merupakan gejala internal yang berdimensi afektif yang berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap orang atau barang baik secara positif maupun negatif. Sikap diartikan sebagai kesedian beraksi individu terhadap sesuatu hal, Mappiare (Sunarto dan Agung, 2008:170). Sikap sebagi gejala internal berperan dalam mengambil tindakan, terutama bila ada kemungkinan untuk bertindak. Seseorang yang memiliki sikap jelas, mampu untuk memilih secara tegas dalam menghadapi kemungkinan.

Menurut Azwar (2011: 4) mengatakan bahwa dalam sikap terdapat aspek yang saling berhubungan, yaitu: aspek kognitif, afektif, dan konatif. Aspek kognitif berupa apa yang dipercayai atau kepercayaan seseorang mengenai objek sikap. Kemudian aspek afektif merupakan komponen perasaan yang menyangkut masalah emosi, sedangkan aspek konatif menunjukan bagaimana perilaku atau kecenderungan berperilaku yang ada dalam diri seseorang yang berkaitan dengan objek sikap yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sikap adalah sebuah sistem yang terdiri dari aspek kognitif, perasaan, dan tindakan seseorang sebagai respon yang timbul apabila dihadapkan pada suatu rangsangan/stimulus objek tertentu.

Hakekat Sikap Sosial

Sikap sosial merupakan satu predisposisi atau kecenderungan untuk beringkah laku dengan satu cara tertentu terhadap orang lain. Selain itu dapat diartikan sebagai satu sikap yang terarah kepada tujuan-tujuan sosial, sebagai lawan dari sikap yang terarah kepada tujuan-tujuan pribadi, Chaplin (2000: 469). Sikap sosial menunjuk pada predisposisi, sikap (kecenderungan berbuat atau tidak berbuat dalam situasi tersedia) yang dimiliki bersama dengan sejumlah orang-orang lain yang sama keyakinan, nilai-nilai, ideologi atau orientasi politik).

Pengertian tentang sikap sosial juga dikemukakan oleh, Abu (2007:152) bahwa sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata dan berulang-ulang terhadap obyek sosial. Sikap sosial ini tidak dinyatakan oleh seorang tetapi diperhatikan oleh orang-orang sekelompoknya. Contoh dari cara siswa menanggapi orang lain adalah cara siswa berbicara atau berkomunikasi dan sikap tolong-menolong. Senada

dengan hal tersebut Syamsudin (2000:74) mengemukakan bahwa sikap sosial dapat terlihat dari tujuh dimensi yang meliputi persahabatan, kepemimpinan, sikap keterbukaan, inisiatif sosial, partisipasi dalam kegiatan kelompok, tanggung jawab dalam tugas kelompok dan toleransi terhadap teman.

METODE PENELITIAN

Penelitian akan dilaksanakan di SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo khususnya pada siswa kelas IV. Adapun alasan dipilihnya sekolah ini, sesuai dengan pengamatan peneliti bahwa disekolah ini terdapat masalah diantaranya ada beberapa siswa sikapnya kurang sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga sekolah ini cocok untuk dijadikan tempat penelitian.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Dalam penelitian, diambil beberapa sumber yang dapat dibagi atas :

1. Data primer, merupakan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru SDN 2 Telaga Biru dan siswa yang berada di kelas IV.
2. Data sekunder, merupakan data-data yang diperoleh secara tertulis melalui buku-buku referensi berupa pengertian dan teori-teori yang ada hubungannya dengan permasalahan yang diteliti.

Teknik pengumpulan data melalui: observasi, wawancara, dan Dokumentasi. Secara umum analisis data mencakup: reduksi data, menyajikan data, display data, menarik kesimpulan dan melaksanakan verifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Temuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. Yang menjadi inti dari penelitian ini adalah peran guru dalam membentuk sikap sosial siswa melalui mata pelajaran PKn. Penelitian ini dianggap penting untuk melihat sejauh mana peran guru terhadap pembentukan sikap sosial siswa pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan teknik pengumpulan data mulai dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan dengan guru, terkait dengan peran guru dalam membentuk sikap sosial siswa melalui mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo, hasil yang diperoleh berupa temuan umum dan temuan khusus. Temuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Temuan Umum. Secara umum peneliti menemukan bahwa peran guru dalam membentuk sikap sosial di SDN 2 Telaga Biru berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Namun masih perlu tingkatkan lagi. Sebab masih ada beberapa sikap sosial yang tidak dilaksanakan oleh siswa. Untuk mengatasi hal ini, tentunya membutuhkan perhatian yang khusus dari guru agar para siswa dapat lebih memperhatikan sikap sosial siswa. Selain itu orang tua juga harus perlu membiasakan anaknya untuk bersikap sosial sebab kegiatan siswa lebih banyak di luar dari sekolah. Sikap sosial adalah hal yang sangat penting karena ini yang akan menentukan kemajuan suatu sekolah. Sekolah akan dipandang baik oleh masyarakat jika siswa yang belajar di sekolah itu memiliki sikap sosial yang baik. Mulai dari jujur, disiplin, tanggung jawab, sopan, toleransi, gotong royong, dan percaya diri.
2. Temuan Khusus. Temuan khusus yang didapat oleh peneliti dari hasil wawancara dengan guru SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo bahwa sikap sosial siswa yang paling sulit ditegakkan yaitu sikap jujur, disiplin dan percaya diri. Dari segi kejujuran masih terdapat beberapa orang siswa yang tidak bersikap jujur terhadap guru maupun temannya. Dari segi disiplin tidak tepatnya waktu datang ke sekolah karena sampai saat ini masih ada siswa yang sering terlambat, dari segi percaya diri masih terdapat beberapa orang siswa yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Sikap sosial sangat penting dalam diri siswa, oleh karena itu guru SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo berusaha keras untuk membentuk sikap sosial ini melalui kegiatan belajar mengajar.

Hasil Penelitian

Sesuai dengan hasil penelitian dan hasil wawancara antara peneliti dengan guru kelas ditemukan bahwa peran guru dalam membentuk sikap sosial siswa melalui mata pelajaran PKn dapat dilakukan melaui pemberian motivasi, bimbingan, pujian secara langsung kepada siswa yang berhubungan dengan sikap sosial siswa, dan untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam membentuk sikap sosial siswa memberikan tugas yang bersifat mendidik tanpa menggunakan kekerasan agar siswa tersebut akan sadar dengan apa yang dilakukannya. Disisi lain apabila diperlukan guru melakukan kerja sama dengan orang tua siswa utnuk membentuk sikap sosial siswa yang bersangkutan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini, upaya yang dilakukan guru dalam membentuk sikap sosial siswa melalui mata pelajaran PKn dilakukan dengan berbagai cara antara lain:

1. Memberikan pengarahan tentang sikap sosial

Guru memberikan gambaran akan pentingnya sikap sosial dalam kegiatan pembelajaran kepada seluruh siswa agar mereka mengetahui sikap sosial apa yang nantinya mereka akan lakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Soyadih (Mulyasa, 2008:13) bahwa guru memegang peranan yang cukup penting baik dalam perencanaan maupun dalam pelaksanaan kurikulum pendidikan yang ada di sekolah. Sehingga dengan adanya perencanaan dari guru maka pengarahan kepada siswa dapat dilakukan secara bersamaan dalam pembelajaran mengenai sikap sosial siswa.

2. Memberikan pembinaan dan motivasi secara menyeluruh kepada siswa.

Guru sebagai motivator seorang guru perlu memberikan pembinaan mengenai sikap sosial siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan membiasakan mereka berperilaku jujur, sopan, disiplin percaya diri dan tangggung jawab. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2005:43) bahwa banyak peran yang diperlukan dari guru sebagai pendidik atau siapa saja yang menerjunkan diri menjadi guru salah satunya sebagai motivator, sebagai motivator guru dapat mendorong dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pembelajaran PKn sehingga mereka akan mengetahui pentingnya sikap sosial siswa

3. Memberikan sangsi yang mendidik kepada siswa yang tidak memiliki sikap sosial yang baik.

Hal ini tentu sering terjadi maka upaya yang harus dilakukan oleh seorang guru yakni memberikan hukuman yang sifatnya mendidik siswa itu sendiri, misalnya menyuruh mereka secara bersama-sama membersihkan WC dan kamar mandi sekolah, setelah mereka membersihkan maka guru menjelaskan kepada mereka ketika pekerjaan itu dilakukan secara bersama-sama atau secara gotong royong maka pekerjaan itu cepat selesai selaian itu juga mereka sudah melakukan salah satu dari sikap sosial itu sendiri, inilah yang dinamakan memberikan sangsi yang dapat mendidik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Depdiknas (2001:10) bahwa sanksi yang diterapkan agar bersifat mendidik, tidak bersifat hukuman fisik, dan tidak menimbulkan trauma psikologis.

4. Melalui kegiatan belajar mengajar.

Melalui kegiatan pembelajaran guru perlu menanamkan sikap sosisial siswa sebagai contoh dalam kegiatan belajar kelompok dimana yang diharapkan oleh guru dalam kegiatan kelompok yakni kerja sama, jujur, disiplin, toleransi dan tanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga akan melatih sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi dan kerja sama dari siswa itu sendiri. Hal tersebut seperti yang

diungkapkan oleh Gunawan (Rochman, 2011:11) bahwa guru merupakan perencana, pelaksana sekaligus sebagai evaluator pembelajaran di kelas, sedangkan siswa merupakan subyek yang terlibat langsung dalam proses untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya pembelajaran mengenai sikap sosial siswa.

5. Memberikan pujian.

Dalam proses belajar mengajar pujian perlu diberikan kepada siswa. Pujian yang diberikan berupa pemberian aplos kepada siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, sehingga ini akan menanamkan sikap percaya diri siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Fathurrohman dan Sutikno (2007:20) menyatakan siswa yang berprestasi sudah sewajarnya untuk diberikan penghargaan atau pujian. Pujian yang diberikan bersifat membangun. Dengan pujian siswa akan lebih termotivasi untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik lagi.

6. Pembiasaan Perilaku yang baik

Dalam hal ini pembiasaan siswa bisa diberikan dalam kegiatan belajar mengajar seperti materi kedisiplinan, dimana guru membiasakan siswa untuk datang tepat waktu kesekolah, sehingga ini akan menanamkan akan pentinggnya sikap disiplin siswa itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Rasdi (2000: 97) bahwa disiplin hakikatnya adalah pernyataan sikap mental individu maupun masyarakat yang mencerminkan rasa ketaatan, kepatuhan yang didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas dan kewajiban dalam rangka pencapaian tujuan yang akan dicapai.

7. Memberikan tugas.

Dalam pemberian tugas bisa dilakukan oleh guru untuk tugas rumah maupun tugas sekolah dengan harapan setelah siswa mengerjakan tugas itu sendiri akan tertanam pada diri mereka akan sikap tanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah dan zain, (2006:149) Tugas merupakan suatu pekerjaan yang menuntut untuk segera diselesaikan. Pemberian tugas kepada siswa akan memberikan suatu dorongan dan motivasi kepada siswa untuk memperhatikan segala isi pelajaran yang disampaikan.

8. Keteladanan Guru

Dalam menanamkan sikap keteladanan kepada siswa memerlukan usaha yang keras sebab sebagai siswa yang teladan akan menunjukan sikap sopan, jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi, gotong royong dan percaya diri. Oleh sebab itu peran guru dalam menanamkan sikap ini perlu dilaksanakan dengan sebaik mungkin dengan memberikan contoh-contoh yang akurat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan

dengan pendapat Ulwa, (2005 :2) menyatakan teladan merupakan bagian dari sejumlah metode yang paling ampuh dan efektif dalam mempersiapkan dan membentuk anak secara moral, spiritual, dan sosial. Sebab, seorang guru merupakan contoh ideal dalam pandangan siswa, yang tingkah laku dan sopan santunnya akan ditiru, disadari atau tidak, bahkan semua keteladanaan itu akan melekat pada diri dan perasaannya. Dalam membentuk sikap sosial siswa perlu seorang guru memberikan contoh yang nyata kepada siswa sehingga siswa akan sadar mengenai sikap sosial yang akan dilakukannya. Faktor yang mendukung pembelajaran PKn dalam membentuk sikap sosial siswa yaitu menanamkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, sopan, toleransi, gotong royong dan percaya diri.

Dalam kegiatan belajar mengajar sebagai seorang guru hendaknya memberikan penilaian kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan) pada siswa. Saat belajar guru menilai siswa dari kemampuan teori, sikap siswa dan keaktifan siswa di dalam kelas, sehingga akan menimbulkan sikap jujur dan rasa tanggung jawab. Agar upaya membentuk sikap sosial siswa melalui mata pelajaran Pkn dapat berjalan mulus maka ada faktor yang mendukung yakni orang tua dapat berpartisipasi dalam membiasakan bersikap sosial saat siswa berada di rumah, namun ada pula faktor yang menjadi penghambat dalam pembentukan sikap sosial ini yaitu kondisi lingkungan siswa serta keadaan dari siswa itu sendiri. Untuk membentuk perilaku siswa agar memiliki kebiasaan bersikap sosial maka dibutuhkan kerja sama yang baik antara pihak sekolah dan orang tua siswa karena siswa banyak menghabiskan waktu dilingkungan keluarga. Jadi upaya untuk menerapkan sikap sosial siswa tidak hanya dibebankan pada kepala sekolah atau guru kelas, namun semua ini merupakan tanggung jawab bagi seluruh pihak sekolah dan juga orang tua. Keadaan lingkungan siswa yang kurang baik terkadang menjadi hambatan bagi guru dalam menerapkan sikap sosial siswa seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga berpengaruh besar bagi siswa karena keluarga membentuk karakter siswa dalam kebiasaan tingkah laku di kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam membentuk sikap sosial siswa di kelas IV sudah maksimal. Adapun beberapa sikap sosial yang dibentuk oleh guru dalam pembelajaran PKn yakni jujur, disiplin, tanggung jawab, sopan, toleransi, gotong royong dan percaya diri. Untuk membentuk

sikap sosial siswa maka guru perlu membina siswa melalui materi yang diajarkan dan memberikan contoh fakta yang terjadi di lingkungan sekitar sehingga dengan sendirinya siswa akan sadar dan merasa termotivasi dalam berperilaku sosial. Sikap sosial ini dibimbing dan dilatih kepada siswa dalam pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa orang siswa yang sikap sosialnya belum nampak. Agar upaya pembentukan sikap sosial siswa melalui mata pelajaran PKn dapat berjalan mulus maka ada faktor yang mendukung yakni orang tua dapat berpartisipasi dalam membiasakan bersikap sosial saat siswa berada di rumah, namun ada pula faktor yang menjadi penghambat dalam pembentukan sikap sosial ini yaitu kondisi lingkungan siswa serta keadaan dari siswa itu sendiri. Untuk membentuk perilaku siswa agar memiliki kebiasaan bersikap sosial maka dibutuhkan kerja sama yang baik antara pihak sekolah dan orang tua siswa karena siswa banyak menghabiskan waktu dilingkungan keluarga. Jadi upaya untuk menerapkan sikap sosial siswa tidak hanya dibebankan pada kepala sekolah atau guru kelas, namun semua ini merupakan tanggung jawab bagi seluruh pihak sekolah dan juga orang tua.

Saran dalam penelitian ini, yaitu: (1) Bagi Guru, memberikan masukan untuk guru tentang pentingnya membentuk sikap sosial siswa khususnya pada mata pelajaran PKn. (2) Bagi Siswa, sebagai masukan bagi siswa untuk menjalankan aturan / tata tertib yang berlaku di sekolah. (3) Bagi Sekolah, sebagai masukan bagi sekolah untuk mengembangkan semangat belajar para siswa agar dapat membentuk jati diri siswa untuk lebih baik lagi. (4) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

REFERENSI

Abu, Ahmadi. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, S. (2011). *Sikap Manusia Teori dan Pengukuranya*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Chaplin. (2006). *Dictionary of Psychology*. (*Kamus Lengkap Psikologi*).Penerjemah: Kartini Kartono. Jakarta: Grafindo.

Daryanto, Marmiatun. (2008). *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah.* Yokyakarta: Gava Media

Depdiknas . (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.Jakarta : Balai Pustaka.

Djamarah, Bahri Syaiful. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah & Zain. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fathurrohman dan Sutikno. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami.* Bandung: PT Refika Aditama.

Hamzah. (2006). *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara

Harjanto. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Rineke Cipta

Haryati & Saipul. (2007). *Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi Teori dan Praktek*. Jakarta : Gaung Persada Pres.

Hurlock, Elizabeth. (2000). *Perkembangan Anak Edisi Keenam Jilid 2*. Jakarta:Erlangga.

Kunandar. (2007). *Guru Profesional*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Kuswana & Sunaryo. (2012). *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berfikir*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Mulyasa, E. (2008). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Menyenangkan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyono, A. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka

Purwanto, Ngalim. (2008). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Rasdi, Ekosiswoyo dan Maman Rachman. (2000). *Manajemen Kelas*, Semarang: IKIP Semarang Press.

PENGEMBANGAN DAN VALIDASI ANGKET *MY CLASSROOM INVENTORY* (MCI) VERSI BAHASA INDONESIA

Irwan Koto

Program Studi Pasca Sarjana Pendidikan Dasar, Universitas Bengkulu
irwan.koto105@gmail.com

ABSTRAK

Angket *My Classroom Inventory* (MCI) versi bahasa Indonesia dikembangkan dan divalidasi sebagai instrumen penelitian untuk melakukan assesmen dan evaluasi interaksi antara siswa dengan siswa di kelas pada jenjang pendidikan dasar. Angket MCI (bahasa Inggris) diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan kemampuan literasi anak usia SD. Proses alih bahasamenerapkan pendekatan *translation, back translation, verification and modification*. Ujicoba empirik melibatkan 611 murid kelas 5 di provinsi Bengkulu. Melalui teknik *Exploratory Factor Analysis* (EFA), 25 butir angket MCI versi bahasa Inggris direduksi menjadi 15 butir angket MCI (bahasa Indonesia) yang mengelompok pada tiga faktor (*Satisfaction, Friction, Cohesiveness*). Validitas internal angket MCI (bahasa Indonesia) ditunjukkan dengan koefisien *factor loading* yang tertinggi 0,86 (sangat baik)dan terendah 0,40 (cukup). Reliabilitas angket MCI (koefisien *Alpha Cronbach*) dari ketiga faktor tertinggi 0,79 (sangat meyakinkan) dan terendah 0,62 (meyakinkan). Disimpulkan bahwa angket MCI versi bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai instrumen penelitian yang memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas suatu angket.

Kata kunci: *My Classroom Inventory* (MCI), *Exploratory Factor Analysis* (EFA), Validitas Konstruksi.

PENDAHULUAN

Fenomena sosial yang menjadi topik pemberitaan pada media sosial, media cetak, atau media berita lainnya membuat kita sebagai orangtua, para pendidik, dan pemerintah perlu mengkaji ulang bagaimana proses pendidikan yang telah terjadi baik diruang kelas maupun di sekolah. Misalnya, peristiwa *bullying* yang terjadi akhir-akhir ini menuntut para pendidik yang berinteraksi langsung dengan anak didiknya untuk melakukan evaluasi

terhadap kualitas lingkungan kelas (*learning environment*). Kualitas lingkungan kelas tidak hanya berhubungan dengan tingkahlaku (*behavior*) peserta didik tetapi juga mempengaruhiinteraksi antar siswa di ruang kelas (Reeve. 2013).

Angket adalah salah satu instrumen (alat ukur) yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi interaksi antar siswa di kelas. Interaksi tersebut akan memberikan konstribusi pada lingkungan pembelajaran di kelas. Terbatasnya ketersedian alat ukur yang dapat digunakan secara luas, murah dan valid menyebabkan para guru SD, khususnya guru kelas,tidak mampu melakukan asessmen terhadap interaksi antar siswa dalam suatu kelas dari perspektif siswa. Angket *My Classroom Inventory* (MCI) adalah suatu angket yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi bagaimana persepsi seorang murid SD tentang interaksinyadengan temannya di kelas.

MCI versi bahasa Inggris yang terdiri dari 25 butir angket dirancang untuk murid-murid SD di negara Barat dengan latar belakang budaya, sosial, lingkungan sekolah relatif berbeda dengan kondisi di Indonesia perlu diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Disamping itu, keterbatasan instrumen penelitian berbentuk angket dalam bahasa Indonesia untuk mengeksplorasi persepsi murid-murid SD tentang lingkungan pembelajarannya merupakan alasan utama untuk melakukan penelitian ini. Oleh sebab itu, permasalahan dalam penelitian adalah: (1) bagaimanakah mengembangkan angket MCI versi bahasa Indonesia, dan (2) bagaimanakah memvalidasi angket MCI versi bahasa Indonesia.

KAJIAN TEORI

Studi tentang tingkahlaku manusia atau anak didik tidak dapat dilepaskan dari lingkungan belajarnya (Hartshorne dan May dalam MacLeod and Fraser, 2010). Kurt Lewin, seorang pakar psikologi sosial, memperkenalkan konsep tingkah laku sebagai fungsi pribadi dan lingkungan, dan berdasarkan konsep Lewin dikembangkan konsep pengaruh lingkungan pada individu seseorang. Lewin (1936) menyatakan bahwa tingkahlaku (B=*behaviour*) merupakan hasil interaksi antara pribadi (P=*person*) dengan lingkungan (E=*environment*) yang diformulasikan dalam bentuk persamaan $B=f\ (P,E)$. Dalam kurun waktu yang sama, Murray (1938) mengkaji tingkahlaku manusia dengan lingkungannya dari perspektif perkembangan kepribadian yang melibatkan perasaan (*feelings*), suka dan tidaksuka (*likes and dislikes*), dan memori. Tahun 1950-an, Pace dan Stern (1958) mengembangkan konsep yang diperkenalkan oleh Lewin dan Murray dengan konsep lingkungan yang diterima seseorang ('*perceived*' *climate*) sebagai konsep kunci dalam penelitian lingkungan pembelajaran di kelas.

Dalam tahun 1960-an di USA, Rudolf Moos dan Herbert (Fraser,1998) menerapkan konsep-konsep utama tersebut dalam dunia pendidikan. Moos dan Trickett (1974) mengkaji lingkungan manusia dari dimensi hubungan; dimensi perkembangan kepribadian; dan dimensi perubahan sistem dan mempertahan sistem. Ketiga dimensi ini digunakan untuk mengembangkan *Classroom Environment Scale* (CES) dalam bentuk angket untuk menyelidiki persepsi peserta didik serta pendapat tentang lingkungan kelas dimanamereka berada selama 25 jam (rata-rata) dalam seminggu.

Disamping itu, Walberg dan Anderson (1968) mengembangkan suatu instrumen penelitian untuk menyelidiki persepsi siswa terhadap lingkungan kelas mereka yang dikorelasikan dengan metode mengajar. Angket tersebut adalah the *Learning Environment Inventory* (LEI) yang memberikan informasi tentang lingkungan pembelajar dari perspektif siswa. Hasilnya valid dan dapat memberikan informasi tentang lingkungan kelas pada saat pembelajaran berlangsung (Dormann, 2002). Angket CES yang dikembangkan oleh Moos dan Trickett dan angket LEI oleh Walberg dan Anderson (1968) merupakan instrumen yang populer digunakan untuk kajian-kajian tentang suasana pembelajaran di kelas.

My Classroom Inventory (MCI) merupakan versi penyederhanaan dari LEI dan disesuaikan untuk pengunaan dengan anak usia 8 – 12 tahun (Fisher & Fraser, 1983) atau setara dengan murid SD dan SMP. Karena MCI digunakan untuk anak SD yang kemampuan literasi verbal (membaca) mereka relatif rendah, angket LEI pada mulanya terdiri dari 38 butir direduksi menjadi 25 butir angket. Format angket MCI dirancang agar mudah untuk melakukan pen-skor-an sehingga 25 butir angket didistribusi ke dalam 5 indikator (*scale*). Deskripsi indikator dengan contoh butir angket untuk setiap indikator ditunjukkan dalam Tabel 1.

Disamping butir angket dikelompokkan dengan berdasarkan pada indikator (*scale*), alternatif pilihan jawaban yang tersedia adalah Ya atau Tidak. Format angket MCI yang relatif sederhana ini akan memberikan kemudahan pada murid-murid SD untuk memberi jawaban. Angket MCI juga dapat mengungkap persepsi responden tentang lingkungan kelas mereka dengan berdasarkan pengalaman nyata (*actual form*) dan harapan (*preferred form*).

Tabel 1. Deskripsi Indikator & Butir Angket *My Classroom Inventory* (MCI)

Indikator (*Scale*)	Deskripsi *Scale*	Contoh Butir Angket
Kepuasan (*Satisfaction*)	Derajat kepuasan yang diperoleh murid	Ada beberapa murid tidak merasa senang berada di kelas (-).
Pertentangan (*Friction*)	Karakteristik hubungan antar murid dengan murid. Perbuatan dalam bentuk perkelahian, atau membenci satu sama lain.	Ada beberapa murid di kelasku nakal (-)
Kompetisi (*Competitiveness*)	Hubungannya yang berdasarkan pada kompetisi, melibatkan upaya maksimal untuk mencapai tujuan.	Hampir semua murid di kelas ini mengerjakan tugasnya untuk memperoleh nilai tertinggi (+)
Kesulitan (*Difficulty*)	Murid-murid secara umum merasa senang dengan kegiatan belajar dan tingkat kesulitannya sesuai kemampuan mereka.	Sebagian besar murid-murid dapat mengerjakan tugas mereka tanpa bantuan dari orang lain (+)
Keakraban *(Cohesivene)*	Derajat murid mengenal temannya, memberi bantuan dan mendukung satu sama lain	Beberapa murid-murid di kelas ini tidak berteman denganku (-)

Sumber: Fraser (1998).

Fokus penelitian pada bidang *learning environment* telah menyebar dari USA ke Belanda (Wubbel dan Brekelmans, 2006), Australia (Fraser, 2007), Asia (Goh dan Fraser), Afrika Selatan (Aldridge, et al. 2006), dan Arab Saudi (MacLeod & Fraser, 2010). Di Indonesia, penelitian pada bidang lingkungan pembelajaran telah dilakukan oleh Margianti et al. (2004) untuk menyelidiki hubungan antara hasil belajar kognitif dan afektif dengan persepsi siswa terhadap lingkungan pembelajaran di kelas.

Pada awalnya, semua angket *learning environment* dikembangkan di negara-negara yang menggunakan bahasa Inggris. Namun, karena penelitian dilakukan diberbagai negara yang tidak menggunakan bahasa Inggris, angket diterjemahkan ke dalam bahasa setempat dan dilakukan validasi. Misalnya, Majeed et al. (2002) menterjemahkanangket *My Classroom Inventory* (MCI) dari bahasa Inggris ke bahasa Melayu melalui proses validasi secara empiris dengan melibatkan 1565 siswa-siswa di Brunei Darussalam.

METODE PENELITIAN

Proses alih bahasa angket MCI menggunakan teknik *translation and back translation* (Brislin, 1970). Dalam penelitian ini, angket MCI yang diterjemahkan ke bahasa Indonesia diadopsi dari angket MCI yang telah dikembangkan oleh Fraser (1998).

Angket MCI asli diterjemahkan oleh translator pertama (penulis) ke bahasa Indonesia, dan kemudian diterjemahkan kembali ke dalam bahasa Inggris oleh translator kedua (teman sejawat). Kedua translator mempunyai kemampuan berbahasa Inggris dan Indonesia secara aktif dan pasif. Translator pertama mempunyai pendidikan S2 dari IOWA University (USA) dan S3 dari Curtin University (Australia) sedangan pendidikan S2 dan S3 dari translator kedua diperoleh dari Victoria University of Wellington (New Zealand) dan Curtin University (Australia). Jika ditemukan perbedaan antara translatator pertama dan kedua,dilakukanverifikasi untuk memperoleh hasil terjemahan yang sepadan baik secara kontekstual dan tekstual (**lihat tabel 2**).

Tabel 2 Penerapan Pendekatan *Translation, Back Translation*

ANGKET MCI (*Original version*)		**ANGKET MCI (Terjemah ke Bah. Indonesia)**	**ANGKET MCI (Terjemah kan kembali ke Bah. Inggris)**
Q1	The students enjoy their schoolwork in my class.	Murid-murid di kelasku menyenangi pekerjaan sekolah mereka.	The students in my class enjoy their schoolwork.
Q2	Students are always fighting with each other.	Murid-murid selalu berkelahi satu sama lain.	The students are always fighting each other.
Q3	Students often race to see who can finish first.	Murid-murid sering berlomba untuk dapat tampil menjadi yang pertama.	The students are race to see who finish the work first.
Q4	In my class the work is hard to do.	Di kelasku tugas sukar untuk dikerjakan.	In my class the work is hard to do.
Q5	In my class everybody is my friend.	Setiap orang di kelasku adalah temanku.	In my class everyone is my friend.
Q6	Some students are not happy in my class.	Beberapa murid tidak merasa senang di kelasku.	Some students are not happy in my class.
Q7	Some students in my class are mean.	Beberapa murid di kelasku tidak mau meminjamkan miliknya padaku.	Some students in my class do not want to lend their own to me.
Q8	Most students want their work to be better than their friend' work.	Hampir semua murid-murid menginginkan tugas mereka menjadi lebih baik dari tugas teman lain.	Almost all students want their work become better than their friend's work.
Q9	Most students can do their schoolwork without help.	Hampir semua murid dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan dari orang lain.	Almost all students can do the work without any help.
Q10	Some students in my class are not my friends.	Beberapa murid di kelasku bukanlah teman-temanku.	Some students in my class are not my friends.
Q11	Students seem to like my class.	Murid-murid nampaknya menyenangi kelasku.	Student seems to like my class.
Q12	Many students in my class like to fight.	Banyak murid-murid di kelasku suka berkelahi.	Many students in my class like to fight.
Q13	Some students feel bad when they don't do as well as the others.	Beberapa murid merasa tidak senang bila mereka tidak mengerjakan sebaik teman lainnya.	Some students are not happy if they are not doing work as well as their friends.
Q14	Only the smart pupils can do	Hanya murid-murid pintar dapat	Only the smart students can do

	their work.	mengerjakan tugas.	their work
Q15	All students in my class are close friends.	Semua murid-murid di kelasku berteman akrab.	All students in my class are good friends
Q16	Some pupils don't like my class	Beberapa murid tidak menyenangi kelasku.	Some students don't like my class.
Q17	Certain pupils always want to have their own way.	Murid-murid tertentu selalu ingin mengerjakan sesuatu dengan cara mereka sendiri.	Certain students always want to do their work by their own way.
Q18	Some pupils always try to do their work better than the others.	Beberapa murid-murid selalu mencoba untuk mengerjakan tugas mereka lebih baik dari murid lainnya.	Some students always try to do their work better than other students.
Q19	Schoolwork is hard to do.	Tugas sekolah sukar untuk dikerjakan.	Schools work is hard to do
Q20	All pupils in my class like one another.	Seluruh murid di kelasku menyenangi satu sama lain.	All students in my class like each other
Q21	My class is fun.	Kelasku menyenangkan.	My class in enjoyable
Q22	Students in my class fight a lot.	Murid-murid di kelasku sering berkelahi.	The students in my class like to fight a lot
Q23	A few students in my class want to be first all of the time.	Sebagian kecil murid-murid di kelasku ingin untuk menjadi pertama setiap saat.	A few students want to be the first all the time
Q24	Most students in my class know how to do their work.	Hampir semua murid-murid di kelasku tahu bagaimana mengerjakan tugas mereka.	Almost all students in my class know how to do their work
Q25	Students in my class like each other as friends.	Murid-murid di kelasku senang satu sama lain sebagai teman.	Students in my class like each other as friends

Meskipun angket MCI asli telah diuji validitas dan realibilitasnya oleh Fraser (1998), angket MCI terjemahan perlu diuji validitas dan realibilitasnya dalam konteks bahasa dan budaya Indonesia. Reliabilitas setiap indikator (*scale*) MCI diuji secara emperis untuk memperoleh konsistensi internal antar butir dalam *scale* yang sama, dan validitas ditentukan untuk mengetahui apakah setiap butir angket dalam *scale* yang sama mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, koefisien *alpha* Cronbach ditentukan untuk setiap *scale* sebagai ukuran estimasi dari reliabilitas konsistensi internal.

Analisis faktor dengan rotasi *varimax* dilakukan untuk menyelidiki apakah 25 butir angket yang telah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia berasal dari ke-lima *scale* (lihat Tabel 1) mampu mengukur lima indikator lingkungan pembelajaran psikososial anak Indonesia. Data hasil uji coba angket MCI terjemahan dianalisis dengan program SPSS versi 17 untuk menentukan struktur faktor, reliabilitas konsistensi internal *scale*, dan kemampuan untuk membedakan persepsi siswa-siswa dalam ruangan kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Validasi MCI terjemahan menggunakan data yang diperoleh dari penyebaran angket kepada 611 siswa kelas V yang berasal dari 22 kelas dari 9 SD di Kota Bengkulu dan Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu.

Sebelum melakukan analisis faktor, kajian tentang asumsi-asumsi yang menjadi landasan penerapan teknik *Principal Component factor Analysis* (PCA) dengan rotasi varimax telah dilakukan dan hasilnya sesuai dengan kriteria yang disarankan oleh Pallant (2007). Pertama, ukuran sampel sebanyak 611 responden telah dipenuhi untuk melakukan analisis faktor yang bertujuan untuk menganalisis struktur internal MCI terjemahan. Hal ini diperkuat oleh Tabachnick dan Fidell (2007) yang menyatakan bahwa "*it is comforting to have at least 300 sampel for factor analysis*" (p. 613). Asumsi kedua yang menjadi acuan adalah matriks korelasi yang ditunjukkan melalui koefisien korelasi 0,3; oleh karena itu matriks yang dihasilkan memenuhi persyaratan analisis faktor. Ketiga adalah Uji Barlet dan ukuran kecukupan sampel (Kaiser-Meyer-Olkin atau disingkat KMO) sebesar 0,84 yang lebih besar dari persyaratan minimum (0,60). Interval indeks KMO dari 0 s.d 1, dengan ketentuan bahwa 0,6 adalah nilai minimum untuk faktor analisis yang reliabel (Tabachnick dan Fidell, 2007). Oleh sebab itu, semua persyaratan telah dipenuhi, dan diharapkan analisis faktor mempunyai kekuatan dan relevan untuk menjelaskan struktur angket MCI terjemahan.

Kriteria untuk mempertahankan suatu butir angket di dalam suatu faktor adalah angka *factor loading* yang diperolehsetiap butir angket. Angka *factor loading* minimal 0,40 pada *scale*-nya dan kecil dari 0,40 di*scale* lainnya. Menurut Field (2009), angka factor loading 0,40 adalah angka *patokan (cutt-off value)* yang harus dipenuhi untuk dapat melakukananalisis faktor. Hasil analisis faktor ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Faktor Angket MCI versi Bahasa Indonesia

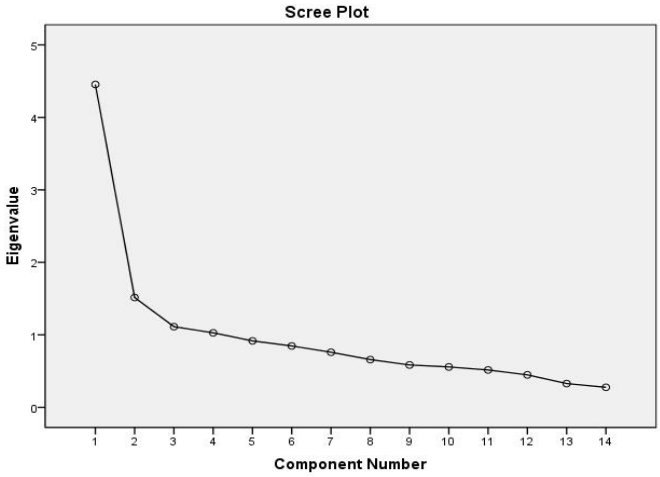
No. Butir	Pernyataan Butir Angket	*Factor Loading**		
		Kepuasan	Pertentangan	Keakrabaan
Q1	Murid-murid di kelasku menyenangi pekerjaan sekolah mereka	0,56		
Q6	Ada beberapa murid tidak merasa senang di kelasku	0,70		
Q11	Murid-murid nampaknya menyenangi kelasku	0,62		
Q16	Ada beberapa murid tidak menyenangi kelasku	0,61		
Q21	Kelasku menyenangkan	0,52		

Q2	Murid-murid selalu bertengkar satu sama lain		0,83	
Q7	Ada beberapa murid di kelasku tidak mau meminjamkan miliknya padaku		0,40	
Q12	Ada beberapa murid di kelasku suka berkelahi		0,86	
Q22	Murid-murid di kelasku sering berkelahi		0,82	
Q5	Setiap murid di kelasku adalah temanku			0,68
Q10	Ada beberapa murid di kelasku bukanlah temanku			0,59
Q15	Semua murid di kelasku berteman akrab			0,59
Q20	Seluruh murid di kelasku saling menyenangi satu sama lain			0,67
Q25	Murid di kelasku senang berteman dengan aku			0,62
	Varians (%)	7,95	31,81	10,82
	Nilai Eigen Total	1,11	4,45	1,51

Catatan: * *Factor loading* kecil dari 0,40 tidak masukkan, N = 611.

Dari Tabel 2, diketahui bahwa semua butir tes yang berada dalam *scale* Kompetisi (*competitiveness*) dan Kesulitan (*difficaulty*) serta butir tes no.17 yang berada di kelompok scale Pertentangan (*friction*) dikeluarkan dari angket MCI terjemahan untuk memperbaiki reliabilitas konsistensi internal dan struktur faktor. Disamping itu, diketahui dari *screeplot* Catell (1966) hanya ada tiga komponen yang dipertahankan (lihat Gambar 1). Total proporsi varian sebesar 50,58% dengan interval antara 31,81% sampai dengan 7,95 %. Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa harga eigen 4,45 (tertinggi) untuk scale *Friction* dan 1,11 (terendah) untuk scale *Satisfaction*. Kedua data ini mendukung validitas ketiga scale (*Satisfaction*, *Friction*, dan *Cohesiveness*).

Gambar 1. *Screeplot* Angket MCI versi Bahasa Indonesia



Konsistensi internal untuk setiap *scale* menggunakan koefisien *alpha Cronbach* dengan menghitung rata-rata setiap siswa dan kelas. Secara teoritis, koefisien *alpha Cronbach* untuk setiap *scale* seharusnya lebih besar dari 0,70 (DeVellis, 2003). Dari hasil analisis diketahui bahwa hanya *scale* Friction (0,79) yang melewati batas minimum 0,70 sedangkan kedua scale lainnya tidak dapat memenuhi persyaratan yang dianjurkan oleh DeVellis. Namun, McMillan dan Schumacher (2001) mengklasifikasi alpha Cronbach berdasarkan kategori berikut ini: 0,5 <□ yang berarti tidak dipercayai (*unbelievable)*; 0,5<□ < 0,7 berarti dipercayai (*believable*); 0,7<□ < 0,9 dimaknai sangat dipercayai (*very believable)*, 0,9<□ < 1,0 berarti *extremely believable*. Dengan menggunakan kritea McMillan dan Schumacher, ketiga *scale* termasuk pada kategori dipercayai (0,5<□ < 0,7). Oleh sebab itu, ketiga *scale* telah memenuhi persyaratan reliabilitas *scale* sikap yang terdiri dari empat atau lima butir angket (lihat Tabel 4).

Tabel 4. Reliabilitas Konsistensi Internal (koesifien □ *Cronbach*) (N = 611)

Scale MCI	Jumlah Butir	Unit Analisis	Reliabilitas *Alpha*	Rata-rata korelasi antar butir
Kepuasan	5	Individu Rerata kelas	0,62 0,87	0,42
Pertentangan	4	Individu Rerata kelas	0,79 0,94	0,45
Keakraban	5	Individu Rerata kelas	0,70 0,91	0,47

Meskipun koefisien alpha Cronbach untuk ketiga *scale* dalam kategori dipercayai (*believable*), Pallant (2007) mengusulkan bahwa jika jumlah butir angket dalam suatu *scale* kecil dari 10 butir perlu dihitung dan dilaporkan rata-rata korelasi antar butir (*the mean inter-item correlation*). Idealnya, nilai rata-rata rata-rata korelasi antar butir angket dalam suatu *scale* berada pada interval dari 0,2 sampai dengan 0,4 (Briggs & Check dalam Pallant, 2007). Data dalam Tabel 3, rata-rata korelasi antar butir dalam suatu *scale* memenuhi persyaratan yang dianjurkan oleh Briggs dan Check. Oleh sebab itu, angket MCI versi bahasa Indonesia telah memenuhi persyaratan reliabilitas suatu instrumen penelitian.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan angket *My Classroom Inventory* (MCI) versi bahasa Indonesia melalui proses validasi untuk mengevaluasi lingkungan pembelajaran (*learning environment*) diantara 611 siswa kelas V SD dalam 22 kelas. Secara khusus, angket MCI terjemahan terdiri dari tiga *scale* telah memenuhi persyaratan validitas konstruksi dan reliabilitas konsistensi internal. Sehingga, angket *My Classroom Inventory* (MCI) versi bahasa Indonesia adalah instrumen penelitian yang valid dan reliabel yang dapat digunakan secara luas pada responden yang berada pada usia anak sekolah dasar.

Agar angket ini lebih optimal untuk mengungkapkan kondisi lingkungan (iklim) pembelajaran di dalam suatu kelas, disarankan untuk membimbing siswa bagaimana memberikan jawaban untuk setiap pernyataan yang terdapat dalam angket MCI.

REFERENSI

Aldridge, J. M., Laugksch, R. C., & Fraser, B. J. (2006). School-level environment and outcomes-based education in South Africa. *Learning Environment Research*, 9, 123-147.

Brislin, R. W. (1970). Back-translation for cross-cultural research. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 1, 185-216.

Catell, R. B. (1966). The scree test for number of factors. *Multivariate Behavioral Research*, 1, 245-276.

Dorman, J. P. (2002). Classroom environment research; progress and possibilities. *Queenlands Journal of Educational Research*, 18(2), 112-140.

Devillis, R. F. (2003). *Scale development: Theory and applications* (2rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS*. London: Sage.

Fisher, D. L., & Fraser, B. J. (1983). A comparison of actual and prefered classroom environment as perceived by science teacher and students. *Journal of Research in Science Teaching*, 20, 55-61. doi: 10.1002/tea.3660200106.

Fraser, B. J. (1998). Science learning environments: Assessment, effects and determinants. In B. J. Fraser & K. Tobin (Eds), *International handbook of science education* (pp.527-564). Dordrecht, The Nerherlands: Kluwer.

Fraser, B. J. (2007). Classroom learning environments. In S. K. Abell & N. G. Lederman (Eds), *Handbook of research on science education* (pp. 103-124).Marwah, Nj: Lawrence Erlbaum.

Goh, S. C., & Fraser, B. J. (1998). Teacher interpersonal behaviour, classroom environment and student outcomes in primary mathematics in Singapore. *Learning Environments Reseach*, 1, 199-229. doi: 10.1023/A: 1009910017400.

Lewin, K. (1936). *Principals of topological psychology*. New York: McGraw.

MacLeod., & Fraser. (2010). Development, validation and application of a modified arabic translation of the what is happening in this class? *Learning Environment Research*. 13: 105-125.

Majeed, A., Fraser, B. J., & Aldridge, J. M. (2003). Learning environment and its association with student satisfaction among mathematics students in Brunei Darussalam. *Learning Environment Research*, 5(2), 203-226.

McMillan, J. H. & Schumacher, S. (2001). Research in education: A conceptual introduction (5th ed). New York, NY: Addison Wesley Longman.

Margianti, E. S., Aldridge, J. M., & Fraser, B. J. (2004). Learning environment perceptions, attitudes and achievement amaong provate Indonesia university students. *International Journal of Private Higher Education*.

Moos, R. H., & Trickett, E. J. (1974). *Classroom environment scale manual*. Palo Alto, CA: Consulting Psychologists.

Murray, H. A. (1938). *Explorations in personality*. New York: Oxford University Press.

Pace, C. R., & Stern, G. G. (1958). An approach to the measurement of psychological characteristics of college environments. *Journal of Educational Psychological*, 40, 269-277. doi:10.1037/h0047828.

Pallant, J. (2007). *SPSS Survival manual; A step by step guide to data analysis using SPSS for windows*. (3rd ed). Open University Press, McGraw-Hill Education.

Reeve, J. (2013). How students create motivationally supportive learning environments for themselves: The concept of agentic engagement. *Journal of Educational Psychology*, 105, 579–595. doi: 10.1037/a0032690.

Tabachnick, B. G., & Teddlie, L. S. (2007). *Using multivariate statistics* (5th ed.)

Walberg. H. J., & Anderson, G. J. (1968). Classroom climate and individual learning. *Journal of Educational Psychology*, 59, 414-419. doi: 10.1037/h0026490.

Wubbels, T., & Brekelmans, M. (1997). A comparisonof student perceptions of dutch physics teachers' interpersonal behaviour and their educational opinions in 1984 and 1993. *Journal of Research in Science Teaching*, 34, 447-466.

PENGEMBANGAN EVALUASI BERBASIS TAKSONOMI BLOOM DUA DIMENSI PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rizki Ananda[1], Fadhilaturrahmi[2]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
rizkiananda.mhs.upi@gmail.com[1], arkhan88fadhila@gmail.com[2]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menghasilkan alat evaluasi yang layak untuk siswa SD. Penelitian pengembangan ini akan dicobakan dengan menggunakan taksonomi Bloom dua dimensi untuk menghasilkan butir-butir tes. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R & D (*Research and Development*) atau metode penelitian dan pengembangan. Alat evaluasi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah soal tes uraian, kunci jawaban serta pedoman penskoran. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini dimulai dengan studi kepustakaan, pembuatan kisi-kisi, penulisa butir tes, uji ahli (validitas isi), revisi tahap 1, uji terbatas yang terdiri dari: validitas butir soal, uji reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda. Selanjutnya dilanjutkan ke tahap revisi 2, uji coba lebih luas ke tiga SD yang satu kompleks dengan SDN 016, hingga seleksi dan perakitan tes, sampai didapatkan butir tes yang valid dan reliabel. Evaluasi hasil belajar mata pelajaran IPS dengan menggunakan Taksonomi Bloom Dua Dimensi nilairata-ratatotal validasi yang diberikan olehvalidator terhadap alat evalusi sebesar 3,29, alat evaluasi yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dan koefisien validitas butir soal dari soal 1sampai 30 memiliki kriteria validitas tinggi. Koefisien reliabilitas soal tes uraian yang dikembangkan sebesar 1,019524 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi.

Kata kunci: Taksonomi Bloom Dua Dimensi, Mata Pelajaran IPS

PENDAHULUAN

Evaluasi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Dalam melakukan evaluasi seorang guru membutuhkan instrumen yang berguna untuk mengukur tingkat kemampuan siswa. Evaluasi pendidikan menurut Sudjana (2009:14), dalam arti luas meliputi evaluasi program pendidikan, evaluasi proses belajar mengajar dan evaluasi hasil belajar. Evaluasi program pendidikan menyangkurt penilaian terhadap tujuan pendidikan, isi program, strategi pelaksanaan prgram, dan sarana pendidikan. Evaluasi proses belajar mengajar menyangkut penilaian terhadap kegiatan guru, kegiatan siswa, pola interaksi sisawa dengan guru dan keterlaksanaan

program belajar mengajar. Sedangkan evaluasi hasil belajar menyangkut hasil belajar jangka pendek dan hasil belajar jangka panjang.

Evaluasi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah evaluasi hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD). Dalam melakukan evaluasi diperlukan adanya alat evaluasi yang menjadi alat ukur, kunci jawaban dan pedoman penskoran. Adapun alat ukur yang digunakan dalam proses evaluasi hasil belajar berupa tes dan non tes. Berdasarkan hasil tes tersebut kemudian guru membuat justifikasi/keputusan-keputusan tentang proses pembelajaran. Menurut Koyan (2011:7) tes hasil belajar adalah alat atau instrumen untuk mengukur hasil belajar baik pada ranah kognitif, afketif maupun psikomotor. Menurut Sudiono (2011) tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk mengungkap tingkat pencapaian belajar siswa. Walaupun tes bukanlah satu-satunya cara untuk mengungkap hasil belajar siswa, namun tes merupakan alat yang paling sering digunakan karena kepraktisannya seta biaya yang murah

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tes merupakan sebuah alat atau instrumen yang dijadikan sebagai sarana dalam mengukur suatu prilaku tertentu pada siswa dengan menggunakan skala pengukuran tertentu. Instrumen tes merupakan elemen yang memiliki peranan penting. Oleh karena itu tes sebagai alat ukur haruslah memenuhi syarat-syarat yang memang telah ditetapkan.

Penyusunan alat evaluasi yang digunakan selama ini mengacu pada sebuah taksonomi tujuan pendidikan yang dikemukakan oleh Bloom, dkk. Taksonomi ini selanjutnya dikenaldengan Taksonomi Bloom. Anderson menjelaskan bahwa Taksonomi Bloompada awalnya mengklasifikasikantujuan pembelajaran pada ranah kognitif menjadi enam level yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comperhension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis *(synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

Dengan adanya perkembangan dalam pembelajaran, maka diperlukan penyesuaian sehingga taksonomi tujuan pendidikan yang selama ini digunakan dianggap perlu untuk direvisi. Aderson dan Kratwohl serta beberapa ahli lainnya mencoba untuk merevisi Taksonomi Bloom. Dengan demikian proses evaluasi terhadap tingkah laku siswa tidak hanya terbatas pada satu dimensi tetapi berada dalam dua dimensi, yakni dimensi proses kognitif (*proces kognitif dimension*) dan dimensi pengetahuan (*knowledge dimension*). Andersson dan Karthwohl mengklasifikasi dimensi proses kognitif terdiri dari enam levelyang berupa kata kerja yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan menciptakan (*create*). Sedangkan pada dimensi pengetahuan, terdiri dari empat level

yang berupa kata bendaya itu pengetahuan factual (*factual knowledge*), pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*), pengetahuan procedural (*procedural knowledge*), dan pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*). Empat dimensi pengetahuan dan enam dimensi proses kognitif tersebut merupakan revisi teori Taksonomi Bloom.

Dalam taksonomi Bloom, hanya terdapat satu dimensi yang dijadikan pedoman dalam penyusunan kompetensi dasar, tetapi setelah taksonomi ini direvisi, terdapat dua dimensi yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. Penambahan satu dimensi ini dapat dilihat dalam pernyataan yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang dirumuskan.

Berdasarkan hasil survei lapangan yang telah dilakukan di sekolah-sekolah dikecamatan Bangkinang Kota terlihat bahwa evaluasi hasil belajar yang dilakukan dengan tes oleh guru-guru secara umum hanya dibuat secara dadakan, dibuat secara insidental, diambil dari Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diperjualbelikan, serta dari buku-buku paket tanpa mempertimbangkan kelayakan tes sebagai alat evaluasi. Tahapan perumusan tes yang dimulai dari perumusan kisi-kisi dan validasi tes kurang diperhatikan bahkan tidak diperhatikan sama sekali sehinga jarang sekali didapatkan intrumen tes yang sudah memenuhi syarat. Selain dari fakta diatas, ditemukan juga bahwa tes yang digunakan dibuat tanpa memperhatikan tingkat kognitif seorang siswa. Tes lebih banyak dibuat hanyamengukur tingkat kognitif rendah (*low achievers*) siswa yaitulevel ingatan saja. Hal ini didukung oleh data hasil pemetaan PISA-OECD pada tahun 2012, yaitu 76% anak Indonesia tidak mampu mencaIPSlevel 2, level minimal untuk keluar dari kategori *low achievers*. Sementara jumlah anak yang mencapai level tertinggi (5 dan 6) hanya 0,3% saja.

Berdasarkan sejumlah fakta di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan serta menghasilkan alat evaluasi yang layak untuk siswa SD. Penelitian pengembangan ini akan dicobakan dengan menggunakan taksonomi Bloom Dua Dimensi untuk menghasilkan butir-butir tes. Diharapkan melalui penelitian pengembangan ini pembuatan butir tes lebih bervariasi untuk tiap jenis level kognitif.

Fokus penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar semester 1 yang dirumuskandalam indikator-indikator tes. Kompetensi Dasar (KD) yang diambil adalah KD 1.2 mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi *prototype* dalam menggunakan tes berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi khusunya dalam mata pelajaran IPS di SD.

