

ISBN : 978-979-8793-97-4



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR (SEPEDA)

**PASCASARJANA UNPAS
15 NOVEMBER 2018**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR (PGSD)**

FKIP UNIVERSITAS PASUNDAN

**PENERBIT :
LEMLIT PRESS UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG**

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN DASAR (SePeDa)**

**Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21 untuk Membentuk
Karakter Generasi Milenial**

**Bandung, Kamis, 15 November 2018
Paguyuban Pasundan
Jl. Sumatera No.41, Kota Bandung, Jawa Barat 40117**



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN
TAHUN 2018**

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN DASAR (SePeDa)
CALL FOR PAPER**

**Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21 untuk Membentuk
Karakter Generasi Milenial**

331 halaman (21 x 29.7 cm)

Reviewer

Prof. H.Udin Saud, Ph.D (UPI)

Dr. Fahrurrozi, M.Pd (UNJ)

Dr. H.Dadang Iskandar, M.Pd (Unpas)

Dr. Pupu Saeful Rahmat (UNIKU)

Editor

Acep Roni Hamdani, M.Pd

Penerbit:

Lemlit Unpas Press

Gedung Direktorat lantai 3 Universitas PasundaN

Jl. Dr. Setiabudi No.193 Tlp. (022) 2021440, 2021436 Pes.110

Fax. (022) 2009267 Bandung 40153

Website : <http://lemlit.unpas.ac.id> Email : lembagapenelitian@unpas.ac.id

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN DASAR (SePeDa)
CALL FOR PAPER**

**Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21 untuk Membentuk
Karakter Generasi Milenial**

Pelindung	: Prof. Dr. Ir. H. Eddy Jusuf, Sp., M.Si., M.Kom Dr. Dadang Mulyana, M.Si
Penanggung Jawab	: Dr. Cartonno, M.Pd., M.T Dr. Yusuf Ibrahim, M.P., M.Pd Dr. S. Marten Yogaswara, M.M
Pembina	: Dra. Aas Saraswati, M.Pd Jaka Permana, M.M., M.Pd
Ketua Panitia	: Moh. Nurhadi, M.Pd
Sekretaris	: Siti Sholiha Nurfaidah
Bendahara	: Yuni Indriani
Reviewer	: Prof. H.Udin Saud, Ph.D (UPI) Dr. Fahrurrozi, M.Pd (UNJ) Dr. H.Dadang Iskandar, M.Pd (Unpas) Dr. Pupu Saeful Rahmat (UNIKU)
Editor	: Feby Inggriyani, M.Pd Nurul Fazriyah, M.Pd Devi Rahmiati, M.Pd Rina Indriani, M.Pd
Cover	: Taufiqulloh Dahlan, M.Pd
Layout	: Sofyan Hendrayana, M.Pd

Penerbit :

Lemlit Unpas Press

Gedung Direktorat lantai 3 Universitas Pasundan

Jl. Dr. Setiabudi No.193 Tlp. (022) 2021440, 2021436 Pes.110

Fax. (022) 2009267 Bandung 40153

Website : <http://lemlit.unpas.ac.id> Email : lembagapenelitian@unpas.ac.id

KATA PENGANTAR

Assalamu'aikum Wr. Wb

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah swt atas berkah dan hidayah-Nya Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Pasundan dapat menyelenggarakan Seminar Nasional Pendidikan Dasar (SePeDa) pada tanggal 15 November 2018.

Seminar nasional *call for paper* ini mengangkat tema Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21 untuk Membentuk Karakter Generasi Milenial dengan sub tema yaitu 1) Literasi Pendidikan, 2) Pembelajaran Abad 21 pada Sekolah Dasar, 3) Pendidikan Karakter, 4) Inovasi Pembelajaran, 5) Evaluasi Pembelajaran, 6, Pengembangan Kurikulum.

Penyelenggaraan seminar nasional ini didasari dari keinginan dalam menampung ide serta gagasan pendidik mengenai pembelajaran abad 21. Selain itu, kegiatan ini pun dapat bermanfaat sehingga partisipan memperoleh pengalaman serta inspirasi dalam mengembangkan kualitas peserta didik sebagai generasi masa depan yang unggul di generasi milenial untuk kemajuan Bangsa Indonesia.