Anderson (2001) merevisi Taksonomi Bloom menjadi taksonomi Bloom Dua Dimensi, yang terdiri dari dimensi proses kognitif (*proces kognitif dimension*) dan dimensi pengetahuan (*knowledge dimension*). Dimensi proses kognitif terdiri dari enam level yang berupa kata kerja yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan menciptakan (*create)*. Sedangkan pada dimensi pengetahuan, terdiri dari empat level yang berupa kata benda yaitu pengetahuan faktual (*factual knowledge*), pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*), pengetahuan procedural (*procedural knowledge*), dan pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*).

Taksonomi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Taksonomi Bloom Dua Dimensi. Secara rinci, level-level pada Taksonomi Bloom dua dimensi dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dimensi proses kognitif meliputi :
   a. Mengingat yaitu mengingat kembali pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.
   b. Memahami yaitu membangun pengetahuan dari pesan pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan grafis.
   c. Menerapkan yaitu melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam suatu situasi tertentu.
   d. Menganalisis yaitu memecah materi ke dalam bagian-bagian penyusunannya, dan menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut saling berhubungan satu sama lain.
   e. Mengevaluasi yaitu melakukan penilaian berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
   f. Menciptakan yaitu menempatkan beberapa elemen secara bersama-sama untuk membangun suatu keseluruhan yang logis dan fungsional, dan mengatur elemen-elemen tersebut ke dalam pola atau struktur yang baru.
2. Dimensi Pengetahuan, meliputi:
   a. Pengetahuan Faktual yaitu pengetahuan tentang elemen dasar yang harus diketahui siswa untuk mengenal satu disiplin ilmu atau untuk menyelesaikan masalah didalamnya.
   b. Pengetahuan Konseptual yaitu pengetahuan tentang hubungan timbal balik antara elemen-elemen dasar dalam suatu struktur yang memungkinkan elemen-elemen tersebut berfungsi secara bersama-sama.

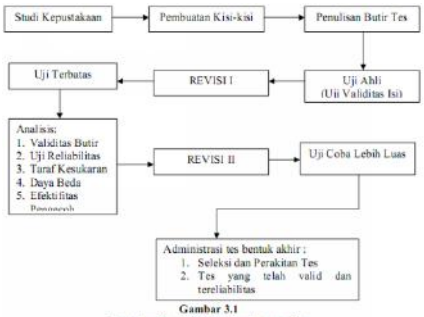
c. Pengetahuan Prosedural yaitu pengetahuan tentang bagaimana malakukan suatu hal, metode dan inquiri, dan kriteria untuk menggunakan suatu keterampilan, algoritma, teknik dan suatu metode.

d. Pengetahuan Metakognitif yaitu pengetahuan kognisi secara umum serta kesadaran dan pengetahuan tentang pengetahuan itu sendiri.

Pengembangan instrumen evaluasi berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi ini mengikuti tahapan pengembangan yang dimodifikasi dari model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Model ini dimulai dari: (1) studi kepustakaan, (2) pembuatan kisi-kisi, (3) penulisan butir tes, (4) Uji ahli (uji validitas isi), (5) Revisi I, (6) Uji terbatas (dengan analisis validitas butir soal, uji reliabilitas, taraf kesukarn, daya beda dan efektifitas pengecoh), (7) Revisi II, (8) Uji coba lebih luas, dan (9) pengadministrasian tes dalam bentuk akhir.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R & D (*Research and Development*) atau metode penelitian dan pengembangan. Secara sederhana penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut Putra (2011:67) dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna. Alat evaluasi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah soal tes uraian, kunci jawaban serta pedoman penskoran. Langkah-langkah yang akan dijadikan acuan dalam penelitian ini yaitu langkah-langkah dari Sugiyono (2011:408). Mengacu dari rancangan yang dikemukakan Sugiyono dibuat sebuah rancangan penelitian untuk pengembangan evaluasi berbasis taksonomi Bloom dua dimensi dengan langkah-langkahsebagai berikut:



Gambar 3.1
Prosedur Penelitian Pengembangan Tes

Penelitian ini akan dilakukan di SD 016 Bangkinang Kota untuk uji terbatas dan SD Komplek dengan 3 sekolah untuk uji coba lebih luas. Waktu penelitian ini direncanakan dimulai April 2017 sampai dengan Agustus 2017.

Peneliti menentukan subjek dan sumber data sebagai sampel dalam penelitian dan pengembangan. Tahapan pertama menggunakan sampel terbatas yakni kelas IV SD 016 Bangkinang Kota sebanyak 30 siswa. Tahapan kedua menggunakan sampel yang lebih luas yakni 3 kelas dari siswa tingkat kelas IV di SD Komplek sebanyak 100 siswa. Dengan demikian, jumlah keseluruahan subjek adalah sebanyak 130 siswa tahun pelajaran 2015-2016.

Dasar pengambilan sampel diatas, mengacu pada percobaan yang telah dilakukan pada Far West Laboratory di Amerika oleh Borg dan Gall (1989). Pada intinya, pengambilan sampel disesuaikan dengan lingkup penelitian dan pengembangan, baik lingkup nasional, propinsi, kabupaten ataupun lingku yang lebih kecil pada satu sekolah (Sukmadinata, 2005: 174).

Prosedur penelitian ini mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan. Studi pendahuluan meliputi studi kepustakaan.
2. Pembuatan Kisi-kisi (*Prototype*) Tes Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi.

Langkah ini berupa penyusunan produk awal. Dalam tahap ini dilakukan identifiaksi dan kajian terhadap kurikulum yang berlaku disekolah, analisis materi, analisis siswa, dan analisis tuntutan kurikulum yang akan dicapai siswa melalui pembelajaran.

3. Penulisan Butir Tes.

Butir soal yang telah disusun berdasarkan taksonomi Bloom yang telah dibuat dirakit menjadi sebuah tes yang tersusun. Butir soal dirakit berdasarkan urutan pokok materi yang dipakai, sehingga diperoleh tes yang diperoleh dari kurikulum.

4. Uji Ahli (Uji Validitas Isi).

Uji validitas isi akan dilakukan oleh ahli dan berpedoman pada kurikulum KTSP 2006.Berdasarkan hasil validasi tersebut dilakukan revisi kemudian selanjutnya dilakukan uji terbatas.

5. Uji Terbatas.

Sebelum soal digunakan dalam tes yang sesungguhnya, uji coba perlu dilakukan untuk semakin memperbaiki kualitas soal. Ujicoba ini dapat digunakan sebagai sarana memperoleh data empirik tentang tingkat kebaikan soal yang disusun. Pada ujicoba terbatas ini akan diujikan pada kelas IV SDN 016 Kecamatan Bangkinang Kota

berjumlah 30 orang siswa. Melalui ujicoba dapat diperoleh data tentang validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan kualitas pengecoh. Jika memang soal yang disusun belum memnuhi kualitas yang diharapkan maka akan direvisi untuk dilakukan perbaikan dan pembenahan.

6. UjiCoba Lebih Luas.

Ujicoba lebih luas akan dilaksanakan di tiga SD yang masih satu Komplek dengan SDN 016 Bangkinang Kota. Jumlah siswa di tiga sekolah tersebut yakni sekitar 100 orang siswa. Ujicoba tetap dilakukan pada tingkat kelas yang sama yaitu kelas IV.

7. Perakitan Tes Bentuk Akhir (Tes yang Telah Valid dan Reliabel.

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni, (1) Data Validasi. Teknik yang dilakukan yaitu dengan memberikan alat evaluasi yang dikembangkan beserta lembar validasi kepada validator kemudian validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap alat evaluasi yang dikembangkan.Analisisnya dilakukan dengan memperhatikan saran dan komentar validator dengan menghitung rata-rata skor tiap komponen dan Rata-rata Total Validasi (RTV). Adapun komponen yang divalidasi yaitu bahasa, isi, dan kesesuaian dengan Taksonomi Bloom Dua Dimensi. (2) Teknik Tes. Data yang dikumpulkan berupa hasil tes yang diperoleh pada uji coba terbatas. Data berupa skor hasil pekerjaan siswa. Kemudian dianalisis untuk menghitung validitas butir soal dan reliabilitas soal.

Instrumen dalam penelitian ini adalah (a) soal tes dan (b) lembar validasi. Secara rinci intrumen penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:Pertama, Soal tes. Soal tes yang telah dibuat digunakan sebagai intrumen pada uji coba terbatas untuk menegtahui validitas dan realibitanya. Soal tes yang sudah direvisi juga akan dilakukan untuk uji coba yang lebih luas di tiga sekolah di SD Komplek Bangkinang Kota. Kedua, Lembar Validasi. Lembar validasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian validator terhadap validitas alat evaluasi yang telah di susun oleh peneliti sehingga menjadi pedoman untuk melakukan revisi. Analisis data dilakukan dalam bentuk analisis data kuantitatif. Yakni, uji validitas, uji realibilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 3 April 2017, peneliti melakukan observasi ke sekolah-sekolah penelitiaan. Observasi dilakukan dengan tujuan melihat kegiatan proses pembelajaran IPS dan melakukan kerjasama dengan Pihak Kepala Sekolah di Empat SD Penelitian. Selanjutnya, dilakukan studi kepustakaan. Studi Kepustakaan dimulai dari penelaahan

Kurikulum KTSP Mata Pelajaran IPS Kelas 4 SD. Melakukan penelaah kajian penelitian dari 6 buku referensi yang ada. Studi kepustakaan tersebut juga bermaksud agar dalam pembuatan intrumen evaluasi soal yang akan diteliti bisa valid dan sesuai dengan kurikulum yang ada.

Fase dalam studi kepustakaan adalah sebagai berikut: Pertama, Analisis kurikulum. Pada fase ini dilakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku dan teori-teori Taksonomi Bloom Dua Dimensi. Kurikulum yang berlaku adalah KTSP 2006 pada tingkat satuan pendidikan SD Kabupaten Kampar. Sehingga, alat evaluasi yang dikembangkan mengaju pada KTSP 2006. Hasil dari analisis terhadap teori-teori Taksonomi Bloom Dua Dimensi yaitu tentang level-level pada Taksonomi Bloom Dua Dimensi yang akan digunakan pada soal. Adapun level-level Taksonomi Bloom Dua Dimensi yang digunakan yaitu: (a) mengingat pengetahuan faktual, (b) memahami pengetahuan konseptual, (c) menganalisis pengetahuan konseptual, (d) menerapkan pengetahuan konseptual, (e) menganalisis pengetahuan prosedural, dan (f) mengevaluasi pengetahuan prosedural.

Analisis yang kedua adalah analisis siswa. Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan pengembangan alat evaluasi. Hasil analisis siswa tersebut adalah: (1) Siswa kelas IV SD Komplek Bangkinang sudah mengenal dan mempelajari materi yang akan digunakan pada alat evaluasi yaitu kenampakan alam dan keragaman sosial budaya. (2) Siswa kelas pada dasarnya memiliki kemampuan untuk mengerjakan soal-soal pada level-level Taksonomi Bloom Dua Dimensi, namun masih jarang alat evaluasi yang sengaja didesain untuk melatih kemampuan siswa tersebut. Sehingga, diperlukan alat evaluasi yang dapat melatih kemampuan siswa untuk mengerjakan soal-soal yang didesain sesuai dengan level-level Taksonomi Bloom Dua Dimensi.

Analisis yang ketiga adalah analisis materi. Analisis materi ajar merupakan telaah untuk memilih dan menetapkan, merincidan menyusun secara sistematis materi yang relevan untuk diajarkan. Materi pelajaranyang digunakan dalam penelitian ini adalah materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya dengan KD Kompetensi Dasar: 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya. Materi pembelajarannya adalah kenampakkan alam dan keragaman sosial budaya.

Fase berikutnya adalah Fase Desain. Berdasarkan hasil analisis dari fase infestigasi awal, selanjutnya dilakukan analisis tentang rancangan alat evaluasi yang akan

dikembangkan. Analisis ini meliputi analisis penyusunan alat evaluasi dan instrumen penelitian yang diuraikan sebagai berikut: (a) Desain pengembangan alat evaluasi. Dalam penelitian ini dikembangkan alat evaluasi hasil belajar IPS berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi yang terdiri dari soal tes uraian, alternative jawaban dan pedoman pensekoran. Berikut dijelaskan tentang penyusunan alat evaluasi tersebut, soal tes yang dikembangkan terdiri dari 6 soal tes uraian yang dilengkapi dengan alternative jawaban dan pedoman pensekorannya. Penyusunan soal tes tersebut didasarkan pada SK dan KD yang sesuai dengan kurikulum KTSP 2006. Selain itu soal yang disusun disesuaikan dengan level-level pada tabel Taksonomi Bloom dua dimensi (terlampir) yang telah dibuat. (b) Desain instrument penelitian. Instrumen-instrumen yang dihasilkan pada penelitian ini adalah lembar validasi dan soal tes. Lembar validasi digunakan untuk memvalidasi alat evaluasi dengan aspek penilaian materi, konstruksi, dan bahasa. Instrumen ini diadaptasi dari Zainal Arifin dalam bukunya Evaluasi Pembelajaran. Sedangkan soal tes dikembangkan berperan sebagai instrumen penelitian untuk memperoleh data yang valid, reliable dan praktis. Instrumen ini dikembangkan dengan mengacu pada SK dan KD serta level-level pada Taksonomi Bloom Dua Dimensi.

Pembuatan Kisi-kisi disusun selama 2 minggu waktu penelitian. Kisi-Kisi Soal disusun berdasarkan Taksonomi Bloom Dua Dimensi terkait dengan materi IPS yang diambil. Pembuatan Kisi-kisi dibuat dengan kolaborasi wali kelas 4 tiap-tiap SD tempat penelitian tersebut. Fase ini merupakan lanjutan dari fase desain. Berdasarkan fase ini, desain yang dibuat dijadikan sebagai dasar pembuatan alat evaluasi dan instrumen yang disebut sebagai prototype I. Pada fase ini alat evaluasi yang sudah dihasilkan belum divalidasi oleh validator, tetapi sebelum divalidasikan, alat evaluasi dan instrumen penelitian dikonsultasikan dengan para pakar.

Butir tes disusun berdasarkan penelitian kisi-kisi penelitian yang sudah dibuat. Dari kisi-kisi yang sudah ada berjumlah 30 Soal uji coba. Sebelum diuji coba, soal-soal yang sudah dipersiapkan dilakukan uji validitas isi. Pakar yang diminta adalah Bapak Prof. Yalvema Miaz, P.hD salah satu dosen IPS PGSD di Universitas Negeri Padang dan Ibu Melva Zainil ST, M.Pd salah satu dosen Evaluasi Pembelajarn PGSD Universitas Negeri Padang.

Tahap yang pertama adalah tahap validasi isi. Fase ini dilakukan pada bulan Mei 2017. Pada fase ini dilakukan validasi oleh dua validator yang merupakan para ahli evaluasi. Hasil validasi berupa pertimbangan para ahli mengenai alat evaluasi prototype I. Teknik validasi dengan meminta para ahli untuk memberi koreksi dari alat evaluasi

hasil belajar IPS berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi yang dikembangkan. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan alat evaluasi yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi alat evaluasi IPS berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi pada tabel 5.1 dan kriteria validitas maka alat evaluasi IPS berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi yang dikembangkan oleh peneliti dalam kategori valid. Hal ini dapat diketahui dari RTV validitas yaitu 3,29 dengan kriteria sangat valid. Selain validasi terhadap alat evaluasi IPS berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi, validator juga memberikan saran terhadap alat evaluasi yang dikembangkan. Saran validator disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Analisis Penilaian Secara Umum terhadap Alat Evaluasi

Validator	Penilaian	Saran
1	Sedikit revisi	Tingkatan soal disesuaikan dengan kata kerja operasionalpada taksonomi Bloom Dua Dimensi. Pedoman penskoran masih ada yang salah. Kalimat pada soal diperbaiki sehingga lebih jelas
2	Sedikit revisi	-

Hasil uji validitas isi yang telah dinilai oleh validator selanjutnya dijadikan pedoman untuk memperbaiki soal yang ada. Soal yang telah dikembangkan sebanyak 30 soal uraian yang akan selanjutnya diujicobakan terbatas pada salah satu SD penelitian yaitu SDN 016 Bangkinang Kota.

Uji terbatas diujikan pada kelas IV SDN 016 Kecamatan Bangkinang Kota dengan jumlah 30 orang siswa. Soal ujicoba berjumlah 30 soal berbentuk objektif. Uji coba alat evaluasi hasil belajar IPS berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi menggunakan prototipe II dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji validitas, reliabilitas dan kepraktisan soal. Material prototipe II yang berupa soal tes uraian.Tahap uji coba ini dilkaksanakan pada tanggal 15 Juni 2017.

Dari hasil tes diperoleh skor mentah dari peserta didik kemudian dilakukan pengolahan data hasil tes (terlampir) sesuai dengan BAB III untuk memperoleh nilaiakhir siswa. Nilai tes yang diperoleh 30 siswa dalam uji coba terbatas setelah mengikuti pembelajaran menggunakan alat evaluasi berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi pada materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya.

Berdasarkan data nilai siswa dan analisis butir tes diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kesukaran soal tergolong sedang. Setelahdiperolehdandilakukan analisis data hasil uji coba alat evaluasi hasil belajar IPS berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi, tahap selanjutnyayaitu melakukan validitas,reliabilitas dan kepraktisan terhadap alat evaluasi yang dikembangkan (terlampir).

Berikut uraian singkat tentang validitas dan reliabilitas dan kepraktisan terhadap alat evaluasi berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi. Data validitas alat evaluasi didapat dari penilaian validator dan validasi butirsoal. Berdasarkan hasil penilaian validator yang ditunjukkan pada tabel 5.1, diketahui bahwa alat evaluasi yang dikembangkan dalam kategori sangat valid, dan validitas butir soal tes uraian berdasarkan tabel 5.2 dan perhitungan koefisien validitas butir soal (terlampir) juga menunjukkan kategori valid. Sehingga, alat evaluasi IPS berbasis Taksonomi Bloom DuaDimensimemenuhi aspek validitas. Sedangkan data reliabilitas alat evaluasi diperoleh dari perhitungan reliabilitas tes uraian. Berdasarkan tabel 5.2 dan perhitungan koefisien reliabilitas soal tes uraian (terlampir), diperoleh reliabilitas sebesar 1,019524 dengankriteria reliabilitas sangat tinggi.

Selanjutnya mengenai kepraktisan alat evaluasi yaitu alat evaluasi dikatakan memenuhi aspek kepraktisan apabila validator menyatakan bahwa alat evaluasi dapat digunakan dilapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi, yang telah diisi pada lembar validasi. Berdasarkan tabel 5.1 mengenai penilaian secara umum terhadap alat evaluasi IPS berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi, dapat diketahui bahwa semua validator menyatakan alat evaluasi yang dikembangkan dapat digunakan dilapangan dengan sedikit revisi. Maka dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan memenuhi aspek kepraktisan. Berdasarkan uraian di atas, alat evaluasi IPS berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi memenuhi aspek validitas, reliabilitas, dan kepraktisan dan merupakan alat evalusi yang baik yang disebut dengan *prototype final.* Setelah dilakukan revisi perbaikan, maka sudah didapatkan 30 soal yang valid dan siap untuk diujicobakan pada tiga sekolah berikutnya sebagai ujicoba revisi II.

Uji coba revisi II, dilaksanakan di tiga sekolah dasar yang masih satu komplek dengan SDN 016 Bangkinang Kota. Sekolah tersebut adalah SDN 003 Bangkinang Kota, SDN 007 Bangkinang Kota, dan SDN 009 Bangkinang Kota. Jumlah siswa di tiga sekolah tersebut yakni sekitar 100 orang siswa. Uji coba tetap dilakukan pada tingkat kelas yang sama yaitu kelas IV.

Hasil uji coba lebih luas di atas yang termasuk dalam tahap implementasi menujukkan hasil yang tidak berbeda dari uji coba pertama. Hasilnya sudah dianggap sebagai prototype final yang bisa dipakai oleh guru dalam proses evaluasi di kelas terkait pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Prosedur Pengembangan instrumen evaluasi berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi ini mengikuti tahapan pengembangan yang dimodifikasi dari model pengembangan yang dikemukakan oleh sugiyono. model ini dimulai dari (1) studi kepustakaan, (2) pembuatan kisi-kisi, (3) penulisan butir tes, (4) uji ahli (uji validitas isi), (5) revisi i, (6) uji terbatas (dengan analisis validitas butir soal, uji reliabilitas, taraf kesukarn, daya beda dan efektifitas pengecoh), (7) revisi ii, (8) uji coba lebih luas, dan (9) pengadministrasian tes dalam bentuk akhir.

Aplikasi alat evaluasi hasil belajar mata pelajaran IPS menggunakan prototype II. Prototype II dihasilkan dari prototype I dengan di validasi oleh valiadator. Alat evaluasi dari prototype I setelah divalidasi oleh validator menghasil alat evaluasi yang disebut dengan prototype II. Setelah diujicobakan diketahui analisis validitas, reliabilitas, dan kepraktisan yang disebut dengan prototype final.

Evaluasi hasil belajar mata pelajaran IPS dengan menggunakan Taksonomi Bloom Dua Dimensi nilai rata-rata total validasi yang diberikan oleh validator terhadap alat evalusi sebesar 3,29, alat evaluasi yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dan koefisien validitas butir soal dari soal 1 sampai 6 memiliki kriteria validitas tinggi. Koefisien reliabilitas soal tes uraian yang dikembangkan sebesar 1,019524 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Alat evaluasi yang dikembangkan sudah dapat dikatakan praktis secara teoritik berdasarkan penilaian secara umum para validator yang mengatakan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi dan kenyataan yang menunjukkan bahwa alat evaluasi tersebut dapat digunakan di lapangan.

Saran

Peneliti memberi beberapa saran supaya dapat memberi manfaat untuk ke depannya. Saran-saran yang ingin disampaikan peneliti yaitu: penelitian selanjutnya sebaiknya dapat mengembangkan soal dengan standar kompetensi sehingga soal bisa

dikembangkan lebih banyak. Penelitian selanjutnya sebaiknya mengujikan kembali setelah dianalisis validitas, realibilitas, taraf kesukaran dan daya beda.

REFERENSI

Anderson, L. W. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing*. NewYork: Addison Wesley Longman, Inc.

Arifin, Z. (2012). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian :Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2007). *Manajemen Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Borg, W. R. and Gall, M. D. (1989). *Educational Research An Introduction.* New York: Longman.

Ekawati, E. dan Sumaryanta. (2011). *Pengembangan Intrumen Penilaian Pembelajaran Matematika SD/ SMP.* Jakarta: Kemdiknas Badan Pengembangan SDM Pendidikan dan Penjamin Mutu Pendidikan, PPPPTK Matematika.

Koyan, I. W. (2011). *Langkah-langkah Mengkontruksi Tes dan Non Tes*. Buku Ajar. (tidak diterbitkan) Singaraja: UNDIKSHA.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Mulyadi. (2010). *Evaluasi Pendidikan.* Malang: UIN Maliki Press.

Ruseffendi, E.T. (2006). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.

Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Persada Rajawali.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitati, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Suherman, E. dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI Press.

Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS*. London: Sage.

Fisher, D. L., & Fraser, B. J. (1983). A comparison of actual and prefered classroom environment as perceived by science teacher and students. *Journal of Research in Science Teaching*, 20, 55-61. doi: 10.1002/tea.3660200106.

Fraser, B. J. (1998). Science learning environments: Assessment, effects and determinants. In B. J. Fraser & K. Tobin (Eds), *International handbook of science education* (pp.527-564). Dordrecht, The Nerherlands: Kluwer.

Fraser, B. J. (2007). Classroom learning environments. In S. K. Abell & N. G. Lederman (Eds), *Handbook of research on science education* (pp. 103-124).Marwah, Nj: Lawrence Erlbaum.

Goh, S. C., & Fraser, B. J. (1998). Teacher interpersonal behaviour, classroom environment and student outcomes in primary mathematics in Singapore. *Learning Environments Reseach*, 1, 199-229. doi: 10.1023/A: 1009910017400.

Lewin, K. (1936). *Principals of topological psychology*. New York: McGraw.

MacLeod., & Fraser. (2010). Development, validation and application of a modified arabic translation of the what is happening in this class? *Learning Environment Research*. 13: 105-125.

Majeed, A., Fraser, B. J., & Aldridge, J. M. (2003). Learning environment and its association with student satisfaction among mathematics students in Brunei Darussalam. *Learning Environment Research*, 5(2), 203-226.

McMillan, J. H. & Schumacher, S. (2001). Research in education: A conceptual introduction (5th ed). New York, NY: Addison Wesley Longman.

Margianti, E. S., Aldridge, J. M., & Fraser, B. J. (2004). Learning environment perceptions, attitudes and achievement amaong provate Indonesia university students. *International Journal of Private Higher Education*.

Moos, R. H., & Trickett, E. J. (1974). *Classroom environment scale manual*. Palo Alto, CA: Consulting Psychologists.

Murray, H. A. (1938). *Explorations in personality*. New York: Oxford University Press.

Pace, C. R., & Stern, G. G. (1958). An approach to the measurement of psychological characteristics of college environments. *Journal of Educational Psychological*, 40, 269-277. doi:10.1037/h0047828.

Pallant, J. (2007). *SPSS Survival manual; A step by step guide to data analysis using SPSS for windows*. (3rd ed). Open University Press, McGraw-Hill Education.

Reeve, J. (2013). How students create motivationally supportive learning environments for themselves: The concept of agentic engagement. *Journal of Educational Psychology*, 105, 579–595. doi: 10.1037/a0032690.

Tabachnick, B. G., & Teddlie, L. S. (2007). *Using multivariate statistics* (5th ed.)

Walberg. H. J., & Anderson, G. J. (1968). Classroom climate and individual learning. *Journal of Educational Psychology*, 59, 414-419. doi: 10.1037/h0026490.

Wubbels, T., & Brekelmans, M. (1997). A comparisonof student perceptions of dutch physics teachers' interpersonal behaviour and their educational opinions in 1984 and 1993. *Journal of Research in Science Teaching*, 34, 447-466.

EFEKTIVITAS MODEL BAHAN AJAR MULOK BERBASIS CERITA RAKYAT UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER DI SD

Abdul Muktadir

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu
abdulmuktadir@unib.ac.id; abdulmuktadir755@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk dapat merancang model bahan ajar Mulok berbasis cerita rakyat sebagai pendidikan karakter. Langkah-langkah yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian adalah jenis *Research and Development (R&D)* dari Borg dan Gall. Data penelitian adalah cerita rakyat, hasil angket dari guru dan siswa, hasil wawancara guru dan siswa, dan hasil observasi. Instrumen pengumpulan data melalui angket, wawancara, observasi. Data dianalisis dengan langkah mengurutkan data, mengelompokkan, dan menafsirkan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahan ajar diinginkan adalah bahan ajar berbasis cetak memuat bacaan cerita rakyat, latihan-latihan, rangkuman dan ilustrasi.

Kata kunci: efektivitas, bahan ajar Mulok, cerita rakyat, pendidikan karakter

PENDAHULUAN

Efektivitas bahan ajar sangat tergantung kepada kualitas isi dan tampilan bahan ajar, tanpa mengabaikan kebutuhan pengguna dalam merancang bahan ajar tersebut. Sadiman (2008:28) mengatakan karakteristik anak SD berada pada tahap operasional konkrit. Pembelajaran harus dikemas dalam media konkrit. Penggunaan ilustrasi sebagai sarana penyampai materi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, umpamanya bahan ajar cetak sebagai buku ajar. Ilustrasi dalam bahan ajar sangat penting, berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas materi, menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan apabila tidak di grafiskan.

Kualitas pemahaman siswa selain ditentukan keberadaan ilustrasi dalam bahan ajar adalah materi bahan ajar itu sendiri. Abidin (2012:222) menyatakan dengan adanya

kesamaan budaya dengan yang diajarkan (bahan ajar) guru siswa akan lebih cepat memahaminya. Gopal (2005) dalam hasil penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran baru terjadi ketika siswa memahami apa yang dipelajarinya dari perspektif budaya mereka sendiri, sehingga pengetahuan dan kearifan lokal sangat perlu diintegrasikan dalam pendidikan formal.

Kearifan lokal yang akan diintegrasikan dalam pendidikan melalui mata pelajaran Muatan Lokal (Mapel Mulok) adalah cerita rakyat dalam. Tujuan pembelajaran Mulok adalah: (a) mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya; dan (b) melestarikan dan mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional (Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014). Salah satu penekanan tujuan dalam permen ini untuk mengenal, mencintai, melestarikan, dan mengembangkan keunggulan daerah. Lingkup keunggulan daerah dapat berupa cerita rakyat.

Cerita rakyat bagian dari folklor. Folklor memiliki fungsi untuk pendidikan karakter. Pendidikan karakter menurut Endaswara (2013:1) identik dengan membentuk sikap dan perilaku mulia yang sangat dibutuhkan dalam perkembangan anak khususnya. Pendidikan karakter akan meningkatkan kognitif, afektif, dan perilaku manusia yang lebih bermoral. Selanjutnya dalam Kemendikbud Dirjendikdasmen (2015:9) penilaian sikap meliputi: (1) jujur, (2) disiplin, (3) tanggung jawab, (4) santun, (5) peduli, dan (6) percaya diri. Namun dalam jurnal penelitian Muktadir, dkk. (2014) disimpulkan bahwa sikap-sikap yang menjadi nilai karakter belum dianalisis dalam mapel Mulok.

Berdasarkan pengamatan keberadaan konteks kelokalan dalam pembelajaran masih jarang dimanfaatkan dalam bahan ajar. Selain itu dari segi tampilan buku ajar yang digunakan minim ilustrasi. Tampilan buku dapat memberi kesan pertama untuk isi buku. Pada dasarnya siswa akan lebih tertarik teradap bahan ajar yang kaya ilustrasi dibanding penggunaan teks yang dominan.

Dari uraian yang dikemukakan penelitian ini bertujuan untuk merancang bahan ajar mapel Mulok berbasis cerita rakyat yang efektif untuk pendidikan karakter yang efektif di SD. Bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan komponen evaluasi bahan ajar dari Depdiknas (2008:28) yakni: (1) Komponen kelayakan isi, (2) Komponen kebahasaan, (3) Komponen penyajian, dan (4) Komponen kegrafikan. Efektif dalam hal ini mengacu indikator belajar yang tepat untuk mengukur hasil pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan langkah-langkah Borg dan Gall (1981:775) meliputi 10 langkah untuk menghasilkan model bahan ajar Mulok berbasis ceita rakyat untuk pendidikan karakter. Tahap awal merancang bahan ajar menurut Jolly dan Rod dalam Tomlinson (1998: 98-99) adalah identifikasi kebutuhan.

Untuk mendapatkan data penelitian digunakan instrumen. Sumber data adalah bahan ajar dan hasil wawancara kepada guru dan siswa. Data diperoleh dari studi dokumen, observasi dan wawancara. Data dianalisis melalui tahap: (a) reduksi data, (b) display data, (c) menyimpulkan dan memverifikasi, dan persentase. Validitas dan realibilitas diuji melalui tahap: (a) kredibilitas (validitas internal) melalui perpanjangan masa observasi, pengamatan, triangulasi teknik dan pakar, *member check*, (b) reliabilitas dilakukan dengan membandingkan antarpeneliti, triangulasi, dan *member check*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pengembangan

Bahan ajar yang dikembangkan adalah Bahan ajar Mulok berbasis cerita rakyat Bengkulu untuk pendidikan karakter di SD. Kompetensi yang akan dikembangkan dalam bahan ajar adalah: (1) menentukan dan menjelaskan alasan menentukan tema cerita, (2) menjelaskan kilasan peristiwa dari cerita, (3) menyebutkan nama tokoh dan karakter, (4) menjelaskan sikap tokoh terhadap tokoh lain, (5) membandingkan pengalaman tokoh dan pengalaman siswa, (6) menjelaskan perilaku tokoh yang pantas ditiru dan perilaku yang tidak pantas ditiru, (7) meringkas cerita, (8) menulis kalimat-kalimat pokok cerita dalam bahasa rejang, (9) menulis kata sapaan, kata benda, kata sifat, kata bilangan dalam aksara rejang, dan (10) menulis nilai-nilai karakter dalam aksara Rejang. Kompetensi dirancang tersebut dikemas dalam stuktur bahan ajar mancakup kemampuan: (1) menyimak, (2) membaca, (3) berbicara, (4) menulis, dan (5) latihan-latihan. Latihan-latihan diawali dengan kata-kata mengajak, umpamanya: Ayo Menyimak! Mari Berlatih!

Data-data penelitian disajikan berdasarkan: (1) analisis data penyempurnaan produk bahan ajar, (2) evaluasi produk bahan ajar mencakup: (a) Komponen kelayakan isi, (b) Komponen kebahasaan, (c) Komponen penyajian, dan (4) Komponen kegrafikan, dan (3) keefektivan produk bahan ajar komponen evaluasi. Data dari hasil penelitian disajikan sebagai berikut:

1. Penyempurnaan hasil produk

Berdasarkan hasil uji coba produk bahan ajar Mulok diperoleh rata-rata 57.5 dari skala empat (4) dan hasil 75.65 %. Dari nilai rata-rata dan hasil ini dinyatakan kriteria bahan ajar sangat valid. Nilai rata-rata dan persentase mencakup aspek penilaian bahan ajar yakni: (a) komponen kelayakan isi, (b) komponen kebahasaan, (c) komponen penyajian, dan (d) komponen kegrafikan.

2. Evaluasi Bahan ajar

Adapun data untuk masing-masing komponen adalah:

a) Komponen kelayakan isi

Hasil rata-rata dari komponen kelayakan isi adalah 17 dan persentase 70 menyimpulkan komponen kelayakan isi bahan ajar valid. Dari hasil uji coba produk bahan ajar ada masukan dari pengguna dan validator yakni: KD untuk berpikir tinggkat tinggi sebaiknya lebih dominan, karater tokoh cerita diperkaya terutama yang sejalan dengan penguatan pendidikan karakter, tema cerita dipilih yang mengemas berbagai persoalan hidup dan berbagai karakter tokoh, tema cerita selain dipilih yang jelas sebab akibatnya. Permasalahan dalam cerita dipilih yang membuat anak berpikir.

b) Komponen kebahasaan

Hasil rata-rata dari komponen kebahasaan adalah 13 dan persentase 81.25 menyimpulkan komponen kebahasaan bahan ajar sangat valid. Dari hasil uji coba produk bahan ajar ada masukan dari pengguna dan validator yakni: keterbacaan dalam bahan ajar hendaknya disajikan dengan bahasa menarik, kosa kata daerah diganti dengan kosa kata bahasa Indonesia, tidak menimbulkan makna ganda, kata ganti dan kata sambungyang tidak perlu dihilangkan, menggunakan kalimat efektif dan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia, kaidah bahasa Indonesia pada bahan ajar harus menggunakan tata bahasa yang benar.

c) Komponen penyajian

Hasil rata-rata dari komponen penyajian adalah 16 dan persentase 80 menyimpulkan komponen kebahasaan bahan ajar sangat valid. Dari hasil uji coba produk bahan ajar ada masukan dari pengguna dan validator yakni: struktur materi sesuai dengan komponen keterampilan berbahasa, setiap cerita lengkapi dengan gambar yang memperjelas bagian cerita, setiap sub topik lengkapi latihan-latihan, perintah setiap tugas susun jelas, cerita yang dirujuk jadi bacaan sebaiknya cerita dari daerah setempat, cerita harus jelas sumbernya, tema-tema cerita lebih bervariasi agar

karakter tokoh yang ditampilkan dapat memperkaya nilai-nilai karakter pembaca, tema cerita dipilih tema yang lebih memotivasi pembaca agar menumbuhkan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif, urutan materi supaya lebih konsisten dari yang materi mudah ke materi yang sulit.

d) Komponen kegrafikan

Hasil rata-rata dari komponen kegrafikan adalah 13.5 dan persentase 84.37 menyimpulkan komponen kebahasaan bahan ajar sangat valid. Dari hasil uji coba produk bahan ajar ada masukan dari pengguna dan validator yakni: ukuran buku gunakan kertas A4, penggunaan font (jenis dan ukuran) sebaiknya bervariasi umpamanya font untuk judul, sub judul dan materi ukuran 12-14, dalam satu halaman maksimal empat warna dan warna sebaiknya memberi makna, gambar sebaiknya berada dalam teks.

3. Keefektifan Produk Bahan Ajar

Uji efektivitas bahan ajar Mulok berbasis cerita rakyat untuk pendidikan karakter di SD diperoleh dari nilai hasil uji coba lapangan yang dasarkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Mulok yakni 65. Nilai hasil pembelajaran menggunakan bahan ajar cerita anak berbasis komik pada uji coba lapangan mencapai nilai rata-rata 84.3 dengan ketuntasan sekolah klasikal mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 75. Dengan demikian dapat dikatakan bahan Nilai Rata-rata siswa adalah 71.74. Nilai rat-rata ini lebih tinggi dari nilai KKM, dengan demikian efektivitas bahan ajar tercapai.

PEMBAHASAN

1. Penyempurnaan Hasil Produk

Kevalidan bahan ajar Mulok terkait dengan proses perancangan bahan ajar yang dilakukan mulai dari tahap: (1) perencanaan, (2) produk, dan (3) evaluasi. Tahap evaluasi bahan ajar Mulok dilakukan melalui tiga tahap yang menentukan kevalidan bahan ajar. Evaluasi sebagaimana menurut Tomlisson (1998:xi) dilakukan: sebelum penggunaan, saat penggunaan dan setelah penggunaan. Evaluasi dilakukan melibatkan pakar karakter, pakar pendidikan, pakar disain grafis, dan pengguna bahan ajar (guru dan siswa).

2. Evaluasi Bahan Ajar

a. Komponen Kelayakan Isi

Latihan-latihan dalam bahan ajar tampaknya belum menuntut kompetensi berpikir tingkat tinggi. Latihan-latihan untuk kelas 4-6 seharusnya dirancang

kompetensi dari tingkatan C4 sampai dengan C6. Dalam Kemendikbud Dirjenpendas (2014: 11) dijelaskan berdasarkan hasil studi internasional untuk membaca lebih dari 95% peserta didik di SD kelas IV hanya mampu mencapai level menengah. Hal ini disebabkan soal-soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa belum dirancang sampai pada latihan-latihan yang mampu mencapai level tinggi dan *advance*. Tema cerita rakyat dalam bahan ajar.

b. Komponen Kebahasaan

Komponen kebahasaan sangat penting dalam meningkatkan kualitas pemahaman bacaan yang berkaitan dengan kemampuan mengerjakan latihan-latihan dari bacaan. Oleh sebab itu suatu bacaan sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan perkembangan bahasa siswa SD. Kalimat-kalimat yang digunakan dalam bahasa siswa siswa SD adalah kalimat sederhana. Daryanto (2013:48) menyatakan kalimat dalam bahan ajar sebaiknya kalimat tunggal, pendek-pendek tidak beranak cucu. Kalimat-kalimat disusun secara logis, sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh dari sebuah ide membentuk paragraf.

c. Komponen Penyajian

Bahan ajar Mulok adalah bahan ajar yang berkaitan dengan bahasa. Jadi untuk meningkatkan keterampilan berbahsa siswa, maka susunan materi sesuai komponen keterampilan berbahasa yakni: menyimak, membaca, berbicara, menulis. Tarigan (2015:1) menyatakan keterampilan berbahasa mencakup mencakup keterampilan: (1) menyimak, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Selain komponen keterampilan berbahasa untuk memperkaya kosa kata siswa dalam bahasa daerah maka ditambah komponen kosa kata.

Cerita sebagai bahan bacaan dilengkapi satu gambar yang memvisualkan bagian isi cerita. Setiap sub judul juga dilengkapi gambar yang mempertegas sub judul. Gambar diletakkan dalam bagian teks cerita. Sitepu (2012:135) mengatakan ilustrasi yang diletakkan terpisah dari teks yang terkaitakan membingungkan dan menyulitkan siswa belajar.

d. Komponen Kegrafikan

Bahan ajar setiap halaman dilengkapi ilustrasi. Setiap halaman secara konsisten menggunakan beberapa warna, maksimal menggunakan empat warna. Sitepu (2012:152) mengatakan warna dapat menambah daya tarik dan membangkitkan motivasi untuk mengamati ilustrasi dan membaca teks penjelasannya. Bassano (2015:34) menyebutkan dampak warna melebihi respon visual. Selain itu Campbell

(2002:127) menyebutkan ketertarikan dan kegembiraan dalam materi-materi belajar dapat dimunculkan dengan mengubah visual warna, bentuk dan gambar. Warna merupakan komponen pemikiran visual yang penting. Warna membedakan ide, membimbing perhatian, dan memperkuat ingatan. Suroso (2010:92) menyebutkan gunakan warna karena akan meningkatkan memori, menyenangkan mata dan merangsang proses selaput otak sebelah kanan. Sedangkan Bassano (2015:20) menyatakan warna sangat bagus untuk merangsang sel otak, yang lain dapat memperkuat intuisi dan lainnya menimbulkan kedamaian serta ketenangan pikiran. Hasil penelitian Stokes (2012) menyimpulkan elemen visual dalam pembelajaran dapat memberikan hasil yang positif.

3. Keefektivan Produk Bahan Ajar

Data dari hasil penelitian berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan bahan ajar Mulok tampak dari peroleh nilai rata-rata siswa yang mencapai nilai KKM dibandingkan dengan nilai siswa menggunakan bahan ajar lain. Berdasarkan observasi selama pembelajaran siswa sangat suka dengan bahan ajar Mulok yang dikemas dengan berbagai ilustrasi bacaan maupun ilustrasi latihan-latihan. Ketertarikan siswa terhadap bahan ajar tidak lepas dari peroses produk bahan ajar yang berawal dari kebutuhan siswa. Materi pokok bahan ajar terkait dengan cerita yang pernah mereka dengar. Ghazali (2010:38) menyatakan konteks pembelajaran yang efektif adalah penggabungan budaya ke dalam pengajaran. Sedangkan pentingnya ilustrasi dalam bahan ajar Muslich (2010:306) menyatakan ilustrasi merupakan bagian yang menjadi daya tarik awal dari buku dan dapat memperjelas materi.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitin ini adalah: (1) mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, (2) tidak semua cerita rakyat sesuai untuk bahan ajar, 3) ilustrasi yang dimuat dalam bahan ajar menciptakan pembelajaran lebih menarik.

Saran untuk penelitian ini adalah: (1) cerita rakyat perlu dioptimalkan sebagai bahan ajar agar dikenal kembali produk budaya lokal, (2) Latihan-latihan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikit tingkat, (3) ilustrasi-ilustrasi supaya lebih memperjelas materi.

REFERENSI

Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.

Bassano, Mary. dkk. (2015). *Terapi Musik & Warna. Cara Dasyat Hidup Lebih Sehat dan Bahagia.* Yogjakarta: Araska.

Borg, Walter R. Meredith D. Gall. (1983). *Fourth Edition Educational Research An Introduction.* New York: Longman.

Cambell, Linda. dkk. (2002). *Multiple Intelligences, Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan.* (Alih Bahasa : Tim Inisiasi). Depok: Inisiasi Pers.

Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.

Endaswara, Suwardi. (2013). *Pendidikan Karakter dalam Folkolor Konsep, Bentuk, dan Model.* Yogyakarta. Rumah Suluh.

Ghazali, Syukur. (2010). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif.* Bandung: Refika Aditama.

Gopal, Ravi. (2005). "Indigenous Environmental Knowledge in Formal Education". *Jurnal Penyelidikan MPBL*, Jilid 6.

Kemendikbud. (2014). *Panduan Teknis Pengembangan Muatan Lokal di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjenpendas.

Kemendikbud Dirjendikdas. (2014). *Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar (SD).* Jakarta: Dirjendikdas.

Kemendikbud Dirjendikdas. (2015). *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD).* Jakarta: Dirjendikdas.

Mukhyati & Siti Sriyati. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Lingkungan Berbasis Realitas Lokal dan Literasi Lingkungan. Proceding, Seminar Nasional. Surakarta: FKIP UNS.

Muktadir, Abdul. (2014). Oktober. "Pengembangan Model Mata Pelajaran Mulok Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Siswa di SD Provinsi Bengkulu". *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun IV, No. 3. H. 318-331.

Muslilich, Masnur. (2010). Text Book Writing. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 tentang *Muatan Lokal Kurikulum 2013.*

Sadiman, Arif S. dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sitepu, B.P. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Stokes, Suzanne. *Elektronic Journal for the Integration of Technology in Education*. "Visual Literacy in Teaching and Learning: A Literature Perspective." Vol. 1. No. 1. H. 10-19. Tahun 2012.

Suroso, (2010). *Smart Brain, Metode Menghafal Cepat dan Meningkatkan Ketajaman Memori.* Surabaya: SIC.

Tarigan, Djago. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tomlinson, Brian. (ed.). (1998). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

INSPIRASI DAN KREASI GAMBAR DENGAN TEKNIK CETAK BAGI GURU SD

Harni

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
harnihps@gmail.com

ABSTRAK

Mencetak merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran seni rupa dan prakarya yang standar kompetensinya berorientasi pada nilai pakai dari bahan-bahan alam dan buatan yang digunakan sebagai alat cetak. Materi pelajaran dengan teknik alat cetak kesulitannya dari segi teknik dalam menggunakan alat cetak, pilihan warna, dan pemilihan materi yang sesuai dengan lingkungan. Berdasarkan permasalahan ini, perlu diberikan kesempatan kepada guru SD untuk meningkatkan keterampilan dalam membelajarkan siswa membuat gambar dengan teknik cetak agar guru mampu mempraktikkannya. Hasil pelatihan yang diberikan yaitu bertambahnya pemahaman guru tentang pengertian konsep, tujuan materi pembelajaran teknik mencetak, dalam seni budaya dan prakarya, dan bertambhanya pemahaman guru SD tentang teknik mencetak dengan bahan alam yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Kata kunci: Kreasi Gambar, Teknik Cetak, Guru SD

PENDAHULUAN

Seni budaya dan prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di SD dengan jumlah jam pelajaran 4 jam masuk untuk kelas I sampai kelas III dan 6 jam pelajaran untuk kelas IV sampai kelas VI (Kemendikbud, 2012). Mata pelajaran seni budaya dan prakarya merupakan mata pelajaran seni yang berbasis budaya yang harus diajarkan kepada siswa SD.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya di SD diberikan untuk menumbuhkan rasa keindahan dan artistik sehingga membentuk sikap kreatif, apresiatif dan kreatif. Seni budaya dan prakarya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman berprestasi dan berkreasi, serta menghasilkan suatu produk berupa benda yang bermanfaat langsung. Perwujudan sikap kreatif, apresiatif dan kritis dapat diperoleh melalui pembelajaran yang memuat aktivitas.

Seni budaya dan prakarya merupakan materi pelajaran dan pengalaman lapangan. Seni budaya dan prakarya diberikan kepada siswa karena memiliki sifat multilingual,

multidimensional, dan multikultural. Secara multilingual seni budaya dan prakarya dapat mengembangkan kemampuan ekspresi diri dalam bahasa rupa, bunyi, dan gerak, serta berkarya nyata menggunakan berbagai cara, teknik, dan media. Secara multidimensionalmengembangkan kompetensi pengamatan, pengetahuan, pemahaman, analisis, penialaian, apresiasi, dan produktivitas. Hal ini juga dapat menyeimbangkan fungsi otak sebelah kanan dan kiri, fungsional dan fungsi psikologi dengan cara memadukan secara harmonis unsur-unsur logika, kinestetika, etika, dan estetika.

Secara multikultural mengandung makna bahwa seni budaya dan prakarya mengembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal, nusantara, maupun mancanegara sebagai wujud pembentukan sikap menghargai, toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya majemuk.

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya di SD mencakup bahan kajian tentang olahan tangan dan cita rasa. Mata pelajaran ini tidak terpisahkan dari kehidupan yang menyentuh perkembangan jiwa siswa. Pembelajarannya meliputi semua bentuk aktivitas, fisik, sosial, dan cita rasa keindahan. Aktivitas dan cita rasa keindahan tertuang dalam kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi, dan berapresiasi yang diwujudkan melalui karya. Luasnya wilayah kajian mata pelajaran seni budaya dan prakarya baik dari segi materi maupun proses pembelajarannya membutuhkan kreativitas guru dalam membelajarkannya.

KAJIAN TEORI

Pengertian Mencetak

Menurut Sumanto (2006:77) mencetak atau seni grafis merupakan, “Kegiatan berkarya seni rupa dwimatra yang dilakukan dengan cara mencapkan alat atau acuan yang sudah diberi tinta atau cat pada bidang gambar”. Sedangkan menurut Muharram (1991:26) mencetak adalah, “Bentuk ungkapan seni rupa dwimatra yang memanfaatkan media cetak memungkinkan melipatgandakan jumlah karyanya”. Rahmat dkk (1995:495) juga menjelaskan bahwa mencetak adalah kegiatan karya seni rupa yang dilaksanakan dengan cetakan kreasi seseorang yang dibentuk ke dalam seni sebagai hasil ungkapan perasaan dari kesan apa yang dilihat, didengar, dan diraba dalam lingkungannya.

Kegiatan mencetak adalah suatu kegiatan yang didalamnya dilakukan percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari kegiatan mencetak tersebut (Roestiyah, 2011:8). “Mencetak membutuhkan acuan sebagai alat cetak yang digunakan sebagai alat untuk mereproduksi karya sesuai jumlah yang diinginkan” (Mattil, 1965). Kegiatan

mencetak ini antara lain dengan membuat cap (Slamet Suyanto, 2005: 167). Anak dapat membuat karya seni dengan menggunakan cap dari pelepah pohon pisang, daun, atau bisa juga menggunakan tangan anak yang sebelumnya sudah diberi warna kemudian ditempelkan pada kertas.

Macam-macam Teknik Mencetak

Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mencetak, berdasarkan proses pembuatannya Sumanto (2005: 72-73) menjelaskan beberapa teknik, yaitu: *Pertama*, cetak tinggi (Cetak Timbul) adalah teknik mencetak dengan menggunakan alat cetak yang permukaannya tinggi atau berbentuk relief, ketika diatas acuan (alat mencetak) diberi tinta/cat kemudian dicapkan pada bahan yang dipakai mencetak (misalnya kertas gambar) maka akan dihasilkan bentuk cap yang sama dengan bentuk acuannya. Pada teknik cetak ini, prinsipnya adalah BM (Bagian mencetak) lebih tinggi dibanding dengan BTM (Bagian Tidak Mencetak), jadi dengan mudah bagian yang mencetak mengambil tinta lalu dialihkan ke permukaan cetak, teknik cetak ini disebut dengan teknik cetak langsung, karena tinta langsung dialihkan dari bagian mencetak ke permukaan cetak. Nah, hal itu menyebabkan acuannya tidak terbaca (Terbalik). (Flexografi) Pada dasarnya flexografi juga memiliki prinsip yang sama dengan litografi, karena sama-sama menggunakan teknik cetak tinggi, namun perbedaannya terletak pada bahan acuan yang digunakan dan permukaan benda yang dicetaknya. Fleksografi menggunakan acuan cetak yang terbuat dari Anilin, sejenis karet/pelastik, hal ini bertujuan untuk mencapai fleksibelitas cetakan, karena sejatinya fleksografi adalah teknik cetak yang digunakan untuk mencetak permukaan yang bisa dikatakan tidak rata, bergelombang, bermotif, dll. teknik cetak fleksografik biasa digunakan dipabrik-pabrik kemasan, karena bahan-bahan yang dicetak juga biasanya digunakan pada pabrik-pabrik (contohnya Kardus, plastik, karet, mika, kaca, dll).

Kedua, cetak datar (Lithography) adalah teknik mencetak dengan menggunakan alat cetak yang permukaannya rata/datar, artinya tidak membentuk gambar timbul, tidak berlubang dan tidak membentuk goresan alur rendah. Disebut sebagai cetak tunggal karena teknik ini hanya dapat menghasilkan satu karya cetak saja. Artinya acuannya hanya bisa dipakai satu kali mencetak saja, tidak bisa dipakai berulang-ulang seperti halnya cetak lainnya. Cetak datar adalah teknik cetak dimana BTM (Bagian tidak mencetak) memiliki tinggi yang sama dengan BM (Bagian Mencetak). Prinsip kerja teknik cetak ini adalah dimana menggunakan acuan berupa pelat yang sudah terdapat bagian BM dan BTM, selanjutnya bagian BM akan menarik tinta sedangkan bagian BTM

akan menarik air (tujuan BTM menarik air agar tinta tidak mengenai BTM, karena jika tinta menyinggung bagian BTM yang terjadi adalah hasil akhir tidak akan menampilkan image/gambar sesuai dengan pelatnya – Blank (Hitam semua)). Nah tinta yang sudah mengenai pelat selanjutnya akan ditransfer terlebih dahulu di Blangked (itulah sebab mengapa teknik cetak offset juga disebut dengan teknik cetak tidak langsung, karena acuan tidak langsung mengenai permukaan cetak, melainkan melalui perantara terlebih dahulu, dan hal itu juga yang menyebabkan image/gambar yang ada di pelat terbaca – Tidak terbalik). setelah mengenai blangked, selanjutnya ditransfer ke permukaan cetak (kertas), pemindahan tinta dari silinder blangked ke permukaan cetak dibantu olah silinder tekan (immpressi) bertujuan agar tinta yang dialihkan benar-benar tertransfer dengan baik.

Ketiga, cetak dalam atau cetak rendah adalah teknik mencetak menggunakan alat cetak yang permukaannya rendah, yaitu berupa alur rendah/dalam bekas torehan alat yang digunakan. Selanjutnya pada acuan yang rendah tersebut diberi cat/tinta dan kemudian dicapkan ke bahan yang dipakai mencetak maka akan pindahlah cat/tinta tersebut dan akan menghasilkan bentuk cetakan tertentu. perbedaan yang menonjol dalam teknik cetak dalam ini adalah, acuannya yang berbeda bentuk dan bahan pembuatan acuannya yang tergolong rumit. pada teknik cetak ini, prinsip yang digunakan adalah BM (Bagian Mencetak) kedudukannya lebih rendah ketimbang BTM (Bagian Tidak Mencetak). jadi tinta akan masuk ke dalam celah-celah acuan, lalu untuk mencegar kelebihan tinta, digunakanlah doctor blade untuk meratakan bagian yang tidak mencetak agar tidak terdapat tinta. acuan rotogravure biasanya terbuat dari timah/tembaga, hal itulah yang membuat teknik cetak rotogravure jarang digunakan, sekalipun digunakan hanya untuk mencetak cetakan yang tergolong security printing (contohnya uang, cek, materai, dll).

Keempat, cetak sablon (Silkscreen) adalah teknik mencetak dengan menggunakan acuan cetak yang berlubang-lubang atau membentuk saringan tembus sehingga tinta cetak akan meresap/bentuk melalui lubang-lubang acuan ke bahan yang dipakai mencetak. Cetak stensil adalah salah satu contoh cetak sablon. acuan cetak sablon tidak seperti teknik cetak lainnya, acuannya terbuat dari kain berpori (Screen) yang dimana jarak setiap lubang pori-pori disesuaikan dengan permukaan cetak yang ingin dicetak. prinsip kerjanya adalah screen dilapisi dengan cairan untuk menutup setiap pori-pori, lalu screen dijemur bersamaan dengan image yang ingin dibuat, tujuannya adalah untuk mengeringkan cairan tersebut, namun bagian screen yang tertutupi oleh image tidak akan

kering. nah, setelah itu barulah dilakukan proses pelunturan cairan menggunakan air, tujuannya agar bagian screen yang terdapat image dapat dilalui oleh tinta.

Manfaat Mencetak

Sumanto (2005:73) mengatakan bahwa kreativitas mencetak yang dimaksudkan kegiatan berlatih berkarya seni rupa dengan menerapkan cara-cara mencetak/mencap sesuai tingkat kemampuan anak. Manfaat dari kegiatan mencetak ini adalah dapat mengembangkan kreativitas anak, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengombinasikan warna (Lerin, 2009: 90). Manfaat lain dari kegiatan mencetak adalah dapat meningkatkan pengendalian jari tangan dan koordinasi tangan-mata (Einon, 2005:92).

Keuntungan Cetak Tinggi dibanding dengan teknik cetak lain: (1) Pencetakannya sederhana dan mudah dilakukan, banyak jenis mesin cetak yang tidak menggunakan tenaga listrik dan banyak jenis cetakan yang dapat dicetak. (2) Memungkinkan lebih mudah untuk penambahan jenis elemen cetak serta perubahan bentuk dan ukuran gambar. Keuntungan dari teknik cetak dalam : (1) Dapat mecetak dengan oplah tinggi. (2) Dapat menghasilkan lapisan tinta yang stabil. (3) Dapat menghasilkan warna yang cerah. (4) Dapat mencetak dihampir semua bahan seperti: board, paper, plastik, alumunium foil, dll. (5) Mempunyai kecepatan cetak yang tinggi (100 s/d 150 meter per menit). (6) Konsisten warna stabil. (7) Warna lebih cemerlang karena tintanya solvent base dan tidak dipengaruhi air. (8) Dapat mencetak bentuk gambar endless termasuk bentuk spiral untuk aplikasi sebagai label kaleng. (9) Silinder cetak tahan untuk long run, mencapai 40.000 meter tergantung jenis bahan, tinta, rakel dan jenis mesin cetaknya sendiri.

Prosedur kerja teknik mencetak dari bahan alam

Bahan dan alat : kertas, pewarna, pelepah daun, buah, daun-daunan, umbi-umbian, pisau, cutter, silet, alas pewarna, spon/busa, kapas, koran bekas. Cara Pembuatan: (1) Pilihlah penampang apa yang akan dijadikan acuan cetaknya pelepah daun atau buah-buahan. Pelepah daun yang sering dijadikan acuan cetak adalah: pelepah daun pisang, pelepah daun talas, pelepah daun pepaya. Buah belimbing dapat pula dijadikan sebagai acuan cetak. (2) Potonglah penampang bahan acuan cetak itu dengan pisau, cutter atau silet. Arah potongan bebas. Usahakan agar permukaan potongan rata. Kerataan permukaan potongan sangat menentukan hasil cetakannya. (3) Siapkan pewarna. Pewarna yang disiapkan bergantung dari keadaan bahan acuan cetaknya. Bila acuan cetaknya masih mengeluarkan getah/cairan, cukup disediakan serbuk pewarna saja. Pewarna akan menjadi cair setelah bersatu dengan cairan acuan cetak. Akan tetapi bila acuan cetaknya

tidak mengeluarkan cairan, kita perlu menyediakan pewarna yang sudah dicampur dengan air.Pewarna serbuk, cukup disebarkan pada alas warna yang bentuknya datar dan rata misalnya: kaca, formica, lembaran plastik, piring. Penampang acuan cetak yang mengandung cairan digosok-gosokan pada serbuk warna yang ditaburkan di alas hingga rata, maka terjadilah warna yang siap pakai. Pewarna cair dapat dipulaskan pada busa/spon, atau pada kapas. (4) Mencetakkan acuan cetak. Untuk mendapatkan hasil yang memuaskan ikutilah petunjuk ini. (a) Penampang acuan cetak yang masih basah tekankan pada pewarna yang ada pada alas warna tadi. (b) Selanjutnya tempelkan (sambil ditekan) acuan cetak tersebut pada kertas yang sudah diletakkan di atas koran. (c) Kemudian angkat acuan cetaknya. Gambar acuan cetak akan tertera pada kertas. Untuk membuat bentuk/gambar yang sama, lakukan kegiatan seperti yang dilakukan sebelumnya beberapa kali bergantung kebutuhan pada kertas yang sama atau yang lain. (d) Acuan cetak yang sudah kering (tidak mengeluarkan cairan), pengisian warnanya harus dengan cara menempelkan acuan cetak tersebut pada spon/busa, atau kapas yang sudah diisi pewarna. Pencetakannya sama seperti pada pencetakkan acauan cetak sebelumnya. Demikian pula pengulangan pencetakkannya. (e) Perlu diperhatikan agar pewarna yang menempel pada acuan cetak tidak berlebihan, tidak pula kekurangan. Bila hal ini terjadi, hasil cetakannya tidak akan memuaskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di SD Negeri 9 Padang Sibusuk Kecamatan Kupitan Kabupaten Sijunjung. Kegiatan dilakukan selama tiga hari mulai pukul 08.00WIB sampai 17.40 WIB. Selama kegiatan berlangsung Kepala Sekolah, Pengawas, dan Kepala UPTD selalu hadir mendampingi peserta. Peserta pelatihan merupakan guru-guru SD sebanyak 86 orang. Kegiatan pelatihan berjalan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan meskipun belum sempurna, namun 90% peserta sudah memahami cara membuat gambar dengan teknik cetak.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada pukul 08.00 pagi sampai pukul 17.40. pada hari pertama kegiatan dibuka oleh kepala UPTD yang diwakili oleh pengawas TK/SD. Selanjutnya pengarahan kegiatan oleh pengawas SD yaitu Ibu Anizar, S.Pd. Peserta dibagi 5 kelompok, kelompok A terdiri dari guru kelas 1, kelompok B terdiri dari guru kelas 2, kelompok C guru kelas 3, kelompok D guru kelas 4 dan kelompok E gruu kelas

5 dan 6. Pembagian kelompok bertujuan agar pelatihan lebih terfokus pada kelompok mengajarnya, sehingga pengorganisasiaan materi pelatihan lebih mudah.

Pelatihan pada hari pertama, kedua, dan ketiga penyampaian materi dilakukan dengan kegiatan ceramah dan diselingi dengan penggunaan media gambar dari benda-benda yang akan dibuat pada materi pelatihan. Kesempatan itu digunakan oleh peserta menanyakan segala sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang akan dibuat, mulai dari bahan apa saja yang dapat dipakai dan langkah cara membuat gambar dengan teknik cetak. Kegiatan selanjutnya peserta mulai mencoba membuat gambar, pada kegiatan mencoba ini peserta sangat antusias, hal ini terlihat dari sikap peserta yang tekun dan aktif dalam melakukan tugas masing-masing.

Peserta selalu ingin mencoba membuat gambar menggunakan daun dan ranting dengan cara yang lebih efektif tetapi cepat . pada materi berikutnya media yang digunakan adalah pelepah pisang, talas dan papaya. Peserta berusaha menciptakan bentuk-bentuk alat cetak menurut keinginan masing-masing, sehingga dihasilkan gambar-gambar cetak yang cantik dan menarik. Pelatihan untuk kelompok D dan E (kelas tinggi) materi ditambah dengan menggambar cetak dari umbian dan cetak dari bennag dan karton. Mencetak dengan media umbi dan benang memerlukan tingkat ketelitian yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan media cetak daun dan pelepah, meskipun demikian peserta selalu berusaha mencoba cara-cara yang lebih efektif sehingga gambar yang dibuat selesai pada waktunya.

Pada akhir kegiatan peserta diminta menyampaikan hasil dari pelatihan membuat gambar cetak yang dilakukannya serta kesulitan apa yang ditemui ketika membuat gambar dengan teknik cetak. Peserta berpendapat kegiatan membuat gambar cetak ini sangat menarik bagi guru dan siswa, karena selain mudah dan mengasyikkan, media cetak dapat diperoleh dilingkungan dan hasilnya juga cantik dan menarik dan biayanya murah.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan ini sangat membantu guru dalam memahami pembelajaran dan manfaatnya terhadap pelaksanaan materi membuat gambar cetak. Pemahaman ini diperoleh guru dalam pelatihan langsung dihadapkan pada materi yang berkaitan erat dengan pembelajaran disekolah, sehingga skemata peserta sesuai dengan materi mudah dibangkitkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Burn, Rae dan Ross (2006) yang menyatakan bahwa untuk pemahaman, pembelajaran perlu memiliki schemata sesuai materi ajar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 9 Kecamatan Kupitan Sijunjung berjalan lancar, berkat kerjasama yang baik antara tim pelaksana dengan peserta pelatihan serta perhatian dari kepala UPTD, pengawas serta kepala SD se kecamatan Kapitan Kabupaten Sijunjung.

Tidak dapat dipungkiri dalam pelaksanaan pelatihan ini masih ada guru yang masih belum terampil dalam menggunakan media cetak dan belum menghasilkan kreasi yang lebih baik. Hal ini dsebabkan karena kesempatan yang sangat terbatas untuk berolah seni/berkarya, disamping itu dukungan kemampuan, kecerdasan, dan kreativitas sangat diperlukan. Hal ini senada dengan pendapat Poerwantari, Endang (1999) yang menyatakan bahwa kederdasan merupakan kecakapan untuk melaksanakan kegiatan yang ditandai dengan kemampuan memecahkan permasalahan.

Selama berlangsungnya kegiatan, terlihat minat dan motivasi yang tinggi dari peserta pelatihan. Motivasi ini muncul karena materi yang dilatihkan merupakan materi pembelajaran yang diajarkan untuk siswa dan disertai media pembelajaran yang konkrit (media sebenarnya). Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (2009) yang menyatakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru harus menarik minat siswa dan bahan sajian yang sesuai dengan kebutuhan, dan cara menyajikannya yang dapat meningkatkan rasa keinginannya tentang bahan itu sendiri.

SIMPULAN

Pemahaman guru SD tentang pengertian konsep, tujuan materi pembelajaran teknik mencetak, dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan mengalami peningkatan. Kemudian, guru sudah mampu memahami proses dan teknik mencetak dalam kreasi membuat gambar dengan teknik cetak. Selain itu guru juga sudah mampu mengaplikasikan bahan-bahan alam dan buatan yang mudah di temukan disekitar lingkungan tempat tinggal siswa untuk dijadikan bahan praktek.

Saran-saran yang ingin disampaikan adalah: (1) Guru-guru peserta pelatihan diharapkan memperkya wawasan dalam membuat kreasi gambar dengan teknik cetak. (2) Guru-guru peserta pelatihan diharapkan mengaplikasikan bahan-bahan alam dan buatan yang mudah ditemukan di sekitar lingkunagn tempat tinggal siswa untuk dijadikan bahan praktek. (3) Kepala UPTD dan Kepala Sekolah Kecamatan Kupitan Kabupaten Sijunjung diharapkan dapat melanjutkan kegiatan-kegiatan yang serupa agar para guru di lingkungan setempat dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan dala pembelajaran Seni, Budaya, dan Keterampilan.

REFERENSI

Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Kemendikbud. (2012). *Kurikulum 2013.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Mary MAyeski. (2011). *Aktifitas-aktifitas Seni Kreatif Cetak Mencetak*. Jakarta: PT Indeks Jakarta.

Pamadhi, Hadjar. (2008). *Pendidikan Seni Anak SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

SUmanto. (2006). *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sumanto. (2011). *Seni Keterampilan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Seminar Nasional
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
"Pembelajaran Literasi
Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an"

Pembelajaran Literasi Bahasa SD

Bukittinggi, 4, 5, dan 6 September 2017

Kerja sama Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan
Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia
2017

PERWUJUDAN BERPIKIR KRITIS DALAM IMPLEMENTASI LITERASI MEMBACA BERBASIS STRATEGI *THE BIG QUESTIONS AND BOOKMARK ORGANIZERS* DI SEKOLAH DASAR

Chandra[1], Sri Amerta[2]

[1,2]Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
chandra@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Melatih berpikir kritis membawa siswa dalam meningkatkan cara menganalisa informasi yang dihadapi. Membiasakan siswa berpikir kritis melalui literasi membaca yang berbasis strategi BQBO merupakan tujuan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan. Penelitian pengembangan yang dilakukan berlandaskan pada permasalahan yang ditemukan. Permasalahan yang ditemukan yaitu minimnya bahan ajar yang memicu daya berpikir kritis siswa kelas IV SD. Menjawab kebutuhan siswa, telah dilakukan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model Plomp dengan tiga langkah, yaitu: *preliminary research, prototyping phase,* dan *assesment stage.* Tahap *preliminary research* yang dilakukan telah menemukan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar literasi membaca berbasis BQBO di kelas IV SD. Tahap *prototyping phase* dilakukan metode *self evaluation* dan *experts review evaluation* dibantu oleh 3 ahli. Tahap berikutnya dilanjutkan dengan ujicoba dengan metode *one to one evaluation, small group,* dan *fielt test evaluation* di SD Negeri 06 Padang Besi Kota Padang. Tahap *assesment stage* menghasilkan bahan ajar yang efektif digunakan untuk membiasakan dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD.

Kata kunci: Berpikir Kritis, Literasi Membaca, Strategi BQBO, SD

PENDAHULUAN

Literasi membaca yang berfokus pada membaca pemahaman mencakup empat kajian utama, yaitu: (1) keterampilan membaca; (2) penerapan, pelatihan, dan penetapan bacaan; (3) proses membaca; dan (4) teks yang digunakan dalam membaca (UNESCO, 2005:447). Memandang literasi membaca dari segi keterampilan membaca pemahaman bermuara pada teknik membaca pemahaman yang digunakan. Teknik membaca pemahaman yang benar dan patut diimplementasikan, yaitu: membaca dengan tidak bersuara, bibir tidak bergerak atau komat-kamit, tidak menggerakkan kepala mengikuti baris bacaan, tidak menunjuk baris bacaan dengan jari, pensil, atau alat lainnya, dan tidak

membaca kata demi kata, atau kalimat demi kalimat (Saddhono dan Slamet, 2012:66). Memperhatikan teknik membaca pemahaman akan melahirkan kualitas membaca peserta didik yang lebih baik.

Keempat kajian utama dalam literasi membaca dapat dibelajarkan dengan adanya persiapan yang harus dilakukan. Salah satu persiapan dapat ditemukan pada bahan ajar yang digunakan. Peran serta bahan ajar merupakan hal pokok yang tidak bisa terlepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, kesiapan bahan ajar merupakan faktor penentu berhasil-tidaknya proses pembelajaran literasi membaca yang diberikan di SD.

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan responden melalui pengamatan dan wawancara peneliti selama dua minggu terhitung dari hari Senin tanggal 21 Maret 2016 sampai hari Sabtu tanggal 02 April 2016 dengan guru kelas IV di beberapa SD kota Padang, ditemukan beberapa permasalahan yang nyaris serupa. *Pertama*, bahan ajar membaca pemahaman yang digunakan di kelas IV SD masih kurang membawa peserta didik untuk membayangkan apa yang sedang dibacanya karena di dalam bahan ajar kurang memperhatikan teknik membaca pemahaman. Sebagian besar peserta didik membaca dengan menyuarakan teks yang dibaca, sehingga bibirnya bergerak atau komat-kamit. Gerakan lain yang ditemukan bahwa peserta didik menggerakkan kepala mengikuti baris bacaan ketika membaca pemahaman, dan menunjuk baris bacaan dengan jari. Artinya, teknik membaca pemahaman masih jarang diaplikasikan peserta didik yang menyebabkan tingkat keterampilan membaca pemahaman peserta didik rendah. Hal ini seiring dengan hasil studi yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2006 bahwa keterampilan membaca peserta didik Indonesia masih rendah (Alwasilah, 2012:171).

Kedua, bahan ajar yang digunakan kurang mengikuti kaidah dalam literasi membaca. Bahan ajar yang digunakan ketika proses pembelajaran kurang mengadopsi pemahaman membaca secara utuh. Teks bacaan peserta didik diatur dan terpatok pada bahan cetak tertentu. Teks yang digunakan kurang sesuai dengan dunia peserta didik, sehingga peserta didik kurang tertarik dengan bahan bacaan dan kesulitan dalam menceritakan isi teks bacaan, sehingga peserta didik jarang mengomunikasikan apa yang dibacanya dengan guru dan teman. Padahal kolaboratif percakapan konseptual antara guru dengan peserta didik selama pembacaan buku cerita mempengaruhi keberhasilan masa depan peserta didik dalam membaca. Sementara masih ditemukan peserta didik

yang kurang gemar membaca disebabkan bahan bacaan yang kurang menarik (Ngaka dan Masaaki, 2015:90).

Mengatasi masalah yang dikemukakan sebelumnya, guru hendaknya mampu mengembangkan bahan ajar literasi membaca secara efektif dan kreatif. Bahan ajar yang dikembangkan hendaknya menggunakan strategi yang sesuai dengan literasi membaca agar lebih terarah dalam penggunaannya. Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi membaca adalah strategi *The Big Question and Bookmark Organizers* (BQBO). Strategi BQBO merupakan gabungan strategi *The Big Question* dengan strategi *Bookmark Organizers*. Strategi *The Big Question* merupakan strategi yang bertitik fokus pada salah satu solusi penerapan dalam pembelajaran literasi membaca, khususnya tahap prabaca. Sedangkan strategi *Bookmark Organizers* merupakan strategi yang digunakan setelah peserta didik mengaplikasikan teknik membaca pada saat baca, yaitu pada kegiatan pascabaca (Bromley dkk, 1999:18-20). Berdasarkan gabungan langkah-langkah kedua strategi yang dijabarkan di atas, muncul langkah-langkah pembelajaran strategi BQBO, yaitu (1) *Ask Questions*, (2) *Make Conections*, (3) *Visualize Reading*, (4) *Discussion*, dan (5) *Self-Monitor and Clarify*.

KAJIAN TEORI

Literasi Membaca

Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) adalah studi literasi membaca yang dirancang untuk mengetahui keterampilan peserta didik di SD dalam memahami bermacam ragam bacaan. Penilaiannya difokuskan pada dua tujuan membaca yang sering dilakukan peserta didik, baik membaca di sekolah maupun di rumah, yaitu membaca cerita/karya sastra dan membaca untuk memperoleh dan menggunakan informasi. Pengertian literasi membaca menurut PIRLS (2015:12) yaitu sebagai berikut.

> *Reading literacy is the ability to understand and use those written language forms required by society and/or valued by the individual. Readers can construct meaning from texts in a variety of forms. They read to learn, to participate in communities of readers in school and everyday life, and for enjoyment.*

Literasi membaca adalah keterampilan untuk memahami dan menggunakan bentuk-bentuk bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan/atau yang dihargai oleh individu. Pembaca dapat membangun makna dari teks dalam berbagai bentuk. Mereka membaca untuk belajar, untuk berpartisipasi dalam komunitas pembaca di sekolah dan kehidupan sehari-hari, dan untuk kesenangan.

Konsep literasi membaca yang dikembangkan oleh PISA (dalam Thomson, Hillman, dan De Bortoli, 2013:7) bahwa literasi membaca menekankan keterampilan peserta didik untuk menggunakan informasi tertulis dalam situasi yang dapat temui dalam kehidupan sehari-hari di dalam dan di luar sekolah. PISA (dalam Thomson dan De Bortoli, 2012:6) mendefinisikan literasi membaca sebagai: pemahaman, menggunakan, merenungkan, dan terlibat dengan teks tertulis dalam rangka mencapai tujuan-tujuan seseorang untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang serta berpartisipasi dalam masyarakat.

Binkley dan Williams (1996:4) mendefinisikan literasi ke dalam tiga bentuk teks yang paling sering dijumpai peserta didik di sekolah dan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

> *(1) Narrative prose, text in which the writer tells a story, whether fact or fiction; (2) expository prose, text in which the writer describes, explains, or otherwise conveys factual information or opinion; and (3) documents, information displays such as charts, maps, tables, graphs, lists, or sets of instructions.*

Maksudnya, literasi mengkaji tiga hal pokok, yaitu: (1) prosa narasi, teks di mana penulis menceritakan sebuah cerita, apakah fakta atau fiksi; (2) prosa ekspositori, teks di mana penulis menggambarkan, menjelaskan, atau menyampaikan informasi atau pendapat faktual; dan (3) dokumen, menampilkan informasi seperti diagram, peta, tabel, grafik, daftar, atau set instruksi.

Konsep literasi membaca di PISA dapat digambarkan ke dalam tiga dimensi: teks (jangkauan dan format bahan bacaan), aspek (jenis membaca atau proses membaca yang terlibat), dan situasi (kisaran konteks pada teks yang dibangun) (Thomson, Hillman, dan Bortoli, 2013:8). Hal serupa disampaikan oleh OECD (2013:62) bahwa literasi membaca dibangun dengan tiga karakteristik, yaitu (1) situasi, yang disebut juga dengan tujuan yang diambil dalam teks bacaan, (2) teks, yang disebut juga dengan materi yang digunakan dalam bacaan, dan (3) aspek, yang disebut juga dengan pendekatan kognitif yang dibangun bagaimana pembaca menggunakan teks.

Berkaitan dengan hal ini, literasi membaca juga mencakup empat kajian utama, yaitu: (1) keterampilan membaca; (2) diterapkan dan dipraktikkan teks bacaan dengan keadaan tertentu; (3) proses membaca; dan (4) teks yang digunakan (UNESCO, 2005:447). Keterampilan membaca pemahaman dapat diamati ketika peserta didik menerapkan teknik membaca pemahaman. Sedangkan proses membaca pemahaman dapat

diaplikasikan mengacu pada tahap-tahap membaca, yaitu: prabaca, saat baca, dan pascabaca.

Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis dalam Literasi Membaca

Keterampilan berpikir kritis merupakan pemikiran reflektif dan produktif, serta melibatkan evaluasi bukti (Santrock, 2011:359). Jensen (2011:195) berpendapat bahwa berpikir kritis berarti proses mental yang efektif dan handal, digunakan dalam mengejar pengetahuan yang relevan dan benar tentang dunia.

Keterampilan berpikir kritis dapat dijadikan dasar dalam menulis butir soal yang menuntut penalaran peserta didik lebih tinggi yang dijadikan dalam 11 aspek. Aspek keterampilan berpikir kritis yang dimaksud yaitu (1) memfokuskan pada pertanyaan. (2) Menganalisis argumen. (3) Mempertimbangkan hal yang dapat dipercaya. (4) Mempertimbangkan laporan observasi. (5) Membandingkan simpulan. (6) Menentukan simpulan. (7) Mempertimbangkan kemampuan induksi. (8) Menilai. (9) Mendefinisikan konsep. (10) Mendefinisikan asumsi. (11) Mendeskripsikan.

Aspek fokus keterampilan berpikir kritis yang digunakan yaitu pertama, memfokuskan pada pertanyaan. Indikator untuk aspek memfokuskan pada pertanyaan yaitu: (1) menentukan permasalahan dalam cerita. (2) Menyampaikan pendapat tentang kebenaran teks bacaan. (3) Menyampaikan alasan dari pendapat.

Kedua, menganalisis argumen. Indikator untuk aspek menentukan simpulan yaitu: (1) menentukan maksud argumen. (2) Menentukan alasan kemunculan argumen. (3) Mentukan tindak lanjut dari argumen. Ketiga, menentukan simpulan. Indikator untuk aspek menentukan simpulan yaitu: (1) membuat simpulan yang benar. (2) Menentukan simpulan yang benar. (3) Menyampaikan alasan menyatakan benar (Kusaeri dan Suprananto, 2012:152-154).

Strategi BQBO

Gabungan dua strategi yang diciptakan oleh Bromley, De Vitis, dan Modlo pada tahun 1999, yaitu gabungan stategi *The Big Question* dengan strategi *Bookmark Organizers* membentuk strategi BQBO. Stategi *The Big Question* merupakan strategi yang bertitik fokus pada salah satu solusi penerapan dalam pembelajaran literasi membaca terkhusus tahap prabaca. Sedangkan strategi *Bookmark Organizers* merupakan strategi yang digunakan setelah peserta didik mengaplikasikan teknik membaca pada saatbaca, yaitu pada kegiatan pascabaca (Bromley, De Vitis, dan Modlo,1999:18-20).

Bromley dkk (1999:18) meneruskan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran dapat divariasikan. Variasi pembelajaran *The Big Question* yaitu dengan langkah-langkah

berikut. *Pertama*, (*Ask Questions*) berikan pertanyaan sebagai tugas peserta didik sebelum melaksanakan kegiatan membaca. *Kedua*, gunakan bagan untuk menghimpun pendapat-pendapat peserta didik. *Ketiga*, berikan sebuah topik dan buatlah sebuah pertanyaan. *Keempat*, (*Make Conections*) gunakan bagan *The Big Questions* sebagai format untuk membandingkan cara menjelaskan yang berbeda dalam menjawab pertanyaan yang sama.

Langkah-langkah *The Big Question* juga disampaikan oleh Drapeau (2001:14), yaitu: (1) Mengidentifikasi pertanyaan otentik, jawaban yang sudah ada atau solusi. (2) Memikirkan prosedur dan sumber daya yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan. (3) Catat informasi dalam bagan *The Big Questions*. (4) Tambahkan, hapus atau ubah kotak di organizer sesuai kebutuhan.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan langkah-langkah strategi *Bookmark Organizers* berikut. Pertama, peserta didik membaca teks bacaan (*Visualize Reading*) dilanjutkan dengan kegiatan berdiskusi (*Discussion*) tentang isi teks bacaan. Kedua, peserta didik melengkapi pola *bookmark*. Ketiga, peserta didik menggunakan ilustrasi dan ikon pada bagian-bagian yang dilengkapi. Keempat, peserta didik saling bertukar pola yang telah dilengkapi (*Self-Monitor and Clarify*). Pembelajaran dilanjutkan dengan variasi menempelkan pola yang telah dilengkapi di mading. Terakhir, peserta didik yang lain dapat melihat dan memberikan penilaian untuk karya teman sekelasnya yang menimbulkan komunikasi.

Gabungan langkah-langkah strategi pembelajaran *The Big Questions* dan *Bookmark Organizers* membentuk langkah-langkah pembelajaran strategi BQBO, yaitu (1) *Ask Questions*, (2) *Make Conections*, (3) *Visualize Reading*, (4) *Discussion*, dan (5) *Self-Monitor and Clarify*.

Strategi BQBO memiliki beberapa manfaat yang dirasakan dalam pembelajaran. Terkhusus pada *The Big Questions* dalam BQBO, dapat digunakan untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan penelitian sederhana dan pemecahan masalah mereka. Peserta didik dilatih untuk merencanakan keterampilan penelitian sederhana dan investigasi topik mereka. Dengan demikian strategi BQBO mampu melatih peserta didik mempromosikan keterampilan mereka untuk belajar dan berpikir secara mandiri (Drapeau, 2001:14).

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Plomp yang diadopsi dari model pengembangan McKenney. Model Plomp terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) analisis pendahuluan (*preliminary research)*, (2) perancangan *(prototyping phase*), dan (3) penilaian (*assesment stage)* (Plomp, 2013:19).

1. Tahap Analisis Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Analisis pendahuluan dilakukan bertujuan untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pembelajaran yang dibutuhkan dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu pengembangan bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO. Hal-hal yang dilakukan pada tahap analisis pendahuluan, yaitu:

Analisis pendahuluan dilakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis bahan ajar yang digunakan di SD, dan analisis kebutuhan. Perancangan yang dilakukan yaitu merancang bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO yang menghasilkan draft awal. Draft awal dievaluasi dengan metode self evaluation. Hasil self evaluation dilanjutkan dengan expert review untuk menentukan validitas bahan ajar. Jika sudah valid, dilakukan ujicoba terhadap bahan ajar dengan metode one to one dan dilanjutkan dengan metode small group. Hasil evaluasi small group digunakan untuk ujicoba field test untuk menentukan praktikalitas bahan ajar. Jika sudah dinyatakan praktis, dilanjutkan dengan uji evektivitas dengan metode field test tahap II. Jika ditemukan sudah efektif, penelitian pengembangan menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif.

2. Tahap Perancangan (*Prototype Phase*)

Model Plomp yang digunakan menghasilkan desain draft awal *prototype.* Draft awal *prototype* dievaluasi dengan metode *self evaluation* kepada salah satu guru, yaitu guru kelas IV SD Negeri 01 Sawahan. Hasil evaluasi *prototype* dilanjutkan dengan melakukan metode *expert review evaluation* oleh 3 ahli. Hasil evaluasi *prototype* oleh tiga ahli diujicoba dengan metode *one to one evaluation* pada dua orang peserta didik SD Negeri 46 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang. Hasil evaluasi dilanjutkan dengan ujicoba dengan metode *small group* di kelas IV-A dan *fielt test evaluation* di kelas IV-B SD Negeri 06 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang untuk mengetahui praktikalitas.

3. Tahap Penilaian (*Assessment Stage*)

Mengetahui efektivitas dilakukan ujicoba dengan metode *fielt test evaluation* di SD Negeri 01 Sawahan Kecamatan Padang Timur kota Padang. Data efektivitas produk

diperoleh dari hasil tes yang diberikan pada peserta didik dan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Lebih rincinya prosedur penelitian pengembangan dapat dilihat pada tabel *evaluation matcboard*.

Tabel 1. *Evaluation Matcboard* Literasi Membaca

Stage of Development			*Evaluation Method*	*Activities*	*Quality Aspect*					
Preliminary	*Prototyping*	*Assesment*			*Relevancy*	*Consistency*	*Expected Practicality*	*Expected Effectiveness*	*Actual Practicality*	*Actual Effectiveness*
				• *Analyze* • *Interviewing* • *Observation* • *Angket*						
			Self evaluation	*Checklist*						
			Expert review	*Checklist*						
			One to one Small group	• *Observation* • *Angket* • *Interviewing*						
			Field test	• *Observation* • *Angket* • *Interviewing* • *Anekdot*						
			Field test	• *Testing* • *Observing* • *Anekdot*						

Data yang dianalisis dalam penelitian merupakan data hasil validasi, data hasil uji coba praktikalitas, dan data hasil uji coba efektivitas. Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik deskriptif. Statistik deskriptif untuk menganalisis tes hasil berpikir kritis, lembar observasi, dan angket. Sedangkan teknik deskriptif untuk menganalisis hasil wawancara.

HASIL PENELITIAN

Tahap Analisis Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Tahap analisis pendahuluan (*Preliminary Research*) dilakukan analisis terhadap kurikulum (KTSP), kebutuhan bahan ajar yang digunakan di lapangan, dan karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan yang dilakukan berupa analisis terhadap bahan ajar mengacu pada dua aspek utama, yaitu isi teks (*content*) yang memicu berpikir kritis dan desain (tampilan dan redaksi). Analisis kurikulum yang dilakukan berupa analisis terhadap SK dan KD, konsep, dan tugas. Analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui kesesuaian bahan ajar yang dikembangkan dengan tingkat perkembangan peserta didik demi memicu berpikir kritis siswa.

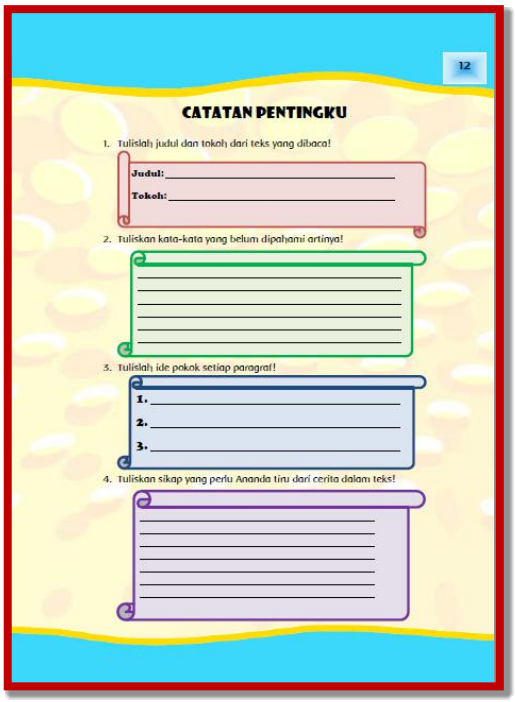
Tahap Pengembangan (*Prototype Phase*)

Aktivitas yang dilakukan setelah melakukan analisis kebutuhan, wawancara, dan pengamatan pada tahap pendahuluan yaitu merancang dan mengembangkan *prototype* berupa bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO dalam mewujudkan literasi. *Prototype* yang dirancang khusus untuk kompetensi membaca selama satu semester.

Rancangan yang dilakukan diklasifikasikan menjadi empat bagian yaitu *draft* awal, *prototype* 1, *prototype* 2, dan *prototype* 3.

***Draft* Awal**

Uji berpikir kritis terdapat pada langkah strategi BQBO yang ke-empat yaitu *discussion* (diskusi) tergambar pada menjawab tertanyaan yang berkaitan dengan isi teks bacaan. Fokus pada soal nomor lima yang meminta peserta didik untuk menulis kembali cerita dengan menggunakan bahasanya sendiri. Dengan adanya pertanyaan tersebut, peserta didik diminta untuk mengomentari cerita yang ditulis oleh temannya. Sehingga menimbulkan diskusi. Selain itu, juga disediakan pertanyaan yang mengacu tuntutan berpikir kritis peserta didik. Soal tentang berpikir kritis terdapat pada pertanyaan nomor 6. Langkah terakhir dalan strategi BQBO yaitu *Self-Monitor and Clarify* dengan maksud mengomunikasikan informasi yang didapat dari teks cerita yang dibaca. Hal ini tergambar pada tahap berikutnya dalam bahan ajar, tepatnya pada icon "Ayo, Bercerita!". Berikut contoh *bookmark* yang digunakan terdapat pada gambar 1.

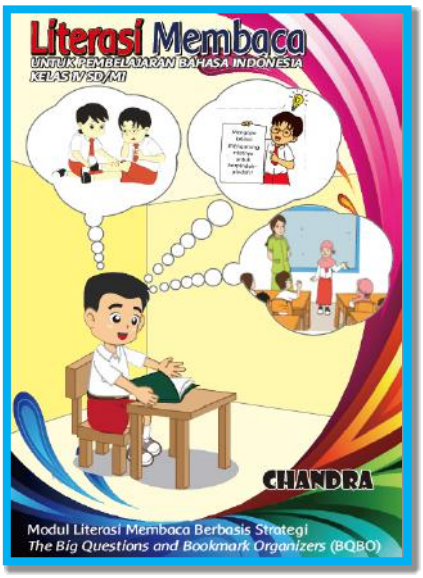


Gambar 1 Desain *Draft* Lembar *Bookmark* pada Bahan Ajar Literasi Membaca Berbasis strategi BQBO

Prototype

Selain itu, hasil validasi pada balon imajinasi yaitu di dalam balon imajinasi terdapat tiga gambar aktivitas yang menandakan makna literasi membaca. Gambar pertama berkaitan dengan penanaman sikap peserta didik. Gambar kedua berkaitan

dengan berpikir kritis. Gambar ketiga berkaitan dengan mengomunikasikan wawasan baru yang diperoleh dari aktivitas membaca. Berdasarkan masukan dari validator, lahir *cover* bahan ajar literasi membaca yang baru.



Gambar 2 Cover buku ajar Literasi Membaca hasil validasi

Hasil Evaluasi *Prototype* dengan Metode *One to One*

Peserta didik melanjutkan dengan menjawab pertanyaan tentang isi teks bacaan yang dikerjakan dengan penuh percaya diri, sehingga hampir semua pertanyaan dapat dijawab oleh peserta didik. Ada satu pertanyaan yang dijawab oleh peserta didik membutuhkan waktu berpikir yang lama dan membaca teks cerita berulang kali. Pertanyaan yang dimaksud yaitu nomor 5. Pertanyaannya yaitu menurut pendapat Ananda, siapakah yang hampir tenggelam di oasis? Pertanyaan ini merupakan upaya agar peserta didik beripikir kritis secara sederhana untuk menentukan siapa tokoh yang hampir tenggelam di oasis. Karena di dalam teks cerita tidak disebutkan secara langsung. Peserta didik berada dalam kondisi belum terbiasa berpikir kritis, sehingga ia mengalami kesulitan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menjawab pertanyaan yang satu ini.

Hasil pengisian angket dan wawancara peserta didik terhadap bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO yang telah dirancang menunjukkan bahwa: Peserta didik dapat memahami masalah berupa pertanyaan yang memicu berpikir kritis dalam bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO dengan membutuhkan waktu yang lebih jika dibandingkan dengan menjawab pertanyaan lainnya. Peserta didik dapat memahami soal yang memacu berpikir kritis dengan sedikit bimbingan dan tugas dalam

bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO dengan mudah. Berikanlah kesempatan untuk peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita. pertanyaannya memuat tentang penanaman sikap ke dalam kehidupan sehari-hari, berpikir kritis, dan menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri.

Langkah strategi BQBO yang ke-empat yaitu *discussion.* Peserta didik berdiskusi bersama teman sebangku dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks cerita. Peserta didik menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan penanaman sikap, berpikir kritis, menentukan ide pokok yang berkaitan dengan setiap paragraf, dan menulis kembali cerita yang telah dibaca dengan menggunakan bahasa sendiri. Menjawab pertanyaan berpikir kritis membantu peserta didik berpikir lebih maju.

Tahap Penilaian (*Assessment Stage*)

Tahap *assessment stage* merupakan tahap penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik. Tujuan tahap *assessment stage* yaitu untuk menguji efektivitas penggunaan bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO pada objek, situasi, dan kondisi yang berbeda. Efektivitas bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO dilakukan di kelas IV SD Negeri 01 Sawahan. Hasil efektivitas dilihat dari angket aktivitas peserta didik selama pembelajaran, keterampilan membaca pemahaman, dan tes kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO.

Tahap *assessment stage* dilakukan pada hari Kamis tanggal 07-28 Oktober 2016 di kelas IV SD Negeri 01 Sawahan Kecamatan Padang Timur Kota Padang. Penerapan uji efektivitas yang dilakukan pada tahap *assessment stage* memiliki tiga hal pokok yang perlu menjadi bahan pertimbangan, yaitu aktivitas, penilaian keterampilan membaca peserta didik, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Penilaian Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan pemikiran reflektif dan produktif, serta melibatkan evaluasi bukti. Tujuan menguji keterampilan berpikir kritis peserta didik yaitu untuk mengetahui analisis pendapat dan ide peserta didik dalam memikirkan suatu objek kajian dengan kriteria tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penilaian berikir kritis peserta didik kelas IV SD menggunakan indikator yang telah ditetapkan dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Sawahan Kecamatan Padang Timur Kota Padang

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1.	Memfokuskan pada pertanyaan	79,76%	Baik
2.	Menganalisis argumen	73,81%	Baik
3.	Menentukan simpulan	77,38%	Baik
Rata-rata		**76,98%**	**Baik**

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas IV mampu berpikir kritis dengan memfokuskan pada pertanyaan, menganalisis argumen, dan menentukan simpulan berdasarkan teks cerita yang telah dibacanya. Secara klasikal, peserta didik lebih cenderung menguasai keterampilan berpikir kritis dari aspek memfokuskan pada pertanyaan. Hal ini ditunjukkan dengan tercapainya skor dengan persentase 79,76% dengan kategori baik. Namun, secara keseluruhan aspek, peserta didik mampu berpikir kritis dengan perolehan skor 76,98% dengan kategori baik.

Uji efektivitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO dapat membantu peningkatan aktivitas, karakter, berpikir kritis, dan keterampilan membaca peserta didik. Kegiatan memprediksi sebagai awal pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan membangkitkan skemata peserta didik dengan baik. Selama proses pembelajaran, peserta didik terlibat aktif melakukan sejumlah kegiatan membaca meliputi kegiatan prabaca, saat baca, dan pascabaca. Penggunaan bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memahami bacaan, memberikan daya tarik, dan motivasi peserta didik untuk belajar. Berbagai kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran mampu mengembangkan karakter positif pada peserta didik. Seperti kegiatan diskusi kelompok dapat meningkatkan kerjasama di antara peserta didik, melatih peserta didik untuk mengeluarkan pendapat, dan santun berbicara. Kegiatan saling mengoreksi pekerjaan juga dapat meningkatkan ketelitian pada peserta didik. Di samping itu, hal tersebut juga dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik karena diberi kepercayaan untuk mengoreksi pekerjaan temannya.

Berdasarkan hasil uji efektivitas pada tahap pengembangan, menunjukkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 88,39%. Selanjutnya, rata-rata hasil penilaian karakter peserta didik sudah berada pada tahap mulai berkembang. Berikutnya, penilaian penilaian berpikir kritis peserta didik sudah baik dengan persentase 76,98%. Sedangkan untuk penilaian

keterampilan membaca juga telah menunjukkan persentase yang tinggi. Penilaian proses keterampilan membaca mendapatkan persentase 85,71% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya untuk penilaian hasil ditunjukkan dengan 80,04% telah berhasil mendapatkan nilai mencapai KKM. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO telah dapat dikatakan efektif.

Temuan penelitian juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Setyawan Pujiono (2012) dengan judul, "Berpikir Kritis dalam Literasi Membaca dan Menulis untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa". Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan penggunaan berpikir kritis dalam literasi membaca dan menulis untuk memperkuat identitas nasional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berpikir kritis dalam literasi membaca dan menulis merupakan kegiatan yang mendalam evaluatif analitis dan bukan mencari kesalahan. Seorang pemikir kritis mampu memberikan penyelesaian masalah dari beberapa sudut pandang. Tumbuh kembangnya seorang pemikir kritis mempunyai sifat atau pribadi yang percaya diri, bijaksana, kreatif, teliti, dan keyakinan yang mantap.

Simpulan, Implikasi, dan Saran

Efektivitas penggunaan bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO dapat diketahui melalui pengamatan aktivitas peserta didik, penilaian berpikir kritis peserta didik, dan penilaian keterampilan membaca peserta didik. Hasil pengamatan aktivitas, penilaian berpikir kritis, dan penilaian keterampilan membaca peserta didik memberikan gambaran hasil yang sangat baik, artinya penggunaan bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO dalam pembelajaran membaca sudah efektif dilaksanakan.

Penelitian yang dilakukan telah menghasilkan bahan ajar literasi membaca berbasis strategi BQBO yang valid, praktis, dan efektif. Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar literasi membaca yang memuat teknik membaca pemahaman, penanaman sikap positif, dan memicu berpikir kritis peserta didik. Teknik membaca pemahaman yang disediakan dalam bahan ajar mampu membawa peserta didik untuk memahami isi bacaan secara utuh dan menyeluruh. Pada dasarnya, penelitian yang dilakukan memberikan gambaran dan masukan khususnya pada praktisi pendidikan, karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran membaca, penanaman nilai karakter, dan membiasakan peserta didik untuk berpikir kritis. Bahan ajar yang telah dikembangkan juga dapat membuat pembelajaran membaca menjadi lebih bermakna dalam situasi yang sesuai dengan tahap-tahap membaca dengan benar, yaitu tahap prabaca, saat baca, dan pascabaca.

Selain memuat penanaman karakter, bahan ajar yang dikembangkan juga memuat teks cerita yang membiasakan peserta didik untuk berpikir kritis. Pertanyaan yang digunakan juga memicu peserta didik untuk berpikir kritis. Peserta didik dilatih menganalisis argumen atau pernyataan secara sederhana. Peserta didik dilatih menyampaikan pendapatnya tentang kesesuaian cerita yang dibuat temannya dengan cerita yang ada. Peserta didik juga dilatih mempertanyakan suatu isi cerita. Selanjutnya, peserta didik dilatih membuat simpulan terkait dengan bacaan yang semuanya merupakan indikator dalam berpikir kritis.

REFERENSI

Alwasilah, A. Chaedar. (2012). *Pokoknya Rekayasa Literasi*. Bandung: Kiblat Buku Utama.

Binkley, Marilyn dan Williams, Trevor. (1996). *Reading Literacy in the United States: Findings From the IEA Reading Literacy Study*. Washington: Government Printing Office.

Bromley, Karen, Linda Irwin De Vitis, dan Marcia Modlo. (1999). *50 Graphic Organizers for Reading, Writing, & More*. USA: Scholastic.

Drapeau. (2001). *The Use of Graphic Organizers to Enhance Thinking Skills in The Learning of Economics*. Hongkong: Education Dept.

Kusaeri dan Suprananto. (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Ngaka, Willy dan Masaazi, Fred Masagazi. (2015). Participatory Literacy Learning in an African Context: Perspectives from the Ombaderuku Primary School in the Arua District, Uganda. *Journal of Language & Literacy Education*, (Online), Vol. 11 No. 1, (http://jolle.coe.uga.edu/wp-content/uploads/2015/04/NgakaMasaazi_Final-.pdf, diakses 13 Februari 2016).

OECD. (2013). *PISA 2012 Assessment and Analytical Framework Mathematics, Reading, Science, Problem Solving, and Financial Literacy*. Israel: OECD.

PIRLS. (2015). PIRLS 2016 *Assessment Framework: 2nd Edition*. Boston (USA): TIMSS & PIRLS International Study Center, Lynch School of Education, Boston College, and International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA).

Plomp, Tjeerd dkk. (2013). *Educational Design Research-Part A: An Introduction*. Netherlands: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.

Saddhono, Kundharu dan Slamet, St.Y. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.

Thomson, Sue, dan De Bortoli, Lisa. (2012). *Preparing Australian Students for the Digital World: Results from the PISA 2009 Digital Reading Literacy Assessment*. Victoria (Australia): ACER Press.

Thomson, Sue, Hillman, Kylle, dan De Bortoli, Lisa Jean. (2013). *A Teacher's Guide to PISA Reading Literacy*. Victoria (Australia): ACER Press

UNESCO. (2005). *Literacy for Life*. Paris (Prancis): United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization.

PENERAPAN PENDEKATAN INTEGRATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SDN 2 TIKALA KABUPATEN TORAJA UTARA

Harmelia Tulak

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Indonesia Toraja
amelia_tulak46@yahoo.com

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Tikala Kabupaten Toraja Utara. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Researching*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Tikala Kabupaten Toraja Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Tikala Kabupaten Toraja Utara, pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 20 orang. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus, siklus I sebanyak 2 kali pertemuan dan siklus II sebanyak 2 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa, serta tes untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa. Hasil penelitain menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dari siklus 1 ke siklus II. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa skor rata-rata siklus I sebesar 62,72 dan meningkatkan pada siklus II sebesar 76,6. Pendekatan integratif selain meningkatkan kemampuan membaca pemahaman juga dapat meningkatkan sifat kerjasama antara siswa, serta dapat menimbulkan rasa percaya diri untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa penerapan pendekatan integratif dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Tikala Kabupaten Toraja Utara.

Kata kunci: Pendekatan Integratif, Kemampuan Membaca Pemahaman

PENDAHULUAN

Membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting, karena keterampilan ini memiliki banyak fungsi dalam kehidupan manusia, bahkan membaca merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan keberhasilan akademik seseorang. Sebagaimana diketahui bahwa sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulis sehingga menuntut anak harus melakukan aktivitas membaca guna memperoleh

pengetahuan. Rahim, F (2008) menjelaskan bahwa proses belajar yang paling efektif dilakukan melalui kegiatan membaca. Masyarakat yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang dapat meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan di masa yang akan datang.

Membaca pemahaman pada hakikatnya adalah kegiatan membaca yang dimaksudkan untuk memahami makna yang terkandung dalam suatu teks. Pemahaman suatu teks sangat bergantung pada berbagai hal. Salah satu hal yang perlu mendapat perhatian dalam membaca adalah keterampilan yang dimiliki oleh seseorang pembaca dalam memahami teks yang dibaca. Tinggi rendahnya keterampilan yang dimiliki pembaca akan sangat berpengaruh pada tingkat pemahaman pada teks yang dibaca.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Tikala Tahun Pelajaran 2015/2016 masih rendah. Pada kondisi awal, terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan di dalam pembelajaran membaca pemahaman. Mereka harus membaca berulang-ulang untuk dapat menjawab pertanyaan seputar bahan bacaan yang telah selesai dibacanya. Dalam setiap pembelajaran membaca, guru hanya menyuruh siswa membaca sendiri tanpa adanya arahan dan bimbingan cara membaca yang benar, sehingga siswa tidak bersungguh-sungguh dan hanya membaca sekilas saja. Selanjutnya berdasarkan pengamatan, apabila salah satu siswa diminta untuk membacakan untuk teman-temannya, siswa yang lain banyak yang gaduh dan bermain sendiri, sehingga bahan bacaan yang dibacakan kurang disimak dengan baik.

Proses belajar mengajar yang didominasi guru dengan metode ceramah dan penugasan individual kurang tepat diterapkan dalam pembelajaran membaca pemahaman. Karena pembelajaran menjadi tidak menarik dan membuat siswa merasa jenuh serta terbebani, suasana belajar menjadi tidak menyenangkan. Dalam kondisi dan situasi seperti itu, kemampuan siswa untuk menerima dan memahami materi pelajaran pun tidak maksimal. Oleh karena itu kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Tikala, perlu ditingkatkan dengan menerapkan metode pembelajaran yang baru dan berbeda dari pembelajaran sebelumnya**.**

Berangkat dari uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul: Penerapan Pendekatan Integratif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 2 Tikala Kabupaten Toraja Utara. Menurut Lerner (dalam Abdurrahman, M. 2003) kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan

tidak segera memiliki kemampaun membaca maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya.

KAJIAN TEORI

Pengertian Berpikir Kritis

Somadayo, S (2011) mengemukakan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu proses pemerolehan makna yang secara aktif melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh pembaca serta dihubungkan dengan isi bacaan. Jadi, kemampuan membaca dapat diartikan sebagai kemampuan dalam memahami bahan bacaan.