Dalam kesempatan ini, saya sebagai ketua penyelenggara seminar ini mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelenggaraan seminar dan penyusunan prosiding ini dan terima kasih kepada seluruh panitia yang telah bekerja sama sehingga acara ini dapat berjalan dengan sukses.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Bandung, 27 Oktober 2018

Ketua penyelenggara,

DAFTAR ISI

BALIK HALAMAN	i
JUDUL BALIK HALAMAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
1. PENGUATAN BUDAYA GERAKAN LITERASI MEMBACA DAN MENULIS BAGI SISWA KELAS AWAL DI SEKOLAH DASAR Winda Wirasti Aguswara	1
2. PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI (Penelitian Pengembangan, Kelas 1 SD Kabupaten Tangerang Tahun 2018) Ajjah Sadiyah Nufus, Yufiarti dan Sofia Hartati	11
3. UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL <i>PREDICT OBSERVE EXPLAIN</i> (POE) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA Yeni Dwi Kurino Universitas Majalengka	20
4. INOVASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HUMANIS UNTUK MATEMATIKA SEKOLAH DASAR Mita Hapsari Jannah dan Suyoto	29
5. PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS KOMIK ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI YANG TERWUJUD DENGAN TRADISI BERFIKIR KRITIS DALAM PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR Arni Gemilang Harsanti, Dian Nur Antika Eky Hastuti, dan Eka Nofri Ari Yanto	40
6. PERAN FOLKLOR WILAYAH KABUPATEN NGAWI UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER POSITIF BAGI SISWA KELAS III DI ERA MILENIAL Apri Kartikasari H.S, dan Edy Suprpto	48

7. PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR Yuni Indriyani, dan Siti Sholiha Nurfaidah	61
8. PENERAPAN MODEL COOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD Rosmidar	72
9. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CHILDREN LEARNING IN SCIENCE DALAM PEMBELAJARAN KONSEP DASAR IPA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA PGSD STKIP SEBELAS APRIL SUMEDANG Wawan Eka Setiawan, dan Neri Egi Rusmana	83
10. PERAN PENDIDIK (<i>DIDACTIC, REFLECTIVE, AFECTIVE</i> ATAU <i>EVALUATIVE ROLES</i>) DALAM PEMBELAJARAN IPS ABAD 21 Asep Deni Normanyah, dan Saiful Almujab	95
11. PEMBELAJARAN <i>LESSON STUDY</i> DALAM MENENTUKAN DIAGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA Sunata	106
12. MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA MELALUI METODE MIND MAP PADA PERKULIAHAN PEDAGOGIK Maman, Sopyan Hendrayana, dan Yuni indriyani	118
13. PENGARUH CERITA BERGAMBAR TERHADAP EMPATI Akbari, dan Alrefi	131
14. PENERAPAN METODE SQ3R (<i>SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW</i>) UNTUK MENINGKATKAN DAYA BACA MAHASISWA DALAM MEMBANGUN BUDAYA LITERASI DI KELAS Kisno, dan Nia Fatmawati	143
15. GEOGRAFI EMOSI SISWA KELAS SATU SEKOLAH DASAR PADA PEKAN PERTAMA SEKOLAH Yudi Bachtiar, dan Rayi Siti Fitriani	157

16. PENGEMBANGAN MODUL PERKULIAHAN MATEMATIKA 1 MELALUI PERMAINAN “ENKLEK” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH MATERI BILANGAN BULAT Iqnatia Alfiansyah, dan Arissona Dia Indah Sari	170
17. IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI ERA MILENIAL Uum Murfiah	181
18. KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR Rina Indriani, dan Devi Rahmiati	195
19. PENGEMBANGAN MODUL PERKULIAHAN MATEMATIKA 1 MELALUI PERMAINAN SEROK KWALI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH Arissona Dia Indah Sari, dan Iqnatia Alfiansyah	210
20. APLIKASI EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING Feby Inggriyani dan Acep Roni Hamdani	222
21. MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR MELALUI PENDEKATAN <i>WHOLE LANGUAGE</i> Sri Rohartati	232
22. ANALISIS <i>MATHEMATIC ANXIETY</i> SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MENGHADAPI UJIAN AKHIR SEKOLAH BERSTANDAR NASIONAL Taufiqulloh Dahlan, Abdul Mu’min Saud dan Acep Roni Hamdani	247
23. OPTIMALISASI PENGGUNAAN BUKU TEKS OLEH GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA Renna Fitriany, Acep Roni Hamdani, Tati Heriati	261