Tujuan dari membaca pemahaman adalah mampu menangkap pesan, informasi, fakta, atau ide pokok bacaan dengan baik (dalam Somadayo, S. 2011). Penelitian ini menekankan pada membaca pemahaman literal yaitu pemahaman terhadap apa yang disampaikan dan disebutkan penulis dalam bahan bacaan. Artinya pembaca hanya menangkap informasi yang tercetak secara literal (tampak jelas) dalam bacaan.

Dalam penelitian ini kemampuan siswa dalam kemampuan membaca pemahaman ditandai dengan : (1) kemampuan siswa menangkap isi wacana baik secara tersurat maupun tersirat, (2) kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan sesuai isi wacana, (3) kemampuan siswa meringkas isi wacana dengan menemukan ide pokok dalam setiap paragraf, (4) kemampuan siswa menyimpulkan dan menceritakan kembali isi wacana dengan kalimat-kalimat sendiri dan dengan bahasa yang runtut.

Sasaran dari pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah siswa terampil dalam menggunakan bahasa (Subana, 2009). Dalam pembelajaran bahasa, materi pembelajaran bahasa disajikan secara terpadu, yaitu terpadu antar-materi dalam pembelajaran bahasa dan berpijak pada satu tema tertentu. Pendekatan integratif merupakan pendekatan pembelajaran bahasa dengan cara berpikir menyeluruh, yang menghubungkan semua aspek keterampilan berbahasa sebagai kesatuan yang bermakna. Menurut Suyatno (2004), integratif berarti menyatukan beberapa aspek dalam satu proses.

Langkah- langkah pembelajaran Pendekatan Integratif:

1) Salah seorang siswa disuruh membaca nyaring sebuah teks yang sudah disiapkan.
2) Siswa-siswa lainya disuruh menyimak (membaca dipadukan dengan mendengarkan- ketika itu guru membetulkan kesalahan pelafalan atau intonasi yang kurang tepat).
3) Setelah selesai membaca siswa tersebut disuruh menceritakan isi teks yang telah dibacanya dengan kalimat sendiri (membaca dipadukan dengan berbicara).

4) Siswa-siswa yang lain disuruh mendengarkan dan mencatat kalau-kalau ada kekurangan isi yang diceritakan,ada kesalahan kalimat atau penggunaan kata yang kurang tepat (berbicara dipadukan dengan mendengarkan dan menulis serta kebahasaan).
5) Seluruh siswa disuruh menjawab pertanyaan-pertanyaan bacaan secara tertulis (membaca dipadukan dengan menulis).
6) Setelah selesai menjawab pertanyaan bacaan secara tertulis, salah seorang siswa disuruh membacakan jawabannya, sedangkan yang lain diberi kesempatan untuk mengajukan pendapatnya yang lain yang berhubungan dengan jawaban pertanyaan bacaan tersebut secara lisan (menulis dipadukan berbicara).

Di kelas-kelas yang lebih tinggi (4-6 sekolah dasar), pemebelajaran aspek- aspek keterampilan berbahasa diberikan secara terpadu, misalnya: menyimak dan berbicara, menyimak dan menulis, membaca dan menyimak, membaca dan menulis, serta menulis dan bercerita. Materi yang digunakan adalah menemukan kalimat utama dalam paragraf.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (C*lassroom Action Research*). Dalam penelitian ini, masalah yang dimaksud adalah rendahnya membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Tikala.

2. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji pemahaman siswa terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui pendekatan integratif. Oleh karena itu dalam penelitian ini lebih ditekankan pada proses pembelajaran. Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah: fokus proses berupa aktivitas guru dan siswa, serta fokus hasil.

3. Setting penelitian

Penelitian ini direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 di SDN 2 Tikala, Kabupaten Toraja Utara. Peneliti memilih lokasi tersebut karena:

a. Kondisi sekolah yang memungkinkan untuk penerapan pendekatan integratif.
b. Sejauh ini belum ada peneliti yang yang melakukan penelitian ditempat tersebut.
c. Ditempat tersebut terdapat masalah yang mencerminkan karakteristik masalah yang akan diteliti.

4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu kelas IV SDN 2 Tikala Kabupaten Toraja Utara. Jumlah siswa sebanyak 20 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki.

5. Rancangan Penelitian

a. Perencanaan

1) Refleksi awal

2) Melakukan obsevasi awal di kelas IV SD 2 Tikala, Kabupaten Toraja Utara untuk mengetahui kondisi kelas dan permasalahan apa saja yang dialami oleh setiap siswa.

3) Rancangan tindakan

(a) Pembuatan perangkat pembelajaran yang memuat Rancangan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja siswa.

(b) Menentukan instrument yang digunakan dalam proses penelitian yang memuat lembar obsevasi terhadap hasil yang dicapai pada setiap tindakan, pedoman wawancara dan rubrik penilaian.

(c) Menyiapkan lembar penilaian.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan sesuai perencanaan yang telah dirumuskan, yaitu:

1) Melaksanakan proses pembelajaran sesuai RPP.

2) Melaksanakan observasi siswa dan guru.

3) Melaksanakan tes, wawancara, refleksi serta tindakan.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun dan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pengumpulan informasi, observer dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru (peneliti) dalam melaksanakan tindakan, sehingga hasilnya dapat dijadikan masukan ketika guru (peneliti) melakukan refleksi untuk penyusunan rencana ulang memasuki putaran atau siklus berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian ini. Pada teknik pengumpulan data, penelitian ini dilakukan dengan observasi dan tes.

7. Teknik Analisis Data

Secara garis besar tahap analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Seleksi Data.
b. Mereduksi Data.
c. Penyajian Data.
d. Menarik Kesimpulan.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif.

8. Indikator Keberhasilan

a. Indikator Proses

Indikator proses dikatakan berhasil jika hasil observasi guru dan siswa berkualifikasi minimal baik.

b. Indikator hasil

Indikator hasil dikatakan berhasil jika kemampuan membaca pemahaman minimal 75% siswa telah memperoleh nilai ≥ 70 pada kemampuan membaca pemahaman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Data Sebelum Tindakan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengadakan kunjungan ke sekolah untuk melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Tikala. Selanjutnya melakukan observasi an wawancara untuk mengetahui kemampuan awal siswa, situasi dan kondisi kelas yang akan dijadikan subjek penelitian. Hasil yang diperoleh adalah kemampuan siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman masih rendah, khususnya dalam menemukan kalimat utama pada bacaan.

2. Hasil Siklus I

Pertemuan 1 dan 2 pada siklus 1 dilaksanakan pada pada tanggal 6 - 7 Juni 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dalam satu kali pertemuan, dan dilaksanakan dalam waktu yang berbeda. Pembelajaran dihadiri oleh 20 siswa diantaranya 10 laki-laki dan 10

perempuan. Standar kompetensi dalam perencanaan ini adalah memahami teks melalui membaca intensif.

Adapun hasil kemampuan membaca pemahaman siswa pada siklus I yaitu dari 20 siswa terdapat 13 siswa yang belum tuntas atau 65% dan 7 siswa yang tuntas atau 35%. Hal ini berarti ketuntasan belajar pada siklus I belum tercapai karena jumlah siswa yang tuntas belum lebih dari 75%.

Tabel 1. Data Hasil Membaca Pemahaman pada Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah subjek	20
Nilai maksimum	100
Nilai tertinggi	97,5
Nilai terendah	45
Rata-rata	62,72

Selanjutnya data hasil observasi aktivitas mengajar guru mencapai tingkat keterlaksanaan sebesar 63, 47 % kategori cukup. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa sebesar 51,31% kategori cukup.

3. Hasil Siklus 2

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 8 – 9 Juni 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Hasil kemampuan membaca pemahaman siswa pada siklus II yaitu dari 20 siswa terdapat 4 siswa yang belum tuntas atau 20% dan 16 siswa yang tuntas atau 80%. Ini berarti ketuntasan belajar pada siklus 2 sudah meningkat secara klasikal karena jumlah siswa yang tuntas lebih dari 75%.

Kemampuan membaca pemahaman siswa pada siklus II bila dibandingkan dengan kemampuan membaca pemahaman siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari ketuntasan belajar 62,72 % menjadi 76,6 %. Data tes kemampuan membaca pemahaman kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Tes Kemampuan Membaca Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah subjek	20
Nilai maksimum	100
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	57,5
Rata-rata	76,6

Dari tabel 4.2 dapat diketahui bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV meningkat, karena rata-rata kelas yang diperoleh telah mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus II, kemampuan guru dalam melaksanakan pendekatan integratif pada siklus II berada pada kategori sangat baik (96,05 %). Sedangkan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan model pembelajaran pendekatan integratif pada siklus II berada pada kategori sangat baik pula (90,78 %).

Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan integratif yang diterapkan oleh guru berhasil meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Tikala. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan berakhir pada siklus II karena telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian ini.

Pembahasan Hasil Penelitian

Membaca pemahaman pada hakikatnya adalah kegiatan membaca yang dimaksudkan untuk memahami makna yang terkandung dalam suatu teks. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu metode pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sehingga dapat menjadi solusi bagi kesulitan yang mereka hadapi. Peranan guru dalam pembelajaran sangat penting dan esensial khususnya dalam membimbing siswa memahami bacaaan dengan baik (Boliti, 2014).

Pendekatan pembelajaran yang lebih cocok dan dapat digunakan dalam pembelajaran membaca ialah pendekatan integratif. Tujuan utama ialah membantu siswa belajar membaca pemahaman yang luas untuk kelas-kelas tinggi SD. Sehingga melalui pendekatan integratif ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa dan dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk aktif mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya membaca pemahaman.

Selain itu juga diharapkan dapat memberikan pengalaman yang nyata dan bermakna bagi siswa sehingga dapat meningkatkan persentase kemampuan membaca pemahaman masing-masing siswa. Dalam proses pembelajaran pada saat penelitian terlihat guru telah mampu mengintegrasikan keterampilan berbahasa siswa. Ini terlihat pada saat siswa membaca bacaan dan mampu menceritakan kembali dengan kata yang runtut serta mampu menuliskannya secara singkat.

Pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, hal ini dikarenakan guru dalam menerapkan pembelajaran belum sepenuhnya mengaplikasikan pembelajaran secara optimal sesuai dengan rancangan awal pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada

siswa dalam memahami materi belum sesuai dengan yang diharapkan, sebagaimana dilihat pada setiap siswa dalam mengemukakan jawabannya dari soal yang diberikan secara lisan maupun tulisan, belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Tentunya keadaan tersebut juga berpengaruh terhadap peningkatan prestasi siswa. Dalam mengikuti pembelajaran dari pertemuan 1 siswa belum memiliki kemampuan menerima pelajaran sehingga kemampuan membacanya masih rendah. Oleh karena itu, pelaksanaan pendekatan integratif dilanjutkan pada siklus II.

Peneliti menyediakan lembar observasi guna mengetahui keadaan kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui permasalahan – permasalahan yang timbul dalam pembelajaran baik masalah yang berasal dari siswa, guru, media ataupun pendukung pembelajaran yang lain. Selain mengetahui permasalahan – permasalahan dan kekurangan dalam observasi juga digunakan untuk mencari solusi terhadap masalah yang timbul sehingga dapat diselesaikan.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Materi ajar pada pertemuan 1 membahas mengenai pikiran pokok. Pertemuan 2 membahas mengenai menyimpulkan suatu bacaan atau meringkas bacaan. Dari pelaksanaan tindakan pada siklus I, terlihat bahwa guru belum melaksanakan dengan baik langkah-langkah dari pendekatan *integratif* dan aktivitas siswa saat pembelajaran masih kurang.

Pada akhir pelaksanaan siklus I, dilakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian kemampuan membaca pemahaman siswa. Evaluasi yang dilakukan berupa pemberian tes formatif dalam bentuk bacaan yang berisi soal berjumlah 5 nomor. Dari hasil evaluasi tersebut diperoleh data ketuntasan belajar siswa mencapai 30% dan ketidaktuntasan mencapai 70% dengan rata-rata kelas 62,72%.

Ketuntasan belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian ini, di mana ketuntasan belajar siswa harus mencapai 75%. Pelaksanaan pendekatan integratif dilanjutkan pada siklus II.

Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus I. Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan. Materi ajar pada siklus ini untuk setiap pertemuan adalah sama halnya pada setiap pertemuan dalam siklus I. Dari pelaksanaan tindakan pada siklus II, terlihat bahwa guru telah melaksanakan dengan baik langkah-langkah dari pendekatan integratif. Begitu pula aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung yang menunjukkan pencapaian yang baik. Setiap aktivitas mengalami peningkatan pada pertemuan 2, hal ini dikarenakan guru telah memahami

dengan baik langkah-langkah pendekatan integratif, sehingga menunjukkan pelaksanaan pembelajaran yang baik pula.

Hasil evaluasi siklus II, siswa memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 17 orang atau 85 %, ini berarti mengalami peningkatan dibanding hasil evaluasi pada siklus I yakni 30% atau hanya 6 orang siswa yang memperoleh nilai ≥ 70. Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini telah tercapai yaitu minimal 75% siswa yang memperoleh ≥ 70, maka penelitian ini dikatakan berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan integratif dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Tikala Kabupaten Toraja Utara. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus II. Hasil tes kemampuan membaca pada siklus II mengalami peningkatan dari 62,72% menjadi 76,6%. Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I dengan kategori sangat baik. Selanjutnya hasil observasi aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I dengan kategori sangat baik.

Sebaiknya guru meningkatkan kemampuannya dalam merancang proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif dan bermakna. Penerapan pendekatan integratif dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Pendekatan integratif memmbuat siswa tidak mudah bosan dan tetap termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

REFERENSI

Abdurrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.

Boliti, S. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 1 Lumbi-Lumbia Melalui Metode Latihan Terbimbing*. Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 2 No. 2 ISSN 2354-614.

Rahim, Farida. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta. Bumi Aksara.

Somadayo, Samsu. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran membaca*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Subana. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka.

PENGEMBANGAN MODEL *WRITING WORKSHOP* BERBANTUAN AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA SEKOLAH DASAR

Hartati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang
hartati@mail.annes.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan Media Audio Visual, yang efektif mampu meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa SD (2) menguji keefektifan model pembelajaran Model *Writing Workshop* berbantuan media audio visual terhadap keterampilan menulis karangan narasi. (3) Menguji keefektifan model writing workshop berbantuan media audio visual dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis narasi siswa SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development. (Borg & Gall 198). Teknik penelitiannya menggunakan (a) teknik survey, (b) Delphi, (c) penelitian tindakan kelas, (Kemmis and Mc.Taggart) serta (d) eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) prosedur pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan Media Audio Visual yang efektif adalah menampilkan contoh karangan narasi, mengidentifikasi karangan yang ditampilkan, memodelkan proses menulis karangan narasi, membimbing siswa menentukan tema dan kata kunci dari pengamatan Audio visual, membimbing siswa mengembangkan kata kunci menjadi kalimat dan paragraf, hingga menjadi karangan utuh, membimbing siswa melakukan pengeditan, dan memberi nilai terhadap hasil karangan teman dalam satu kelompok, siswa berdiskusi untuk menentukan satu karya unggulan kelompok untuk ditampilkan. (2) Dengan mengontrol variabel inteligensi dan pengetahuan awal odel pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan Media Audio Visual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V SD, dimana F hitung (Fo) = 4,608 dan (Fp) = 0,017. (3) Dengan mengontrol variabel inteligensi dan pengetahuan awal, model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan Media Audio Visual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD, diman F hitung (Fo) = 6,865 dan F probabilitas (Fp) = 0,003.

Kata kunci: Writing Workshop, Audio Visual, Narasi, SD

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis mempunyai manfaat yang sangat penting di dalam kehidupan manusia karena menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk menyampaikan gagasan atau ide kepada orang lain secara tidak langsung yaitu melalui tulisan. Tarigan (1979) mengemukakan bahwa menulis atau mengarang pada hakikatnya bukan sekedar menulis simbol-simbol grafis sehingga berbentuk kata, dan kata-kata yang disusun menjadi kalimat menurut peraturan tertentu, akan tetapi mengarang adalah menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Secara singkat dapat dikatakan bahwa di dalam kegiatan karang mengarang, pengarang menggunakan bahasa tulis untuk menyatakan isi hati dan buah pikirannya secara menarik kepada pembacanya.Oleh karena itu mengemukakan gagasan tertulis tidaklah mudah, di samping harus mempunyai kemampuan berpikir yang memadai juga dituntut menguasaai topik dan permasalahan yang akan ditulis, menguasai komponen (1) grafologi, (2) struktur, (3) kosakata, dan (4) kelancaran.

Isu kemampuan literasi siswa sekolah dasar di Indonesia masih rendah menjadifokus penelitian ini. Survey PIRLS *(Progress in International Reading Literacy Study)* 2006 menunjukkan bahwa prestasi literasi siswa kelas IV Indonesia mendapatkan rata-rata skor 405 di bawah rata-rata skor internasional yaitu 500. Indonesia masih lebih baik dari pada 4 negara di bawahnya yaitu Qatar, Kuwait, Maroko, dan Afrika Selatan,tetapi tidak lebih baik dari 40 negara peserta lainnya. (BSNP, 2011). Sedangkan berdasarkan survey PISA *(Programme for International Students Assessment),* rata-rata skor prestasi literasi membaca, matematika, dan sain siswa Indonesia berada signifikan di bawah rata-rata internasional. Untuk literasi membaca pada tahun 2000 berada diperingkat 39 dari 41 negara, tahun 2003 berada di peringkat 39 dari 40 negara, dan tahun 2006 berada di peringkat 48 dari 56 negara peserta. Penilaian yang dilakukan setiap tiga tahunsekali itu telah menghasilkan peringkat pendidikan untuk negara peserta berdasarkan penilaian dalam bidang membaca, matematika, dan sains yang diikuti oleh lebih dari 510.000 pelajar berusia sekitar 15 tahun dari 65 negara peserta pada tahun 2012. Hasil PISA 2012 menunjukkan bahwa di antara 65 negara tersebut, Indonesia menduduki peringkat kedua dari bawah. Hal ini merupakan penurunan dari hasil PISA tahun 2009 yang saat itu Indonesia menduduki peringkat 57 (Mailizar, 2013).

Hasil survey internasional tersebut tentunya harus mendapatkan perhatian serius karena kemampuan literasi atau membaca dan menulis mempunyai kaitan erat atau dapat mempengaruhi proses belajar anak. Menurut Sukoyo (2013:24) kaitan antara keterampilan membaca dan menulis sangat erat. Dengan membaca siswa akan memperoleh sejumlah konsep dan pengetahuan, sehingga mendorong keterampilan menulis lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini akan berusaha memberikan alternatif pengajaran menulis yaitu menggunakan model *writing workshop* di Sekolah Dasar. *Writing workshop* (WW) merupakan model pembelajaran menulis dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses sehingga mendorong siswa untuk menjadi penulis yang efektif dan dan aktif. Menurut Calkins dan Harwayne (1987:329) *"Writing workshop is the term currently used to describe writing instruction in which a period of classroom each day, is set aside for learners to immersed in writing." Writing workshop* merupakan istilah yang digunakan akhir-akhir ini untuk menggambarkan pengajaran menulis di mana satu periode pengajaran ditetapkan setiap hari agar pembelajar terlibat dalam kegiatan menulis.

Ada beberapa prinsip yang melandasi model pembelajaran ini, yaitu : *(1) writers need regular chinks of time; (2) writers need theirs own topics; (3) writers need response; (4) writers learn mechanics in context; (5) writers need to read;* dan *(6) writing teachers need to take responsibility for their knowledge and teaching.*

Esensi keenam prinsip ini adalah perubahan, yaitu perbaikan proses belajar mengajar (PBM) dan kualitas kemampuan menulis pembelajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Goodman (1986:65) yang menyatakan bahwa "*the writing workshop is a wayof learning and teaching that requires students and teachers to think for themselves, and much of that thinking will, necessarily, being change."* Untuk menerapkan modelpengajaran *writing workshop* ini, tahapan-tahapan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut: (1) persiapan (*prewriting*), (2) penyusunan draf kasar (*drafting*), (3) merevisi tulisan (*revising*), (4) melakukan penyuntingan (*editing)* (5) berbagi dengan teman dengan saling memeriksa tulisan (*sharing),* (6) penulisan kembali tulisan dan mengumumkannya kepada teman-teman (*publishing*).

Writing workshop adalah sebuah wilayah literasi tempat siswa belajar proses menulis yang bertujuan agar siswa dapat merencanakan, mengorganisasikan, dan menyajikan tulisannya. Guru dalam model Writing Workshop dituntut untuk dapat mengajak siswa menuangkan gagasan dalam alat organisasional informasi dengan mudah. Dengan model Writing Workshop, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena

siswa dapat berkreasi sesuai jalur imajinasinya, sehingga siswa dapat mempraktikkan konsep yang dipelajari dengan pengembangan kreativitasnya.

Di dalam penelitian ini model writing workshop akan dipadukan dengan media audio visual agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Menurut Sudjana (dalam Djamaroh, 2010:154-156) media audio visual memiliki kelebihan yaitu perpaduan teks dan gambar dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar penyampaian informasi yang disajikan di dalam dua bentuk yaitu verbal dan visual. Selain itu pembelajaran berbantuan media audio visual dapat memberikan pengalaman nyata dan dapat meletakkan dasar-dasar yang konkrit dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi kesalah pahaman aatau verbalisme.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul: Pengembangan Model *Writing Workshop* berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Kota Semarang.

Tujuan penelitian ini untuk: (1) Menghasilkan model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, yang efektif mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa SD kelas tinggi di kota Semarang; (2) Menguji tingkat efektivitas model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa SD kelas tinggi di kota Semarang; (3) Menguji tingkat efektivitas model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD kota Semarang.

KAJIAN TEORI

Menurut Joyce dan Well (dalam Moedjiono dan Moh Dimyati. 1993:109) model pembelajaran adalaah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (suatu rencana jangka panjang), merancang bahan-bahan pengajaran dan membimbing pengajaran di kelas atau yang lain. *Writing workshop* adalah model pembelajaran menulis dengan menggunakan metode workshop atau lokakarya yang dikembangkan oleh Lucy Calkins dan pendidik yang terlibat dalam proyek membaca dan menulis di Columbia University di New York. Sukiman (2012:184) menjelaskan media pembelajaran berbasis audiovisual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Media audio visual yang dimaksud dalam penelitian

ini adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, dengan menggunakan komputer dan LCD. Dalam penelitian ini yang dimaksud model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan Media Audio Visual adalah model pembelajaran menulis dengan menggunakan metode workshop atau lokakarya, berbantuan media audio visual. Langkah-langkah model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan Media Audio Visual meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan Awal, mencakup: (a) menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, (b) menyampaikan apersepsi, (c) menyampaikan tujuan pembelajaran, (d) memberikan motivasi untuk membangkitkan semangat peserta didik. kegiatan inti mencakup: (a) menampilkan contoh karangan narasi, (b) mengidentifikasi karangan yang ditampilkan, (c) memodelkan proses menulis narasi, (d) membimbing siswa menentukan tema dan kata kunci dari pengamatan audio visual, (e) membimbing siswa mengembangkan kata kunci yang ditemukan menjadi kalimat dan paragraf, hingga menjadi karangan yang utuh, (f) membimbing siswa untuk melakukan pengeditan dan memberikan penilaian terhadap hasil karya teman satu kelompok, (g) meminta siswa berdiskusi untuk menentukan satu karya unggulan kelompok untuk ditampilkan di depan kelas. Kegiatan Akhir mencakup: (a) Memberikan penguatan, (b) Menyimpulkan materi pembelajaran, (c) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

Suparno dan Yunus (2008:1.3) berpendapat bahwa menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya. Selaras dengan pendapat Suparno dan Yunus, Santosa (2009:6.3) menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan menggunakan bahasa tulis sebagai sarana untuk mengungkapkan gagasan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Abidin (2013:181) yang menyatakan bahwa menulis pada dasarnya adalah proses mengemukakan ide dan gagasan melalui bahasa tulis. Suparno dan Yunus (2010:431) mengatakan narasi atau naratif berasal dari kata bahasa Inggris narration (cerita) dan narrative (yang menceritakan). Karangan narasi menyajikan serangkaian peristiwa berdasarkan urutan waktu atau kronologis dengan maksud memberi arti suatu kejadian sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita tersebut. Dalam penelitian ini, keterampilan menulis yang dimaksud adalah keterampilan menulis narasi yaitu kemampuan siswa mengkomunikasikan ide atau gagasan berdasarkan fakta yang pernah dialami, disampaikan secara runtut menurut urutan waktu atau peristiwa, dengan menggunakan tokoh, dan latar, ditulis dengan tata tulis yang benar, dengan bahasa yang jelas sehingga mudah dipahami pembacanya, yang indikator penilaiannya meliputi: (1) kebermaknaan isi karangan, (2) sistematika

karangan, (3) kejelasan kalimat, (4) ketepatan tata tulis / ejaan, (5) kerapian tulisan, (6) koherensi.

Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2011:101) mengklasifikasikan aktivitas peserta didik dalam 8 kegiatan pembelajaran meliputi: *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activites*, *mental activities*, *emotional activities*. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan aktivitas siswa adalah segala tindakan dan perilaku belajar yang dilakukan oleh siswa kelas V SD dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi, dengan menggunakan model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan Media Audio Visual dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang indikatornya meliputi : (1) memperhatikan bahan pembelajaran, (2) bertanya dan menjawab pertanyaan, (3) interaksi dalam kelas, (4) kemampuan memecahkan masalah, (5) mengkomunikasikan gagasan, (6) menanggapi pendapat orang lain, (7) menghargai pendapat orang lain.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development. Menurut Borg and Gall (1989:624), *Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products.* Langkah-langkah dalam penelitian Research and Development ini diawali dengan uji coba model melalui penelitian tindakan kelas untuk pengembangan prototipa model pembelajaran writing workshop berbantuan audio visual, kemudian dilanjutkan dengan uji validasi model melalui eksperimen, sampai diperoleh hasil pengembangan yang siap didiseminasikan. Teknik penelitian ini menggunakan: (1) survey, (2) delphi, (3) penelitian tindakan kelas, serta (4) eksperimen. Prosedur penelitian pengembangan ini terdiri dari empat tahap, yaitu (1) tahap perencanaan, meliputi define dan design, (2) tahap pengembangan model *(develop),* (3) tahap uji validasi model *(desiminasi)*, serta (4) tahap penyusunan laporan dan distribusi laporan.

Lokasi penelitian ini adalah SD di Kota Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01, siswa kelas V SDN Sukorejo 02, siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang pada tahun akademik 2015/2016. Untuk penentuan sampel penelitian, digunakan teknik pengacakan kelompok penugasan atau *Randomized Group Assignment*. Dengan menggunakan *Randomized Group Assignment*, Subjek penelitian ini dibagi menjadi tiga unit. Unit pertama terdiri dari siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 sebagai kelompok uji coba model pembelajaran *writing*

workshop berbantuan media audio visual dengan jumlah subyek 40 orang, unit kedua terdiri dari siswa kelas V SDN Karanganyar 02 sebagai kelompok kontrol yang dikenai model pembelajaran konvensional dengan jumlah subyek 36 orang, dan unit 3 terdiri dari siswa kelas V SDN Sukorejo 02 sebagai kelompok eksperimen yang dikenai model pembelajaran *writing workshop* berbantuan media audio visual dengan jumlah subyek 36 orang.

Variabel penelitian ini meliputi: (1) model pembelajaran *writing workshop* berbantuan media audio visual, (2) keterampilan menulis narasi, (3) aktivitas siswa dalam pembelajaran, (4) inteligensi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan: (1) studi dokumentasi, (2) observasi, (3) tes prestasi belajar, dan (4) tes *Standard Progressive* Matrics (SPM) buatan raven.

Teknik analisis data menggunakan (1) teknik delphi, (2) analisis deskriptif, (3) analisis uji perbedaan mean (t-test), (4) analisis kualitatif, (5) analisis Kovarians.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan langkah-langkah Borg dan Gall (1981:775) meliputi 10 langkah untuk menghasilkan model bahan ajar Mulok berbasis ceita rakyat untuk pendidikan karakter. Tahap awal merancang bahan ajar menurut Jolly dan Rod dalam Tomlinson (1998: 98-99) adalah identifikasi kebutuhan.

Untuk mendapatkan data penelitian digunakan instrumen. Sumber data adalah bahan ajar dan hasil wawancara kepada guru dan siswa. Data diperoleh dari studi dokumen, observasi dan wawancara. Data dianalisis melalui tahap: (a) reduksi data, (b) display data, (c) menyimpulkan dan memverifikasi, dan persentase. Validitas dan realibilitas diuji melalui tahap: (a) kredibilitas (validitas internal) melalui perpanjangan masa observasi, pengamatan, triangulasi teknik dan pakar, *member check*, (b) reliabilitas dilakukan dengan membandingkan antarpeneliti, triangulasi, dan *member check*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual yang efektif meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan menulis narasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD memiliki karakteristik sintak atau langkah: (1) Kegiatan Awal, meliputi: (a) menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, (b) menyampaikan apersepsi, (c) menyampaikan tujuan pembelajaran, (d) memberikan motivasi untuk membangkitkan semangat peserta didik; (2) Kegiatan Inti, mencakup: (a) menampilkan contoh karangan narasi, (b) mengidentifikasi karangan yang ditampilkan, c)

memodelkan proses menulis narasi, (d) membimbing siswa menentukan tema dan kata kunci dari pengamatan audio visual, (e) membimbing siswa mengembangkan kata kunci yang ditemukan menjadi kalimat dan paragraf, hingga menjadi karangan yang utuh, (f) membimbing siswa untuk melakukan pengeditan dan memberikan penilaian terhadap hasil karya teman satu kelompok, (g) Meminta siswa berdiskusi untuk menentukan satu karya unggulan kelompok untuk ditampilkan di depan kelas; (3) Kegiatan Akhir mencakup: (a) memberikan penguatan, (b) menyimpulkan materi pembelajaran, (c) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Sistem sosial yang mendukung pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual adalah: kedekatan guru dengan siswa dalam proses *teacher-asisted instruction*, minimnya peran guru sebagai transmiter pengetahuan, interaksi sosial yang efektif, latihan investigasi masalah kompleks. Program pembelajaran disampaikan melalui berbagai macam kegiatan belajar secara kelompok. Belajar dan mengerjakan tugas secara kolaboratif dalam kelompok sangat dominan dalam program pembelajaran. Prinsip reaksi yang bercirikan guru banyak berperan sebagai fasilator, pembimbing dan memberi dukungan dalam belajar siswa, guru juga perlu menciptakan interaksi belajar mengajar yang terbuka, multi arah, akrab, dan demokratis. Adanya sistem pendukung berupa: komputer, LCD, lembaran kerja siswa, bahan ajar berupa bukul, meja dan kursi yang mudah dimobilisasi atau ruangan kelas yang sudah ditata untuk itu.

Sejumlah 94,44% siswa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi dalam kategori sangat baik, dalam arti siswa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi yang indikatornya meliputi: (1) kebermaknaan isi karangan, (2) sistematika karangan, (3) kejelasan kalimat, (4) ketepatan tata tulis / ejaan, (5) kerapian tulisan, dan (6) koherensi, dalam kategori sangat baik (nampak 4 deskriptor untuk setiap indikatornya). Sesuai dengan kriteria dalam membandingkan efektivitas model pembelajaran, dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi, hasil analisis data yang pertama disajikan adalah perbedaan rata-rata skor keterampilan menulis dari kedua kelompok yang dikenai perlakuan model pembelajaran yang berbeda, seperti yang tertera dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Rata-rata Skor Keterampilan menulis narasi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada siswa kelas V SD di Kota Semarang

Kelompok	Subjek	Mean	Standar deviasi
Model pembelajaran writing workshop berbantuan Audio visual	36	86,00	2,09762
Model konvensional	36	69,8889	3,91902

Berdasarkan hasil perhitungan mean (tabel 1), skor rata-rata keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual adalah 86,00 artinya sangat baik, dalam arti siswa kelas V SD yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi yang indikatornya meliputi: (1) kebermaknaan isi karangan, (2) sistematika karangan, (3) kejelasan kalimat, (4) ketepatan tata tulis / ejaan, (5) kerapian tulisan, dan (6) koherensi,dalam kategori sangat baik (nampak 4 deskriptor untuk setiap indikator). Sedangkan skor rata-rata keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD yang dikenai model pembelajaran konvensional adalah 69,8889 artinya baik, dalam arti siswa kelas V SD yang dikenai model pembelajaran konvensional mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi yang indikatornya meliputi : (1) kebermaknaan isi karangan, (2) sistematika karangan, (3) kejelasan kalimat, (4) ketepatan tata tulis / ejaan, (5) kerapian tulisan, dan (6) koherensi, dalam kategori baik (nampak 3 deskriptor untuk setiap indikator). Dari uji t-test dengan df = 35 ditemukan koefisien t hitung 22,168 dan t probabilitas = 14,63566 untuk $p < 0,05$. Karena t hitung lebih besar daripada t probabilitas maka hipotesis nol (Ho) ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa "ada perbedaan keterampilan menulis narasi antara siswa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD di kota Semarang" **diterima.** Dengan menggunakan analisis kovarians dengan kovariat inteligensi dan pengetahuan awal diukur dari nilai keterampilan menulis narasi, ditemukan rata-rata skor nilai keterampilan menulis narasi untuk kelompok model pembelajaran konvensional sebesar 69,8889; dan kelompok model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, sebesar 86,00. Perbedaan skor nilai keterampilan menulis narasi tersebut ternyata signifikan pada $p < 0,05$, dengan kovariat inteligensi dan pengetahuan awal. Karena F hitung (Fo) = 4,608 lebih besar daripada F probabilitas (Fp) = 0,017 maka hipotesis nol

(Ho) ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa "Dengan mengontrol variabel inteligensi dan pengetahuan awal, model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD di kota Semarang" **diterima.** Karena perbedaan skor rata-rata keterampilan menulis narasi antara kelompok yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, dan model pembelajaran konvensional tersebut signifikan, baik secara uji perbedaan mean, t-test, dan analisis kovarians, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V SD di kota Semarang. Besarnya pengaruh model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V SD di kota Semarang, jika pengaruh inteligensi dan pengetahuan awal diperhitungkan adalah 17,1%. Kondisi seperti ini dimungkinkan karena; (1) dengan mengacu kepada karakteristik model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual yang menerapkan prinsip konstruktivisme dan kolaboratif, siswa akan mampu berpikir secara kritis dan kreatif dalam memecahkan persoalan, sehingga keterampilan menulis narasinya menjadi lebih baik, (2) siswa baik secara individu maupun kelompok secara aktif memecahkan masalah dalam kelompoknya, sehingga pemahaman siswa terhadap materi lebih bersifat komprehensif dan mendalam, sehingga hasil belajarnya berupa keterampilan menulis narasi menjadi semakin baik dan meningkat, (3) dengan *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, siswa akan lebih mampu dalam memahami konsep dan menjabarkan konsep-konsep secara lebih komprehensif, sehingga keterampilan menulis narasinya akan lebih baik, (4) Writing workshop adalah sebuah wilayah literasi tempat siswa belajar proses menulis yang bertujuan agar siswa dapat merencanakan, mengorganisasikan, dan menyajikan tulisannya, (5) penggunaan media audio visual dapat menerjemahkan ide/gagasan yang bersifat abstrak menjadi lebih realistik, dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar penyampaian informasi yang disajikan di dalam dua bentuk yaitu verbal dan visual.

Sejumlah 91,67% siswa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, memiliki aktivitas belajar dalam kategori sangat baik, dalam arti siswa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, memiliki aktivitas belajar yang indikatornya meliputi: (1) memperhatikan

bahan pembelajaran, (2) bertanya dan menjawab pertanyaan, (3) interaksi dalam kelas, (4) kemampuan memecahkan masalah, (5) mengkomunikasikan gagasan, (6) menanggapi pendapat orang lain, (7) menghargai pendapat orang lain, dalam kategori sangat baik (nampak 4 deskriptor untuk setiap indikator). Sesuai dengan kriteria dalam membandingkan efektivitas model pembelajaran, dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, hasil analisis data yang pertama disajikan adalah perbedaan rata-rata skor aktivitas belajar siswa dari kedua kelompok yang dikenai perlakuan model pembelajaran yang berbeda, seperti yang tertera dalam tabel 2 di bawah.

Tabel 2 Rata-rata Skor Aktivitas Siswa pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen pada Siswa Kelas V SD di Kota Semarang

Kelompok	Subjek	Mean	Standar Deviasi
Model pembelajaran writing workshop berbantuan Audio visual	36	83,6111	1,71177
Model konvensional	36	69,1667	4,65065

Berdasarkan hasil perhitungan Mean (tabel 2), skor rata-rata aktivitas siswa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual adalah 83,6111 artinya sangat baik, dalam arti swa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, mampu meningkatkan aktivitas belajar yang indikatornya meliputi: (1) memperhatikan bahan pembelajaran, (2) bertanya dan menjawab pertanyaan, (3) interaksi dalam kelas, (4) kemampuan memecahkan masalah, (5) mengkomunikasikan gagasan, (6) menanggapi pendapat orang lain, (7) menghargai pendapat orang lain, dalam kategori sangat baik (nampak 4 deskriptor untuk setiap indikator). Sedangkan skor rata-rata aktivitas belajar siswa yang dikenai model pembelajaran konvensional adalah 69,1667 artinya baik, dalam arti siswa yang dikenai model pembelajaran konvensional mampu meningkatkan aktivitas belajar yang indikatornya meliputi: (1) memperhatikan bahan pembelajaran, (2) bertanya dan menjawab pertanyaan, (3) interaksi dalam kelas, (4) kemampuan memecahkan masalah, (5) mengkomunikasikan gagasan, (6) menanggapi pendapat orang lain, (7) menghargai pendapat orang lain, dalam kategori baik (nampak 3 deskriptor untuk setiap indikator). Dari perbandingan rata-rata skor aktivitas belajar siswa tersebut, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan aktivitas siswa yang indikatornya meliputi: (1) memperhatikan bahan pembelajaran, (2) bertanya

dan menjawab pertanyaan, (3) interaksi dalam kelas, (4) kemampuan memecahkan masalah, (5) mengkomunikasikan gagasan, (6) menanggapi pendapat orang lain, (7) menghargai pendapat orang lain, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD kota Semarang. Dari uji t-test dengan df = 35 ditemukan koefisien t hitung 18,006 dan t probabilitas = 12,81584 untuk p < 0,05. Karena t hitung lebih besar daripada t probabilitas maka hipotesis nol (Ho) ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa "ada perbedaan aktivitas siswa antara kelompok siswa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual, dan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD di kota Semarang" **diterima.** Dengan menggunakan analisis kovarians dengan kovariat inteligensi dan pengetahuan awal diukur dari nilai aktivitas siswa, ditemukan rata-rata skor nilai aktivitas siswa untuk kelompok model pembelajaran konvensional sebesar 69,1667; dan kelompok model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual sebesar 83,6111. Perbedaan skor nilai aktivitas siswa tersebut ternyata signifikan pada p < 0,05, dengan kovariat inteligensi dan pengetahuan awal. Karena F hitung (Fo) = 6,865 lebih besar daripada F probabilitas (Fp) = 0,003, maka hipotesis nol (Ho) ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa "Dengan mengontrol variabel inteligensi dan pengetahuan awal, model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD di kota Semarang" **diterima.** Karena perbedaan skor rata-rata aktivitas siswa antara kelompok yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual dan model pembelajaran konvensional tersebut signifikan, baik secara uji perbedaan mean, t-test, dan analisis kovarians, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD di kota Semarang. Besarnya pengaruh model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD di kota Semarang, jika pengaruh variabel inteligensi dan pengetahuan awal diperhitungkan adalah sebesar 25,1%. Kondisi seperti ini dimungkinkan karena dengan mengacu kepada karakteristik kepada model *Writing Workshop* berbantuan media audio visual yang menerapkan prinsip konstruktivisme dan kolaboratif, siswa akan tertantang untuk aktif dalam pembelajaran,

aktif berdiskusi kelompok, memecahkan persoalan dalam kelompok, memperhatikan bahan pembelajaran, bertanya dan menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berinteraksi dalam kelompok, kerjasama dalam kelompok, sehingga secara otomatis aktivitas belajar siswa juga akan meningkat. Selain itu dengan *Writing Workshop*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa dapat berkreasi sesuai jalur imajinasinya, sehingga siswa dapat mempraktikkan konsep yang dipelajari dengan pengembangan kreativitasnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini terdapat dua simpulan pokok. Pertama model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD di kota Semarang memiliki karakteristik (1) memiliki sintaks yang efektif, (2) Memiliki sistem sosial yang bercirikan kedekatan guru dengan siswa dalam proses *teacher-asisted instruction*, minimnya peran guru sebagai transmitter pengetahuan, interaksi sosial yang efektif, latihan investigasi, kolaboratif, (3) Peran guru sebagai pembimbing dan fasilitator, membangun motivasi untuk saling belajar dari sesama siswa dan iklim kolaboratif perlu dilakukan dan dipelihara sepanjang proses belajar, tanggungjawab siswa untuk belajar harus ditingkatkan, guru memberi motivasi dan arahan kepada siswa untuk menyelesaikan program belajarnya dan menempatkan siswa pada pola tertentu agar mereka sukses sebagai pembelajar, (4) adanya sarana pembelajaran berupa: komputer, LCD, lembaran kerja siswa, bahan ajar berupa buku, meja dan kursi yang mudah dimobilisasi.

Kedua Sejumlah 94,44% siswa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi dalam kategori sangat baik. Skor rata-rata keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual adalah 86,00 artinya sangat baik, sedangkan skor rata-rata keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD yang dikenai model konvensional adalah 69,8889 artinya baik. Dari uji t-test ditemukan koefisien t hitung 22,168 dan t probabilitas = 14,6356 untuk $p < 0,05$. Perbedaan skor nilai keterampilan menulis narasi tersebut ternyata signifikan pada $p < 0,05$, dengan kovariat inteligensi dan pengetahuan awal. Dengan mengontrol variabel inteligensi dan pengetahuan awal, model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam

meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V SD di kota Semarang, dimana F hitung (Fo) = 4,608 dan F probabilitas (Fp) = 0,017. Jadi, model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V SD di kota Semarang. Dengan mengontrol variabel inteligensi dan pengetahuan awal, besarnya pengaruh model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V SD di kota Semarang adalah sebesar 17,1%.

Ketiga sejumlah 91,67% siswa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual memiliki aktivitas belajar dalam kategori sangat baik. Skor rata-rata aktivitas siswa yang dikenai model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual adalah 83,6111 artinya sangat baik, sedangkan skor rata-rata aktivitas belajar siswa yang dikenai model pembelajaran konvensional adalah 69,1667 artinya baik. Dari uji t-test ditemukan koefisien t hitung 18,006 dan t probabilitas = 12,81584 untuk $p < 0,05$. Perbedaan skor nilai aktivitas siswa tersebut ternyata signifikan pada $p < 0,05$, dengan kovariat inteligensi dan pengetahuan awal. Dengan mengontrol variabel inteligensi dan pengetahuan awal, model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD di kota Semarang, diman F hitung (Fo) = 6,865 dan F probabilitas (Fp) = 0,003. Jadi, model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD di kota Semarang. Dengan mengontrol variabel inteligensi dan pengetahuan awal, besarnya pengaruh model pembelajaran *Writing Workshop* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD di kota Semarang adalah sebesar 25,1%. Berdasarkan temuan tersebut model pembelajaran writing workshop layak dipertimbangkan sebagai alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan di dalam proses pembelajaran menulis.

REFERENSI

Abidin, Yunus. (2013). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter.* Bandung: PT Refika Aditama.

Badan Standar Nasional Pendidikan, (2006). *Standar isi dan standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan dasar SD/MI.* Jakarta : BP.Cipta Jaya.

Borg, Wolter R., & Gall, Meredith Damien, (1989). *Educational Research An Introduction.* New York, London : Longman.

Calkins, Lucy. (2006). *A Guide to The Writing Workshop Grades 3-5*. Portsmouth: Library of Congress

Departemen Pendidikan Nasional. (2004). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Bidang Studi Bahasa Indonesia. Jakarta : PN Balai Pustaka.

Djamarah, dkk. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Jauhari, Heri. (2013). *Terampil Mengarang*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Joyce, B., & Weil, M., 1980. *Model of teaching*. New Jersey : Prentice Hall Inc.

Sardiman, (2011). *Interakasi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.

Suparno, Paul (1996) Pendidikan *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Jakarta: Kanisius.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Pedagogia.

Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN METODE *GENERATING INTERACTING SCHEMATA AND TEXT* DI SEKOLAH DASAR

Mayarnimar[1], Yulia Rahmi[2]

[1]Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
[2]Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
mayar.nimar@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan membaca pemahaman dengan menggunakan metode *Generating Interacting Schemata and Text (GIST)* pada proses prabaca, saatbaca dan Pascabaca di kelas IV SD Negeri 13Pasar Kambang Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. Subjek penelitian adalah guru (praktisi) dan 20orang siswa. Nilai rata-rata kelas pada tahap prabaca pada siklus I 65,00 (cukup) pada siklus II meningkat menjadi 75,00 (B), tahap saatbaca siklus I 68,00 (cukup) pada siklus II meningkat menjadi 79,00 (B),tahap pascabaca (65,00) pada siklus II meningkat menjadi 74,00 (B).

Kata kunci: Keterampilan Membaca Pemahaman, Metode *Generating Interacting Schemata and Text*, Hasil Penelitian

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca merupakan landasan dan wahana pokok yang menjadi syarat mutlak yang harus dikuasai siswa untuk menggali dan menimba ilmu pengetahuan lebih lanjut. Tanpa penguasaan yang mantap terhadap keterampilan tersebut tentu ilmu-ilmu yang lain tidak dapat dikuasai. Peranan membaca dalam kehidupan sehari-hari sangat penting. Ada beberapa peranan yang dapat dikembangkan dalam kegiatan membaca seperti membantu memecahkan masalah, memperkuat keyakinan pembaca, memberi pengalaman estetis, meningkatkan prestasi, dan memperluas pengetahuan.

Menurut Rahim (2007:2) membaca pada hakekatnya, "Suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas sosial, berpikir psikolinguistik dan metakognitif". Sedangkan menurut Klein (dalam Rahim, 2007:3) mengemukakan bahwa defenisi, "Membaca mencakup: (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategi, dan (3) membaca

merupakan interaktif". Menurut Hatmoko (2013:97), "Membaca pemahaman merupakan salah satu kegiatan yang penting dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan, informasi, serta memperoleh hiburan. Banyak informasi direkam dan dikomunikasikan melalui media tulis". Menurut Boliti (2013:14), "Membaca pemahaman merupakan proses pemerolehan makna secara aktif dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh pembaca serta dihubungkan dengan isi bacaan".

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan tanggal 14 November 2016 sekaligus mewawancarai guru kelas IV SD Negeri 13 Pasar Kambang Kec. Lengayang Kab. Pesisir Selatan. Dari wawancara didapatkan informasi bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami dan menemukan kalimat utama isi bacaan. Kesulitan itu pada dasarnya bersumber dari ketidakmampuan siswa menggunakan metode membaca yang tepat. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan membimbing siswa dalam proses membaca. Kesulitan dalam membaca dapat diungkapkan: (1) guru kurang tepat dalam memilih wacana yang cocok sesuai dengan kemampuan siswa (2) guru belum menggunakan metode yang tepat untuk membimbing siswa dalam membaca pemahaman (3) siswa kurang tepat memahami isi bacaan, (4) siswa kurang tepat menceritakan kembali isi bacaan dengan menggunakan bahasa yang baik, dan (5) kurangnya penerapan pemahaman siswa terhadap suatu bacaan.

Berdasarkan tujuan penelitian peneliti mencoba untuk menggunakan metode *Generating Interacting Schemata And Text (GIST)* dalam pembelajaran membaca pemahaman. GIST adalah metode untuk mendukung pemahaman teks informasi. GIST sangat membantu ketika siswa diminta untuk membaca teks panjang berisi sejumlah besar informasi baru. Pekerjaan siswa dalam kelompok kooperatif dan bagian utama dari teks. Setelah setiap bagian teks yang dibaca, para anggota kelompok saling bekerja sama untuk menghasilkan satu kalimat yang merangkum inti dari bagian itu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 13 Pasar Kambang Kec. Lengayang Kab. Pessel. pada semester II tahun ajaran 2016/2017. Siswa kelas IV berjumlah 20 orang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Dilaksanakan pada KD 7.1 Menemukan kalimat utama pada tiap paragraf melalui membaca intensif.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualititaf. Pendekatan ini berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran di dalam kelas. Pendekatan kualitatif berupa ucapan atau tulisan perilaku

seseorang yang diamati seperti yang diungkapkan Bogdan (dalam Emzir, 2011:1) bahwa, "Pendekatan kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati".

Berbeda dengan pendekatan kualitatif, pendekatan kuantitatif lebih berupa mengukur hasil akhir dari suatu penelitian, menggunakan metode eksperimen, kemudian disajikan dalam bentuk angka-angka. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Emzir (2011:28) yang menyatakan

> Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam menggembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori), menggunakan strategi penelitian secara eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran karena dengan PTK dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep menjadi lebih baik. Menurut Hopkins (dalam Muslich, 2012:8), "PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktek pembelajaran".

Data tersebut terdiri atas hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan dan hasil belajar siswa. Sumber data penelitian diperoleh dari pengamatan yang dilakukan terhadap proses pembelajaran keterampilan membaca pemahaman menggunakan metode GIST di kelas IV SD Negeri 13 Pasar Kambang Kec. Lengayang ka#b. Pesisir Selatan, yang meliputi pelaksanaan dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran keterampilan membaca pemahaman menggunakan metode GIST dan lembar tes yang menggunakan butir soal yang bertujuan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011:337), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reducation*, data *display*, dan *conclusion*

drawing/verication. Sedangkan penerapan model analisis data kuantitatif terhadap hasil belajar siswa dengan rumus (persentase) yang dikemukakan oleh Purwanto (2013:102-103).

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, siklus pertama dua kali pertemuan dan siklus kedua satu kali pertemuan. Peneliti dan guru kelas berkolaborasi dalam melaksanakan penelitian. Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru (praktisi) sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer. Adapun rincian setiap siklus adalah sebagai berikut:

Siklus I Pertemuan I

Perencanaan

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun terlebih dahulu sebelum pelaksanaan dilakukan. Sebelum RPP disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis kompetensi dasar yang dikembangkan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahasa Indonesia kelas IV semester II. Dari kompetensi dasar 7.1 Menemukan kalimat utama pada tiap paragraf melalui membaca intensif. Perencanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I disajikan dalam waktu 1 kali pertemuan yaitu 2 x 35 menit.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan I diperoleh dari buku paket, artikel dari internet, serta buku penunjang yang relevan. Sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dianalisis, indikator yang diharapkan tercapai dalam pembelajaran pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut: (1) Memprediksi judul berdasarkan gambar. (2) Membaca wacana dengan intonasi yang tepat. (3) Menemukan kalimat utama tiap paragraph. (4) Menulis rangkuman wacana. (5) Menjawab pertanyaan sesuai dengan wacana.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran, LKS, lembar penilaian psikomotor dan afektif, serta lembar tes yang berupa soal pilihan ganda dan esai serta kunci jawaban tes yang digunakan dalam pembelajaran. Di samping itu, peneliti menyiapkan lembar pengamatan yang diberikan pada observer untuk mengamati jalannya pembelajaran tentang pesawat sederhana dengan menggunakan metode GIST.Untuk menyampaikan materi pelajaran peneliti juga menggunakan media gambar, serta materi pembelajaran.

Peneliti juga menyiapkan lembar penilaian hasil belajar yang meliputi (1) lembar hasil tes, yang diukur dengan menggunakan soal tes individual yang terdiri soal esai. Selanjutnya peneliti menyiapkan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran (aspek guru dan aspek siswa) yang diberikan kepada observer (guru kelas).

Pelaksanaan

Siklus I pertemuan I ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 09 Mei 2017. Pembelajaran ini berlangsung selama 2 x 35 menit. Proses pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama ini difokuskan pada materi pembelajaran tentang membaca pemahaman tentang banjir. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai praktisi (guru) serta guru kelas sebagai observer. Proses pembelaran pada penelitian ini dilakukan meliputi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan metode GIST. Langkah-langkah yang digunakan adalah menurut cuningham (dalam Abidin, 2012:83) yaitu memilih wacana, membaca wacana, menulis rangkuman dan diskusi kelompok.