24. THE USE OF PROBLEM SOLVING LEARNING METHOD TO IMPROVE STUDENTS' CRITICAL THINKING Ani Rosidah	289
25. INTERNALISASI NILAI KEMANDIRIAN SEBAGAI UPAYA UNTUK MEMBENTUK SIKAP PERCAYA DIRI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS Dian Popi Oktari, dan Sofyan Sauri	302
26. KAJIAN LANDASAN PENDIDIKAN: PENDIDIKAN ADAB SUATU KENISCAYAAN Triana Siska Dewi	313
27. PENGUATAN KARAKTER BANGSA MELALUI NILAI-NILAI AKHLAK GURINDAM DUA BELAS (G12) Zaitun	328



**PENGUATAN BUDAYA GERAKAN LITERASI MEMBACA DAN MENULIS
BAGI SISWA KELAS AWAL DI SEKOLAH DASAR**

**Winda Wirasti Aguswara
Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta
winda.guswara@gmail.com**

ABSTRACT

This paper aims to describe how important it is to strengthen the literacy movement of reading and writing culture for early grade students in elementary school. Strengthening and developing this literacy culture must be done to print superior and intelligent human resources. Strengthening this literacy culture not only aims to improve the quality of life, but also catches up with us from other nations. Books are a storehouse of knowledge and reading is the key. The reading tradition must be returned and put in place to improve the quality of life. Building character through literacy culture is the right choice for students at school. In simple terms, literacy means the ability to read and write or literate

Keywords: Strengthening the Literacy Culture, Elementary School

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan bahwa betapa pentingnya penguatan budaya gerakan literasi membaca dan menulis bagi siswa kelas awal di sekolah dasar. Penguatan dan pengembangan budaya literasi ini harus dilakukan untuk mencetak sumber daya manusia unggul yang cerdas dan bermoral. Penguatan budaya literasi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup, tetapi juga mengejar ketertinggalan kita dari bangsa lain. Buku adalah gudang ilmu dan membaca adalah kuncinya. Tradisi membaca harus dikembalikan dan diletakkan sebagaimana mestinya untuk meningkatkan kualitas hidup tersebut. Membangun karakter lewat budaya literasi menjadi pilihan yang pas bagi para siswa di sekolah. Secara sederhana, literasi berarti kemampuan membaca dan menulis atau melek aksara

Kata Kunci: Penguatan Budaya Literasi, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Literasi tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Literasi menjadi sarana peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkannya di bangku

sekolah (Akbar,2017). Literasi juga terkait dengan kehidupan peserta didik, baik di rumah maupun di lingkungan sekitarnya untuk menumbuhkan budi pekerti mulia. Literasi pada awalnya dimaknai



'keberaksaran' dan selanjutnya dimaknai 'melek' atau 'keterpahaman'. Pada langkah awal, "melek baca dan tulis" ditekankan karena kedua keterampilan berbahasa ini merupakan dasar bagi pengembangan melek dalam berbagai hal (Kumalasari, M., & Poerwono, D. 2011).

Membaca-menulis (literasi) merupakan salah satu aktifitas penting dalam hidup. Sebagian besar proses pendidikan bergantung pada kemampuan dan kesadaran literasi. Budaya literasi yang tertanam dalam diri peserta didik mempengaruhi tingkat keberhasilan baik di sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat (Maksum, 2016).

Literasi sendiri memiliki pengertian yaitu kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Literasi memerlukan serangkaian kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre dan kultural. Kemampuan literasi adalah salah satu kebutuhan yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang. Literasi adalah proses membaca, menulis, berbicara, mendengarkan,

melihat dan berpendapat (Kuder & Hasit, 2002). Literasi secara umum didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis serta menggunakan bahasa lisan. Perkembangan literasi pada anak prasekolah berada pada tahap literasi dasar. Anak-anak prasekolah sering kali terlihat mencorat-coret kertas atau bahkan dinding dengan huruf-huruf atau angka namun masih kurang jelas dan kurang tertata. Kuder & Hasit (2002) menjelaskan bahwa pertama kali anak-anak memegang sebuah buku atau pensil melihat orang dewasa membaca atau menulis, atau melihat papan nama rumah makan, maka anak tersebut sedang belajar sesuatu tentang literasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku anak-anak tersebut telah menunjukkan adanya tahap literasi dasar.