Pengamatan

Pengamatan terhadap pelaksanaan penelitian pada siklus I pertemuan I diamati oleh guru kelas IV SDN 13 Pasar Kambang Kec. Lengayang Kab. Pessel. Sedangkan proses pembelajarannya dilaksanakan oleh peneliti sendiri sebagai guru. Guru kelas mengamati jalannya pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan aspek guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan metode GIST. Berdasarkan hasil dari pengamatan yang berisi penilaian terhadap guru yang melaksanakan pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan metode GIST diperoleh skor mentah sebanyak 8 dari skor maksimal 12. Nilai yang diperoleh guru pada siklus I yaitu 66,00% dengan kualifikasi cukup (C).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan I, keberhasilan tindakan siswa pada siklus I adalah 58,00% berada dalam keberhasilan kurang, dari 12 deskriptor yang diamati, ternyata baru 7 deskriptor yang dilaksanakan siswa selama penelitian siklus I. Hal ini diperoleh dari pengamatan dengan menggunakan lembar observasi dari aspek siswa.

Refleksi

Refleksi terhadap siklus I pertemuan I ini mencakup refleksi terhadap pelaksanaan pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kegiatan refleksi

dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan observer di setiap akhir proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan metode GIST pada siklus I pertemuan I belum terlaksana dengan baik. Pada hasil pengamatan masih ditemukan kekurangan-kekurangan. Berdasarkan hasil dari pengamatan tentang pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan metode GIST dari aspek guru dan siswa pada siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa penerapan membaca pemahaman menggunakan metode GIST belum terlaksana dengan maksimal. Dari refleksi pada siklus I pertemuan I, disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan pada siklus I pertemuan I belum tercapai dengan baik. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan metode GIST peneliti lanjutkan pada siklus I pertemuan II dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan I. Kekurangan-kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan I akan diperbaiki pada siklus I pertemuan II. Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I masih belum mencapai target yang diharapkan, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM.

Siklus II

Perencanaan

Penggunaan metode GIST dalam pembelajaran membaca pemahaman dengan kompetensi dasar 7.1 Menemukan kalimat utama pada tiap paragraf melalui membaca intensif. Rancangan pembelajaran ini disusun secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas IV SDN 13 Pasar Kambang Kec. Lengayang Kab. Pessel. Sebelum RPP disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis kompetensi dasar yang dikembangkan berdasarkan KTSP bahasa Indonesia kelas IV semester II, dari kompetensi dasar 7.1 Menemukan kalimat utama pada tiap paragraf melalui membaca intensif. Peneliti mengambil materi tentang truk damkar masuk jurang. Perencanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan II disajikan dalam waktu 2 x 35 menit.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II diperoleh dari buku paket, artikel dari internet, serta buku penunjang yang relevan. Sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dianalisis, indikator yang diharapkan tercapai dalam pembelajaran pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut: (1) Memprediksi judul berdasarkan gambar. (2) Membaca wacana dengan intonasi yang tepat. (3) Menemukan kalimat utama tiap paragraf. (4) Menulis rangkuman wacana. (5) Menjawab pertanyaan sesuai dengan wacana.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran, LKS, lembar penilaian psikomotor, dan afektif, serta lembar tes yang berupa soal pilihan ganda serta kunci jawaban evaluasi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Di samping itu, peneliti menyiapkan lembar pengamatan yang diberikan pada observer untuk mengamati jalannya pembelajaran menggunakan metode GIST. Untuk menyampaikan materi pelajaran peneliti juga menggunakan gambar truk damkar masuk jurang, serta materi pembelajaran.

Peneliti menyiapkan lembar penilaian hasil belajar siswa yang meliputi lembar hasil tes. Selanjutnya peneliti menyiapkan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran (aspek guru dan aspek siswa) yang diberikan kepada observer.

Pelaksanaan

Siklus I pertemuan II ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 16 Mei 2017 selama 2 jam pembelajaran dari pukul 07.30-09.40 WIB. Proses pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua difokuskan pada materi pembelajaran membaca pemahaman. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai praktisi (guru) serta guru kelas sebagai observer. Proses pembelajaran pada penelitian ini dilakukan meliputi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan menggunakan metode GIST.

Pengamatan

Pengamatan terhadap pelaksanaan penelitian pada siklus II diamati oleh guru kelas IV SDN 13 Pasar Kambang Kec. Lengayang Kab. Pessel. Sedangkan proses pembelajarannya dilaksanakan oleh peneliti sendiri sebagai guru. Guru kelas mengamati jalannya pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan aspek guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan metode GIST.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas peneliti dalam kegiatan pembelajaran siklus II Keberhasilan tindakan peneliti pada siklus II adalah 86,6% berada dalam keberhasilan baik, dari 15 deskriptor yang diamati, ternyata baru 13 deskriptor sudah dilaksanakan peneliti selama penelitian siklus II. Hal ini diperoleh dari pengamatan dengan menggunakan lembar observasi dari aspek guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus II, Keberhasilan tindakan siswa pada siklus II adalah 75,00% berada dalam keberhasilan baik, dari 12 deskriptor yang diamati, ternyata 9 deskriptor sudah dilaksanakan siswa selama penelitian siklus I. Hal ini diperoleh dari pengamatan dengan menggunakan lembar observasi dari aspek siswa.

Refleksi

Refleksi pada siklus II ini tidak jauh beda dengan pertemuan sebelumnya juga mencakup refleksi terhadap pelaksanaan pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan observer di setiap akhir proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan metode GIST pada siklus II belum terlaksana dengan baik. Namun sudah mengalami peningakatan dari pertemuan sebelumnya. Berdasarkan hasil dari pengamatan tentang pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan metode GIST dari aspek guru dan siswa pada siklus II ini menunjukkan bahwa penerapan metode GISTdalam pembelajaran membaca pemahaman belum terlaksana dengan maksimal. Dari refleksi pada siklus II, disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan pada siklus II telah tercapai dengan baik. Hal ini berarti penelitian berhenti pada siklus II pertemuan II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode GIST

Menurut Wulandari (2016:04) metode GIST merupakan metode yang tepat untuk digunakan dalam meningkatkan membaca pemahaman dalam wacana eksposisi sains dengan berbasis multiliterasi. Metode GIST ini dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan membaca pemahaman khususnya dalam wacana eksposisi sains. Pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan metode GIST menurut langkah-langkah yang digunakan adalah menurut Cuningham (dalam Abidin, 2012:83) yaitu memilih wacana, membaca wacana, menulis rangkuman, dan diskusi kelompok. Menurut Herrell (2007:261), "Metode GIST mempunyai lima langkah pembelajaran, yaitu: (1) Indentifikasi teks yang sesuai untuk GIST. (2) pengelompokan siswa (3) Menunjukkan metode. (4) Membahas kalimat ringkasan. (5) Membaca dan meringkas paragraf demi paragraf".

Hasil penelitian pada siklus I, kegiatan kurang berjalan dengan baik, sebab peneliti kurang membangkitkan skemata siswa dengan mengamati gambar. Memprediksi gambar dapat dilakukan siswa dengan baik, pada siklus I gambar tentang banjir, gambar ditampilkan dengan jelas dan rinci. Dengan mengamati gambar secara bebas, pengetahuan dan pengalaman siswa yang berkaitan dengan isi bacaan yang akan

dibacanya menjadi aktif dan siap digunakan untuk memaknai isi bacaan. Selain untuk pembangkitan skemata, gambar juga digunakan untuk menginterpretasi bacaan.

Sebagaimana tahap prabaca, tahap saat baca juga terungkap dalam panelitian. Aktivitas penting yang dilakukan pada tahap saatbaca adalah (1) membaca dalam hati bacaan yang diperoleh, (2) mencocokan prediksi dengan dengan bacaan yang diperoleh (3) penyajian konsep gagasan utama dan cara menulis ringkasan (4) belajar kelompok untuk menemukan kalimat utama.

Aktivitas pada tahap saatbaca sudah dilakukan dengan baik, mencocokkan prediksi sudah dilakukan dengan baik, aktivitas tersebut dimaksudkan untuk melihat kembali kebenaran isi yang ditulis dalam tahap prabaca. Kegiatan membaca dalam hati belum terlaksana dengan baik karena masih ada siswa yang membaca dengan berbisik. Untuk penggalian informasi pada tahap saatbaca dilakukan dengan belajar kelompok, pada saat pembentukan kelompok, siswa dibagi secara heterogen. Senada dengan itu menurut Mohamad (2005:23), "Tim merupakan sebuah kelompok yang terdiri dari empat orang siswa yang mewakili heterogeninis kelas ditinjau dari kinerja dan jenis kelamin". Kegiatan kelompok dimaksudkan untuk melatih siswa berbagi pengalaman dengan teman, dan bersedia mendengarkan pendapat orang lain, dan mau menerima perbedaan pendapat.

Kegiatan belajar kelompok kurang dapat dilakukan sesuai dengan semestinya, karena dalam pembagian kelompok siswa ribut mencari tempat duduknya masing-masing, sehingga waktu lebih banyak habis untuk membagi kelompok. Kegiatan mengisi LKS dapat berjalan dengan baik siswa bisa bekerja sama dengan baik, dan siswa saling membantu dalam kelompoknya.

Tahap pascabaca juga terungkap dalam pembelajaran, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah (1) melaporkan hasil diskusi ke depan kelas, (2) kelompok yang belum tampil menanggapi, (3) meluruskan jawaban siswa yang dilakukan oleh peneliti sehingga siswa mengetahui jawaban yang benarnya supaya siswa lebih paham, dan (4) memberikan kuis individual sebagai evaluasi. Kegiatan pada tahap pascabaca juga belum semuanya terlaksana, melaporkan hasil diskusi ke depan kelas terlaksana dengan baik, tanggapan dari kelompok yang belum tampil belum terlaksana karena siswa masih malu-malu mengeluarkan pendapatnya. Pemberian kuis terlaksana dengan baik, tetapi pemberian penghargaan kepada tim yang mencetak skor tinggi tidak bisa dilaksanakan pada siklus I, karena waktu sudah habis. Hasil tes membaca pemahaman siswa menggambarkan prestasi belajar siswa.

Hasil Belajar Siswa dengan Metode GIST

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada hasil penelitian siklus I dilakukan dengan penilaian pada saat siswa membaca pemahaman dengan menggunakan metode GIST terdiri dari penilaian prabaca, saat baca, pascabaca. Penilaian prabaca yaitu memprediksi judul berdasarkan gambar, penilaian saat baca terdiri dari menemukan kalimat utama dan membuat ringksan paragraf 1-3. Penilaian pascabaca untuk melihat kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari bacaan yang telah dibaca oleh siswa. Hasil yang diperoleh pada penilaian siklus I adalah :

a. Penilaian prabaca dengan rata-rata 65,00% yang mendapat nilai baik (B) sebanyak tiga kelompok, nilai cukup (C) sebanyak satu kelompok, dan satu kelompok mendapat nilai kurang (D).
b. Penilaian saatbaca dengan rata-rata 68,00% yang mendapat nilai sangat baik (A) sebanyak satu kelompok, nilai baik (B) sebanyak satu kelompok, nilai cukup (C) sebanyak satu kelompok dan satu kelompok mendapat nilai kurang (D).
c. Penilaian pascabaca dengan rata-rata 65,00% yang mendapat nilai sangat baik (A) sebanyak sembilan orang siswa, nilai cukup (C) sebanyak enam orang siswa, dan lima orang siswa mendapat nilai kurang (D).

   Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang diperoleh maka dilanjutkan kesiklus II. Pada siklus II diharapkan guru lebih memperhatikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan agardapat menerapkannya di dalam kelas dengan baik. Sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai untuk meningkatkan membaca pemahaman dengan metode GIST.

Pembahasan siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang diperoleh maka dilanjutkan kesiklus II. Pada siklus II diharapkan guru lebih memperhatikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan agar dapat menerapkannya di dalam kelas dengan baik. Sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai untuk meningkatkan membaca pemahaman dengan metode GIST.

Menurut Herrell (2007:261), "Metode GIST mempunyai lima langkah pembelajaran, yaitu: (1) Indentifikasi teks yang sesuai untuk GIST. (2) pengelompokan siswa. (3) Menunjukkan metode. (4) Membahas kalimat ringkasan. (5) Membaca dan meringkas paragraf demi paragraf."

Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Metode GIST

Pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan metode GIST pada siklus II sudah berjalan dengan baik. Karena waktu pertemuan sudah dijadikan satu kali pertemuan, dan pada siklus II ini guru sudah menyampaikan tujuan dan tugas-tugas belajar secara rinci, akibatnya siswa aktif merespon pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

Pembangkitan skemata sudah dilakukan peneliti dalam pembelajaran membaca pada siklus II yang dipaparkan pada bab IV, telah memenuhi standar yang dituntut. Pada waktu pembangkitan skemata, siswa diberi kebebasan untuk mengamati gambar yang berkaitan dengan bacaan yang sudah disiapkan peneliti.Pada siklus II gambar berkaitan dengan cerita truk damkar masuk jurang.Gambar ditampilkan dengan jelas dan rinci. Dengan mengamati gambar secara bebas, pengetahuan dan pengalaman siswa yang berkaitan dengan isi bacaan yang akan dibacanya menjadi aktif dan siap digunakan untuk memaknai isi bacaan. Selain pembangkitan skemata gambar juga digunakan untuk memprediksi bacaan.

Sebagaimana tahap prabaca, tahap saatbaca juga terungkap dalam panelitian. Aktivitas penting yang dilakukan pada tahap saat baca adalah (1) membaca dalam hati bacaan yang diperoleh, (2) mencocokan interpretasi dengan dengan bacaan yang diperoleh (3) penyajian konsep gagasan utama dan cara menulis ringkasan (4) belajar kelompok untuk menemukan gagasan utama.

Aktivitas pada tahap saat baca sudah dilakukan dengan baik, mencocokkan interpretasi sudah dilakukan dengan baik, aktivitas tersebut dimaksudkan untuk melihat kembali kebenaran isi yang ditulis dalam tahap prabaca. Kegiatan membaca dalam hati terlaksana dengan baik. Untuk penggalian informasi pada tahap saat baca dilakukan dengan belajar kelompok, pada saat pembentukan kelompok, siswa dibagi secara heterogen. Kegiatan kelompok dimaksudkan untuk melatih siswa berbagi pengalaman dengan teman, bersedia mendengarkan pendapat orang lain, dan mau menerima perbedaan pendapat.

Kegiatan belajar kelompok berjalan dengan baik dan dapat dilakukan sesuai dengan semestinya, karena dalam pembagian kelompok tempat duduk siswa sudah diatur menurut kelompok, siswa tidak ribut lagi mencari tempat duduknya masing-masing, sehingga waktu dapat digunakan dengan efisien. Kegiatan mengisi LKS dapat berjalan

dengan baik siswa bisa bekerja sama dengan baik, dan siswa saling membantu dalam kelompoknya.

Tahap pascabaca juga teungkap dalam pembelajaran, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah (1) melaporkan hasil diskusi ke depan kelas, (2) kelompok yang belum tampil menanggapi, (3) meluruskan jawaban siswa yang dilakukan oleh guru sehingga siswa mengetahui jawaban yang benarnya supaya siswa lebih paham, (4) memberikan kuis individual sebagai evaluasi, (5) memberikan penghargaan kepada tim yang mencetak skor tinggi.

Kegiatan pada tahap pascabaca juga terlaksana dengan baik, melaporkan hasil diskusi ke depan kelas terlaksana dengan baik, tanggapan dari kelompok yang belum tampil sudah terlaksana karena siswa sudah berani mengeluarkan pendapatnya.

Penilaian Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Metode GIST

Hasil penelitian siklus II dilakukan dengan penilaian pada saat siswa membaca pemahaman dengan menggunakan metode GIST terdiri dari penilaian prabaca, saat baca, dan pascabaca. Penilaian prabaca yaitu memprediksi judul berdasarkan gambar, penilaian saatbaca terdiri dari menemukan kalimat utama dan membuat ringksan paragraf 1-3. Penilaian pascabaca untuk melihat kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari bacaan yang telah dibaca oleh siswa. Hasil yang diperoleh pada penilaian siklus I adalah :

a. Penilaian prabaca dengan rata-rata 75,00% yang mendapat nilai sangat baik (A) sebanyak satu kelompok, nilai baik (B) sebanyak tiga kelompok, dan satu kelompok mendapat nilai kurang (D).
b. Penilaian saatbaca dengan rata-rata 79,00% yang mendapat nilai sangat baik (A) sebanyak tiga kelompok, nilai baik (B) sebanyak satu kelompok, dan satu kelompok mendapat nilai kurang (D).
c. Penilaian pascabaca dengan rata-rata 74,00% yang mendapat nilai sangat baik (A) sebanyak empat belas orang siswa, nilai cukup (C) sebanyak tiga orang siswa, dan tiga orang siswa mendapat nilai kurang (D).

Jadi, dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam peningkatan membaca pemahaman dengan menggunakan metode GIST di kelas IV SDN 13 Pasar Kambang Kec. Lengayang Kab. Pessel.

SIMPULAN

Penggunaan metode GIST dalam pembelajaran membaca pemahaman terbukti efektif karena pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Rencana pelaksanaa pembelajaran sudah disusun secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas IV SDN 13 Pasar Kambang Kec. Lengayang Kab. Pessel. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan program semester II, yang terdiri dari (1) standar kompeensi, (2) kompetensi dasar, (3) indikator, (4) materi pembelajaran, (5) kegiatan belajar mengajar, (6) media, dan (7) evaluasi. Rencana disusun berdasarkan KTSP, disamping itu juga memperhatikan minat dan kebutuhan siswa. Rencana disusun dengan memperhatikan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran membaca pemahaman menggunakan tahapan sebagai berikut: (1) tahap prabaca, (2) tahap saat baca, dan (3) tahap pascabaca.

Setelah dilakukan penelitian, terjadi peningkatan kemampuan siswa memahami isi bacaan. Dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata membaca siswa pada siklus I yaitu 71.8, dan pada siklus kedua terjadi peningkatan menjadi 86.0. Jadi pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan metode GIST dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami isi bacaan.

Dari hasil dan simpulan penelitian, dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran membaca di SD yaitu:

1. Disarankan kepada guru kelas IV SD atau guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang juga melakukan pembelajaran membaca pemahaman, agar dapat menggunakan salah satu metode dalam pembelajaran membaca pemahaman, salah satunya metode GIST, karena dengan metode ini pembelajaran yang dilakukan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.
2. Disarankan kepada guru sekolah dasar agar lebih meningkatkan cara membimbing siswa pada saat pembelajaran, khususnya pembelajaran membaca pemahaman untuk menemukan kalimat utama.
3. Disarankan kepada guru sekolah dasar agar lebih mengoptimalkan penggunaan media, agar pembelajaran membaca pemahaman yang dilaksanakan lebih bermakna.

REFERENSI

Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.

Boliti, Sukamong. (2013). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 1 Lumbi-Lumbia Melalui Metode Latihan Terbimbing*. (Online) http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/download/2831/1924 tanggal 08 Agustus 2017.

Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran*. Jakarta: Puskur-BNSP.

Emzir, 2011.*Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*.Jakarta: Rajawali Pers.

Hatmoko, Tri. (2013). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Wacana Berbahasa Jawa Dengan Metode Surtabaku.* (Online) http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3031/pdf tanggal 08 Agustus 2017.

Herrell Adrienne dan Michel Jordan. (2007). *Fifty Strategy For Teaching Language Learning*. Columbus: Pearson.

Muslich, Masnur. (2012). *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Purwanto, Ngalim. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rachma, Sesilia. (2012). Budaya membaca (online) http://sesiliarachma./2012/10/artikel.html tanggal 20 April 2017.

Rahim, Farida. (2007). *Pengajaran Membaca di SD*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wulandari, Ilafiah. (2016). *Penggunaan Metode Gist Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Wacana Eksposisi Sains Berbasis Multiliterasi Di Kelas V Sekolah Dasar*. (Online) http://kd-cibiru.Upi.Edu/jurnal/index.php/atologipgsd/article/view tanggal 13/1/2017.

PERBEDAAN KEMAMPUAN SISWA KELAS IV MENULIS NARASI MELALUI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GAMBAR SERI DAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DI SDN SEDARUM 1 PASURUAN

Dimyati [1], Tyanto Zakariyah Faruq [2]

ABSTRAK

Writing is one of language ability components that is needed to be mastered well by the students. Trough writing, the students are trained to express feeling, idea, and thought on a text. The use of serial pictures media was expected to build students' imagination and concept in order to write a text in a chronological order according to the presented pictures. The purpose of this study was to explain whether or not there was a different on writing text ability by using serial pictures media and conventional teaching to the fourth graders' ability in writing narrative text at SDN Sedarum 1 Nguling Pasuruan.

Kata kunci: *The Use of Serial Pictures Media, Writing Narrative Text, Primary School*.

PENDAHULUAN

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu bertujuan mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam tujuan undang-undang sistem pendidikan nasional tersebut diharapkan peserta didik mempunyai bekal di kemudian hari sehingga proses pembelajaran peserta didik diajar secara aktif mengembangkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Langkah untuk merealisasikan tujuan pendidikan tersebut yaitu dengan meningkatkanan mutu pendidikan yang dilakukan dengan berbagai cara. Cara melaksanakan program pengajaran yang akan meningkatkan prestasi belajar dan upaya peningkatan mutu pendidikan ini banyak terkait dengan penggunaan media. Djamarah & Zain (2010: 121) mengemukakan media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Dengan adanya media pembelajaran yang ada di sekolah, anak didik diharapkan lebih tertarik terhadap pokok bahasan yang disajikan sehingga dapat

meningkatkan keefektifan peserta didik dalam belajar serta pengalaman peserta didik diharapkan dapat bertambah. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. "Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.

Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Adapula media visual yang menampilan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun"(Djamarah & Zain, 2010: 124). Arsyad (2010: 91) mengemukakan bahwa visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan menggunakan media visual ini siswa akan mendapat suatu pengetahuan serta pemahaman dalam belajar mengenal huruf, menulis, dan membaca.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) yang dikenal dengan kurikulum 2006 disebutkan bahwa standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa. Hakikat pembelajaran bahasa adalah belajar berkomunikasi, oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi Bahasa Indonesia baik dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Mulyasa (2010:93) mengemukakan salah satu standar kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu kemampuan menulis secara efektif dan efisien dalam bentuk cerita. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya penting dalam kehidupan pendidikan, tetapi juga sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Keterampilan menulis sangat penting karena merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa. Dengan menulis siswa dapat mengungkapkan atau mengekspresikan gagasan atau pendapat, pemikiran, dan perasaan yang dimiliki. Selain itu, dapat mengembangkan daya pikir dan kreativitas siswa dalam menulis.

Suparno dan Yunus (2008:1.5) mengemukakan menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang aktif dan produktif serta memerlukan cara berfikir yang teratur yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Keterampilan seseorang untuk

mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman sebagai suatu keterampilan yang produktif. Menulis dipengaruhi oleh keterampilan produktif lainnya, seperti aspek berbicara maupun keterampilan reseptif yaitu aspek membaca dan menyimak serta pemahaman kosa kata, diksi, keefektifan kalimat, penggunaan ejaan dan tanda baca.

Namun untuk mewujudkan semua itu harus ada beberapa cara yang harus ditempuh diantaranya dengan menggunakan media untuk menstimulus siswa dalam menggali suatu cerita. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara.

Media dapat mewakaili apa yang kurang mampu guru ucapan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dyah Ayu Ishlahiyah pada tahun 2012 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Bareng 3 Kota Malang" Terdapat permasalahan yang terjadi diantaranya: Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, siswa kurang antusias dalam pembelajaran, dan minat siswa dalam menulis kurang. Hasil penelitian menyatakan terdapat pengaruh positif media gambar seri terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Bareng 3 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan rancangan penelitian eksperimen semu. Pada penelitian tersebut ditarik sebuah kesimpulan bahwa penggunaan media lebih efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara oleh peneliti pada tanggal 6 Desember 2014 di SDN Sedarum 1 Kecamatan Nguling Kabupaten Pasuruan, peneliti menemukan kasus seperti penelitian di atas. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran dalam hal menulis masih kurang. Kemampuan menulis hanya didukung oleh bantuan buku ajar dan penjelasan guru, sehingga siswa kesulitan untuk mengekspresikan tulisannya. Terlebih lagi dalam menulis karangan mereka sulit untuk menggambarkan objek ke dalam bentuk tulisan.

Penggunaan media dalam kegiatan menulis diyakini dapat meningkatkan keefektifan pemahaman belajar. Hal ini didasarkan pada uraian yang telah dibahas di atas. Melalui penelitian ini, peneliti mencoba meneliti "Perbedaan kemampuan siswa kelas IV menulis narasi melalui pembelajaran menggunakan gambar seri dan pembelajaran konvensional di SDN Sedarum 1 Pasuruan". Penggunaan media gambar ini sebagai alat

sehingga siswa lebih mudah dan tertarik untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan dan diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam pelajaran menulis yang nantinya berpengaruh pada hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen semu (Quasy Experimental Design), karena dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti (Arikunto, 2010:9). Untuk meneliti hubungan sebab akibat ini dilakukan dengan cara membandingkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Subjek penelitian ini adalah seluruh anggota populasi yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN Sedarum 1 Pasuruan. Seluruh siswa kelas IV ini terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas IV A dan IV B, masing-masing kelas berjumlah 22 dan 24 siswa. Kelas IV A sebagai kelas kontrol yang pembelajarannya dilakukan secara konvensional, sedangkan kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang akan menggunakan media gambar seri dalam proses pembelajarannya.

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar pada pembelajaran tematik tema Lingkungan kelas III berupa soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Instrumen tes hasil belajar ini dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Lembar penilaian kemampuan menulis karangan siswa ini digunakan untuk menilai hasil kerja siswa. Siswa diminta menulis karangan selama dua kali yaitu sebelum siswa diberi perlakuan (pretest) dan setelah diberi perlakuan (posttest). Lembar penilaian kemampuan menulis karangan siswa berisikan aspek-aspek penilaian yang meliputi: kesesuaian judul dengan topik, kesesuaian kerangka dengan judul, kesesuaian isi karangan siswa dengan kerangka menulis, dan penggunaan tanda baca dan ejaaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa kelas IVA dan IVB pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis karangan. Kemampuan menulis karangan siswa kelas IVa (Kelompok Kontrol) merupakan hasil belajar dari pembelajaran konvensional. Sedangkan kemampuan menulis karangan siswa

kelas kelas IVb (Kelompok Eksperimen) merupakan hasil belajar dari pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri.

Hasil Belajar diperoleh setelah pembelajaran pada masing-masing pertemuan. Pembelajaran pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 8 April 2015 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 9 April 2015. Data penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari siswa kelas IV SDN Sedarum 1 Kecamatan Nguling Kabupaten Pasuruan. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu kemampuan menulis karangan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Pemerolehan data berupa data hasil belajar siswa yang terdiri dari data kemampuan awal siswa (pre test), kemampuan akhir siswa (post-test), dan peningkatan nilai siswa (Gain Score).

Data Kemampuan Awal Siswa (Pre test)

Pengambilan data kemampuan awal siswa (pre test) dilaksanakan pada awal pembelajaran pada masing-masing waktu penelitian dengan menggunakan soal pre test. Data kemampuan awal (pre test) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi relatif. Pemberian pre test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dapat diketahui karakteristik sampel yang homogen berdasarkan skor yang diperoleh siswa. Berikut ini akan diuraikan tentang data kemampuan awal siswa (pre test) antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Data Kemampuan awal (pre test) Kelompok Kontrol

Rentang Aktivitas Belajar	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	
90-100	A	0	0	Min = 25
80-89	B	0	0	Max = 75
70-79	C	4	20	Mean= 50,00
60-69	D	0	0	SD = 16,22
< 59	E	16	80	
Jumlah		**20**	**100**	

(Sumber: Arifin, 236: 2009)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan awal (pre test) kelompok kontrol memiliki nilai minimal 25, nilai maksimal 75, rata-rata 50,00 dan standar deviasi 16,22. Modusnya terdapat pada rentangan <59 yaitu 16 siswa pada kategori "E" dengan persentase 80 %.

Tabel Data Kemampuan awal (pre test) Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	
90-100	A	0	0	Min = 25
80-89	B	0	0	Max = 75
70-79	C	7	30,43	Mean= 53,26
60-69	D	0	0	SD = 17,36
< 59	E	16	69,57	
Jumlah		**23**	**100**	

(Sumber: Arifin, 236: 2009)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan awal (pre test) kelompok eksperimen memiliki nilai minimal 25, nilai maksimal 75, rata-rata 53,26 dan standar deviasi 17,36. Modusnya terdapat pada rentangan <59 yaitu 16 siswa pada kategori "E" dengan persentase 69,57 %.

Data Kemampuan Akhir (Post-Test) Siswa

Pengambilan data kemampuan akhir (Post-Test) siswa dilaksanakan pada akhir pembelajaran pada masing-masing waktu penelitian. Data kemampuan akhir (Post-Test) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel Data Kemampuan Akhir (Post-Test) Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	
90-100	A	3	15	Min = 25
80-89	B	0	0	Max = 100
70-79	C	8	40	Mean= 65,00
60-69	D	0	0	SD = 22,06
< 59	E	9	45	
Jumlah		**20**	**100**	

(Sumber: Arifin, 236: 2009)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan akhir (Post-Test) kelompok kontrol memiliki nilai minimal 25, nilai maksimal 100 , rata-rata 66,00, dan standar deviasi 22,06. Modusnya terdapat pada rentangan <59 yaitu 9 siswa pada kategori "E" dengan persentase 45 %.

Tabel Data Kemampuan Akhir (*Post-Test*) Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	
90-100	A	9	39,13	Min = 50
80-89	B	0	0	Max = 100
70-79	C	9	39,13	Mean= 79,35
60-69	D	0	0	SD = 19,44
< 59	E	5	21,74	
Jumlah		**23**	**100**	

(Sumber: Arifin, 236: 2009)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan akhir (Post-Test) kelompok eksperimen memiliki nilai minimal 50, nilai maksimal 100, rata-rata 79,35 dan standar deviasi 19,44. Modusnya terdapat pada rentangan70-79 dan 90-100 yaitu 9 siswa pada kategori "B" dan "A" dengan presentase 39,13 %.

Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Gain Score)

Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa (gain score) antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki peningkatan hasil belajar yang berbeda atau sama.

Distribusi frekuensi relatif data peningkatan hasil belajar siswa (gain score) kelompok kontrol.

Interval	Kel. Kontrol	
	Frekuensi	Persentase (%)
45-53	1	5
35-44	0	0
27-35	0	0
15-26	10	50
9-17	0	0
0-8	9	45
Jumlah	**20**	**100**
Rata-Rata	**15,00**	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kelompok kontrol memiliki peningkatan hasil belajar (Gain Score) tertinggi pada rentangan 45-53 sebanyak 1 siswa dengan persentase 5 % dan rata-rata 15,00. Statistik deskriptif data gain score kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel Statistik Deskriptif *Gain Score* Kelompok Kontrol

Mean	Minimum	Maximum	Std. Deviation	N
15.0000	.00	50.00	14.95608	20

(Sumber: Lampiran)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai gain score teringgi pada kelompok kontrol adalah 50.00 sedangkan nilai terendah adalah 0, dan nilai rata-ratanya adalah 15,00.

Distribusi frekuensi relatif data peningkatan hasil belajar siswa (gain score) kelompok eksperimen

Interval	Kel. Kontrol	
	Frekuensi	Persentase (%)
45-53	6	26,09
36-44	0	0
27-35	0	0
18-26	11	47,82
9-17	0	0
0-8	6	26,09
Jumlah	**23**	**100**
Rata-Rata	**25,00**	

(Sumber: Lampiran)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kelompok kontrol memiliki peningkatan hasil belajar (Gain Score) tertinggi pada rentangan 45-53 sebanyak 5 siswa dengan persentase 26,09% dan rata-rata 25,00. Statistik deskriptif data gain score kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel Statistik Deskriptif *Gain Score* Kelompok Eksperimen

Mean	Minimum	Maximum	Std. Deviation	N
25.0000	.00	50.00	18.46372	23

(Sumber: Lampiran)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai gain score teringgi pada kelompok eksperimen yaitu 50.00 sedangkan nilai terendah adalah 0 dan nilai rata-ratanya adalah 25,00.

Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum pengujian hipotesis, data penelitian harus memenuhi persyaratan yang ditentukan dalam statistik parametris terlebih dahulu dengan asumsi bahwa data harus normal dan homogen, sehingga perlu dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kemampuan membaca intensif dan data kemampuan menceritakan kembali isi teks cerita berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Chi Kuadrat. Berikut ini rincian hasil uji normalitas hasil belajar siswa.

Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok	Data	Probabilitas		Kesimpulan
		P_{hitung}	P_{tabel}	
Eksperimen	*Pre test*	0,070	0,05	Normal
Kontrol	*Pre test*	0,055	0,05	Normal
Eksperimen	*Post-Test*	0,120	0,05	Normal
Kontrol	*Post-Test*	0,264	0,05	Normal
Eksperimen	*Gain Score*	0,144	0,05	Normal
Kontrol	*Gain Score*	0,057	0,05	Normal

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai probabilitas (P hitung) masing-masing kelompok menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05 (P tabel). Dari pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa semua data yang diuji berdistribusi normal.

Sedangkan Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok data mempunyai ragam yang sama (homogen). Untuk menguji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 21 for windows untuk analisis Compare Means dengan One Way ANOVA. Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan adalah:

1) Apabila nilai α (Sig.) > 0,05, maka data kedua kelompok homogen.

2) Apabila nilai α (Sig.) < 0,05, maka data kedua kelompok tidak homogen.

Hasil pengujian homogenitas data dengan bantuan program SPSS 21 for windows untuk analisis Compare Means dengan One Way ANOVA disajikan dalam tabel di bawah ini.

Hasil Uji Homogenitas Data

Kelompok	Data	Probabilitas (sig.)		Kesimpulan
		P_{hitung}	P_{tabel}	
Eksperimen Kontrol	*Pre test*	0,627	0,05	Homogen
Eksperimen Kontrol	*Post-Test*	0,173	0,05	Homogen
Eksperimen Kontrol	*Gain Score*	0,988	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai probabilitas (P hitung) masing-masing kelompok menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05 (P tabel). Dari pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa semua data yang kelompok yang diuji adalah homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III di SDN Sawojajar 2 Kota Malang. Untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji-t.

Tabel Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	Mean	T_{hitung}	T_{tabel} (1- tailed)	Kesimpulan
Kontrol	20	15,00	1,932	1,683	Ada perbedaan peningkatan skor siswa
Eksperimen	23	25,00			

(Sumber: Lampiran halaman 91)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil thitung adalah 1,932 dan ttabel adalah 1,683. Hasil ini menunjukkan bahwa thitung > ttabel (1,932 lebih besar dari 1,683) yang berarti **Ho ditolak**, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai *Gain Score* antara kedua kelompok. Berdasarkan uraian perbandingan rata-rata diatas, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan siswa kelas IV dalam menulis karangan narasi melalui pembelajaran menggunakan media gambar seri dan pembelajaran konvensional di SDN Sedarum 1 Nguling Pasuruan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV melalui pembelajaran menggunakan media gambar seri lebih tinggi dari pada hasil belajar pada siswa yang pembelajarannya dilaksanakan secara konvensional. Pada mulanya rata-rata nilai pre test siswa kelompok eksperimen adalah 53,26 dan rata-rata nilai pre test siswa kelompok kontrol adalah 50,00. Selisih nilai rata-rata pre test antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah 3,26, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal antara kelompok kontrol dengan eksperimen hampir sama. Sedangkan rata-rata nilai post test siswa kelompok eksperimen adalah 79,35 dan rata-rata nilai post test kelompok kontrol adalah 65,00, dengan gain score kelompok kontrol 15,00 dan kelompok eksperimen adalah 25,00. Dapat terlihat bahwa rata-rata nilai post test kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai post test pada kelompok kontrol. Sudjana (2007:3) menyatakan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran, karena dengan media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

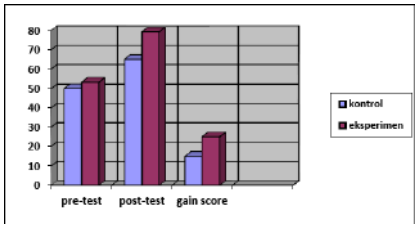


Diagram perbandingan nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Peningkatan nilai rata-rata ini merupakan keberhasilan siswa dalam menguasai kemampuan menulis karangan narasi setelah melaksanakan proses 14 belajar. Hal diatas sesuai dengan pendapat Yamin (2007:168) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan nilai rata-rata pada masing-masing kelompok yang telah meningkat setelah kegiatan belajar, merupakan wujud dari hasil belajar siswa. Namun dalam hal ini peningkatan hasil belajar yang dialami siswa pada masing-masing kelompok berbeda. Semakin besar peningkatan hasil belajar dapat menggambarkan semakin baiknya proses belajar yang dialami siswa. Aspek hasil belajar yang diteliti di dalam penilitian ini adalah aspek kognitif, dimana aspek ini diukur melalui tes.

Kelas kontrol dan kelas eksperimen pada awalnya memiliki kemampuan yang hampir sama. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata pre test antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak berbeda secara signifikan. Selanjutnya, pada kegiatan belajar mengajar, kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas Eksperimen di dalam kegiatan belajar mengajarnya mendapat perlakuan yaitu dengan menggunkan media gambar seri. Sedangkan kelompok kontrol di dalam kegiatan belajar mengajarnya dilakukan secara konvensional yaitu dengan metode ceramah serta secara teacher centered. Setelah keduanya diberikan perlakuan yang berbeda maka dapat dilihat hasil belajar untuk masing-masing kelompok. Perlakuan dengan menggunakan media gambar seri pada kelompok eksperimen hasilnya lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran menulis karangan narasi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sudah cukup berhasil meningkatkan hasil belajar, namun hasil belajar pembelajaran menulis karangan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media gambar seri lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa pada pembelajaran konvensional. Hasil ini berarti mendukung

hipotesis penelitian yang menyebutkan ada perbedaan kemampuan siswa kelas IV dalam menulis karangan narasi melalui pembelajaran menggunakan media gambar seri dan pembelajaran konvensional di SDN Sedarum 1 Nguling Pasuruan.

Penelitian ini didukung kuat oleh teori belajar yang dikembangkan oleh Brunner yaitu teori belajar penemuan, Brunner (dalam Dianti, 2014:19) menyatakan bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya menggunakan tiga sistem keterampilan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pembelajaran ini menggunakan keterampilan ikonik yang menempatkan media gambar seri sebagai objek pencarian pengetahuan oleh siswa untuk menemukan unsur-unsur dalam menulis karangan. Sehingga dengan menggunakan media gambar seri sebagai objek pencarian pengetahuan maka akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi.

Keberhasilan menggunakan media gambar seri pada kelas eksperimen ini salah satunya dikarenakan keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh suatu media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Susialana dan Riyana (2012:9) mengenai keunggulan dari media pembelajaran :

1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, Sadiman (2010:29) juga mengemukakan keunggulan media gambar, yakni:

1) Gambar lebih menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5) Gambar harganya murah dan mudah didapatkan serta digunakan tanpa peralatan khusus.

Berdasarkan keunggulan-keunggulan tersebut, penggunaan media gambar seri terbukti pada penelitian ini dengan dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas eksperimen. Keunggulan media gambar seri itu sendiri yakni sesuai dengan materi menulis karangan narasi karena sama-sama menjelaskan suatu peristiwa secara runtut, lebih disenangi siswa dengan alur cerita sesuai dengan usia, harganya murah, mudah dibuat, mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus

Selain mengetahui keberhasilan dari penelitian yang dikarenakan keunggulan-keunggulan yang dimiliki media. Pada penilitian ini juga terdapat berbagai kekurangan. Kekurangan ini terjadi pada kegiatan belajar mengajar berlangsung. Terdapat beberapa catatan yang timbul atau temuan khusus saat penelitian berlangsung, yaitu :

1) Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
2) Ukuran terbatas untuk kelompok yang sangat besar.
3) Terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan soal tes baik saat pre test atau post test secara bersungguh-sungguh. Karena siswa menganggap nilai tes tersebut tidak dimasukkan ke dalam ulangan harian.

Hasil penelitan ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti lain, diantaranya: Ishlahiyah (2012:i) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Bareng 3 Kota Malang" menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Bareng 3 Kota Malang. Pengaruh tersebut telah dibuktikan melalui uji hipotesis yakni thitung sebesar 2,791 dengan harga ttabel lebih kecil yakni 2,000. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5% (0,5) dan harga thitung lebih bear dari ttabel (thitung> ttabel)maka Ho ditolak dan Ha diterima, dengan selisih rata-rata nilai pretest dengan posttest kelompok kontrol sebesar 9,931, lebih rendah dibandingkan dengan selisih rata-rata nilai pretest dengan posttest kelompok eksperimen yaitu 11,533. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan rancangan penelitian eksperimen semu.

Penelitian lainnya yang sesuai dengan penelitian ini yakni dilakukan oleh Dianti (2014:i) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Penggunaan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas III SDN Sawojajar 1 Malang" menunjukkan hasil penelitian rata-rata nilai aktivitas siswa dalam emnulis karangan narasi mencapai 72,88 dengan kriteria baik ditunjukkan dengan aktivitas siswa yang meliputi antusias, perhatian, keseriusan, keaktifan, respon, dan komentar yang semakin

baik. Sedangkan rata-rata nilai keterampilan menulis karangan narasi siswa yang meliputi tema, latar, tokoh, alur, tanda baca, dan huruf capital pada penelitian ini mencapai 89 dengan kriteria sangat baik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK).

SIMPULAN

Deskripsi hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, hipotesisnya yakni ada perbedaan kemampuan siswa kelas IV dalam menulis karangan melalui pembelajaran menggunakan media gambar seri dan pembelajaran konvensional di SDN Sedarum 1 Kecamatan Nguling Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t (one tailed) yang menunjukkan bahwa hasil thitung adalah 1,932 dan ttabel pada taraf signifikasi 5% adalah 1,683. Hasil ini menunjukkan bahwa thitung > ttabel (1,932 lebih besar dari 1,683), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai gain Score antara kedua kelompok sehingga dapat dinyatakan ada perbedaan kemampuan siswa kelas IV dalam menulis karangan narasi melalui pembelajaran menggunakan media gambar seri dan pembelajaran konvensional. Gain score pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri (25,00) mempunyai angka lebih tinggi daripada gain score pembelajaran konvensional (15,00) terhadap kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa catatan sebagai saran yang bisa digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan terhadap penelitian ini, yaitu :Pembelajaran menulis karangan narasi hendaknya dilaksanakan dengan cara yang bervariasi dan dengan menggunakan media gambar seri agar siswa lebih tertarik dan lebih termotivasi untuk belajar, guru Bahasa Indonesia sebaiknya menggunakan gambar seri pada pembelajaran menulis karangan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa, dam gambar seri dibuat semenarik mungkin dan ukurannya sesuai dengan kelompok belajar siswa.

REFERENSI

Abbas, Hasnindah. 2011. *Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indoensia Keterampilan Menulis Materi Membuat karangan Melalui Media Gambar Seri Pada Murid Kelas V SDN Sudirman III*
Makassar Makassar: FIP UNM.

Arikunto, Suharsimi. 1989. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Bina Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi.* Jakarta: Bumi Aksara.
Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: RinekaCipta.
Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta:Rajawali Pers.
Awalluddin, dkk. 2008. *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Departemen Pendidikan Nasional.
Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran.* Bandung: Satu Nusa.
Dianti, Elsa Marsella.2014. *Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Penggunaan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas III SDN Sawojajar 1 Malang. Malang:*
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Persada
Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikam.* Jakarta: Pretasi Pustaka.
Hatika, Tika. 2010. *Pembelajaran dan Penilaian Bahasa Indonesia.* Jakarta: PT. Leuser Cita
Pustaka.
Ishlahiyah, Dyah Ayu. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan*
Menulis Karangan Narasi Bahasa Indonesia Siswa
Kelas IV SDN Bareng 3 Kota Malang. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri
Malang.
Mulyasa, M.Pd. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Bandung: RemajaRosdakarya.
Sukiman, M.pd. 2012.*Pengembangan Media Pembelajaran.*Yogyakarta: Pedagogia.
Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.
Jakarta: Rajawali Pers.
Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
Sudjana, N & Rivai, A. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
Sukmadinata, N.S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
Suparno, &Yunus, Mohamad. 2008. *Keterampilan DasarMenulis.* Jakarta: Universitas Terbuka.
Susilana, R & Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
Undang-Undang RI No. 20 Tahun 20Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Online),
(http://www.komnasham.go.id/instrumen-ham-nasional/uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional), Diakses 18, Januari 2015.
Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi,*
Artikel, Makalah, Tugas Akhir, Laporan Penelitian Edisi ke Lima. Malang: Universitas egeri
Malang.
Yamin, Martinis. 2007. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Seminar Nasional
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
"Pembelajaran Literasi
Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an"

Pembelajaran Literasi Tematik SD

Bukittinggi, 4, 5, dan 6 September 2017

Kerja sama Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan
Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia
2017

HUBUNGAN PENGUASAAN KOMPETENSI TERHADAP KINERJA GURU PASCA SERTIFIKASI DI SEKOLAH DASAR

Miftha Indasari[1], Pranita Yuliana[2], Febriani Rotua Manullang[3]

mifthaindasari21@gmail.com; yulianapranita89@gmail.com; febrianipgsd@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penguasaan keempat kompetensi merupakan tolak ukur dalam pencapaian kinerja secara maksimal oleh guru-guru yang telah tersertifikasi. Upaya peningkatan kualitas pendidikan tidak akan terlepas dari bagaimana upaya yang dilakukan pihak sekolah yakni hal yang menyangkut dengan pembelajaran. Hal ini menimbulkan persepsi bahwa jika ingin memperbaiki kualitas pembelajaran maka harus memperbaiki kualitas guru karena guru sebagai pengajar sekaligus pendidik yang selalu berinteraksi dengan pembelajaran di kelas. Perbaikan kualitas guru ini harus sejalan dengan perbaikan kompetensi guru. Penerapan penilaian kinerja guru juga akan dilakukan secara individu seperti halnya Uji Kompetensi Guru. Sosialisasi Penilaian Kinerja (PK) guru sudah dilaksanakan jauh hari. Penilaian kinerja guru dilaksanakan untuk mewujudkan guru yang professional, dengan kualitas layanan profesi yang bermutu. Hasil dari penilaian kinerja guru akan dimanfaatkan untuk menyusun profil kinerja guru sebagai input dalam penyusunan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB). Banyak kalangan masyarakat yang memandang pesimis dengan pelaksanaan program sertifikasi guru ini. Maka, perlu adanya peran utama dari pemerintah dalam memberdayakan kembali kemampuan guru-guru pasca sertifikasi.

Kata kunci: Kompetensi, Kinerja, Sertifikasi

PENDAHULUAN

Visi Kementrian Pendidikan Nasional dalam Renstra Jangka Panjang 2025 telah diarahkan pada upaya pencapaian insan Indonesia Cerdas dan Kompetitif. Salah satu visi Jangka Pendek yakni tahun 2014 ialah meningkatkan kualitas dan relevansi layanan kependidikan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan tidak akan terlepas dari bagaimana upaya yang dilakukan pihak sekolah yakni hal yang menyangkut dengan pembelajaran. Hal ini menimbulkan persepsi bahwa jika ingin memperbaiki kualitas pembelajaran maka harus memperbaiki kualitas guru karena guru sebagai pengajar sekaligus pendidik yang selalu berinteraksi dengan pembelajaran di kelas. Perbaikan kualitas guru ini harus sejalan dengan perbaikan kompetensi guru.

Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen disebutkan bahwa "Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksaakan tugas keprofesionalan".Sekarang, guru disebut sebagai profesi bukan lagi sebagai seseorang dengan pahlawan tanpa tanda jasa. Pada hakikatnya memang guru adalah seorang pendidik di sekolah yang memberikan pengajaran serta pembelajaran sekaligus di kelas dan itu akan memberikan tuntutan yang besar kepada guru dalam membelajarkan siswa bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan tetapi juga memberikan contoh segala tindakan baik dan melatih keterampilan serta sikap siswa sehingga tujuan pembelajaran, yakni perubahan tingkah laku bisa tercapai.

Sekarang faktanya guru sebagai profesi sedang gencar diburu oleh banyak kalangan. Mereka berpendapat bahwa guru adalah profesi yang menjanjikan untuk saat ini. Namun sayangnya, orientasi itu bukan tertuju kepada "kemuliaan" yang terdapat dalam profesi ini melainkan tertuju kepada gaji dan tunjangan yang diberikan pemerintah kepada guru, khususnya guru yang sudah disertifikasi. Untuk meningkatkan kualitas guru, perlu dilakukan suatu system pengujian terhadap kinerja guru. Secara nasional dapat dilakukan oleh pemerintah pusat untuk mengetahui kualitas dan standar kompetensi guru, dalam kaitannya dengan pembangunan pendidikan secara keseluruhan (Mulyasa, 2010:187). Berbicara mengenai sertifikasi, hal yang melatarbelakangi munculnya program ini mengacu pada Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, serta Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan guru adalah pendidik profesional. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Dijelaskan bahwa Standar Kompetensi Guru dikembangkan secara utuh dari 4 kompetensi utama, yaitu: (1) kompetensi pedagogik, (2) kepribadian, (3) sosial, dan (4) professional.

Rencana Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan untuk penilaian kerja guru akan dilaksanakan di tahun 2013. Penerapan penilaian kinerja guru juga akan dilakukan secara individu seperti halnya Uji Kompetensi Guru. Sosialisasi Penilaian Kinerja (PK) guru sudah dilaksanakan jauh hari. Penilaian kinerja guru dilaksanakan untuk mewujudkan guru yang professional, dengan kualitas layanan profesi yang bermutu. Hasil dari penilaian kinerja guru akan dimanfaatkan untuk menyusun profil kinerja guru sebagai input dalam penyusunan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB). Hasil penilaian kinerja guru juga digunakan sebagai dasar penetapan perolehan angka

kredit guru dalam rangka pengembangan karir guru sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.

Jika kita telusuri sebelumnya, tujuan pemerintah mengadakan program sertifikasi ialah untuk mewujudkan keprofesionalismean guru serta memberikan kesejahteraan guru. Pemerintah berupaya meningkatkan kompetensi guru yang diharapkan akan berdampak pada peningkatan kinerja guru yang tentu saja akan linier dengan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Kualitas pendidikan di Indonesia masih dianggap rendah oleh banyak kalangan masyarakat (Kusnandar, 2009:1).

Banyak kalangan masyarakat yang memandang pesimis dengan pelaksanaan program sertifikasi guru ini. Selain ketidakjelasan dalam proses pelaksanaannya, kompetensi guru pasca sertifikasi yang masih dianggap kurang menunjang kinerja guru dalam mengajar sehingga kualitas pendidikan Indonesia di dunia masih jauh tertinggal.

PEMBAHASAN

1. Kompetensi

Kompetensi berasal dari bahasa Inggris ”*competence*” yang berarti kemampuan, keahlian, kewenangan, dan kekuasaan. (Djuhardi, 2007: 111). Kompetensi yang ada dalam diri seseorang merupakan suatu potensi bawaan dan bisa berkembang oleh lingkungan sekitar.Teori ini mengacu pada teori konvergensi William Stern. Teori ini menjelaskan bahwa perkembangan kepribadian serta kompetensi atau kemampuan seseorang merupakan hasil dari proses pereduksian antara bawaan lahir dan pengalaman dari lingkungan. Munsyi (dalam Uno, 2009:61) berpendapat bahwa kompetensi didasari pada kemampuan dalam melaksanakan sesuatu yang didapatkan seseorang melalui pendidikan.

Dalam UU No 14 Tahun 2005 Guru dan Dosen disebutkan bahwa “Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.” Littrell berpendapat bahwa kompetensi merupakan kekuatan mental dan fisik seseorang untuk melakukan suatu tugas atau keterampilan yang dipelajari melalui latihan dan praktik.Sedangkan menurut Stephen J. Kenezevich, kompetensi didefinisikan sebagai kemampuan untuk mencpai tujuan organisasi. Kemudian ia mendefinisikan kemampuan tersebut sebagai hasil dari penggabungan kemampuan yang banyak ragamnya seperti pengetahuan, keterampilan, kepemimpinan, kecerdasan, yang dimiliki seseorang dalam

pencapaian suatu tujuan organisasi. Syaiful Sagala (2009: 23) mendefinisikan kompetensi merupakan peleburan dari pengetahuan (daya pikir), sikap (daya kalbu), dan keterampilan (daya psikis). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kompetensi merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang baik berupa pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan suatu tugas tertentu.

Collin Marsh (2008) memaparkan sebuah rancangan kompetensi kerangka kerja untuk guru awal dikembangkan selama 1992-1993 oleh tim proyek ditugaskan oleh Proyek Nasional Kualitas Belajar Mengajar (NPQTL). NPQTL adalah proyek tiga tahun tripartit dengan keanggotaan berasal dari pemerintah dan non otoritas sekolah pemerintah, serikat guru, pemerintah Persemakmuran dan Australian Council of Trade Unions (ACTU). NPQTL itu prihatin tentang hambatan dan halangan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan menganggap bahwa pengembangan standar kompetensi nasional akan sangat membantu dalam mengurangi hambatan. Secara khusus, ia menegaskan bahwa standar nasional kompetensi dapat:

a) Membantu guru untuk meningkatkan organisasi kerja dan kinerja kerja mereka dengan mendorong mereka untuk merefleksikan secara kritis pada praktek mereka sendiri, secara individu dan bersama-sama.
b) Menginformasikan, pengembangan profesional untuk mendukung perbaikan pengajaran.
c) Meningkatkan harga diri guru dan komitmen mereka untuk mengajar dengan meningkatkan kesadaran mereka tentang sifat kompetensi mengajar mereka.
d) Mendukung pendekatan nasional untuk meningkatkan program pendidikan guru, termasuk kurikulum dan pedagogi.
e) Mendukung pendekatan nasional untuk meningkatkan program induksi di sekolah-sekolah dan sistem.
f) Mungkin membentuk dasar untuk pendekatan nasional yang konsisten untuk pendaftaran dan masa percobaan.
g) Memberikan dasar yang baik untuk komunikasi tentang sifat kerja guru dan kualitas pengajaran dan pembelajaran dalam komunitas pendidikan dan pendidikan antara kelompok kepentingan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Dijelaskan bahwa Standar Kompetensi Guru dikembangkan secara utuh dari 4 kompetensi utama,

yaitu: (1) kompetensi pedagogik, (2) kepribadian, (3) sosial, dan (4) profesional. Keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru.

2. Sertifikasi Guru

Sertifikasi guru dalam jabatan telah diatur dalam Permendikbud No. 05 Tahun 2012. Sebelum mengikuti sertifikasi, guru diuji terlebih dahulu kemampuan awalnya yakni mengenai penguasaan guru terhadap kompetensi professional dan pedagogic. Selanjutnya mereka akan diberikan pelatihan dan latihan profesi guru yang disebut PLPG. Dalam proses pelaksanaan PLPG, pola penilaian sertifikasi guru diambil melalui pengamatan, uji kinerja, dan ujian tulis. Selain PLPG, proses penilaian sertifikasi juga dapat dilakukan dengan penilaian portofolio.

Sertifikasi profesi guru adalah suatu proses untuk memberikan sertifikat kepada guru yang telah memenuhi standar kualifikasi dan standar kompetensi. Kegiatan sertifikasi ini dilaksanakan oleh perguruan tinggi penyelenggara pengadaan tenaga kependidikan yang terakreditasi dan ditetapkan oleh pemerintah. Melalui sertifikasi maka diharapkan aka nada perbaikan mutu sumber daya guru yang memadai sehingga akan memberikan pengaruh positif terhadap kualitas pembelajarannya di kelas.

Pada umumnya, sertifikasi ini bertujuan untuk: menentukan kelayakan guru dalam melaksanakan tugas sebagai agen pembelajaran dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional; peningkatan proses dan mutu hasil-hasil pendidikan; dan peningkatan profesinalisme guru. Pasal 3 Permendikbud No. 05 Tahun 2012 menjelaskan ketentuan kualifikasi akademik guru sebagai syarat mengikuti program sertifikasi, yakni:

1. Memiliki kualifikasi akademik sarjana (S-1) atau diploma empat (D-IV)
2. Belum memiliki kualifikasi akademik S-1 atau D-IV dengan syarat:
   a) Mencapai usia 50 tahun dan mempunyai pengalaman kerja 20 tahun sebagai guru
   b) Mempunyai golongan IV/a atau yang memenuhi angka kredit kumulatif setara dengan golongan IV/a

Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi dan sertifikat pendidik. Kualifikasi akademik seorang pendidik diperoleh melalui pendidikan di perguruan tinggi dengan program sarjana maupun D-IV. Sedangkan kompetensi guru seperti pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional diperoleh melalui pendidikan profesi.

3. Kinerja Guru

Kinerja merupakan hasil unjuk kerja, prestasi kerja, maupun pelaksanaan kerja dari seseorang, sehingga dapat kita ketahui bahwa kinerja guru merupakan unjuk kerja

guru dalam melaksanakan tigasnya sebagai guru. Kualitas kinerja guru ini akan menentukan pula kualitas pendidikan di Indonesia karena tidak bisa disangkal lagi bahwa gurulah yang sering berinteraksi dengan pembelajaran di kelas.

Menurut August W. Smith, Kinerja adalah *performance is output derives from processes, human otherwise,* artinya kinerja adalah hasil dari suatu prosesyang dilakukan manusia. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kinerjamerupakan suatu wujud perilaku seseorang atau organisasi dengan orientasiprestasi. Kinerja seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti: *ability, capacity, held, incentive, environment* dan *validity* (Noto Atmojo, 1992).

Berkenaan dengan kepentingan penilaian terhadap kinerja guru *Georgia Departemen of Education* telah mengembangkan *teacher performance assessment instrument* yang kemudian dimodifikasi oleh Depdiknas menjadi Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG). Alat penilaian kemampuan guru,meliputi: (1) rencana pembelajaran (*teaching plans and materials*) atau disebutdengann RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), (2) prosedur pembelajaran(*classroom procedure*), dan (3) hubungan antar pribadi (*interpersonal skill*).

PEMBAHASAN

Guru sebagai seseorang yang memiliki "kekuasaan" untuk melakukan pembentukan perilaku di kelas sehingga perubahan tingkah laku siswa akan sejalan dengan tuntutan serta tugas perkembangannya. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan dosen, diungkapkan bahwa, "sertifikasi merupakan pemberian sertifikat pendidikan untuk guru dan dosen". Adapun sertifikasi pendidik adalah bukti formal sebagai pengakuan yang diberikan kepada guru dan dosen sebagai tenaga professional. Sertifikasi guru juga diartikan sebagai proses pemberian pengakuan bahwa seseorang telah memiliki kompetensi untuk melaksanakan pelayanan pendidikan pada satuan, setelah lulus uji kompetensi yang diselenggarakan lembaga sertifikasi. Pada tahun 2007, pemerintah RI telah melaksanakan sertifikasi guru secara bertahap dari 2, 7 juta guru PNS di Indonesia (Hanafiah, 2010:152). Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia bukan diakibatkan oleh rendahnya input pendidikan, tetapi akibat proses pendidikan yang tidak maksimal dan rendahnya kualitas guru.

Menjadi guru professional sesuai dengan tujuan sertifikasi dan yang tercantum dalam sertifikasi dalam sertifikat itu tidaklah mudah bagi guru untuk diaplikasikan di sekolah. Oleh karena itu, jika belum professional maka guru hendaknya mengikuti

pelatihan-pelatihan, penelitian tindakan kelas, KKG serta MGMP agar bisa mencapai sebutan guru professional. Namun, yang menjadi persoalan sekarang ialah ketidakjelasan manfaat program sertifikasi guru dalam meningkatkan kinerja guru di Indonesia.

Hasil kajian Bank Dunia mengkonfirmasi kegagalan program sertifikasi guru di Indonesia. Tidak adanya hubungan yang jelas antara program sertifikasi dengan peningkatan mutu pembelajaran. Tak tanggung-tanggung Bank Dunia meneliti pelaksanaan setifikasi guru untuk kurun waktu 2009, 2011, dan 2012. Sasaran penelitian adalah 240 Sekolah Dasar, 120 Sekolah Menengah Pertama, 3000 guru, dan 90.000 siswa. Temuan yang mengejutkan. Pertama, sertifikasi tidak mengubah praktik mengajar dan perilaku guru. Kedua, peningkatan pendapatan guru yang lolos sertifikasi tidak ekuivalen dengan peningkatan mutu mengajar. Temuan dari kajian itu dipaparkan oleh Head of Human Development Sector Indonesia Bank Dunia, Mae Chu Chang pada pertemuan Organisasi Guru ASEAN di Denpasar, Bali menyebutkan bahwa belum jelasnya manfaat sertifikasi. Bahkan sejumlah penelitian membuktikan bahwa peningkatan profesionalisme pendidik tidak berpengaruh positif terhadap peningkatan mutu pendidikan, sehingga akan terlalu cepat untuk mengatakan bahwa relevansi kebijakan sertifikasi pendidik dengan peningkatan kesejahteraan pendidikan dan mutu pendidikan.

Pembinaan serta pemberdayaan kompetensi guru pasca sertifikasi akan ikut pula menentukan peningkatan mutu pendidikan. Dengan adanya KKG dan MGMP maka guru yang sudah dibekali dengan pendidikan kompetensi akan bisa saling berbagi pendapat dan meningkatkan kinerjanya sebagai guru yang professional. KKG dan MGMP merupakan wadah bagi guru untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat bagi tugas keprofesionalannya. Selain itu, guru juga perlu diberdayakan kemampuannya dalam mengimplementasikan kompetensi yang telah ia miliki serta harus terus diberikan motivasi oleh pihak manajemen sekolah. Dengan demikian, meningkatanya penguasaan kompetensi guru maka akan meningkatkan kinerja guru yang akan berdampak pula pada meningkatnya kualitas pendidikan. Menurut Ketua Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Jatim, Ikhwan Sumadi (Republika.co.id diakses tanggal 05 Januari 2012) mengatakan, kinerja guru sudah mulai meningkat. “Guru-guru sekarang sudah mulai berlatih membuat penelitian hasil pembelajaran di kelas sehingga sertifikasi itu jelas berdampak. Kami harap tidak mudah menuding kinerja guru penerima sertifikasi tetap tidak meningkat,” ungkapnya. Lebih lanjut, Ikhwan mengungkapkan lebih dari 50 persen guru yang bersertifikasi telah meningkat kinerjanya. Dia menilai guru sudah lebih

bersemangat ketika mengajar. "Mereka sudah mampu meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran," tuturnya. Selama ini, dia mengaku PGRI telah mendorong guru penerima sertifikasi untuk terus meningkatkan kualifikasinya. Sertifikasi bukan hanya untuk mendapatkan tunjangan. "Kami mendorong para guru untuk meningkatkan kualitas, tidak hanya meminta haknya dapat tunjangan," ujarnya.

Maka, perlu adanya peran utama dari pemerintah dalam memberdayakan kembali kemampuan guru-guru pasca sertifikasi. Dalam dunia pendidikan, pemberdayaan merupakan cara yang sangat praktis dan produktif untuk mendapatkan hasil yang terbaik dari kepala sekolah, para guru, dan para pegawai. Dalam standar kompetensi dan sertifikasi guru, pemberdayaan dimaksudkan untuk memperbaiki kinerja sekolah, melalui kinerja guru agar dapat mencapai tujuan secara optimal, efektif, dan efisien. Pemberdayaan guru melalui standar kompetensi dan sertifikasi guru terjadi melalui beberapa tahapan (Hanafiah, 2010:161). Pertama, guru-guru mengembangkan sebuah kesadaran awal bahwa mereka bisa melakukan tindakan untuk meningkatkan kehidupannya dan memperoleh seperangkat keterampilan agar mampu bekerja dengan baik. Tahap kedua, mengurangi rasa ketidakmampuannya dan mengalami peningkatan kepercayaan diri. Tahap ketiga, seiring dengan tumbuhnya keterampilan dan kepercayaan diri, para guru bekerja sama untuk berlatih lebih banyak mengambil keputusan dan memilih sumber-sumber daya yang akan berdampak pada kesejahteraan.

Ada beberapa kelebihan dalam pemberian pemberdayaan kemampuan guru pasca sertifikasi. Pertama, kemampuan guru pasca sertifikasi tetap dapat terpantau. Kedua, memberikan *up-grading* serta *follow up* kemampuan guru yang masih dirasakan kurang memenuhi kompetensinya sebagai pendidik. Ketiga, penilaian kinerja nantinya akan menjadi bahan evaluasi pemerintah dalam meningkatkan kualitas guru dan pendidikan pada umumnya.Kemudian, di samping kelebihan, maka ada kelemahan dalam teori ini, yakni, ketegasan pemerintah dalam memantau kinerja guru yang masih belum terlihat sehingga banyak guru yang tidak ter-*up grade* kemampuan serta kesdarannya untuk menjadi guru professional.

PENUTUP

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Dijelaskan bahwa Standar Kompetensi Guru dikembangkan secara utuh dari 4 kompetensi utama, yaitu: (1) kompetensi pedagogik, (2) kepribadian, (3) sosial, dan (4) professional. Maka setiap guru di Indonesia berkewajiban memiliki keempat standar

kompetensi guru tersebut. Sehingga pemerintah memberikan suatu program PLPG untuk meningkatkan kualitas kompetensi guru yang nantinya diharapkan akan terjadi perbaikan kualitas ndalam proses pembelajaran dan akan berdampak pula pada perbaikan pendidikan di Indonesia.

Untuk mengetahui sejauh mana guru menguasai keempat kompetensi itu bisa dilihat melalui kinerja guru. Berdasarkan hasil penemuan peneliti di lapangan telah menunjukkan bahwa kinerja guru yang telah mengikuti program PLPG dan mendapatkan sertifikat PLPG, kinerja guru di Indonesia tidak mengalami perubahan secara signifikan. Oleh karena itu perlu diadakan tinjauan ulang mengenai kualitas *out-put* dari program PLPG dan hasil kinerja guru di lapangan yang mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi. Berikut adalah beberapa saran yang bisa diberikan penulis:

1. Guru

   Perlu mengikuti diklat secara berkala untuk pembinaan dan pemberdayaan kembali dalam penguasaan kompetensi guru sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas kinerja guru
2. Sekolah

   Diharapkan kepala sekolah dapat memantau kinerja guru di sekolah dan hendaknya dilakukan evaluasi bersama dengan guru untuk meningkatkan keprofesionalismean guru
3. Pemerintah

   Pemerintah sebaiknya meninjau kembali pelaksanaan program PLPG serta menguji kinerja guru yang sudah mengikuti program PLPG lalu diberikanlah diklat sebagai *follow up* untuk terus meningkatkan keprofesionalismean guru.

REFERENSI

Djuhardi, 2007. *Profil Kompetensi Guru Madrasah Dinniyah.* Jurnal Penelitian Agama dan Keagamaan. Tidak diterbitkan.

Kusnandar. 2009. *Guru Profesional.: Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Marsh, Collin. 2008. *Becoming A Teacher.: Knowledge, Skills, and Issues.* Australia: Pearson Education Australia.

Mulyasa, E. 2010. *Menjadi Guru Profesional.* Bandung: Rosdakarya.

Notoatmojo, Soekidjo. 1992. *Pengembangan Sumber Daya Manusia.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Uno, Hamzah. 2009. *Profesi Pendidikan.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

PENGARUH PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS POTENSI DAERAH TERHADAP PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR TENTANG KEPAHLAWANAN

Sri Dadi[1], Endang Widi Winarni[2], Herman Lusa[3]

[1,2,3]Universitas Bengkulu

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran tematik berbasis potensi daerah terhadap pengetahuan siswa SD tentang kepahlawanan. Desain penelitian yang digunakan adalah *the only matching pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD di kota Bengkulu tahun ajaran 2017-2018. Sampel penelitian adalah siswa kelas IVA SDN 02 dan IVB SDN 09 Kota Bengkulu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes untuk mengukur pengetahuan siswa tentang kepahlawanan Soekarno. Data hasil penelitian dianalisis secara statistik inferensial dengan uji-t. Hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata selisih skor antara postes dan pretes pada kelompok kontrol sebesar 6,42 dan pada kelompok eksperimen sebesar 11,74. Hasil anallisis t hitung sebesar 3,753 dan t tabel 2,00. Simpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran tematik berbasis potensi daerah terhadap pengetahuan siswa SD tentang kepahlawanan pada tema Pahlawanku, sub tema Pahlawanku Kebangganku.

Kata kunci: Pembelajaran Tematik, Potensi Daerah, Pengetahuan Tentang Kepahlawanan

PENDAHULUAN

Permasalahan pengembangan pembelajaran karakter di SD Kota Bengkulu sebagai berikut: (1) guru kurang mendorong siswa untuk aktif bertingkah laku sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku, (2) guru kurang memotivasi siswa untuk menerapkan sikap, perilaku dan nilai-nilai karakter, (3) guru belum menciptakan pengalaman belajar yang dibutuhkan siswa dalam pengembangan karakter pada kehidupan sehari-hari, (4) materi yang diberikan guru belum bermuatan nilai-nilai karakter siswa, (5) satu-satunya sumber belajar adalah buku paket/penunjang, dan (5) hasil belajar siswa belum optimal (rata-rata 67 dengan ketuntasan belajar 66%) (Dadi, 2012).

Karakter yang kuat akan membentuk mental yang kuat. Menurut Thomas Lickona, karakter merupakan sifat alami sesorang dalam merespon situasi secara bermoral. Dengan kata lain, bahwa karakter adalah atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan

ciri pribadi, ciri etis, dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok, atau bangsa. Menurut Ramly (2011: 32-37), nilai-nilai karakter yang dikembangkan di sekolah yaitu meliputi: 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 sosial, dan peduli lingkungan.

Pembelajaran tematik terpadu berbasis budaya lokal dengan menggunakan model *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan nilai-nilai karakter siswa SD. Menurut Gazalba (1974), macam-macam budaya lokal yaitu kebudayaan alkulturasi dan kebudayaan asimilasi. Kebudayaan alkulturasi adalah perpaduan dua atau lebih kebudayaan pengaruh suatu kebudayaan oleh kebudayaan lain, yang terjadi apabila pendukung-pendukung dari kedua kebudayaan itu berhubungan lama. Kemungkinan kedua proses interaksi atau komunikasi akan menghasilkan sebuah percampuran antar budaya yang berinteraksi yang selanjutnya dijadiikan sebagai kebudayaan kolektif yang dipakai bersama. Sedangkan kebudayaan asimilasi adalah perpaduan dua atau lebih dari kebudayaan, kemudian menjadi satu kebudayaan baru tanpa adanya unsur-unsur paksaan. Proses ini biasa terjadi apabila dua atau lebih masyarakat kelompok mau berinteraksi ,saling terbuka dan merasa nyaman antara satu dengan yang lain.

Karakteristik siswa SD cenderung belajar secara konkret, intergratif, dan hierarkis, oleh karena itu lebih sesuai jika menggunakan pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran yang lebih diutamakan pada makna belajar dan keterkaitan berbagai konsep mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa. Salah satu potensi daerah yang terdekat dengan siswa di Kota Bengkulu adalah Museum Rumah Soekarno. Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: "Mengetahui pengaruh pembelajaran tematik berbasis potensi daerah terhadap pengetahuan siswa SD tentang kepahlawanan.

Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *the only matching pretest-posttest control group design* (Winarni, 2011:52) dapat dilihat pada gambar berikut.

$$\begin{array}{ccc} O_1 & X1 & O_2 \\ \hline O_3 & X2 & O_4 \end{array}$$

Gambar Bagan Desain Penelitian

Keterangan:
X_1 = pembelajaran tematik dengan sumber belajar rumah Soekarno
X_2 = pembelajaran tematik dengan sumber belajar buku teks
O_1 = *pretest* untuk kelas eksperimen
O_2 = *posttest* untuk kelas kontrol
O_3 = *pretest* untuk kelas eksperimen
O_4 = *posttest* untuk kelas kontrol

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD di kota Bengkulu tahun ajaran 2017-2018. Sampel penelitian adalah siswa kelas IVA SDN 02 dan IVB SDN 09 Kota Bengkulu. Dalam menentukan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan secara *cluster random sampling.* Menurut Winarni (2011: 106) teknik *cluster random sampling* digunakan jika dijumpai populasi yang heterogen dimana sub populasi merupakan suatu kelompok yang mempunyai sifat heterogen, sedangkan dalam stratifikasi sampel tiap sub populasinya homogen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes untuk mengukur pengetahuan siswa tentang kepahlawanan Soekarno. Lembar tes yang digunakan dalam penellitian ini berupa tes tertulis yang berbentuk essay. Lembar tes dilakukan uji coba pada siswa di luar sampel, namun pada kelompok yang telah mempelajari materi yang dijadikan penelitian. Setelah lembar tes di uji cobakan, lembar tes tersebut telah diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji perbedaan selisih dua rata-rata uji t. Pengolahan dan analisis data yang dilakukan meliputi pembakuan instrumen penelitian, uji prasyarat, dan pengujian hipotesis. Sebelum dianalisis menggunakan uji-t, dua sampel data telah memenuhi dua persyaratan yaitu berdistribusi normal dan bersifat homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kompetensi dasar yang dipelajari pada kedua kelas sama yaitu "Mengenal manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi dan pendidikan". Indikator khususnya dalam pembelajaran IPS adalah: (1) Menjelaskan asal tokoh Bung Karno, perjuangan dan perilaku yang bisa dicontoh dari pahlawan. (2) Mengemukakan benda-benda yang ada di rumah Bung Karno. (3) Menjelaskan tempat pengasingan Bung Karno saat perjuangan selama di Bengkulu yaitu Benteng Malborough.

Sumber belajar untuk kelas eksperimen adalah pahlawan Bung Karno, benda-benda peninggalan yang ada di rumah Bung Karno. Adapun tujuan pembelajaran pada

kelas eksperimen adalah: (1) Dengan pengamatan di rumah Bung Karno, siswa dapat mengidentifikasi benda-benda yang ada di rumah Bung Karno. (2) Dengan pengamatan di rumah Bung Karno, siswa dapat mengemukakan fungsi benda-benda yang ada di rumah Bung Karno. (3) Melalui penugasan, siswa dapat menyebutkan contoh hak dan kewajiban sebagai warga untuk melestarikan peninggalan sejarah yang ada di rumah Bung Karno dengan sikap sadar akan hak dan kewajiban. Sedangkan sumber belajar untuk kelas kontrol adalah foto-foto pahlawan Bung Karno, buku dan foto benda-benda peninggalan yang ada di rumah Bung Karno. Sedangkan tujuan pembelajaran pada kelas kontrol adalah: (1) Dengan pengamatan gambar/foto dan buku tentang rumah Bung Karno, siswa dapat mengidentifikasi benda-benda yang ada di rumah Bung Karno. (2) Dengan pengamatan gambar/foto dan buku tentang rumah Bung Karno, siswa dapat mengemukakan fungsi benda-benda yang ada di rumah Bung Karno. (3) Melalui penugasan, siswa dapat menyebutkan contoh hak dan kewajiban sebagai warga untuk melestarikan peninggalan sejarah yang ada di rumah Bung Karno dengan sikap sadar akan hak dan kewajiban.

Kegiatan siswa pada pembelajaran kelas eksperimen dan kontrol sama-sama menggunakan model *DL*. Namun secara khusus ada beberapa perbedaan, antara lain:

(1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Pada kelas eksperimen, siswa dan guru bertanya jawab tentang pahlawan yang berasal dari Bengkulu dan kunjungan ke rumah Bung Karno. Sedangkan kelas control, siswa dan guru bertanya jawab tentang pahlawan yang berasal dari Bengkulu kemudian mengamati gambar dengan media power point.

(2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah***)*,** siswa diberi kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Pada kelas eksperimen secara berkelompok menentukan objek yang akan diamati di rumah Soekarno. Pada kelompok kontrol secara kelompok merumuskan masalah berdasarkan hasil pengamatan gambar.

(3) *Data collection* (pengumpulan data)*,* siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan (membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya) untuk

membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada kelas eksperimen, siswa dalam kelompok dengan bimbingan guru mengamati setiap benda-benda yang ada di masing-masing ruangan rumah Bung Karno (ruang kerja Bung Karno, ruang tamu, kamar tidur tamu, kamar tidur Bung Karno dan ibu Inggit Ganarsih, kamar tidur Ratna Djuami dan Sukarti/Kartika dan ruang bagian belakang. Sedangkan kelas kontrol mengamati foto benda-benda yang ada di masing-masing ruangan rumah Bung Karno (ruang kerja Bung Karno, ruang tamu, kamar tidur tamu, kamar tidur Bung Karno dan ibu Inggit Ganarsih, kamar tidur Ratna Djuami dan Sukarti/Kartika dan ruang bagian belakang.

(4) *Data processing* **(**pengolahan data), pada tahap ini semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis. Pada kelas eksperimen dan kontrol, siswa melakukan kegiatan berdiskusi tentang contoh hak dan kewajiban untuk melestarikan benda-benda yang ada di rumah Bung Karno.

(5) *Verification* (pembuktian), pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data. Pada kelas eksperimen, siswa mencocokkan kesesuaian antara rumusan masalah yang ada di LDS dengan jawaban yang sudah diperoleh dari hasil pengamatan dan diskusi. Sedangkan pada kelas kontrol, siswa mencocokkan kesesuaian antara rumusan masalah yang ada di LDS dengan jawaban yang sudah diperoleh dari hasil pengamatan gambar dan pemantapan dari guru.

(6) *Generalization* (menarik kesimpulan), proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Pada kelas eksperimen, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi hasil pengamatan di rumah Bung Karno. Sedangkan pada kelas kontrol, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi hasil pengamatan gambar rumah Bung Karno.

Berdasarkan persamaan dan perbedaan sumber belajar dan kegiatan siswa antara kelas eksperimen dan kontrol tersebut di atas, maka berakibat pada perbedaan

pengetahuan tentang kepahlawanan yang diukur pada saat postes. Rekapitulasi hasil pre-tes dan pos tes siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil pre-tes dan pos tes pengetahuan siswa tentang kepahlawanan

No	Hasil Penilaian	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pretest	Postest	Pretest	Postest
1.	Tertinggi	89	96	87	90
2	Terendah	61	67	62	68
3	Rata-rata	77,42	89,16	76,34	82,76
4	Simpangan Baku	8,14	8,53	7,76	7,40

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan model *Discovery Learning* berbasis potensi daerah dapat meningkatkan pengetahuan siswa SD sebesar 11,74 atau sebesar 15,16%. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan model *Discovery Learning* berbasis buku teks dan foto dapat meningkatkan pengetahuan siswa SD sebesar 6,42 atau sebesar 8,41%.

Berdasarkan hasil analisis secara statistik inferensial menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,753 lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,00, maka H_0 ditolak, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran tematik berbasis potensi daerah terhadap pengetahuan siswa SD tentang kepahlawanan pada tema "Pahlawanku", sub tema "Pahlawanku Kebangganku" .

Pembelajaran dengan *Discovery Learning* adalah upaya untuk memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Winarni, 2012). *Discovery* menggunakan sumber belajar potensi daerah yaitu rumah Soekarno yang berada di lingkungan sekitar siswa menjadikan kegiatan observasi, klasifikasi, prediksi, penentuan dan *inferi* menjadi lebih kontekstual. Hal itu dikarenakan dalam *discovery learning* bahan dan sumber belajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan.

Implementasi model pembelajaran menggunakan sumber belajar ini ialah guru berperan sebagai fasilitator sedangkan siswa yang menemukan dan mengalami sendiri. Pernyataan Winarni (2012) bahwa sikap terbentuk karena interaksi yang dilakukan siswa, dengan menerapkan keikutsertaan siswa secara aktif mencari informasi yang dapat

diterapkan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari hari tersebut siswa aktif mengajukan pertanyaan, melakukan diskusi kelompok, bekerjasama untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul, saling memberikan ide atau gagasan dalam proses pembelajaran, menghargai pendapat teman dan berani mempertahankan pendapat dengan menunjukkan bukti-bukti dari sumber-sumber yang digunakan dalam memberikan pernyataan. Dari kegiatan seperti itu maka sikap yang diinginkan pada siswa akan timbul.

Hasil analisis nilai-nilai karakter ini sesuai dengan pendapat Wibowo (2012) bahwa nilai-nilai karakter sebagai salah satu cakupan kompetensi lulusan aspek sikap bersifat holistik dan pencapaiannya dilakukan melalui proses: menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Sumber belajar pembelajaran tematik terpadu berbasis budaya lokal untuk mengembangkan nilai-nilai karakter, karena pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sumber belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran tematik berbasis budaya local di provinsi Bengkulu yaitu Rumah Pengasingan Sukarno. Penggunaan sumber belajar tersebut sesuai dengan perndapat Winarni (2012: 106-108) bahwa kegiatan pembelajaran akan bermakna bagi siswa jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman. Dalam proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar menjadikan perubahan tingkah laku pada diri siswa baik yang positif atau bersifat negatif. Hal tersebut dapat terjadi karena lingkungan sekitar yang disengaja digunakan sebagai sumber dalam proses pembelajaran membantu siswa berinteraksi dengan berbagai sunber daya pendidikan agar dapat mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sedangkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran tematik untuk mengembangkan nilai-nilai karakter berbasis budaya lokal dalam penelitian ini adalah: katalog museum negeri Bengkulu, foto situs Bengkulu, Gambar permainan tradisional Bengkulu, video prosesi sakral Tabot, teks Masjid Jamik Bengkulu, Teks Ibu Fatmawati Sukarno, gambar alat-alat zaman batu di Bengkulu, gambar dan teks Taman Makam Pahlawan Balai Buntar di Bengkulu. Penggunaan berbagai media pembelajaran tersebut sesuai dengan pendapat Winarni (2012:115-116), bahwa bagi guru media berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah, menyederhanakan, dan mengefektifkan pembelajaran, penyajian informasi, dan keterampilan secara sistematis. Sedangkan bagi siswa, media berfungsi sebagai alat bantu dalam mengaktifkan fungsi psikologis dalam dirinya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan model *Discovery Learning* berbasis potensi daerah dapat meningkatkan pengetahuan siswa SD sebesar 11,74 atau sebesar 15,16%. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan model *Discovery Learning* berbasis buku teks dan foto dapat meningkatkan pengetahuan siswa SD sebesar 6,42 atau sebesar 8,41%. Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran tematik berbasis potensi daerah terhadap pengetahuan siswa SD tentang kepahlawanan pada tema "Pahlawanku", sub tema "Pahlawanku Kebangganku" .

Guru dalam pembelajaran sebaiknya menggunakan sumber belajar yang kontekstual yaitu yang tersedia di sekitar siswa, karena menciptakan kegiatan observasi, klasifikasi, prediksi, penentuan dan *inferi.* Dengan sumber belajar kontekstual, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan.

REFERENSI

Dadi, Sri. (2012). *Pemanfaatan model kelas sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS untuk mengembangkan karakter dan kecerdasan emosional siswa kelas 4 SDN 74 Kota Bengkulu*. Laporan Penelitian DIA BERMUTU. Universitas Bengkulu.

Gazalba, Sidi. (1974). *Antropologi budaya* : Gaya baru. Bulan bintang.

Ramly, Mansyur. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Wibowo, Agus. (2012). *Pendidikan Berkarakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadapan*. Jogyakarta: Pustaka Belajar.

Winarni, Endang W. (2016). Environmental-based character education to build competence for future generation. Presented in International Conference. University Malaysia Sabah. September 22nd.

Winarni, Endang W. (2012). *Inovasi Dalam Pembelajaran IPA*. Bengkulu: FKIP UNIB.

Winarni, Endang W. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP Unib Press.

KENDALA GURU DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SDN NO 42/IV KOTA JAMBI

Maryono[1], Desternelli[2], Suci Hayati[3], Leila Listiyani[4]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jambi
maryono@unja.ac.id, destrineli@unja.ac.id, sucihayati@unja.ac.id

ABSTRAK

Guru memiliki peran penting di dalam menerapkan pembelajaran tematik agar siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya serta tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peran guru dalam menerapkan proses pembelajaran tematik di kelas IV SDN No. 42/IV Kota Jambi. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan 3 cara; yang pertama dengan melakukan observasi yang kedua melakukan wawancara dan dokumentasi dari observasi yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa peran yang dimiliki oleh seorang guru di dalam menerapkan pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013 Kelas IV SDN No. 42/IV Kota Jambi yaitu guru berperan sebagai pemimpin, fasilitator, moderator motivator, evaluator. Semua peran tersebut dilaksanakan oleh guru di dalam menerapkan pembelajaran tematik dikelas. Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan pembelajaran tematik Kurikulum 2013 Kelas IV SDN No. 42/IVKota Jambi belum dapat berjalan secara optimal.

Kata kunci: Kendala Guru, Pembelajaran, Tematik Terpadu

PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat akan terus menerus mengalami perubahan. Perubahan ini sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Implikasinya,menuntut pendidikan pada berbagai jenjang persekolahan untuk menyesuaikan dan mengantisipasi setiap perubahan yang terjadi. Hal ini sesuai dengan prinsip pengembangan kurikulum (Hakim, 2009:215). Tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh.

Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas (Kunandar, 2007:333). Pada dasarnya pembelajaran tematik terpadu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang di

dalamnya siswa sendiri aktif secara mental membangun pengetahuannya yang dilandasi oleh struktur kognitif yang telah dimilikinya.

Pendidik lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Siswa yang harus banyak aktif didalam proses belajar karena dalam proses pelaksanan belajar dan mengajar lebih berfokus pada suksesnya siswa mengorganisasikan pengalaman mereka didalam belajar, bukan ketepatan siswa dalam melakukan replikasi atas apa yang dilakukan pendidik. Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata menghubungkan antar-konsep dalam intra maupun antar-mata pelajaran. Guru sebagai salah satu komponen di sekolah menempati profesi yang penting dalam proses belajar mengajar.

Kunci keberhasilan sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan disekolah ada di tangan guru, karena guru lah yang mempunyai peranan dalam prosespertumbuhan dan perkembangan siswanya, ilmu pengetahuan, keterampilan, kecerdasan dan sikap serta pandangan hidup siswa. Minat, bakat, kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru.

Dalam kaitan ini, guru perlu memperhatikan peserta didik secara individual, karena antara satu peserta didik dengan yang lain memiliki perbedaan yang sangat mendasar. Bagaimanapun hebatnya kemajuan sains dan teknologi, *peran guru* akan tetap diperlukan. Keberhasilan Implementasi Kurikulum 2013 sangat dipengaruhi oleh guru dalam menerapkan pembelajaran tematik, karena tujuan dari pembelajaran tematik menciptakan suasana belajar yang aktif menyenangkan dan bermakna.

Dalam proses pembelajaran sebagai ciri utama dalam kurikulum 2013 tersebut. Untuk memenuhi tuntutan di atas, maka peran guru harus mampu memaknai pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik.

KAJIAN TEORI

1. Peran Guru

Pengertian peran menurut Soekanto (2002:243), merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan. Menurut E.St. Harahap, dkk, (2007: 854) peran ialah perangkat tingkah laku yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Sedangkan menurut Fadliperan adalah seperangkat tingkah

laku yang diharapkan oleh orang lain terhadap seseorang sesuai kedudukannya dalam suatu sistem. Peran dipengaruhi oleh keadaan sosial baik dari dalam maupun dari luar dan bersifat stabil (dalam Barbara, 2008).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa peran adalah suatu sikap atau perilaku yang diharapkan oleh banyak orang atau sekelompok orang terhadap seseorang yang memiliki status atau kedudukan tertentu.

2. Peran Guru dalam Proses Pembelajaran

Menurut Adam dan Deccey (dalam Lucchiana, 2013:Online) peranan guru dalam proses belajar mengajar adalah (1) guru sebagai demonstrator, (2) guru sebagai pengelola kelas,(3) guru sebagai mediator dan fasilitator dan (4) guru sebagai evaluator. Guru sebagai pengelola kelas harus memiliki managemen kelas, tanpa kemampuan ini maka *performance* dan karisma guru akan menurun, bahkan kegiatan pembelajaran bisa kacau tanpa tujuan.

Berdasarkan kutipan diatas, peran guru dalam mengajar harus mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan serta memproses pembelajaran agar siswa aktif dan kreatif mengembangkan potensinya sendiri. Guru berperan sebagai pengajar, sebagai pendidik, sebagai pembimbing, dalam proses pembelajaran.

3. Landasan Pembelajaran Tematik

Menurut Daryanto dan Sudjendro (2014:82-83) landasan utama konsep pembelajaran tematik yaitu:

a. Filosofis

Secara filosofis pengembangan kurikulum mengacu pada filosofi pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik dan masyarakat, pengembangan kurikulum berbasis kompetensi.

b. Yuridis

Landasan yuridis pengembangan kurikulum ada dua yakni: (1) RPJMN 2010-2014 sektor pendidikan, yaitu tentang perlunya perubahan metodologi pembelajarandan penataan kurikulum. (2) Inpresnomor 1 tahun 2010 tentang percepatan pelaksanaan prioritas pembangunan nasional, penyempurnaan kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa.

c. Psikologi

Landasan pengembangan pembelajaran tematik secara psikologis adalah mangacu pada teori Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang berarti bentuk yang

utuh atau pola kesatuan. Teori ini memandang kejiwaan. Landasan utama pembelajaran tematik manusia terikat pada pengamatan yang berbentuk wujud menyeluruh *(wholeconfiguration*).

Jadi, landasan dalam pembelajaran tematik mencakup tiga landasan yang pertama landasan filosofis yang mana pada landasan filosofis ini pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran yaitu: progresivisme konstruktivisme, dan humanisme.

4. Prinsip–prinsip Pembelajaran Tematik

Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, model pembelajaran tematik memiliki sejumlah asas. Asas yang dimaksudkan dalam pembahasan kali ini adalah prinsip- prinsip yang dijadikan acuan dalam pengembangan model pembelajaran tematik.

5. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sukayati (dalam Prastowo, 2013:149) mengatakan sebagai suatu proses, pembelajaran tematik memiliki sejumlah karakteristik, yaitu: (1) Pembelajaran berpusat pada siswa. (2) Menekankan pembentukkan pemahaman dan kebermaknaan. (3) Belajar melalui pengalaman. (4) Lebih memperhatikan proses dari pada hasil semata. (5) Syarat dengan muatan keterkaitan.

6. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik memiliki sejumlah tujuan dan manfaat, terutama untuk kegiatan belajar-mengajar di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. Namun, membahas tentang hal tersebut, ada baiknya jika diungkapkan terlebih dahulu mengenai beberapa alasan yang menjadikan model ini dianjurkan untuk pembelajaran di sekolah dasar.

7. Peran Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang mengaitkan beberapa aspek antar mata pelajaran, yang mana pada pembelajaran tematik dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, membuat pelajaran menjadi lebih bermakna. Untuk itu dituntut peran seorang guru sebagai perencana, pelaksana dan sebagai evaluasi dalam proses pembelajaran tematik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik: (1) Observasi. Menurut Arikunto (dalam Gunawan 2013:143) observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara sistematis. Adapun kegiatan observasi dalam penelitian ini adalah dengan menyiapkan lembar observasi yang telah berpedoman pada langkah-langkah pembelajaran tematik. (2) Wawancara. Pertanyaan wawancara dalam hal ini, berupa pertanyaan aspek dalam menerapkan pembelajaran tematik. Permasalahan penting yang harus di interview ini adalah peran guru dalam menerapkan pembelajaran tematik di kelas IV SDN No.42/IV Jambi. (3) Dokumentasi. Dalam penelitian ini untuk mendukung data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, berupa melihat dan mengambil data-data yang telah di dokumentasikan oleh guru berupa data-data dokumen. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas IV SDN No.42/IV Jambi Tahun ajaran 2015/2016, dan perangkat lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran Tematik, kemudian data lainnya diperoleh peneliti dari hasil dokumentasi berupa foto, dan lain-lain yang mendukung perlengkapan data penelitian.

Teknik Analisis Data

Dengan demikian yang dilakukan dalam kegiatan menganalisis data ini adalah dengan menggunakan model Miles dan Hubermen (1990) dalam Mukhtar (2013:135) dengan tahap-tahap sebagai berikut:

a. Mengumpulkan data, yaitu semua hasil data dari kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi, yang disebut juga data mentah;
b. Mereduksi data, setelah terkumpul peneliti menyeleksi data, menyederhanakan, memfokuskan, dan mengelompokkan data yang telah diperoleh dilapangan;
c. Setelah itu peneliti melakukan abstraksi atau membuat ringkasan data;
d. Mendisplay data, merangkai informasi dan mengecek keabsahan dari data dalam upaya mengambil kesimpulan;
e. Memferifikasi data, membuat kesimpulan, menganalisis, dan memutuskan apakah pelaksanaan pembelajaran tematik ini bermakna atau tidak dalam kegiatan pembelajaran.
f. Membuat laporan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan perannya di dalam menerapkan pembelajaran tematik yang mana peran tersebut diaplikasikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru menjalankan tugas sebagai pemimpin belajar, fasilitator belajar, moderator belajar, motivator belajar, dan evaluator belajar. Akan tetapi, ada beberapa hal yang menjadikan guru kurang maksimal didalam menjalankan perannya yaitu guru mengalami kesulitan dalam melengkapi aspek penilaian. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam memilih metode, media dan sumber belajar yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan

Di dalam menjalankan perannya sebagai guru yang menerapkan pembelajaran tematik di kelas IV, guru mengalami beberapa kendalaantara lain:

1. Materinya dinilai guru terlalu singkat dan sedikit sehingga sulit untuk memperluas materi hanya terpaku pada buku guru dan siswa.
2. Pada penilaian pembelajaran banyak aspek yang harus dinilai sehingga mengalami kesulitan didalam melengkapi semua aspek penilaian tersebut.
3. Pembelajaran tematik menuntut siswa aktif di dalam pembelajaran, hal ini menjadikan suasana kelas menjadi kurang kondusif sehingga materi pembelajaran tidak dapat tersampaikan secara maksimal.
4. Sulitnya pemilihan metode dan media yang sesuai dengan tema, kebutuhan siswa dan ketersediaannya, sehingga ada beberapa materi yang disampaikan secara konfensional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa peran yang dimiliki oleh seorang guru di dalam menerapkan pembelajaran tematik di Kelas IV SDN No. 42/IV Kota Jambi yaitu guru berperan sebagai pemimpin belajar, fasilitator belajar, moderator belajar, motivator belajar, dan evaluator belajar. Semua peran tersebut dilaksanakan oleh guru di dalam menerapkan pembelajaran tematik di kelas.

Diharapkan guru agar dapat lebih mengoptimalkan perannya di dalam menerapkan pembelajaran tematik yaitu mengedepankan pengetahuan sikap dalam melaksanakan pembelajaran tematik, bukan dari hasil pembelajaran karena tujuan

dari kurikulum 2013 adalah pembentukan karakter terutama untuk anak Sekolah Dasar karena mereka nantinya akan menjadi pondasi bagi tingkat berikutnya.

REFERENSI

Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif.* Yogyakarta: Diva Press.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dananjaya, Utomo. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia.

Daryanto.(2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.

Daryanto dan Sudjendro, Herry. (2014). *Siap menyongsong Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

E. St Harahap, dkk. (2007). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Bandung: Balai Pustaka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. 2009. *Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK).*Jambi: Kementrian Pendidikan Nasional.

Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hakim, Lukmanul. (2009). *Perencanaan Pembelajaran. Bandung*: Cv Wacana.

Prima, Iskandar. (2009). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: GP PRESS.

Kozier, *Barbara, Fundamentals of nursing: concepts, process and practice,* (pearson Education, 2008).

Kunandar.(2007).*Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Lucchiana. (2012). *Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas* Diakses dari (http://www.academia.edu/blogsspot.com) pada tanggal 12 Maret 2014.

Moelong, Lexy J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.

Mulyatiningsih, Endang. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif,* Jakarta: Gaung Persada.

Mulyasa,E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosda Prastowo.

Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Rahman, Muhammat dan Amri, Sofan. (2014). *Kode Etik Profesi Guru*. Jakarta: Prestasi Pusta Karya.

Soejorno Soekanto. (2002). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PADA TEMA MENGHARGAI JASA PAHLAWAN DENGAN TOKOH NYI AGENG SERANG DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Faridl Musyadad[1], Atika Dwi Evitasari[2], Anita Dewi Astuti[3]

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Wates Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran tematik integratif pada tema menghargai jasa pahlawan di kelas IV SD dengan mengambil tokoh pahlawan Nyi Ageng Serang yang kini kalah populer dibandingkan dengan tokoh pahlawan wanita lain. Indikator awal ialah monumen Nyi Ageng Serang di Perlimaan Karangnongko Kulon Progo lebih dikenal dengan sebutan patung kuda dari pada sebuah monumen tokoh pahlawan yang makamnya terletak di Kecamatan Kalibawang ini. Oleh karena itu perlu adanya suatu revitalisasi tokoh Nyi Ageng Serang terutama bagi masyarakat Kulon Progo DIY sebagai salah satu maskot daerah tersebut. Metode penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian pengembangan mini (*Mini Research and Development)*. Model pengembangan menggunakan desain yang terdiri atas 10 langkah. Langkah-langkah itu sebagai berikut: (1) mengumpulkan informasi dan melakukan penelitian awal; (2) perencanaan; (3) mengembangkan produk awal; (4) uji coba awal; (5) melakukan revisi untuk menyusun produk utama; (6) melakukan uji coba di lapangan; (7) melakukan revisi untuk menyusun produk operasional; (8) melakukan uji coba penyempurnaan produk yang telah disempurnakan; (9) melakukan revisi produk final; dan (10) Diseminasi laporan penelitian. Produk penelitian ini berupa media pembelajaran audio visual animasi tentang Nyi Ageng Serang dalam bentuk VCD dengan target khusus ialah menjadi alat bantu pembelajaran untuk peserta didik SD kelas IV di Kulon Progo agar lebih mengenal dan menghargai jasa pahlawan yang secara sosiokultural begitu dekat dengan mereka sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kurikulum 2013. Informasi penelitian diperoleh melalui focus group discusion (FGD) yang terdiri atas sejarawan dan ahli media. Uji coba terbatas dilakukan pada 6 orang peserta didik kelas IV SD dan uji coba yang lebih luas dilakukan di dua SD di Kulon Progo dengan 54 peserta didik. Hasil pre-test dan postest sebesar 80,7% siswa mengalami peningkatan pemahaman tentang Nyi Ageng Serang.

Kata kunci: Nyi Ageng Serang, Nilai Kepahlawanan, Media Tematik-Integratif

PENDAHULUAN

Penerapan dari sistem pendidikan nasional salah satunya tertuang dalam kurikulum yang diterapkan di lembaga-lembaga pendidikan. Kurikulum pendidikan di

Indonesia terus mengalami perkembangan yang berkelanjutan. Terakhir dilakukan penyempurnaan kurikulum yang berubah menjadi Kurikulum 2013 (K.13) namun untuk sementara waktu K.13 tidak lagi diterapkan di beberapa sekolah setelah mendikbud menarik kembali K.13 di sekolah yang baru melaksanakan satu semester dan kembali menggunakan kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Kurikulum K.13 SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Observasi awal menunjukan pola pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah sasaran belum sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Keadaan tersebut diperburuk dengan pola pengajaran yang cenderung mengarahkan peserta didik untuk sekedar tahu dan hafal mengenai hal-hal yang berkenaan dengan tema menghargai jasa pahlawan agar hasil ujiannya baik (Poerwati & Amri, 2013:114). Akibat dari budaya pendidikan yang demikian adalah pembentukan karakter peserta didik yang pasif dan tidak dapat mengembangkan pikirannya.

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) diarahkan untuk menerapkan pembelajaran tematik integratif sesuai dengan kurikulum 2013. Randle (2010:85) menyatakan bahwa *Integrated Thematic Instruction-based curricula stress the integration of all disciplines to present students with learning experiences that are based in real-world application and structured to encourage higher-order learning.* Artinya, pembelajaran tematik integratif menekankan pada pengintegrasian semua mata pelajaran dengan pengalaman belajar yang berbasis pada pengalaman peserta didik dan struktur dunia nyata, sehingga mendorong pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Guru sebagai pelaku utama dalam implementasi atau penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peranan yang sangat strategis dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Guru dituntut untuk lebih kreatif mengembangkan perangkat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreatifitas peserta didik, menciptakan kondisi lingkungan belajar menyenangkan dan menantang, kontekstual, efektif, efisien, sehingga peserta didik dapat belajar bermakna (*meaningful learning*). Guru dengan pengalaman yang dimiliki selama ini akan menyukseskan pembelajaran jika disesuaikan dengan kehidupan sosiokultural peserta didik.

Pembelajaran yang disesuaikan dengan kehidupan sosiokultural dapat memungkinkan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya serta dapat mengaplikasikannya. Pembelajaran dikemas dalam proses yang melibatkan kekhasan

sosial dan budaya peserta didik sehingga setelah proses pembelajaran dilaksanakan peserta didik mampu merekonstruksi sosiokultural. Pandangan teori sosiokultural ini menggunakan masyarakat dan budaya menjadi inspirasi dalam pembelajaran (Kozulin, 2003:7).

Kebiasaan sosial, kepercayaan, nilai dan bahasa merupakan bagian yang membentuk identitas dan realita seseorang. Pola pikir seseorang didasarkan pada latar belakang sosial-budayanya. Hal ini selaras dengan teori konstruktivistik dari Vygotsky yang menjelaskan pengetahuan bukanlah kumpulan fakta dari suatu pernyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebagai konstruksi kognitif seorang terhadap objek, pengalaman, maupun lingkungannya (Budingsih, 2004:56).

Proses pendidikan tidak boleh meninggalkan nilai-nilai sosiokultural sebagai kekayaan bangsa. Hal ini memungkinkan agar setiap guru di daerah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan nilai-nilai sosiokultural yang terdapat di daerah atau lingkungan sekitar di mana peserta didik berada. Kulon Progo kaya akan nilai-nilai sosiokultural yang masih terus dijaga kelestariannya dan masih sangat dikenal oleh warganya. Nilai-nilai sosiokultural di Kulon Progo dapat diperoleh dari budaya jathilan, senam angguk, batik terutama motif geblek, makanan khas Kulon Progo, sejarah pahlawan nasional Nyi Ageng Serang yang makamnya terdapat di kecamatan Kalibawang kabupaten Kulon Progo, monumen di perlimaan Karangnongko Wates, dan sebagainya.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan di atas dapat diimplikasikan bahwa proses pendidikan di lingkungan formal tidak boleh dilepaskan dari nilai-nilai sosiokultural yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini memungkinkan nilai-nilai sosiokultural yang telah dilestarikan oleh para pendahulu kita tidak hilang dengan adanya perubahan zaman. Namun, ada beberapa nilai sosiokultural di Kulon Progo yang sedikit terlupakan. Salah satu diantaranya adalah pahlawan nasional Nyi Ageng Serang. Nyi Ageng Serang merupakan panglima perang dan ahli strategi yang sangat handal dan mempunyai nama asli Raden Kustiah Retno Adi. Nyi Ageng Serang seolah-olah sudah tenggelam tertutupi oleh lingkungan yang semakin modern dan kalah "pamor" dengan pahlawan nasional lainnya dan budaya-budaya yang dimiliki oleh kabupaten Kulon Progo. Dengan demikian, guru perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis sosiokultural khususnya agar pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik di Kulon Progo. Penelitian yang dilakukan Mustadi, A. (2013:31), terungkap bahwa pengajaran tematik-integratif berbasis sosial budaya dapat memenuhi kebutuhan pengajaran dan model pembelajarannya sehingga mampu mengatasi masalah sosial budaya.

PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran

Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. Asyhar (2012:8) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan/menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut Asyhar (2012:81-82), adalah sebagai berikut: (1) media yang baik harus jelas dan rapi penyajiannya; (2) bersih dan menarik, bersih berarti tidak ada gangguan yang tidak perlu pada teks, gambar, suara dan video; (3) cocok dengan sasaran; (4) relevan dengan topik yang diajarkan; (5) sesuai dengan tujuan pembelajaran; (6) praktis, luwes dan tahan/awet; (7) berkualitas baik; dan (8) ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran tematik-integratif guru harus memilih secara jeli media yang akan digunakan, dalam hal ini media tersebut harus memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai bidang studi dan tentu saja tematik-integratif.

2. Pembelajaran Tematik-Integratif

Istilah kurikulum terintegrasi umumnya diambil dari istilah "*integrated curriculum*". Istilah ini sebagaimana dikemukakakn oleh Fogarty (1991:xiii-xiv) adalah suatu model kurikulum yang dapat mengintegrasikan *skills, themes, concepts,andtopics* baik dalam bentuk *within single disciplines*, *across several disciplines*, dan *within and across learners*. Disamping istilah "*integrated*", istilah kurikulum terpadu juga dapat dirujuk dari istilah "*interdisciplinary curriculum*" dan "*unit curriculum*". Dapat dikatakan bahwa pembelajaran tematik-integratif merupakan pembelajaran tematik yang menggunakan pendekatan antar bidang studi. Pendekatan ini dilakukan dengan cara menggabungkan bidang studi dalam satu tema dengan cara menetapkan prioritas kurikuler dan menemukan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang tindih di dalam beberapa bidang studi. Pada pembelajaran tematik-integratif ini, tema yang berkaitan dan saling tumpang tindih merupakan hal terakhir yang ingin dicari dan dipilih oleh guru dalam tahap perencanaan program.

Pembelajaran tematik-integratif terjadi apabila peristiwa-peristiwa otentik atau ekplorasi topik/tema menjadi pengendali di dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik belajar sekaligus proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak. Keterampilan-keterampilan belajar itu menurut Fogarty (1991:68-73), meliputi

keterampilan berpikir (*thinking skill*), keterampilan sosial (*social skill*) dan keterampilan mengorganisir (*organizing skill*). Dalam menerapkan pembelajaran tematik-integratif guru juga perlu memperhatikan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam merancang model pembelajaran tematik-integratif. Tujuan dari mengikuti langkah-langkah tersebut adalah agar pembelajaran sudah terkonsep dengan baik dan bisa berjalan dengan lancar. Berikut adalah daftar tema dan alokasi waktu yang berlaku sesuai kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

DAFTAR TEMA DAN ALOKASI WAKTUNYA

KELAS I		KELAS II		KELAS III		KELAS IV		KELAS V		KELAS VI	
TEMA	WAKTU	TEMA	WAKTU	TEMA	WAKTU	TEMA	WAKTU	TEMA	WAKTU	TEMA	WAKTU
1. Diriku	4 Minggu	1. Hidup Rukun	4 Minggu	1. Sayangi Hewan dan Tumbuhan di Sekitar	3 Minggu	1. Indahnya Kebersamaan	3 Minggu	1. Bermain dengan Benda-benda di sekitar	7 Minggu	1. Selamatkan makhluk hidup	6 Minggu
2. Kegemaranku	4 Minggu	2. Bermain di Lingkunganku	4 Minggu	2. Pengalaman yang Mengesankan	3 Minggu	2. Selalu Berhemat Energi	3 Minggu	2. Peristiwa dalam Kehidupan	7 Minggu	2. Persatuan dalam perbedaan	5 Minggu
3. Kegiatanku	4 Minggu	3. Tugasku Sehari-hari	4 Minggu	3. Mengenal Cuaca dan Musim	3 Minggu	3. Peduli terhadap Makhluk Hidup	3 Minggu	3. Hidup Rukun	6 Minggu	3. Tokoh dan Penemu	6 Minggu
4. Keluargaku	4 Minggu	4. Aku dan Sekolahku	4 Minggu	4. Ringan Sama Dijinjing Berat Sama Dipikul	3 Minggu	4. Berbagai Pekerjaan	3 Minggu	4. Sehat itu Penting	7 Minggu	4. Globalisasi	6 Minggu
5. Pengalamanku	4 Minggu	5. Hidup Bersih dan Sehat	4 Minggu	5. Mari Kita Bermain dan Berolahraga	3 Minggu	5. Menghargai Jasa Pahlawan	3 Minggu	5. Bangga Sebagai Bangsa Indonesia	6 Minggu	5. Wirausaha	7 Minggu
6. Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri	4 Minggu	6. Air, Bumi, dan Matahari	4 Minggu	6. Indahnya Persahabatan	3 Minggu	6. Indahnya Negeriku	3 Minggu			6. Kesehatan masyarakat	8 Minggu
7. Benda, Binatang, dan Tanaman di Sekitarku	4 Minggu	7. Merawat Hewan dan Tumbuhan	4 Minggu	7. Mari Kita Hemat Energi untuk Masa Depan	3 Minggu	7. Cita-citaku	3 Minggu				
8. Peristiwa Alam	4 Minggu	8. Keselamatan di Rumah dan Perjalanan	4 Minggu	8. Berperilaku Baik dalam Kehidupan Sehari-hari	3 Minggu	8. Daerah Tempat Tinggalku	3 Minggu				
				9. Menjaga Kelestarian Lingkungan	3 Minggu	9. Makanan Sehat dan Bergizi	3 Minggu				

Sumber: Kurikulum 2013. Kompetendi Dasar Tematik-Integratif Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Kemdikbud

3. Pembelajaran Berbasis Sosiokultural

Pembelajaran berbasis sosiokultural merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai sosiokultural di dalam proses pembelejaran. Nilai-nilai sosiokultural yang dimaksud adalah nilai-nilai budaya di sekitar lingkungan peserta didik. Telah ditegaskan pula bahwasanya proses pendidikan tidak boleh meninggalkan nilai-nilai sosial-budaya sebagai kekayaan bangsa. Seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah DIY No. 4 Pasal 4 Tahun 2011 tentang Tata Nilai Budaya yang menyebutkan bahwa tata nilai budaya Yogyakarta yang harus dilestarikan meliputi: (1) tata nilai religius spiritual; (2) tata nilai moral; (3) tata nilai kemasyarakatan; (4) tata nilai adat dan tradisi; (5) tata nilai pendidikan dan pengetahuan; (6) tata nilai teknologi; (7) tata nilai penataan ruang dan arsitektur; (8) tata nilai mata pencaharian; (9) tata nilai kesenian; (10) tata nilai bahasa; (11) tata nilai benda cagar budaya dan kawasan cagar budaya; (12) tata nilai kepemimpinan dan pemerintahan, dan (13) tata nilai semangat Yogyakarta.

Berdasarkan peraturan tersebut dapat diimplikasikan bahwa proses pendidikan di lingkungan formal khususnya tidak boleh dilepaskan dari nilai-nilai sosial budaya yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga, nilai-nilai sosial budaya yang telah dilestarikan oleh para pendahulu kita tidak luntur hilang ditelan zaman. Maka dari itu pembelajaran yang efektif berbasis sosiokultural perlu dikembangkan oleh guru agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.Penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran sangat bermanfaat bagi pemaknaan dan proses hasil belajar, karena peserta didik mendapatkan pengalaman langsung yang bersifat kontekstual dan bahan apersepsi untuk memahami konsep ilmu pengetahuan dalam budaya lokal (etnis). Dari pernyataan tersebut maka dapat kita cermati bahwa, dengan pembelajaran berbasis sosiokultural pembelajaran akan lebih bermakna dikarenakan hal-hal yang diajarkan oleh guru bersifat kontekstual dengan nilai-nilai budaya sekitar.

Pembelajaran berbasis budaya dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu belajar tentang budaya, belajar dengan budaya, belajar melalui budaya dan belajar berbudaya. Berikut adalah penjelasan keempat macam hal yang telah disebutkan di atas:

a. Belajar tentang budaya adalah menempatkan budaya sebagai bidang ilmu. Budaya dipelajari dalam program studi khusus, tentang budaya dan untuk budaya. Dalam hal ini budaya tidak terintegrasi dengan ilmu lain.
b. Belajar dengan budaya terjadi pada saat budaya diperkenalkan kepada siswa sebagai cara atau metode untuk mempelajarai pokok bahasan tertentu. Belajar dengan budaya meliputi pemanfaatan beragam bentuk perwujudan budaya. Dalam belajar dengan budaya, budaya dan perwujudan menjadi media pembelajaran dalam proses belajar, menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu mata pelajaran.
c. Belajar melalui budaya merupakan strategi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukan pencapaian pemahaman atau makna yang diciptakannya dalam suatau mata pelajaran melalui ragam perwujudan budaya.
d. Belajar berbudaya merupakan bentuk mengejawantah budaya itu dalam perilaku nyata sehari-hari siswa.

Berdasarkan pada uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran berbasis sosiokultural yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran yangmengacu pada prinsip belajar dengan budaya, belajar melalui budaya dan belajar berbudaya. Belajar dengan budaya terjadi pada saat proses belajar mengajar menggunakan simbol-simbol budaya setempat sebagai

media pembelajaran, disamping sebagai media pembelajarn simbol-simbol budaya tersebut juga diperkenalkan kepada peserta didik sebagai kekayaan budaya setempat. Belajar melalui budaya dimaknai sebagai perwujudan dari pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal sekitar melalui karya-karya atau perwujudan budaya. Sedangkan belajar berbudaya dimaksudkan dengan menanamkan nilai-nilai yang menjadi ciri khas budaya sekitar dalam wujud perilaku dengan kata lain dapat dimaknai sebagai penanaman nilai-nilai karakter budaya setempat.

Penelitian ini diawali dengan mencari sumber sejarah mengenai perjuangan tokoh pahlawan Nyi Ageng Serang dalam melawan penjajah. Pencarian sumber sejarah ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rencana awal ialah mengunjungi museum, wawancara melalui *Focus Group Discussion* (FGD) dengan ahli sejarah, buku-buku terkait Nyi Ageng Serang, dan internet. Setelah informasi terkumpul kemudian menyusun skenario dan bahan yang diperlukan dalam menyusun media pembelajaran berupa audio visual animasi tentang perjuangan Nyi Ageng Serang. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Kulon Progo dan daerah disekitarnya sesuai kebutuhan penelitian. Selanjutnya diseminasi penelitian ini di dua Sekolah Dasar yang ada di Kabupaten Kulon Progo.

Penelitian ini lebih menekankan pada aspek nilai-nilai kepahlawanan Nyi Ageng Serang yang patut diteladani terutama oleh peserta didik yang menjadi sasaran penelitian sehingga penelitian ini tidak membahas Nyi Ageng Serang secara biografis-historis karena terdapat kontroversi dan keterbatasan informasi yang miliki oleh peneliti. Disamping itu dalam buku "babon" sejarah, Nyi Ageng Serang tidak disebut secara ekplisit. Adapun nilai-nilai kepahlawanan yang dapat diteladani dari tokoh Nyi Ageng Serang adalah sebagai berikut:

a. Rela berkorban, karena Nyi Ageng Serang berani meninggalkan *zona nyaman* di keraton kemudian bergabung dengan rakyat untuk melawan penjajah.
b. Emansipasi wanita, sangat jarang pahlawan perempuan yang berani berjuang dan memimpin pasukan.
c. Sikap egaliter, Nyi Ageng Serang mewasiatkan agar dimakamkan di tanah perjuangannya yaitu di dusun Beku, desa Banjarharjo, Kec. Kalibawang, Kab Kulon Progo padahal beliau memiliki hak di pemakaman keratin.
d. Menjunjung tinggi karekter bangsa, Nyi Ageng Serang angkat senjata melawan penjajah karena telah menginjak-injak martabat bangsa yang dewasa ini dapat dimaknai sebagai semangat patriotisme.

e. Memiliki prinsip yang teguh, Nyi Ageng serang memiliki prinsip yang teguh yaitu membela dan menegakan kebenaran dan menumpas kemunkaran.
f. Nilai religius, sosial, dan budaya, Nyi Ageng Serang dikenal sebagai tokoh yang taat beragama, kasih sayang terhadap sesama, dan keadilan.

Adapun tokoh-tokoh yang terlibat dalam media pembelajaran disamping Nyi Ageng Serang antara lain: R. Natapraja, P. Diponegoro, RM. Papak, dan Belanda.

4. Efektivitas Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa

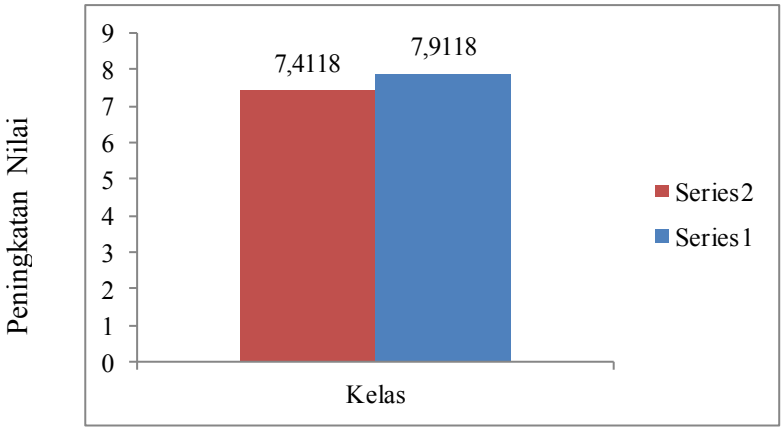
Berdasarkan data yang diperoleh bahwa rata-rata nilai *pretest* terdapat perbedaan rata-rata antara kelas kontrol (Kelas IVa) dengan kelas eksperimen (Kelas IVb), namun perbedaan tersebut sangat kecil dan perbedaan tersebut tidak signifikan, berarti kedua kelas tersebut mempunyai pengetahuan awal yang sama. Hal ini masih dibuktikan melalui statistik uji, yaitu dengan *independent samples test.* Berdasarkan hasil analisis uji-t data hasil *pretest* bahwa nilai P = sig (2-tailed) untuk hasil *pretest* adalah 0,807 lebih besar dari 0,05, artinya rata-rata nilai *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan adalah sama. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen (Kelas IVa) dan kelas kontrol (Kelas IVb).

Berdasarkan hasil ujitersebut menunjukkan keadaan sampel sebelum diberi perlakuan kedua kelas tersebut mempunyai pengetahuan awal yang sama sehingga kelas eksperimen dapat diberi perlakuan yaitu pembelajaran dengan media hasil pengembangan penelitian berupa video audi animasi/drama sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran secara konvensional dimana hanya berupa pameran fhoto dan ceramah.

Setelah diterapkan pembelajaran dengan media audio video animasi pada kelas eksperimen dan pembelajaran secara konvensional pada kelas kontrol, terlihat bahwa hasil belajar tematik menghargai jasa pahlawan dengan tokoh Nyi Ageng Serang pada kedua kelompok tersebut berbeda.

Pengamatan terhadap hasil belajar siswa dalam penelitian ini sebagaimana dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* untuk kelas kontrol sebesar 7,4118 dan untuk kelas eksperimen sebesar 7,9118. Lebih lanjut, dilihat dari peningkatan kemampuan kognitifnya, terjadi peningkatan sebesar 2,3168 pada kelas kontrol dan 2,7398 pada kelas eksperimen.

Gambar 2 Peningkatan Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Untuk menguji tingkat signifikansi kedua kelompok digunakan uji t berpasangan, yaitu dengan menguji rata-rata nilai test akhir antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian dianalisis dengan menggunakan program *SPSS. 16.0. for Windows.*

Uji t berpasangan untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai p = sig (2-tailed) adalah 0,000 (P>0,000). Artinya hasil belajar siswa dari 2 kelompok yaitu antara kelas kontrol (Kelas IVa) dengan kelas eksperimen (Kelas IVb) memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang berbeda memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas IV SD. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio video animasi secara signifikan lebih baik daripada media pembelajaran secara konvensional terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tema menghargai jasa pahlawan dengan tokoh Nyi Ageng Serang, dengan kata lain media pembelajaran ini efektif. Hal tersebut dapat terjadi karena dalam media audio video animasi siswa lebih tertarik dan lebih memperhatikan isi pembelajaran. Hal ini juga dikarenakan konteks kekinian dimana penggunaan gadget danteknologi informasi berbasis elektronik sudah sangat merajalela dibandingkan dengan media lain. Oleh karena itu media yang dikembangkan ini sangat sesuai dengan perkembangan teknologi dan perkembangan siswa kelas IV SD.

Sementara itu tujuan lain dari penelitian ini yaitu memperkenalkan tokoh pahlawan yang secara sosiokultural dan geografis sangat dekat dengan siswa di Kulon Progo. Hal ini akan menjadi ironi tersendiri apabila masyarakat sekitar terutama siswa SD sebagai generasi penerus tidak mengenal tokoh yang patut diteladani dan berjasa bagi perjuangan bangsa Indonesia.

SIMPULAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran tematik-integratif dalam tema Menghargai Jasa Pahlawan dengan tokoh Nyi Ageng Serang untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar di Kulon Progo yang berupa audio visual animasi tentang Nyi Ageng Serang. Produk penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan ajar pada tema menghargai jasa pahlawan pada kelas IV SD. Produk penelitian ini dapat dijadikan salah satu model dalam mendesain media pembelajaran tematik-integratif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam belajar dikarenakan pembelajaran telah dikemas dalam perangkat pembelajaran tematik-integratif. Salah satu wujudnya yaitu pengintegrasian dilakukan dalam 3 hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tersebut memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Perangkat pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan prestasi belajar.Produk penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas yang ingin mengetahui lebih dalam tentang tokoh Nyi Ageng Serang yang kini mulai terlupakan. Penelitian ini direncanakan akan dilanjutkan dengan cakupan yang lebih luas yaitu dengan membuat perangkat pembelajaran lengkap mulai dari perencanaan, proses, hingga penilaian.

REFERENSI

Arsyad, A. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Borg, W.R & Gall, M.D. (1983). *Educational reseach an introduction.* New York, NY: Longman.

Budiningsih, A. (2004). *Belajar dan pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Carey, Peter. (1986). Asal Usul Perang Jawa, Pemberontakan Sepoy & Lukisan Raden Saleh. Jakarta: Pustaka Azet.

Fogarty, R. (1991). *How to integrate the curricula*. Palatine: Skylight Publising Inc.

Houben, Vincent J.H. (2002). Keraton dan Kompeni, Surakarta dan Yogyakarta, 1830-1870. Jogjakarta: Benteng Budaya.

Jurnal Kebudayaan Selarong volume 3- Juli 2004.

Kemdikbud.(2013). *Kompetensi Dasar SD/MI Kurikulum 2013.*

Kozulin, A., et.al, *(*2003). *Vygotsky's educational theory in cultural context.* New York: Cambridge University Press.

Mustadi, A. (2013). Sociocultural based thematic-integrative teaching and learning model for elementary schools. *Proceedings of the Empowering the primary education for the Brighter Generation*, Yogyakarta, 2013, 31-36.

Poerwati, L.E & Amri S. (2013). *Panduan Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Randle, I. (2010). *TheMeasure of Success: Integrated Thematic Instruction*. Diambil pada tanggal 2 April 2013, dari http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00098659709599331

Riclefs,M.C. (1995). *Sejarah Indonesia Modern* (terj. Dharmono Hardjowidjono). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sartono Kartodirdjo dan Djoko Suryo. (1994). *Sejarah Perkebunan di Indonesia*.Yogyakarta: Aditya Media.

Sartono, Kartodirjo. (1999). *Pengantar Sejarah Indonesia Baru: Sejarah Pergerakan Nasional, Dari Kolomoalisme Sampai Nasionalisme.* Jilid 2. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sudarmanto, Y.B. (1996). *Jejak- Jejak Pahlawan, Dari Sultan Agung Hingga Syekh Yusuf*. Jakarta: PT Grasindo.

Suhadi. (2007). *Penyusunan perangkat pembelajaran dalam kegiatan lesson study*. Diambil pada tanggal 30 Juli 2013, dari http://suhadinet.wordpress.com/2008/05/28/ penyusunan-perangkat-perangkat-pembelajaran-dalam-kegiatan-lesson-study/.

Suyono, Capt.R.P. (2003). *Peperangan Kerajaan di Nusantara, Penelusuran Kepustakaan Sejarah*. Jakarta: PT Grasindo.

Swantoro, P. (2002). *Dari Buku ke Buku, Sambung Menyambung Menjadi Satu*. Yogyakarta: KPG bekerjasama dengan rumah budaya TeMBi.

www.tokohindonesia.com/biografi/article/.../6769-ahli-strategi-Diponegoro

http://e.wikipedia.org/wiki/Nyi Ageng Serang

http://indonesiaindonesia.com/f/114178-serial-pahlawan-nasional-nyi-ageng-serang

http://www.tokohindonesia.com/biografi/article/295-pahlawan/679-ahli-strategi-diponegoro

IDENTIFIKASI TEMA, SUB TEMA, KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR SIKAP PEDULI LINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

Victoria Karjiyati[1], Hasnawati[2]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu
vkarjiyati@gmail.com, hasnaapril21@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan tema, subtema, kompetensi dasar dan indikator sikap peduli lingkungan dalam pembelajaran tematik kelas IV dan V di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan melalui analisis kurikulum 2013. Analisis kurikulum ini dimulai dari menentukan tema, subtema, kompetensi dasar dan indikator. Hasil analisis yang diperoleh untuk kelas IV ditemukan lima tema yang memuat sikap peduli lingkungan, yaitu (1) selalu hemat energi, (2) peduli terhadap lingkungan, (3) berbagi pekerjaan, (4) indahnya negeriku dan (5) tempat tinggalku. Selanjutnya untuk kelas V ditemukan empat tema yaitu: (1) benda-benda di lingkungan sekitar, (2) peristiwa dalam kehidupan, (3) ekosistem, dan (4) lingkungan sahabat kita. Simpulan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa pemetaan tema, subtema, kompetensi dasar dan indikator yang memuat sikap peduli lingkungan untuk kelas IV dan kelas V di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Identifikasi Tema, Pembelajaran Tematik, dan Sikap Peduli Lingkungan

PENDAHULUAN

Kerusakan lingkungan yang ditandai dengan pemananasan global, berbagai macam polusi, peristiwa banjir, dan tanah longsor semakin memprihatinkan. Upaya penanganan melalui berbagai aspek sudah dilakukan, namun kenyataannya kondisi lingkungan masih membutuhkan penangan yang serius. Salah satu masalah lingkungan yang perlu mendapatkan perhatian yaitu menumpuknya sampah di mana-mana yang sangat menggangu kesehatan dan kenyamanan. Kesadaran masyarakat untuk menangani masalah sampah masih rendah. Padahal jika diolah sampah sebenarnya memiliki nilai ekonomis yang tinggi.

Penanganan masalah sampah dapat dilakukan melalui pendidikan lingkungan hidup (PLH). Sejak usia dini,anak dilatih dan dibiasakan untuk membuang sampah pada tempatnya. Melalui PLH, pembiasaan dan keteladanan diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan. Sesuai dengan pendapat Hamzah (2013) menyatakan pendidikan lingkungan tidak hanya memberikan pengetahuan tentang lingkungan tetapi juga meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan dan kepeduliannya terhadap kondisi lingkungan.

Kenyataan di lapangan, di sekolah yang berada di Kota Bengkulu masih terlihat sampah berserakan di mana-mana. Siswa belum terbiasa untuk membuang sampah pada kotak sampah yang disediakan. Kebijakan pemerintah setiap sekolah minimal harus menyediakan dua kotak sampah organik dan anorganik. Sampah yang telah terpilah bisa dimanfaatkan sebagai bahan baku untuk membuat suatu karya.

Sampah organik bisa dijadikan bahan baku pembuatan pupuk kompos. Sedangkan sampah anorganik bisa dijadikan bahan baku membuat karya seni kerajinan tangan. Melalui pembelajaran pembuatan karya tersebut, diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dan berkembangnya sikap peduli lingkungan.

Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan saintifik. Pembelajaran tematik integratif yaitu pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa (Hardianti, 2015). Beberapa tema di sekolah dasar memuat tentang sikap peduli lingkungan. Melalui tema tersebut, proses pembelajaran ditekankan pada pembiasaan siswa memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan. Sikap peduli lingkungan merupakan suatu sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi (Yaumi, 2014). Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti melakukan identifikasi terhadap tema, subtema, kompetensi dasar dan indikator yang memuat sikap peduli lingkungan.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk sesuai dengan kebutuhan melalui analisis kurikulum 2013. Teknik yang digunakan yaitu analisis konten. Konten yang dianalisis yaitu standar isi kurikulum 2013 untuk Kelas IV dan V di SD. Analisis kurikulum 2013 ini mengidentifikasi Tema, Subtema, Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran yang terintegrasi dalam Tema dan indikator yang memuat sikap peduli lingkungan. Kompetensi Dasar (KD) setiap mata pelajaran diturunkan dari Kompetensi Inti (KI). KI-1 untuk kompetensi sikap spiritual, KI-2 untuk kompetensi sikap sosial, KI-3 untuk kompetensi pengetahuan dan KI-4 untuk kompetensi ketrampilan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan kurikulum 2013 di SD dilaksanakan melalui pembelajaran tematik dengan mengintegrasikan berbagai Kompetensi Dasar dari berbagai mata pelajaran ke dalam suatu tema. Hasil analisis Kurikulum 2013 kelas IV dan kelas V terdapat sembilan

tema yang setiap tema dikembangkan menjadi empat subtema. Setiap subtema dikembangkan menjadi enam pembelajaran.

Hasil pemetaan tema yang memuat sikap peduli lingkungan pada kelas IV yaitu: (1) Selalu Berhemat Energi, (2) Peduli terhadap lingkungan hidup, (3) Berbagai Pekerjaan, (4) Indahnya negeriku, dan (5)Tempat tinggalku. Setiap tema dikembangkan menjadi subtema, setiap subtema terdiri dari kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran dan setiap kompetensi dasar dikembangkan menjadi indikator.

Pada tema Selalu Berhemat Energi terdiri dua subtema, yaitu: (1) Macam-macam energi yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP, (2) Pemanfaatan energi yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP. Kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran dikembangkan menjadi indikator-indikator yang memuat sikap peduli lingkungan.

Tema Peduli Terhadap Lingkungan Hidup terdiri dari dua subtema, yaitu: (1) Keberagaman makhluk hidup di lingkungan rumahku, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP, (2) Ayo cintai lingkungan, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP. Kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran dikembangkan menjadi indikator-indikator yang memuat sikap peduli lingkungan.

Tema Berbagai Pekerjaan terdiri dari tiga subtema, yaitu: (1) Jenis-jenis pekerjaan, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP, (2) Barang dan jasa, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP, (3) Pekerjaan orang tuaku, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP. Kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran dikembangkan menjadi indikator-indikator yang memuat sikap peduli lingkungan.

Tema Indahnya Negeriku terdiri dari tiga subtema, yaitu: (1) Keanekaragaman hewan dan tumbuhan, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP, (2) Keindahan alam negeriku, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP, (3) Indahnya peninggalan sejarah, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP. Kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran dikembangkan menjadi indikator-indikator yang memuat sikap peduli lingkungan.

Tema Tempat Tinggalku terdiri dari tiga subtema, yaitu: (1) Lingkungan Temapat Tinggalku, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP, (2) Keunikan daerah tempat tinggalku, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP, (3) Aku bangga dengan tempat tinggalku, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP. Kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran dikembangkan menjadi indikator-indikator yang memuat sikap peduli lingkungan.

Selanjutnya hasil pemetaan tema yang memuat sikap peduli lingkungan pada kelas V terdiri empat tema, yaitu: (1) Benda-benda di Lingkungan Sekitar, (2) Peristiwa dalam Kehidupan, (3) Ekosistem, dan (4) Lingkungan Sahabat Kita. Setiap tema dikembangkan menjadi subtema, setiap subtema terdiri dari kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran dan setiap kompetensi dasar dikembangkan menjadi indikator.

Pada tema Selalu Benda-benda di Lingkungan Sekitar terdiri satu subtema, yaitu Wujud benda dan cirinya yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP. Kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran dikembangkan menjadi indikator-indikator yang memuat sikap peduli lingkungan.

Pada tema Peristiwa dalam Kehidupan terdiri satu subtema, yaitu Macam-macam peristiwa dalam kehidupan yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP. Kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran dikembangkan menjadi indikator-indikator yang memuat sikap peduli lingkungan.

Pada tema Ekosistem terdiri dua subtema, yaitu: (1) Komponen ekosistem yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP, (2) Hubungan makhluk hidup dalam ekosistem yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP. Kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran dikembangkan menjadi indikator-indikator yang memuat sikap peduli lingkungan.

Pada tema Lingkungan Sahabat Kita terdiri tiga subtema, yaitu: (1) Manusia dan lingkungan yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP, (2) Perubahan lingkungan, yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP dan (3) Pelestarian lingkungan yang terdiri dari lima kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PKn dan SBdP. Kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran dikembangkan menjadi indikator-indikator yang memuat sikap peduli lingkungan

Pembahasan

Penerapan kurikulum 2013, sistem pembelajarannya menggunakan pendekatan tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Kelebihan pembelajran tematik diantaranya: (1) Memberikan pengalaman yang menyenangkan dan kegiatan pembelajarannya sesuai dengan tingkat perkembangan anak, (2) Mengembangkan ketrampilan berpikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi,(3)Menumbuhkan ketrampilan sosial dalam bekerjasama, sehingga memiliki sikap toleransi (Kemendikbud, 2013). Pembelajaran tematik memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menumbuhkan semangat belajar, karena materi yang dipelajari merupakan materi kontekstual dan bermakna.

Penelitian ini memetakan tema, kompetensi dasar dan indikator pada kelas IV dan kelas V SD yang memuat sikap peduli lingkungan. Tema-tema yang memuat sikap peduli lingkungan di kelas IV yaitu: (1)Tema Selalu Berhemat Energi, (2) Peduli terhadap lingkungan hidup, (3) Berbagai Pekerjaan, (4) Indahnya negeriku, (5) Tempat tinggalku. Sedangkan untuk kelas V ada 4 tema yaitu: (1) Benda-benda di lingkungan sekitar, (2) Peristiwa dalam kehidupan, (3) Ekosistem, dan (4) Lingkungan sahabat kita. Tema berperan sebagai pemersatu pembelajaran yang memadukan mata pelajaran PKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan SBdP. Tema-tema tersebut berisi konsep-konsep pendidikan lingkungan hidup yang dapat menumbuhkan sikap peduli lingkungan Yaumi (2014) menyatakan bahwa “peduli lingkungan dipahami sebagai suatu sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi”.

SIMPULAN

Hasil pemetaan tema yang memuat sikap peduli lingkungan pada kelas IV yaitu: (1) Selalu Berhemat Energi, (2) Peduli Terhadap Lingkungan Hidup, (3) Berbagai Pekerjaan, (4) Indahnya Negeriku , dan (5) Tempat Tinggalku. Hasil pemetaan tema yang memuat sikap peduli lingkungan pada kelas V terdiri empat tema, yaitu: (1) Benda-benda di Lingkungan Sekitar, (2) Peristiwa dalam Kehidupan, (3) Ekosistem, dan (4) Lingkungan Sahabat Kita. Hal yang disarankan dari penelitian ini adalah bagi peneliti selanjutnya agar lebih jeli dalam proses pemetaan tema. Peneliti hendaknya lebih teliti dan jeli dalam memilih tema-tema yang memuat peduli lingkungan.

REFERENSI

Hamzah, Syukri. (2013). *Pendidikan Lingkungan*. Bandung: Refika Aditama.

Hardianti, Enyea Winanda. (2015). *Sikap Peduli Lingkungan, Pengetahuan dan Keterampilan Membuat Kolase Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL)*. Bengkulu: Skripsi Universitas Bengkulu.

Kemendikbud. (2013). *Bahan Pelatihan Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusbangprodik.

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.*

Yaumi, Muhammad. (2014). *Pendidikan Karajter Landasan, Pilar & Implementasi*. Jakarta: Predandamedia Group.

PERMASALAHAN GURU DALAM MENERAPKAN PENILAIAN AUTENTIK DI SEKOLAH DASAR

Rusmin Husain[1], Elvi[2]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo
rusmin.husain@ung.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana permasalahan guru dalam menerapkan penilaian autentik, pelaksanaan penilaian autentik, hambatan yang dialami guru dalam menerapkan penilaian autentik kurikulum 2013. tujuan penelitian ini untuk mengetahui Permasalahan Guru Dalam Menerapkan Penilaian Autentik Di SDN 9 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data, temuan peneliti ini dapat dikemukakan sebagai berikut. Pertama, kendala yang dialami oleh guru-guru di SDN 9 Telaga Biru adalah banyaknya aspek yang harus dinilai dalam penilaian Kurikulum 2013. Kedua, penilaian dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran, sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Ketiga, guru merasa terbebani karena harus menjumlahkan setiap nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan lalu mendeskripsikan nilai yang didapat tersebut per mata pelajaran. Simpulan penelitian ini adalah Penilaian Auntentik dilakukan secara terus menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan meliputi seluruh aspek domain penilain. Penilaian ini cenderung berfokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual bagi peserta didik yang memungkinkan mereka secara nyata menunjukkan kompetensi atau keterampilan yang dimilikinya. Untuk mengatasi kendala tersebut diharapkan ruang lingkup pada penilaian dapat diperkecil. Dan guru-guru berharap Pemerintah memberikan pelatihan yang lebih dalam lagi kepada guru-guru yang belum memahami Kurikulum 2013.

Kata kunci: Permasalahan, Penerapan, Penilaian Autentik

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan penjabaran tujuan pendidikan yang menjadi landasan program pembelajaran. Kurikulum merupakan acuan guru dalam menyusun rancangan pembelajaranyakni RPP. RPP merupakan acuan dalam proses pembelajaran. Proses

pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan yang dirumuskan dalam kurikulum. Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu dilakukan penilaian. Penilaian merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kurikulum dan berhasil tidaknya proses pembelajaran. Penilaian juga digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan. Proses pembelajaran dan penilaian merupakan tiga aspek dari sekian banyak aspek yang sangat penting dalam pendidikan. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, di samping kurikulum yang cocok dan proses pembelajaran yang benar perlu sistem penilaian yang baik dan terencana. Seorang guru yang profesional harus menguasai ketiga aspek tersebut harus dikuasai guru guna meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Penilaian pada kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud No 66 Tahun 2013 yang mengamanatkan bahwa penilaian yang digunakan adalah penilaian autentik, yaitu penilaian yang melihat seluruh proses secara berkelanjutan dan bukan berdasarkan hasil semata. Pada penilaian autentik seluruh domain (ranah) dilakukan penilaian mulai dari ranah afektif, kognitif maupun psikomotorik. Pada kurikulum 2013 sikap dapat dibedakan yaitu sikap spiritual (hubungan terhadap Tuhan YME) dan sikap sosial (hubungan anatar seasama). Kedua sikap ini dalam kurikulum 2013 harus dilakukan penilaiannya dan akan tertuang kedalam buku rapor siswa. Masalah afektif dirasakan penting oleh semua orang, namun implementasinya masih kurang. Hal ini disebabkan merancang pencapaian tujuan pembelajaran afektif tidak semudah seperti pembelajaran kognitif dan psikomotor. Satuan pendidikan harus merancang kegiatan pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran afektif dapat dicapai. Keberhasilan pendidik melaksanakan pembelajaran ranah afektif dan keberhasilan peserta didik mencapai kompetensi afektif perlu dinilai. Oleh karena itu perlu dikembangkan acuan pengembangan perangkat penilaian ranah afektif serta penafsiran hasil pengukurannya.

Berdasarkan kenyataan di lapanganguru kelas IV SDN 9 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo yang menerapkan kurikulum 2013 terindikasi mengalami sejumlah permasalahan. Guru masih bingung dengan penilaian autentik yang diterapkan dalam kurikulum 2013. Banyaknya jenis penilaian membuat guru kurang maksimal dalam melakukan penilaian terhadap siswa. Guru mengaggap penilaian autentik ini rumit dan sulit untuk dilakukan. Bukan hanya guru yang mengalami kesulitan dalam penilaian kurikulum 2013 namun orang tua siswa pun merasa kesulitan karena pembelajaran dalam

kurikulum 2013 membuat siswa banyak bermain sehingga tidak fokus untuk belajar. Serta pemahaman guru mengenai Kurikulum 2013 sulit untuk guru-guru yang ada di SDN 9 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. Kesulitan yang dihadapi oleh guru yang ada di SDN 9 Telaga Biru ini berupa pada penerapan penilaian autentik, serta keterkaitan antara beberapa mata pelajaran yang harus diselesaikan dalam satu hari dalam satu tema dengan memperhatikan KD-KD setiap mapel. Berdasarkan hal tersebut, dipandang perlu untuk melakukan penelitian dengan judul Permasalahan Guru Dalam Menerapkan Penilaian Autentik Di SDN 9 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo Tahun Pelajaran 2016/2017.

KAJIAN TEORI

Hakikat Penilaian Autentik

Model penilaian Autentik (*authentic assessment*) dewasa ini banyak dibicarakan di dunia pendidikan karena model ini direkomendasikan, atau bahkan harus ditekankan, penggunaannya dalam kegiatan menilai hasil belajar pembelajar. Salah satu permasalahan yang muncul adalah belum tentu semua guru/ dosen memahami konsep dan pelaksanaan penilaian otentik. Jika sebuah konsep belum terpahami, bagaimana mungkin kita mau mempergunakannya untuk keperluan praktis pada kegiatan pembelajaran? Mungkin saja orang menyangka atau mengatakan telah mempergunakan penilaian otentik untuk menilai hasil belajar siswa, tetapi pada kenyataannya tidak demikian.

Penilaian autentik adalah pendekatan penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam situasi yang sesungguhnya (dunia nyata). Penilaian autentik mementingkan penilaian proses dan hasil sekaligus. Dengan demikian, seluruh tampilan siswa dalam rangkaian kegiatan pembelajaran dapat dinilai secara objektif, apa adanya, dan tidak semata-mata hanya berdasarkan hasil akhir (produk) saja. Lagi pula amat banyak kinerja siswa yang ditampilkan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran sehingga penilaiannya haruslah dilakukan selama dan sejalan dengan berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran(Daryanto 2014). Lebih lanjut Daryanto (2014 126), menjelaskan bahwa jenis-jenis penilaian autentik mencakup penilaian kinerja, penilaian proyek, penilaian portofolio, penilaian tertulis dan penilaian lisan.

Lebih jauh. Penilaian autentik menekankan capaian pembelajar untuk menunjukkan kinerja, doing something, kesiapan pembelajaran untuk berunjuk kerja selepas mengikuti kegiatan pembelajaran tentu lebih signifikan. Selain itu, ada beberapa manfaat lain penggunaan penilaian otentik, sebagaimana dikemukakan Mueller (2008),

pertama, penggunaan penilaian otentik memungkinkan dilakukannya pengukuran secara langsung terhadap kinerja pembelajar sebagai indikator capain kompetensi yang dibelajarkan; *kedua,* penilaian otentik memberi kesempatan pembelajar untuk mengkonstruksikan hasil belajarnya. Penilaian haruslah tidak sekadar meminta pembelajar mengulang apa yang telah dipelajari karena hal demikian hanyalah melatih mereka menghafal dan mengingat saja yang kurang bermakna; *ketiga,* penilaian otentik memungkinkan terintegrasikannya kegiatan pengajaran, belajar, dan penilaian menjadi satu paket kegiatan yang terpadu. Dalam pembelajaran tradisional, juga model penilaian tradisional, antara kegiatan pengajaran dan penilaian merupakan sesuatu yang terpisah, atau sengaja dipisahkan; dan *keempat***,** penilaian otentik memberi kesempatan pembelajar untuk menampilkan hasil belajarnya, unjuk kerjanya, dengan cara yang dianggap paling baik. Singkatnya, model ini memungkinkan pembelajar memilih sendiri cara, bentuk, atau tampilan yang menurutnya paling efektif.

Sehubungan dengan hal di atas Daryanto (2014:122-123), menjelaskan bahwa Pelaksanaan penilaian autentik menggunakan format yang memungkinkan siswa untuk menyelesaikan suatu tugas atau mendemonstrasikan suatu performasi dalam memecahakan suatu masalah. Format penilaian ini dapat berupa: (1) Tes yang menghadirkan benda atau kejadian asli ke hadapan siswa (*hans-on penilaian*); (2) Tugas (tugas keterampilan, tugas investigasi sederhana dan tugas investigasi terintegrasi); dan (3) Format rekaman kegiatan belajar siswa (misalnya: portofolio, *interview,* daftar cek, dan presentasi).

Lebih lanjut. Permasalahan utama dalam penilaian autentik sebenarnya terletak pada kebutuhannya akan alokasi waktu yang cukup. Hal ini dikarenakan pengelolaan waktu menjadi sulit dilakukan karena tidak semua pembelajaran dapat diselesaikan satu hari. Dalam kurikulum 2013 terjadi perubahan drastis, diantaranya waktu belajar ditambah, tetapi jumlah mata pelajaran dikurangi. Di tingkat SD, dari 10 mata pelajaran menjadi 6 mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Agama, Matematika, Sosial Budaya, dan Olahraga. Pelajaran IPA dan IPS ditiadakan, diintegrasikan ke mata pelajaran lain (Kurniasih dan Sani, 2014:135).

Berdasarkan kajian yang dilakukan atas kurikulum 2013 sehubungan dengan penilaian autentik didapatkan bahwa terdapat sejumlah kendala: (1) Format Penilaian siswa menjadi lebih rumit. Proses penilaian dari setiap siswa memiliki proses penilaian tersendiri. Oleh karena itu banyak guru-guru yang mengatakan bahwa proses penilaian sangat rumit dikarenakan Faktor internal dan Faktor eksternal, internal adalah

pengetahuan guru yang berupa RPP yang memuat penilaian *Autentik*, pengelolaan kelas, pengelolaan waktu menghambat pelaksanaan Kurikulum 2013, sedangkan psikologis dan jasmaniah tidak menghambat pelaksanaan Kurikulum 2013; (2) Faktor eksternal yang berupa peserta didik yang belum beradaptasi, penilaian *Autentik*yang masih sulit dilakukan, materi yang tidak sampai mendalam, sarana prasarana yang belum mendukung, penilaian yang terlalu banyak, memakan waktu yang lama, rumit dan mendetail serta belum adanya blangko rapor (hasil belajar peserta didik selama satu semester) resmi dari pemerintah pusat dan hasil rapor yang membuat orangtua/ wali peserta didik merasa tidak puas karena berupa deskripsi menghambat pelaksanaan Kurikulum 2013.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 9 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. Adapun alasan dipilihnya sekolah ini, sesuai dengan pengamatan bahwa disekolah ini terdapat masalah guru diantaranya sulit dalam menerapkan peilaian autentik dalam pembelajaran. Sehingga sekolah ini cocok untuk dijadikan tempat penelitian.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data dijaring melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen. Dengan pendekatan ini diharapkan permasalahan guru dalam pelaksanaan penilaian autentik dapat dideskripsikan secara jelas dan komprehensif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Temuan Umum

Dalam menerapkan penilaian pada proses pembelajaran Kurikulum 2013 dapat dikatakan masih banyak kendala yang dialami oleh guru-guru di SDN 9 Telaga Biru. Hal ini terbukti dengan wawancara salah satu guru di SDN 9 Telaga Biru sebagai berikut:

> "Kendala terbesar guru pada Kurikulum 2013 adalah guru merasa terbebani dengan adanya penilaian pada Kurikulum 2013 Kendala lain guru dalam menerapkan penilaian autentik di SDN 9 Telaga Biru adalah penyusunan soal yang banyak, format penilaian yang terlalu rumit membuat guru kerepotan dalam melakukan penilaian kepada setiap peserta didik. Selain itu juga terdapat kendala lain yakni waktu untuk menyusun dan melaksanakan penilaian autentik sangat terbatas. Sehingga guru kurang maksimal dalam menyusun dan melaksanakan penilaian autentik. Banyaknya aspek yang harus dinilai dalam penilaian

> Kurikulum 2013, sehingga guru membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan penilaian. Penilaian harus dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran, sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala tersebut adalah berharap ruang lingkup pada penilaian diharapkan dapat diperkecil. Dan guru-guru berharap Pemerintah memberikan pelatihan yang lebih dalam lagi kepada guru-guru yang belum memahami Kurikulum 2013". (W/01/DM/1511/16)

Berdasarkan hal di atas dapat dipahami bahwa banyaknya jenis penilaian membuat guru kurang maksimal dalam melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran siswa. Selain itu menurut penelusuran data lainnya di lapangan, terungkap bahwa guru menganggap penilaian autentik ini rumit dan sulit untuk dilakukan, karena proses penilaiannya dilakukan secara bersamaan dengan proses belajar. Perubahan paradigma pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini mendatangkan masalah bagi guru SDN 9 Telaga Biru dalam proses penilaian.

Menilik kondisi sebelumnya, Guru SDN 9 Telaga Biru pada dasarnya banyak mempraktikkan penilaian yang hanya sebatas penilaian pengetahuan saja, sedangkan dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk melakukan penilaian pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan, sehingga belum semua guru melakukan inovasi pada penilaian siswa dalam proses pembelajaan. Hal ini diperparah dengan beban kerja guru yang kian banyak selain tugas utama dalam mengajar siswa. Hal ini sebagaimana dapat ditelusuri berikut.

> "Guru tidak hanya disibukan dalam pembuatan rencana pembelajaran, penguasaan materi, penerapan strategi, namun guru juga disibukan dengan penilaian autentik, yang sebelumnya pada KTSP pendidik hanya menilai pengetahuan saja, dengan adanya kurikulum 2013 guru juga menilai sikap dan keterampilan peserta didik. Guru harus mencermati karakter masing-masing peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Di dalam penilaian guru tidak hanya memberikan nilai berupa angka-angka, namun harus menunjukkan fakta-fakta pendukung"... Alasan diperkuat dengan kutipan hasil transkipi wawancara (W/01/DM/1511/16).

Berdasarkan hal di atas dapat dipahami bahwa guru harus mencermati karakter masing-masing peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Di dalam penilaian guru tidak hanya memberikan nilai berupa angka-angka, namun harus menunjukkan fakta-fakta pendukung. Sementara itu guru harus merangkap tiga aspek penilaian yang ada pada kurikulum 2013. Selain itu, terdapat factor lain yang kian membuat pelik permasalahan dalam penilaian autentik ini, sebagaimana nampak berikut.

> "Guru-guru masih kesulitan dalam melaksanakan penilaian autentik dengan prosedur yang benar. Kondisi tersebut dikarenakan sosialisasi yang mereka

> dapatkan belum dapat sepenuhnya mereka pelajari dalam waktu yang singkat". Alasan diperkuat dengan kutipan hasil transkipi wawancara (W/01/DM/1511/16)

Dari hal di atas dapat dipahami bahwa pada dasarnya guru sangat mengharapkan adanya pelatihan ataupun pembekalan yang berkelanjutan ke seluruhguru tentang bagaimana pelaksanaan penilaian autentik. Jika ini dilakukan secara baik, mungkin permasalahan yang ditemu dalam pelaksanaan penilaian autentik sedikit lebih berkurang.

Memang, jika dicermati pelakasanaan penilaian kurikulum 2013 memiliki kendala dengan banyaknya format penilaian yang membuat guru terbebani dalam melakukan penilaian dan guru harus menilai secara detail dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang turut dijumpai di SDN 9 Telaga Biru, dalam hal ini guru masih bingung dalam proses penilaian yang dapat memberikan gambaran sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dikaitkan dengan kehidupan nyata mereka di luar sekolah.

Hal di atas turut diperparah dengan kurangnya alokasi waktu yang tersedia bagi guru dalam melakukan penilaian sebagaimana standar yang ada, sebagaimana dapat ditelusuri berikut.

> "Alokasi waktu terkadang alokasi waktu yang ada tidak mencukupi untuk menyelesaikan satu pembelajaran, sehingganya sekolah diberikan kebijakan untuk menambah waktu untuk menyelesaikan pembelajaran. Pada saat guru mulai mengajar di situlah guru tersebut langsung harus menilai setiap siswa karena banyaknya anak tidak mungkin guru bisa mengingat terus semuanya, dan penilaian juga dilakukan sampai akhir pembelajaran. Kemudian item penilaian pun terlalu rumit per sub tema dan tema. Pada aspek penilaian sikap juga dirasakan sangat sulit karena guru tidak mungkin bisa memantau sekian banyak anak didik". Alasan diperkuat dengan kutipan hasil transkip wawancara (W/01/DM/15/11/16).

Temuan Khusus

Dari hasil penelusuran data penelitian ditemukan bahwa di sekolah ini telah menerapakan kurikulum 2013 selama 6 bulan atau satu semester berjalan. Pada umumnya, kendala utama yang dihadapi dalam penilaian autentik disebabkan oleh kurangnya sarana prasarana pendukung bagi guru dalam menerapkan lriteria penilaian yang ada. Hal ini sebagaimana nampak berikut.

> " Saat ini kendala yang sering ditemukan oleh guru yaitu proses penilaian. Buku guru dan buku siswa hanya sedikit. Bahkan yang di berikan pemerintah pun hanya lewat kaset saja bukan di buku cetak, lebih khusus untuk kelas empat. Karena dalam 6 bulan untuk penerapannya di tiap tingkatan kelas (1 dan 4 tahun ajar 2016-2017, 2 dan 5 tahun ajar 2017-2018, 3 dan 6 tahun ajar 2018-2019) akan ada revisi buku baru"...(W/02/M/U/16/16).

Dari hal di atas dapat dipahami bahwa masalah lainnya dalam penerapan penilaian autentik pada kurikulum 2013 belum maksimal disebabkan oleh beberapa hal di antaranya dari fasilitas berupa buku guru dan buku siswa yang di berikan oleh pemerintah tidak sesuai dengan jumlah siswa, alat dan media lainnya yang mendukung proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kurikulum 2013, SDN 9 Telaga Biru menggunakan rubrik penilaian. Penggunaan rubrik penilaian ini terdapat faktor-faktor penghambat berdasarkan dari hasil wawancara, diantaranya mengenai persiapan kompetensi guru dalam menguasai penyusunan bahan pembelajaran dan RPP, pelaksanaan proses penlaian, dan pelaporan berupa alokasi waktu sarana dan prasarana.

Penilaian Autentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks dunia nyata, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan. Penilaian ini mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dalam rangka mengobservasi, menalar, mencoba, dan membangun jejaring.

Penilaian autentik dilakukan oleh guru dalam bentuk penilaian kelas melalui penilaian kinerja, portofolio, produk, projek, tertulis, dan penilaian diri. Penilaian yang autentik dilakukan secara terintegrasi dengan proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan secara terus menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan meliputi seluruh aspek domain penilain. Penilaian semacam ini cenderung berfokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual bagi peserta didik, yang memungkinkan mereka secara nyata menunjukkan kompetensi atau keterampilan yang dimilikinya. Dalam menerapkan penilaian pada proses pembelajaran Kurikulum 2013 dapat dikatakan masih banyak kendala yang dialami oleh guru-guru di SDN 9 Telaga Biru. Kendala terbesar guru pada Kurikulum 2013 adalah guru merasa terbebani dengan adanya penilaian pada Kurikulum 2013 tersebut.

SDN 9 Telaga Biru memiliki kendala banyaknya format penilaian sehingga membuat guru terbebani dalam melakukan penilaian dan guru harus menilai secara detail dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara guru masih bingung dalam proses penilaian yang dapat memberikan gambaran sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dikaitkan dengan kehidupan nyata mereka di luar sekolah. Guru juga terkendala dengan

waktu dan terlalu sulit dengan rubrik, jika nilai yang diambil ke 3 aspek pada setiap pembelajaran kenapa harus sebanyak itu format penilaian. Padahal format penilaiannya bisa di buat lebih spesifik. Belum semua guru memahami penilaian autentik, walaupun sering diadakan pelatihan tentang Kurikulum 2013.

Poin pada penilaian yang terlalu banyak, sehingga menghabiskan waktu dalam memilah aspek tersebut yang mengakibatkan pembelajaran dalam satu hari itu tidak semuanya tuntas dilaksanakan. Pada saat guru mulai mengajar di situlah guru tersebut langsung harus menilai setiap siswa karena banyaknya anak tidak mungkin guru bisa mengingat terus semuanya, dan penilaian juga dilakukan sampai akhir pembelajaran. Kemudian item penilaian pun terlalu rumit per sub tema dan tema dengan memperhatikan KD-KD setiap mapel. Pada aspek penilaian sikap juga dirasakan sangat sulit karena guru tidak mungkin bisa memantau sekian banyak anak didik.

Bukan hanya pada penilaian sehari-hari siswa saja yang membuat guru merasa sangat terbebani, guru juga merasa sulit karena harus menjumlahkan setiap nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan lalu mendeskripsikan hasil nilai yang didapat tersebut per mata pelajaran. Padahal hasil yang diperoleh sehari-hari tidak semuanya dimasukkan kedalam rapor. Tetapi hanya 3 nilai saja, yaitu nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan saja. Banyak orang tua siswa kurang puas dengan hasil penilaian yang berbentuk deskripsi, sehingga guru harus selalu menjelaskan setiap kalimat yang di deskripsikan, dan menjelaskan berapa nilai yang diperoleh oleh siswa.

Hambatan yang dialami guru dalam merancang dan melaksanakan penilaian autentik adalah penyusunan soal yang banyak, format yang terlalu rumit membuat guru kewalahan dalam melakukan penilaian kepada setiap peserta didik. Selain itu jugaterdapat kendala lain yakni waktu untuk menyusun dan melaksanakan penilaian autentik sangat terbatas. Sehingga guru kerepotan dan kurang maksimal dalam menyusun dan melaksanakan penilaian autentik.

Berdasarkan hasil wawancara dinyatakan bahwa masih banyaknya kendala yang dialami guru di SDN 9 Telaga Biru. Dalam melakukan penilaian pada proses pembelajaran yaitu pada penilaian sikap, keterampilan, dan juga cara mendeskripsikan nilai pada rapor. Hambatan yang ditemui guru dalam penilaian pembelajaran yaitu banyaknya aspek yang harus dinilai dalam penilaian Kurikulum 2013, sehingga guru membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan penilaian. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala tersebut adalah berharap ruang lingkup pada penilaian

diharapkan dapat diperkecil. Dan guru-guru berharap Pemerintah memberikan pelatihan yang lebih dalam lagi kepada guru-guru yang belum memahami Kurikulum 2013.

Pada ketiga aspek tersebut siswa dalam pembelajaran dimana metode yang digunakan adalah deskriptif analisis dari yang dibaca. Diperlukan pengetahuan dan pemahaman oleh guru agar pembelajaran penuh dengan kebermaknaan, agar pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik sehingga mampu melatih siswa untuk berfikir kreatif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, dimana pengajaran untuk anak-anak harus dilakukan pada tingkat yang tidak terlalu sulit dan terlalu menegangkan atau terlalu mudah untuk anak mempelajari pelajaran tertentu yang disukai anak dan tidak ada kejenuhan dan tidak mendapatkan pengalaman yang bermakna pada siswa tersebut, dimana proses berfikir anak anak harus diransang dengan benda peraga dan lain-lain. Dimana siswa dapat bermanfaat untuk siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan yang diharapkan oleh guru. Guru juga mengatasi hambatan tersebut dengan segera merekap nilai siswa agar tidak menumpuk dan menyelesaikan penilaian setelah proses pembelajaran berakhir.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Di SDN 9 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo dapat ditarik kesimpulan bahwa Kendala guru dalam menerapkan penilaian autentik di SDN 9 Telaga Biru adalah penyusunan soal yang banyak, format penilaian yang terlalu rumit membuat guru kerepotan dalam melakukan penilaian kepada setiap peserta didik. Selain itu juga terdapat kendala lain yakni waktu untuk menyusun dan melaksanakan penilaian autentik sangat terbatas. Sehingga guru kurang maksimal dalam menyusun dan melaksanakan penilaian autentik. Banyaknya aspek yang harus dinilai dalam penilaian Kurikulum 2013, sehingga guru membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan penilaian. Penilaian harus dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran, sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala tersebut adalah berharap ruang lingkup pada penilaian diharapkan dapat diperkecil. Dan guru-guru berharap Pemerintah memberikan pelatihan yang lebih dalam lagi kepada guru-guru yang belum memahami Kurikulum 2013. Guru juga dapat mengatasi hambatan tersebut dengan segera merekap nilai siswa agar tidak menumpuk dan menyelesaikan penilaian setelah proses pembelajaran berakhir.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilaksnakan, peneliti mempunyai beberapa saran yakni sebagai berikut: (1) Bagi guru diharapkan dapat menjadi sumber panduan untuk lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik, lebih khususnya dalam melaksanakan penilaian autentik lebih baik lagi; (2) Bagi sekolah diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan atau masukan untuk meningkatkan cara guru dalam mengatasi faktor penghambat dalam penilaian autentik; (3) Untuk Dinas Pendidikan, masih perlu adanya pelatihan yang lebih maksimal terhadap pelaksanaan penerapan kurikulum 2013. Mulai dari penyusunan silabus, pembuatan RPP, maupun proses penialaian yang tidak rumit, baik itu yang dilaksanakan oleh KKG ataupun penentu kebijakan dan instansi yang terkait; (4) Untuk yang menjadi sekolah pendamping dapat menjadi sekolah panutan bagi yang lainnya dalam pelaksanaan kurikulum 2013.

REFERENSI

Abidin. (2014). *Keterampilan Dan Pengetahuan Peserta Didik.* Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan PGSD Vol. 1 Tahun 2015, 1-2.

Badan Penilaian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Penilaian Proyek.*

Daryanto. (2014). *Penilaian otentik* (*Autentik Assessment)*. Yogyakarta: Gava Media.

Daryanto. (2014). *Jenis-jenis penilaian autentik*. Yogyakarta: Gava Media.

Daryanto. (2014).*Penilaian ranah sikap.* Yogyakarta: Gava Media.

Daryanto. (2014). *Penilaian tertulis atas hasil pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Daryanto. (2014). *Tes lisan.*Yogyakarta: Gava Media.

Kurniasih dan Berlin. (2014). *Pembelajaran dengan pendekatan saintifik*. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan PGSD Vol. 1 Tahun 2015, 1-2.

Mueller. (2008). *Penilaian Otentik.* Jurnal Burhan Nurgiyantoro FBS Universitas Negeri Yogyakarta, Penilaian Autentik, 2008 :251.

Mulyasa, E. (2010). *Karakteristik KTSP.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Prastowo. (2013). *Pembelajaran Tematik Integratif.* Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan PGSD Vol. 1 Tahun 2015, 1-2.

Stiggins via Mueller, (2008). *Penilaian Otentik.* Jurnal Burhan Nurgiyantoro FBS Universitas Negeri Yogyakarta, Penilaian Autentik, 2008 252.

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR

Mulyani Zen

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Problem Based Learning is a learning model that departs from the real problems in everyday life. Problem based learning is used to stimulate high level thinking in problem oriented situations. Through the application of problem based learning, learners are expected to explore and find their own problem solving provided by the teacher. Problem-based learning model is suitable to be applied in integrated thematic learning. Integrated thematic learning that guides learners directly understand the concept through direct learning activities, will be more effective if collaborated with Problem Based Learning model that departs from the real problem through direct observation. With the implementation of problem based learning model, the integrated thematic learning process will provide meaningful experience for the students.

Kata kunci: Problem Based Learning, Integrated Thematic Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting untuk kemajuan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan merupakan sarana dan prasarana untuk membentuk karakter bangsa. Masyarakat yang cerdas akan memberikan corak kehidupan yang lebih baik sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yang dapat membentuk manusia bermartabat. Sumber daya manusia yang cerdas dan bermartabat merupakan modal utama untuk membangun pendidikan untuk menghadapi era globalisasi.

Penyelenggaraan pendidikan dasar sebagaimana dalam peraturan pemerintah Nomor 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan bertujuan membangun landasan bagi perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang: (a) beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur, (b) berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif, (c) sehat, mandiri, dan percaya diri, dan (d) toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab. Dari

sekian banyak unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi signifikan dalam mewujudkan proses berkembangnya potensi peserta didik.

Perbaikan proses pembelajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan minat peserta didik mengikuti pembelajaran. Guru diharapkan berusaha memberi motivasi sehingga semua ikut aktif dalam proses pembelajaran. Dalam mewujudkan hal ini, pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan melakukan perbaikan dan penyempurnaan kurikulum tahun ajaran 2013/2014. Pemerintah merevisi kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 dengan konsep tematik terpadu dengan harapan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Pelaksanaan pembelajaran tematik dimaksudkan agar peserta didik baik secara individual maupun kelompok dapat aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakana dan autentik. Menurut Joni (dalam Musfah, 2012:178) "Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik". Oleh karena itu, pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar (SD) sebaiknya diajarkan dengan berbagai strategi atau model pembelajaran.

Model pembelajaran yang digunakan sebaiknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi pembelajarannya. Dengan demikian, masalah-masalah yang dihadapi akan dapat diatasi melalui proses berpikir menemukan jawaban sehingga memperoleh pengalaman yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan.

Realita yang terjadi saat ini, guru sering mengalami kesulitan dan hambatan dalam pembelajaran tematik terpadu . Dalam pembelajarannya, guru kurang mengorientasikan peserta didik terhadap permasalahan, guru jarang sekali meminta peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan baik sendiri ataupun dengan kelompoknya. Proses pembelajaran seperti ini, terasa belum memberikan manfaat sepenuhnya bagi peserta didik. Guru fokus menjelaskan materi kepada peserta didik tanpa menuntut peserta didik untuk memahami materi dan informasi tersebut. Sehingga, peserta didik tidak mengetahui cara menerapkan materi yang didapatkannya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan di atas mengakibatkan minat belajar peserta didik rendah dan tentu saja berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah juga. Untuk mengatasi

masalah yang dikemukakan di atas guru perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat, salah satu model pembelajaran yang tepat serta dipandang sejalan dan cocok untuk melaksanakan pembelajaran tematik yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* ini berusaha membelajarkan peserta didik untuk mengenal masalah, merumuskan masalah, mencari solusi atau menguji hipotesis (jawaban sementara) dari masalah atau pertanyaan dengan melakukan penyelidikan, pada akhirnya dapat menarik kesimpulan dan menyajikannya secara lisan maupun tulisan.

Arends (dalam Riyanto, 2010:287) mengidentifikasi 6 keunggulan *Problem Based Learning* ini yaitu: (1) Peserta didik lebih memahami konsep yang dijabarkan, sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut, (b) Peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan berfikir tingkat tinggi untuk memecahkan masalah, (c) Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki peserta didik sehingga pembelajaran lebih bermakna, (d) Peserta didik merasakan manfaat pembelajaran sebab masalah yang dikaji merupakan masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata, (e) Menjadikan peserta didik menjadi lebih dewasa, termotivasi, mampu memberi aspirasi dan pendapat orang lain, menanamkan sikap social yang positif diantara peserta didik, (f) Pengkondisian peserta didik dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi, akan memudahkan peserta didik mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan penjabaran diatas, secara khusus makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

A. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan model yang berangkat dari suatu masalah yang menuntut peserta didik menyelesaikan masalah-masalah yang autentik atau nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Duch (dalam Riyanto, 2010:285) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada tantangan ”belajar untuk belajar”. Peserta didik akan bekerja dalam kelompok untuk mencari solusi permasalahan di dunia nyata, permasalahan ini sebagai acuan bagi peserta didik untuk merumuskan, menganalisis dan memecahkannya. Tan (dalam Rusman, 2012:232) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan

penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang ada di dunia nyata sehingga peserta didik mampu merumuskan, menganalisis dan memecahkan masalah itu.

Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan. Menurut Trianto (2011:96) keuggulan dari pembelajaran berbasis masalah ini adalah: "(1) realistik dengan kehidupan peserta didik, (2) konsep sesuai dengan kebutuhan peserta didik, (3) memupuk sikap inkuiri, (4) retensi konsep jadi kuat, (5) memupuk kemampuan memecahkan masalah". Selain itu, menurut Amir (2009:27) keunggulan *Problem Based Learning* adalah: "(1) menjadi lebih ingat dan meningkat pemahamannya atas materi ajar, (2) meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan, (3) mendorong berfikir, (4) membangun kerja tim, kepemimpinan, dan keterampilan social, (5) membangun kecakapan belajar (*long-life learning skills*), (6) memotivasi belajar."

Arends (dalam Riyanto, 2010:287) mengidentifikasi 6 keunggulan pembelajaran berbasis masalah, yaitu: (1) Peserta didik lebih memahami konsep yang dijabarkan, sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut, (2) Menuntut keterampilan berfikir tingkat tinggi untuk memecahkan masalah, (3) Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki peserta didik sehingga pembelajaran lebih bermakna, (4) Peserta didikdapat merasakan manfaat pembelajaran sebab masalah yang dikaji merupakan masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata, (5) Menjadikan peserta didik menjadi lebih dewasa, termotivasi, mampu memberi aspirasi dan pendapat orang lain, menanamkan sikap social yang positif diantara peserta didik, (6) Pengkondisian peserta didik dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi, baik dengan guru maupun teman akan memudahkan peserta didik mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulakan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik untuk berfikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, dan memupuk kemampuan

peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan, sehingga menjadikan pembelajaran menjadi bermakna.

Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa langkah efektif yang mampu mengarahkan peserta didik memikirkan jawaban atas permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Secara umum penerapan model ini dimulai dengan adanya masalah yang harus dipecahkan dan dicari pemecahannya oleh peserta didik. Peserta didik akan memusatkan pembelajaran di sekitar masalah tersebut melalui langkah metode ilmiah sehingga memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk memecahkan masalah secara langsung dan terstruktur. Menurut Riyanto (2010:307) langkah-langkah dari *Problem Based Learning* adalah: (1) guru mempersiapkan dan melemparkan masalah kepada peserta didik, (2) membentuk kelompok kecil, (3) peserta didik mencari (hunting) informasi dan data yang berhubungan dengan masalah, (4) peserta didik berkumpul dalam kelompoknya untuk melaporkan data yang sudah diperoleh, (5) kegiatan diskusi penutup sebagai kegiatan akhir, apabila proses sudah memperoleh solusi yang tepat.

Menurut Hosnan (2014:302) *Problem Based Learning* terdiri dari lima tahapan pembelajaran, yaitu

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta Didik
Tahap 1 : Mengorientasi peserta didik kepada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Guru memotivasi peserta didikuntuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.
Tahap 2: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 : Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didikuntuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

B. Proses Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Menurut Trianto (2011:152) pembelajaran tematik terpadu diartikan sebagai "pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik". Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik terpadu, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka. Joni, (dalam Musfah, 2012: 178) menegaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran tematik akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa autentik atau eksplorasi topik/tema menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berpartisipasi dalam eksplorasi tema/peristiwa, peserta didik belajar tentang proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak.

Menurut Depdikbud (dalam Musfah, 2012:187) proses pembelajaran tematik terpadu mempunyai beberapa karakteristik yaitu: (1) Holistik, suatu segala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik terpadu dan dikaji dari beberpa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. (2) Bermakna, pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan yang disebut skemata. (3) Autentik; pembelajaran tematik terpadu memungkinkan peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung. (4) Aktif; pembelajaran tematik terpadu menekankan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar.

Selanjutnya menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2011:163) pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik antara lain: (1) Berpusat pada peserta didik; pembelajaran tematik terpadu berpusat pada peserta didik, (2) memberikan pengalaman langsung; pembelajaran tematik terpadu memberikan pengalaman langsung pada peserta didik, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; dalam pembelajaran tematik terpadu pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; pembelajaran tematik terpadu menyajikan konsep konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, (5) bersifat *fleksibel*; pembelajaran tematik terpadu bersifat luwes dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkan dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada, (6) penggunaan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan; pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAIKEM, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang lebih berpusat kepada peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, pembelajaran bersifat autenentik yaitu sesuai kenyataan yang sedang terjadi, serta menjadikan peserta didik terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Melihat adanya kecocokan antara prinsip pelaksanaan model *Problem Based Learning* dengan hakekat pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu ini, maka model *Problem Based Learning* dirasa sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik terpadu.

C. Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu

Pelaksanaan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran tematik terpadu diupayakan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berfikir secara kritis dalam pemecahan suatu masalah nyata yang ada di lingkungan. Untuk mencapai upaya tersebut, maka pelaksanaan pembelajaran tematik dengan model *Problem Based Learning* harus dirancang sesuai dengan pendapat Hosnan. Oleh karena itu, materi yang akan dibelajarkan dalam pembelajaran tematik terpadu adalah materi tentang permasalahan yang ada di lingkungan sekitar peserta didik yang dirasa perlu dicarikan solusinya. Pelaksanaan

pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Problem Based Learning* dilaksanakan sesuai tahapan model tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. **Tahap 1, Orientasi masalah**

   Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru mengorientasikan peserta didik terhadap masalah dengan memajangkan gambar tentang lingkungan kotor, permasalahan sampah, kenakalan remaja, pengangguran, pencemaran lingkungan, eksploitasi alam dan lain-lain. Selanjutnya peserta didik bertanya jawab tentang gambar yang dipajang dan peserta didik memprediksi masalah yang akan dipelajari.

2. **Tahap 2, Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar**

   Pada tahap ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian peserta didik diberikan lembar diskusi kelompok (LDK), peserta didik bekerjasama dalam kelompok untuk mencari informasi tentang gambar. Selanjutnya peserta didik dalam kelompok mendiskusikan tugas yang diberikan guru.

3. **Tahap 3, Membantu Penyelidikan**

   Pada tahap ini, peserta didik di bawah bimbingan guru mencari informasi dari teks yang diberikan guru. Peserta didik berdiskusi tentang solusi untuk mengatasi permasalahan lingkungan kotor, permasalahan sampah, kenakalan remaja, pengangguran, pencemaran lingkungan, eksploitasi alam. Pada kegiatan ini peserta didik harus bekerjasama untuk menyelesaikan tugasnya

4. **Tahap 4, Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Kerja**

   Pada tahap ini peserta didik membuat laporan terhadap hasil pengamatan terhadap permasalahan yang disajikan. Guru menjelaskan aturan dalam penyajian hasil karya, peserta didik menyajikan hasil diskusi kelompok, setiap kelompok memberikan tanggapan dan pertanyaan terhadap kelompok yang tampil.

5. **Tahap 5, Menganalisis dan Mengevaluasi**

   Pada tahap ini peserta didik bertanya jawab untuk mengoreksi hasil diskusi kelompok lain. Kemudian peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi yang telah disampaikan semua kelompok. Selanjutnya guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dan memberikan evaluasi kepada peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkaan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang membuat peserta didik mampu meningkatkan kemampuan berfikir, memecahkan permasalahan, serta meningkatkan keterampilan intelektualnya dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat belajar tentang kehidupan yang lebih luas dan bermakna.

Penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran tematik terpadu akan membuat pembelajaran lebih bermakna, kerena peserta didik dituntut untuk menemukan jawaban sendiri atas permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Prinsip pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu yang bersifat autentik sangat sesuai dengan hakekat penggunaan model *Problem Based Learning* yang didasarkan atas permasalahan yang benar-benar terjadi.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* secara kontiniu dalam proses pembelajaran, akan membudayakan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik akan mampu memberikan solusi terkait permasalahan yang terjadi dan yang akan terjadi di masyarakat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka diasarkan sebagai berikut: (1) Guru dapat menerapkan model *Problem Based Learning* dalam meningkatan proses pembelajaran tematik terpadu di SD. Model *Problem Based Learning* akan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan kompetensi peserta didik. (2) Penggunaan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran tematik terpadu perlu memperhatikan jenis materi yang akan dijarkan. Model *Problem Based Learning* akan efektif digunakan, jika materi yang dibelajarkan terkait dengan permasalahan di lingkungan sekitar.

REFERENSI

Amir, Taufiq. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Depdikbud. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 SD Kelas V*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kemendikbud. (2013). *Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SD Kelas I*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Musfah, Jejen. (2012). *Pendekatan Holistik: Pendekatan Lintas Perspektif*. Jakarta: Kencana.

Riyanto, Yatim. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini Tk/Ra & Anak Usia Kelas Awal.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

IDENTIFIKASI KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR BAHAN AJAR PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS WILAYAH DI SEKOLAH DASAR

Ansyori Gunawan[1], Sri Dadi[2], Dwi Anggraini[3]

Universitas Bengkulu
ansyori.pgsdunib@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan tema, subtema, kompetensi dasar dan indikator yang relevan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran tematik berbasis wilayah. Penelitian pengembangan ini dimulai dengan tahap pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan melalui kajian pustaka. Kesimpulan yang diperoleh adalah (1) tema dan subtema yang relevan yaitu : (a) Tema berbagai pekerjaan subtema : jenis-jenis pekerjaan, pekerjaan di sekitarku dan pekerjaan orang tuaku, (b) Tema tempat tinggalku subtema : lingkungan tempat tinggalku, keunikan daerah tempat tinggalku dan aku bangga dengan daerah tempat tinggalku, dan (c) Tema lingkungan sahabat kita subtema : manusia dan lingkungan, perubahan lingkungan dan pelestarian lingkungan (2) kompetensi dasar dan indikator yang relevan yaitu : (a) Tema berbagai pekerjaan: PPKN KD 3.1 Indikatornya 3.1.1, Bahasa Indonesia KD 3.1 dan indikatornya 3.1.1, IPS KD 3.3 dan indikatornya 3.3.1, Matematika KD 3.9 dan indikatornya 3.9.1. SBDP KD 3.1 dan indikatornya 3.1.1, IPA KD 3.8 dan indikatornya 3.8.1, (b) Tema Tempat Tinggalku : PPKN KD 3.2 Indikatornya 3.2.1, Bahasa Indonesia KD 3.4 dan indikatornya 3.4.1, IPS KD 3.3 dan indikatornya 3.3.1, Matematika KD 3.8 dan indikatornya 3.8.1. SBDP KD 3.4 dan indikatornya 3.4.1, IPA KD 3.7 dan indikatornya 3.7.1, (c) Tema Lingkungan Sahabat Kita : PPKN KD 3.2 Indikatornya 3.2.1, Bahasa Indonesia KD 3.1 dan indikatornya 3.1.1, IPS KD 3.5 dan indikatornya 3.5.1, Matematika KD 3.8 dan indikatornya 3.8.1. SBDP KD 3.2 dan indikatornya 3.2.1, IPA KD 3.4 dan indikatornya 3.4.1.

Kata Kunci: Pembelajaran Tematik, Bahan Ajar, Berbasis Wilayah

PENDAHULUAN

Keadaan daerah dan penduduk Provinsi Bengkulu perlu diketahui oleh masyarakat yang tinggal di Bengkulu, khususnya siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu, Sekolah Dasar hendaknya memberikan bekal kepada siswa tentang pengaruh keadaan geografis terhadap kehidupan penduduk di Provinsi Bengkulu. Bekal pengetahuan tersebut sangat bermanfaat bagi siswa dalam mempersiapkan diri pada kehidupan di masyarakat. Siswa merasa senang belajar karena materi yang dipelajari berkaitan dengan lingkungan yang ada di sekitar siswa. Namun kenyataan di lapangan Sekolah Dasar di

Provinsi Bengkulu belum melakuan hal tersebut. Materi pelajaran yang diberikan kepada siswa baru sebatas yang ada di buku paket/ buku siswa. Guru belum mengembangkan materi secara maksimal sehingga pengetahuan siswa tentang lingkungan sekitar tidak dipahami. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tentang pengintegrasian materi lingkungan sekitar ke dalam kurikulum Sekolah Dasar. Rumusan masalah pada penelitian awal ini adalah : (1) Tema dan Subtema apa saja yang relevan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran tematik berbasis wilayah? dan (2) kompetensi dasar dan indikator apa saja yang relevan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran tematik berbasis wilayah?. Adapun tujuan penelitian awal ini adalah : (1) mendeskripsikan tema dan subtema yang relevan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran tematik berbasis wilayah dan (2) mendiskripsikan kompentensi dasar dan indikator yang relevan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran temetik berbasis wilayah.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Depdiknas.2006). Pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut : (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Rusman.2012).

Hakekat Wilayah

Wilayah atau region adalah suatu wilayah yang memiliki karakteristik tertentu, yang membedakan diri dengan wilayah lain yang ada di sekitarnya (Sardjiyo.2007). Regional merupakan wilayah geografis yang bervariasi ukurannya. Ciri yang harus dimiliki homogenitas yang khas, dapat berupa aspek fisik maupun kultural, seperti : persamaan kegiatan ekonomi, bentuk hasil kebudayaan, kesamaan iklim, dan kesamaan permukaan tanah. Untuk menentukan suatu wilayah dipergunakan kreteria geografis, yaitu hasil relasi keruangan aspek-aspeknya yang secara umum lebih dominan pada wilayah yang bersangkutan, seperti wilayah pertanian, nelayan, industri, perdagangan. Wilayah seragam adalah wilayah yang berdasarkan keragaman atau kesamaan dalam kreteria tertentu, misalnya wilayah pertanaian, dimana terdapat kesamaan antar petani dan

sifat yang dimiliki oleh elemen-elemen yang membentuk wilayah (Sardjiyo, 2007). Wilayah yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan yang ada di wilayah secara mendalam yang merupakan kekhasan wilayah tersebut dengan menggunakan kata tanya, di mana, kapan, dan bagaimana sehingga dapat membedakan dengan wilayah di sekitarnya.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan yang dirumuskan pada penelitian awal ini, penelitian pengembangan ini dimulai dengan kajian pustaka. Ada 4 langkah pokok dalam penelitian pengembangan yaitu : (1) mengembangan produk sesuai dengan kebutuhan, (2) membuat produk awal atau perancangan produk dengan membuat perangkat pembelajaran dan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan hasil analisis kurikulum, (3) validasi hasil produk oleh ahli dalam bidangnya dan revisi berdasarkan masukan validator, dan (4) mengimplementasikan produk pada sasaran, pengemasan modul pembelajaran serta mencetak dan menyebarluaskan buku paduan (Thiagrajan dalam Mulyatiningsih. 2012). Tahap pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan. Langkah operasional pada tahap ini adalah : (1) mengidentifikasikan tema dan subtema yang relevan dalam pengembangan bahan ajar Pembelajaran Tematik, dan (2) mengidentifikasik kompetensi dasar dan indikator yang relevan dalam pengembangan bahan ajar Pembelajaran Tematik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil identifikasi tema dan subtema yang memuat Kompetensi Dasar(KD) mata pelajaran berbasis wilayah disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Tema dan subtema KD mata pelajaran berbasis wilayah

No	Tema	Subtema	Muatan Mapel
1	Berbagai Pekerjaan	a. Jenis-jenis pekerjaan b. Pekerjaan di sekitarku c. Pekerjaan orang tuaku	Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, PPKn dan SBDP
2	Tempat Tinggalku	a. Lingkungan Tempat Tinggalku b. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku c. Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku	Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, PPKn dan SBDP
3	Lingkungan	a. Manusia dan Lingkungan	Bahasa Indonesia, IPS,

	Sahabat Kita	b. Perubahan Lingkungan c. Pelestarian Lingungan	IPA, Matematika, PPKn dan SBDP

Selanjutnya mengidentifikasi Kompetensi Dasar dan indikator yang terdapat pada masing-masing mata pelajaran tema berbagai pekerjaan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Tema Berbagai Pekerjaan dan Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan.

No	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
1	PPKn	3.1. Memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	1. menjelaskan makna sila pertama Pancasila 2. memberikan pendapat tentang sikap yang sesuai dan kurang sesuai dengan sila pertama. 3. Mengaitkan sikap tokoh-tokoh dalam cerita dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.
2.	Bahasa Indonesia	3.5. Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	1. Menilai tokoh yang terdapat di dalam cerita. 2. Membandingkan sikap tokoh-tokoh yang terdapat di dalam cerita. 3. Memberikan pendapat tentang sikap tokoh dari cerita yang dibaca. 4. Menilai unsur-unsur cerita (tokoh, konflik, pesan moral) menggunakan pendapat pribadi.
3.	IPS	3.3. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	1. Membandingkan jenis pekerjaan sesuai tempat hidup penduduk. 2. Menjelaskan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.
4.	Matematika	3.9. Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segi tiga.	1. Menemukan rumus luas persegi menggunakan benda kongkrit. 2. Menemukan rumus keliling persegi menggunakan benda kongkrit 3. Menjelaskan penyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari tentang keliling

			dan luas persegi dan persegi sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi
5.	SBDP	3.1. Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi.	1. Mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar. 2. Mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperhatikan saat menggambar.
6.	IPA	3.8. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	1. Mengidentifikasi pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam. 2. Mengidentifikasi pentingnya menjaga keseimbangan dan sumber daya alam di lingkungan sekitar.

Tabel 3. Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Tema Berbagai Pekerjaan dan Subtema Pekerjaan di Sekitarku.

No	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
1	PPKn	3.1. Memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	1. Menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila kedua Pancasila. 2. Menghubungkan sikap tokoh dengan pengamalan sila kedua Pancasila. 3. Membedakan sikap yang baik dan sikap yang tidak baik dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila.
2.	Bahasa Indonesia	3.5. Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	1. Menilai kejadian yang terdapat di dalam cerita. 2. Menilai suatu cerita secara keseluruhan 3. Memberikan pendapat tentang sikap tokoh dari cerita yang dibaca. 4. Menilai unsur cerita (pesan moral) menggunakan pendapat pribadi.
3.	IPS	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	1. Membandingkan jenis pekerjaan yang terlibat dalam suatu kegiatan ekonomi. 2. Menjelaskan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.
4.	Matematika	3.9. Menjelaskan dan menentukan keliling	1. Menemukan rumus luas dan keliling persegi panjang

		dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segi tiga.	menggunakan benda konkret. 2. Menemukan cara mencari luas dan keliling bangun gabungan (persegi dan persegi panjang) menggunakan benda konkret. 3. Menjelaskan penyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari tentang keliling dan luas persegi dan persegi panjang / bangun datar gabungan.
5.	SBDP	3.1. Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi.	1. Mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar. 2. Menjelaskan cara melakukan apresiasi terhadap hasil karya seni menggambar.
6.	IPA	3.8. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	1. Mengidentifikasi dampak pemanfaatan teknologi bagi keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam. 2. Mengidentifikasi pentingnya pembatasan penggunaan sumber daya alam sebagai langkah pelestarian sumber daya alam.

Tabel 4. Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Tema Berbagai Pekerjaan dan Subtema Pekerjaan Orang Tuaku.

No	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	PPKn	3.1. Memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	1. Menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila ketiga Pancasila. 2. Menghubungkan sikap tokoh dengan pengamalan sila ketiga Pancasila. 3. Membedakan sikap yang baik dan sikap yang tidak baik dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila.
2.	Bahasa Indonesia	3.5. Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	1. Menilai kejadian yang terdapat di dalam dongeng. 2. Menilai komentar terhadap suatu dongeng. 3. Mengidentifikasi unsur instrinsik dari cerita yang dibaca. 4. Menilai unsur cerita (pesan moral) menggunakan pendapat pribadi.
3.	IPS	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan,	1. Menyebutkan jenis pekerjaan yang berhubungan dengan sosial budaya. 2. Menyebutkan kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait yang ditemukan di lingkungan sekitar.

		sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	
4.	Matematika	3.9. Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segi tiga.	1. Menemukan rumus luas segi tiga menggunakan benda konkret. 2. Menemukan rumus keliling segi tiga menggunakan benda konkret. 3. Menjelaskan dan menemukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segi tiga.
5.	SBDP	3.1. Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi.	1. Mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar. 2. Menjelaskan cara melakukan apresiasi terhadap hasil karya seni menggambar.
6.	IPA	3.8. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	1. Mengidentifikasi dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol. 2. Mengidentifikasi pentingnya pemanfaatan barang bekas sebagai usaha pelestarian sumber daya alam.

Tabel 5. Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Tema Tempat Tinggalku dan Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

No	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	PPKn	3.2. Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat.	1. Menyebutkan kewajiban sebagai masyarakat. 2. Menjelaskan kewajiban.
2.	Bahasa Indonesia	3.1. Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	1. Menjawab pertanyaan berdasarkan teks 2. Menuliskan kondisi alam pulau Kepulauan Seribu. 3. Membuat pertanyaan berdasarkan teks. 4. Membuat pertanyaan berdasarkan teks. 5. Menyebutkan bahan-bahan membuat getuk. 6. Menjelaskan instruksi cara membuat getuk.
3.	IPS	3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya.	1. Mampu menjelaskan keadaan alam Wamena. 2. Mampu menjelaskan kondisi alam Kepulauan Seribu tempat 3. Menjelaskan kenampakan alam

			daratan dan dampaknya bagi masyarakat 4. Mampu menjelaskan kondisi alam laut dan sungai. 5. Menuliskan SDA yang ada di Pulau-pulau besar di Indonesia. 6. Menjelaskan manfaat pajak.
4.	Matematika	4.8. Membuat peta posisi suatu tempat/benda tanpa menggunakan skala dengan memperhatikan arah mata angin.	1. Menyebutkan arah utara, selatan, timur, dan barat suatu tempat. 2. Menjelaskan letak suatu tempat berdasarkan arah mata angin. 3. Berkreasi menjelaskan keadaan alam Wamena. 4. Menjelaskan rute perjalanan (arah U, S, T, dan B) dari sebuah peta yang diberikan. 5. Membandingkan rute yang paling dekat dari kemungkinan ruter. 6. Menjelaskan rute perjalanan (arah U, S, T dan B) dari sebuah peta yang diberikan. 7. Membandingkan rute yang paling dekat dari kemungkinan ruter. 8. Membuat pertanyaan mengenai posisi suatu benda. 9. Menyelelesaikan masalah yang terkait dengan rute perjalanan.
5.	SBDP	3.3 Membedakan panjang pendek bunyi, dan tinggi rendah nada dengan gerak tangan.	1. Membedakan panjang pendek nada. 2. Menjelaskan cara pembuatan vas bunga dari bahan bekas.
6.	IPA	3.7 Mendeskrisikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.	1. Meyebutkan kondisi alam suatu tempat. 2. Menjelaskan kondisi alam suatu tempat. 3. Menyebutkan persebaran SDA hasil bumi di Indonesia

			4. Menjelaskan pemanfaatan SDA bagi masyarakat.

Tabel 6. Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Tema Tempat Tinggalku dan Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

No	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	PPKn	3.3 Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat.	1. Mengidetifikasi keunikan dari berbagai daerah. 2. Memberikan contoh bentuk kerja sama. 3. Merefleksi sikap diri saat bekerjasama dengan teman di rumah, sekolah, dan masyarakat.
2.	Bahasa Indonesia	4.1. Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku	1. Mengolah teks laporan dalam bentuk pertanyaan yang sesuai. 2. Menggali informasi dari teks laporan tentang keunikan masyarakat Jawa. 3. Menemukan informasi teks cerita tentang permainan tradisional.
3.	IPS	3.4 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.	1. Menjelaskan nama suatu daerah berdasarkan kondisi geografisnya. 2. Menjelaskan penyebab penumpukan sampah di Jakarta. 3. Mengenal interaksi manusia dengan budaya setempat. 4. Menjelaskan interaksi diantara teman saat bermain. 5. Mengenal interaksi masyarakat Jawa dengan budayanya. 6. Mendeskripsikan interaksi suku Badui dengan alam, sosial, budaya dan ekonomi.
4.	Matematika	4.12. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan lokasi objek menggunakan peta grid dan melalui percerminan.	1. Menentukan koordinat suatu tempat dengan tepat. 2. Menjelaskan lokasi objek dari peta yang disajikan. 3. Mengerjakan soal yang berhubungan dengan peta grid.
5.	SBDP	3.4. Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif.	1. Mengenal alur pembuatan layang-layang. 2. Menjelaskan alur pembuatan wayang

6.	IPA	3.7. Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.	1. Menjelaskan teknologi pem buangan sampah. 2. Mendeskripsikan proses pembuatan transplantasi terumbu karang. 3. Membandingkan pemanfaatan teknologi sederhana dan modern.

Tabel 7. Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Tema Tempat Tinggalku dan Subtema Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku.

No	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	PPKn	3.5. Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat. 3.2. Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat.	1. Menjelaskan manfaat kegiatan bekerjasama. 2. Menyebutkan manfaat menjaga kesejukan lingkungan. 3. Menyebutkan kewajiban sebagai warga masyarakat. 4. Menyebutkan contoh hak dan kewajiban saat kegiatan bersama.
2.	Bahasa Indonesia	3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	1. Menuliskan unsur-unsur instrinsik dari teks legenda. 2. Menuliskan unsur instrinsik dari teks legenda. 3. Mengidentifikasi pengalaman perayaan budaya daerah. 4. Menjelaskan unsur-unsur cerita legenda.
3.	IPS	3.3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya. 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	1. Mengidentifikasi kondisi daerah pantai. 2. Menjelaskan kondisi geografis daerah pedesaan dan perkotaan. 3. Menyebutkan kondisi geografis lingkungan pegunungan. 4. Menyimpulkan nilai yang di peroleh dari kegiatan berinteraksi dengan budaya dan masyarakat. 5. Menjelaskan tentang keberagaman yang ada di masyarakat perkotaan.
4.	Matematika	3.8. Memahami arti rata-rata, median dan modus dari sekumpulan data.	1. Mengurutkan sekumpulan data.

		4.8. Membuat peta posisi suatu tempat / benda tanpa menggunakan skala dengan memperhatikan arah mata angin.	2. Menggambar rute perjalanan dari rumah ke sekolah.
		1.14 Mengumpulkan, menata, membandingkandan menyajikan data cacahan dan ukuran menggunakan tabel, grafik batang, piktogram, dan diagram lingkaran (grafik kue serabi).	3. Mencerminkan objek dalam diagram cartesius.
5.	SBDP	3.4. Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif.	1. Mengenal pembuatan pigura dari bahan kerang. 2. Mengenal cara menggambar gedung.
6.	IPA	3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.	1. Menjelaskan teknologi pengasapan ikan. 2. Menyebutkan berbagai sumber daya alam yang dimanfaatkan oleh makhluk hidup.

Tabel 8. Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Tema Lingkungan Sahabat Kita dan Subtema Manusia dan Lingkungan.

No	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	PPKn	3.2. Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari hari di rumah dan sekolah.	1. Menunjukkan hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari hari di rumah, sekolah, dan masyarakat yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan.
2.	Bahasa Indonesia	3.1. Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	2. Melakukan wawancara kepada orang-orang di sekitarnya tentang akibat-akibat jika tidak melaksanakan kewajiban terhadap lingkungan.
3.	IPS	3.5. Memahami manusia Indonesia dalam	1. Menggali informasi tentang penyebab dan terjadinya banjir.

		bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.	2. Membaca syair lagu tentang "Aku Cinta Lingkunganku". 3. Menjelaskan hak dan kewajiban manusia terhadap keseimbangan ekosistem. 4. Membaca teks tentang hubungan manusia dan lingkungan. 5. Membaca teks tentang keseimbangan ekosistem dan pengaruh kegiatan manusia. 6. Membaca syair lagu tentang alam.
4.	Matematika	3.7 Memahami arti rata-rata, median dan modus dari sekumpulan data.	1. Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika insteraksinya dengan lingkungan alamnya. 2. Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika insteraksinya dengan lingkungan alamnya.
5.	SBDP	3.2 Mengenal harmoni musik dan lagu daerah.	1. Mengurutkan data berdasarkan hasil wawancara tentang luas lahan. 2. Menentukan median dan modus sekumpulan data. 3. Menghitung rata-rata sekumpulan data.
6.	IPA	3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar.	1. Mengidentifikasi harmoni musik dan lagu. 2. Mengidentifikasi harmoni lagu daerah. 3. Mengimplementasikan harmoni lagu daerah. 1. Menjelaskan kegiatan manusia yang dapat menyebabkan banjir. 2. Menjelaskan dampak kerusakan lingkungan. 3. Mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan menusia untuk memperbaiki keseimbangan lingkungan.

Tabel 9. Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Tema Lingkungan Sahabat Kita dan Subtema Perubahan Lingkungan.

No	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	PPKn	3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup. 3.2. Memahami hak kewajiban	1. Menunjukkan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-

		dan tanggungjawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, dan sekolah.	hari dalam memenuhi kebutuhan hidup. 2. Menyebutkan beberapa kewajiban sebagai peserta didik dalam menyelamatkan barang-barang beresejarah.
2.	Bahasa Indonesia	3.1. Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia denan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. 3.4. mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	1. Menjelaskan kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam. 2. Menjelaskan kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam. 3. Membaca teks tentang kegiatan manusia dalam memenuhi keperluan hidup. 4. Menjelaskan kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam. 5. Menjelaskan kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam. 6. Mendeskripsikan kehidupan berbangsa dan bernegara yang terdapat pada pantun atau syair.
3.	IPS	3.6 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya. 3.5 Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.	1. Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan. 1. Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan

			budayanya.
4.	Matematika	3.9. Memahami konsep frekuensi relatif melalui percobaan dan tabel. 3.7 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.	1. Memahami konsep frekuensi relative melalui tabel. 2. Menentukan frekuensi relatif melalui percobaan. 3. Menentukan nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata, median, dan modus suatu data tabel atau grafik. 4. Menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki.
5.	SBDP	3.2. Mengenal harmoni musik dan lagu daerah.	1. Memahani harmoni musik. 2. Menjelaskan suara satu dan suara dua dalam musik dan lagu daerah. 3. Menjelaskan suara satu dan suara dua dalam musik dan lagu daerah.
6.	IPA	3.4. Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan.	1. Menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam 2. Menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam. 3. Menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam.

Tabel 10. Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Tema Lingkungan Sahabat Kita dan Subtema Pelestarian Lingkungan.

No	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	PPKn	3.2. Memahami hak kewajiban dan tanggungjawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, dan sekolah.	1. Menunjukkan hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat. 2. Memberikan contoh akibat jika warga negara tidak memperoleh haknya.
2.	Bahasa Indonesia	3.1. Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan	1. Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia. 2. Mencari informasi dari teks

		manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	laporan buku tentang kesehatan manusia. 3. Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia. 4. Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia. 5. Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia. 6. Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia.
3.	IPS	3.5. Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.	1. Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika insteraksinya dengan lingkungan alamnya. 2. Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika insteraksinya dengan lingkungan alamnya.
4.	Matematika	3.8. Memahami arti rata-rata median dan modus dari sekumpulan data.	1. Mengurutkan sekumpulan data. 2. Menentukan median dan modus sekumpulan data. 3. Menghitung rata-rata sekumpulan data.
5.	SBDP	3.4. Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.	1. Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif benda kerajinan. 2. memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif benda kerajinan. 3. Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif benda kerajinan
6.	IPA	3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap	1. Menyebutkan usaha-usaha pelestarian lingkungan. 2. Menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam.

		keseimbangan lingkungan sekitar.	3. Mengidentifikasi dampak kegiatan manusia terhadap perubahan alam.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kurikulum mulai kelas 1 sampai dengan kelas 6 ditemukan 3 tema yaitu: (1) Tema Berbagai Pekerjaan; terdapat 3 subtema: jenis-jenis pekerjaan, pekerjaan di sekitarku, dan pekerjaan orang tuaku, (2) Tema Tempat Tinggalku; terdapat tiga subtema : lingkunggan tempat tinggalku, keunikan daerah tempat tinggalku, dan aku bangga dengan daerah tempat tinggalku, (3) Tema Lingkungan Sahabat Kita; terdapat tiga subtema: manusia dan lingkungan, perubahan lingkungan, dan pelestarian lingkungan. Sedangkan muatan kompetensi dasar mata pelajaran mencakup: PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, Matematika, SBDP, dan IPA. Hasil analisis ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran, bahwa tema berperan sebagai pemusatan kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa muatan mata pelajaran sekaligus (kemendikbud. 2014). Siswa sekolah dasar lebih mudah memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema. Dengan tema dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (Kontektual) sehingga bermakna bagi siswa.

Hasil analisis kompetensi dasar dan indikator yang terdapat pada tema "Berbagai Pekerjaan" adalah sebagai berikut:

1) Mata pelajaran PPKn

   Kompetensi dasar : 3.1. memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan indikatornya : menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila kedua Pancasila, menghubungkan sikap tokoh dengan pengamalan sila kedua Pancasila, membedakan sikap yang baik dan sikap yang tidak baik dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila.

2) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

   Kompetensi dasar : 3.1. membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). Sedangkan indikatornya : menilai kejadian yang terdapat di dalam cerita, menilai suatu cerita secara keseluruhan, memberikan pendapat tentang sikap tokoh dari cerita yang dibaca, menilai unsur cerita menggunakan pendapat pribadi.

3) Mata Pelajaran IPS

Kompetensi dasar :3.3. mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat bidang pekerjaaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai Provinsi. Sedangkan indikatornya: membandingkan jenis pekerjaan yang terlibat dalam suatu kegiatan ekonomi dan menjelaskan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut dilingkungan sekitar.

4) Mata Pelajaran Matematika

Kompetensi dasar : 3.9. menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga. Sedangkan indikatornya : menemukan rumus luas dan keliling persegi panjang menggunakan benda kongkrit, merumuskan cara mencari luas dan keliling bangun gabungan menggunakan benda kongkrit, menjelaskan penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari tentang keliling dan luas persegi dan persegi panjang/ bangun datar gabungan.

5) Mata Pelajaran SBDP

Kompetensi dasar : 3:1. Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi. Sedangkan indikatornya : mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar dan menjelaskan cara melakukan apresiasi terhadap hasil karya seni menggambar.

6) Mata pelajaran IPA

Kompetensi dasar : 3: 8. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestaraian sumber daya alam di lingkungannya. Sedangkan indikatornya : mengidentifikasi dampak pemanfaatna teknologi bagi keseimbangan alam dan pelestarian sumber daya alam dan mengidentifikasi pentingnya pembatasan penggunaan sumber daya alam sebagai langkah pelestarian sumber daya alam.

Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan bermakna bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2012) bahwa pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran akan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengelaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahami.

Hasil analisis kompetensi dasar dan indikator yang terdapat pada tema “Tempat Tinggalku” adalah sebagai berikut:

1) Mata Pelajaran PPKn

Kompetensi dasar : 3.2. Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari- hari di rumah, sekolah dan masyarakat serta 3.5 memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat. Sedangkan indikatornya : menyebutkan manfaat menjaga kesejukan lingkungan, menyebutkan kewajiban sebagai warga masyarakat, menyebutkan contoh hak dan kewajiban saat kegiatan bersama dan menjelaskan manfaat kegiatan bekerja sama.

2) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar : 3.4. menggali informasi dari teks cerita pertualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku. Sedangkan indikatornya : menuliskan unsur-unsur instrinsik dari teks legenda, mengidentifikasi pengalaman perayaan budaya daerah dan menjelaskan unsur-unsur cerita legenda .

3) Mata Pelajaran IPS

Kompetensi dasar : 3.3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya. Sedangkan indikatornya : mengidentifikasi kondisi daerah pantai, menjelaskan kondisi geografis daerah pedesaan dan perkotaan dan menyebutkan kondisi geografis lingkungan pegunungan.

4) Mata Pelajaran Matematika

Kompetensi dasar : 3.8. memahami arti rata-rata, median dan modus dari sekumpulan data. Sedangkan indikatornya : mengurutkan sekumpulan data, menggambar rute perjalanan dari rumah ke sekolah dan mencerminkan objek dalam diagram cartesius.

5) Mata Pelajaran SBDP

Kompetensi dasar : 3.4. mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif. Sedangkan indikatornya : mengenal pembuatan pigura dari bahan kerang, mengenal cara menggambar gedung.

6) Mata Pelajaran IPA

Kompetensi dasar : 3.7. mendiskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Sedangkan indikatornya : menjelaskan teknologi pengasapan ikan, dan menyebutkan berbagai sumber daya alam yang dimanfaatkan oleh makhluk hidup.

Kompetensi dasar merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu tema di SD/MI. Kompetensi dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat dan memperkaya antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kemdikbud (2014) bahwa kompetensi dasar untuk konten yang bersifat developmental dilaksanakan berkesinambungan antar satu pertemuan dengan pertemuan lainnya dan saling memperkuat antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Dalam proses pembelajaran didasarkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif untuk menguasai kompetensi dasar pada tingkat yang memuaskan.

Hasil analisis kompetensi dasar dan indicator yang terdapat pada tema "Lingkungan Sahabat Kita" adalah sebagai berikut:

1) Mata Pelajaran PPKn

Kompetensi dasar : 3.2. memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah dan 3.6. memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup. Sedangkan indikatornya : menunjukkan hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari, melakukan wawancara kepada orang-orang di sekitarnya tentang akibat jika tidak melaksanakan kewajiban terhadap lingkungan, menunjukkan sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup.

2) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar : 3.1. menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis. Sedangkan indikatornya : menggali informasi tentang penyebab dan terjadinya banjir, membaca syair lagu tentang "Aku Cinta Lingkunganku" menjelaskan hak dan kewajiban manusia terhadap keseimbangan ekosistem, membaca teks tentang hubungan manusia lingkungan, membaca syair lagu tentang alam.

3) Mata Pelajaran IPS

Kompetensi dasar : 3.5. memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika intraksi dengan lingkungan alam, social, budaya dan ekonomi. Sedangkan indikatornya : menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan

alamnya, menunjukkan perubahan kehidupan manuis dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya dibidang social, ekonomi, pendidikan dan budaya.

4) Mata Pelajaran Matematika

Kompetensi dasar : 3.8. memahami arti rata-rata, median dan modus dari sekumpulan data dan 3.9 memahami konsep frekuensi relative melalui percobaan dan tabel. Sedangkan indikatornya : mengurutkan data berdasarkan hasil wawancara tentang luas lahan, menentukan median dan modus sekumpulan data, menghitung rata-rata sekumpulan data, memahami konsep frekuensi relative melalui tabel.

5) Mata Pelajaran SBDP

Kompetensi dasar : 3.2. mengenal harmoni music dan lagu daerah. Sedangkan indikatornya : mengidentifikasi harmoni music dan lagu daerah, mengimplementasikan harmoni lagu daerah, memahami harmoni music.

6) Mata Pelajaran IPA

Kompetensi dasar : 3.4. mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan linguknngan. Sedangkan indikatornya : menjelaskan kegiatan manusia yang dapat menyebabkan banjir, menjelaskan dampak kerusakan lingkungan, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan menusia untuk memperbaiki keseimbangan lingkungan.

Masing-masing kompetensi dasar setiap muatan pelajaran dibuatkan indikatornya dengan mengikuti kreteria perbuatan indicator. Dalam pengembangan indikator perlu memperhatikan hal-hal berikut : (a) indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, (b) indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan (c) dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan atau dapat diamati (Sri Dadi. 2009. Dalam Depdiknas.2006) yang menyatakan bahwa indikator dikembangkan dari kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan pembelajaran tematik. Dalam rangka mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan maka perlu pengembangan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

a. Tema dan subtema yang relevan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran Tematik berbasis wilayah adalah : (1) Tema Berbagai Pekerjaan, subtema: Jenis-jenis pekerjaan, pekerjaan di sekitarku, dan pekerjaan orang tuaku, (2) Tema Tempat Tinggalku, subtema : lingkungan tempat tinggalku, keunikan daerah tempat tinggalku, dan aku bangga dengan daerah tempat tinggalku, dan (3) Tema Lingkungan Sahabat Kita, subtema : manusia dan lingkungan, perubahan lingkungan dan pelestarian lingkungan.

b. Kompetensi dasar dan indikator yang relevan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran Tematik berbasis wilayah.

   Tema Berbagai Pekerjaan adalah : (a) PPKn, KD : 3.1 dan indikatornya : 3.1.1, 3.1.2 dan 3.1.3, Bahasa Indonesia, KD : 3.1 dan indikatornya : 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3 dan 3.1.4, (c) IPS, KD : 3.3 indikatornya : 3.3.1 dan 3.3.2, (d) Matenatika, KD : 3.9 indikatornya : 3.9.1, 3.9.2, 3.9.3, dan 3.9.4 (e) SBDP, KD : 3.1 indikatornya : 3.1.1 dan 3.1.2 dan (f) IPA, KD : 3.8 dan indikatornya : 3.8.1 dan 3.8.2.

   Tema Tempat Tinggalku adalah : (a) PPKn, KD : 3.2 dan indikatornya : 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3 dan 3.2.4, Bahasa Indonesia, KD : 3.4 dan indikatornya : 3.4.1, 3.4.2 dan 3.4.3, (c) IPS, KD : 3.3 indikatornya : 3.3.1 dan 3.3.2, (d) Matenatika, KD : 3.8 indikatornya : 3.8.1, 3.8.2 dan 3.8.3 (e) SBDP, KD : 3.4 indikatornya : 3.4.1 dan 3.4.2 dan (f) IPA, KD : 3.7 dan indikatornya : 3.7.1 dan 3.7.2.

   Tema Lingkungan Sahabat Kita adalah : (a) PPKn, KD : 3.2 dan indikatornya : 3.2.1, 3.2.2 dan 3.2.3, Bahasa Indonesia, KD : 3.1 dan indikatornya : 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, 3.1.4 dan 3.1.5, (c) IPS, KD : 3.5 indikatornya : 3.5.1, 3.5.2 dan 3.5.3, (d) Matenatika, KD : 3.8 indikatornya : 3.8.1, 3.8.2, 3.8.3 dan 3.8.4 (e) SBDP, KD : 3.2 indikatornya : 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3, 3.2.4 dan 3.2.5 dan (f) IPA, KD : 3.4 dan indikatornya : 3.4.1, 3.4.2 dan 3.4.3.

REFERENSI

Depdiknas. (2006). Pembelajaran Tematik. Pusat KurikulumBadan Penelitian dan Pengembangan. Depdiknas.

Kemendikbud. (2014). Materi Pelatihan Guru Implentasi Kurikulum 3013. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.

Mulyatiningsih. (2012). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Rusman. (2012). Modul-Modul Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sardjiyo, dkk. (2007). Pendidikan IPS SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

HIMPUNAN DOSEN PGSD INDONESIA

UNIVERSITAS NEGERI PADANG UNP

RISTEKDIKTI

9 786026 199904