Konsep Literasi dipahami sebagai seperangkat kemampuan mengolah informasi, jauh di atas kemampuan menganalisa dan memahami bahan bacaan. dengan kata lain, literasi bukan hanya tentang membaca dan menulis, tetapi juga mencakup bidang lain, seperti ekonomi, matematika, sains, sosial,



lingkungan, keuangan, bahkan moral (*moral literacy*).

Dalam masyarakat modern, membaca (dan menulis) merupakan bagian yang tidak dapat dikesampingkan karena tanpa kemampuan ini dunia kita akan tertutup dan terbatas hanya pada apa yang ada di sekitar kita. Oleh sebab itu, manusia modern umumnya harus memiliki kemampuan membaca dan menulis yang mumpuni. Pada 2014-2015, Indonesia secara sukarela juga mengikuti PIAAC yang diselenggarakan oleh OECD.

Penilaian PIAAC ini meliputi literasi, kemampuan angka dan kemampuan memecahkan masalah. Berdasarkan laporan berjudul "*Skills Matter*" yang dirilis OECD pada tahun 2016, berdasarkan tes PIAAC, tingkat literasi orang dewasa Indonesia berada pada posisi terendah dari 40 negara yang mengikuti program ini. Tes PIAAC, menemukan bahwa hanya 1% orang dewasa di Jakarta yang memiliki tingkat literasi yang memadai (Level 4 dan 5). Orang dewasa dengan tingkat literasi level 4 dan 5 dari tes PIAAC, dapat mengintegrasikan, menafsirkan, dan mensintesis informasi dari teks yang

panjang yang mengandung informasi yang bertentangan atau kondisional. Dan hanya 5.4% orang dewasa di Jakarta memiliki tingkat literasi pada level 3, yaitu dapat menemukan informasi dari teks yang panjang.

Selain itu, pada tahun 2016, Central Connecticut State University merilis hasil "*The World Most Literate Nation Study*". Studi ini selain menggunakan hasil penilaian PISA juga menambahkan ketersediaan dan ukuran perpustakaan serta akses terhadap informasi. Dari 61 negara yang diteliti, Indonesia berada pada posisi ke-60 di atas Botswana. Untuk kawasan ASEAN posisi Indonesia berada di bawah Singapura, Malaysia, dan Thailand.

Padahal menurut Tampubolon (2008) mengatakan, "Sangat penting memiliki kemampuan membaca maksimal sehubungan dengan arus informasi yang semakin deras dalam berbagai bidang kehidupan di masa kini, lebih-lebih di masa depan." Oleh karena itu, kemampuan membaca menjadi kebutuhan yang sangat vital. Melalui kegiatan membaca, setiap orang dapat mengikuti perkembangan baru yang terjadi dalam kehidupan.



Namun kemampuan literasi di Indonesia masih belum maksimal,

Dalam dunia pendidikan aktivitas dan tugas membaca merupakan suatu hal yang tidak bisa ditinggalkan karena sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan peserta didik melalui aktivitas membaca. Pendapat tersebut sejalan dengan The Liang Gie' (2002: 58) yang mengatakan, "Dengan keterampilan membaca, peserta didik akan dapat memasuki dunia keilmuan yang penuh pesona, memahami khazanah kearifan yang banyak hikmat, dan mengembangkan berbagai keterampilan lainnya yang amat berguna untuk kelak mencapai sukses dalam hidupnya. Aktivitas membaca yang terampil akan membukakan jendela pengetahuan yang luas, gerbang kearifan yang dalam, dan lorong keahlian yang lebar di masa depan".

Hal ini sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2001), yang mengatakan, "Keberhasilan studi seseorang akan sangat ditentukan oleh kemampuan dan kemauan membacanya. Bahkan setelah seorang siswa menyelesaikan studinya, kemampuan dan kemauan membacanya tersebut akan sangat

mempengaruhi keluasan pandangan tentang berbagai masalah. Oleh karena itu, pengajaran bahasa yang mempunyai tugas membina dan meningkatkan kemampuan membaca siswa hendaknya menaruh perhatian yang cukup terhadap usaha peningkatan kemampuan dan kemauan membaca para siswa".

Literasi dianggap merupakan inti kemampuan dan modal utama bagi siswa maupun generasi muda dalam belajar dan menghadapi tantangan-tantangan masa depan. Pembelajaran literasi yang bermutu adalah kunci dari keberhasilan siswa di masa depan. Untuk itu dibutuhkan pembelajaran literasi yang bermutu pada semua mata pelajaran oleh semua guru yang dianggap sebagai guru literasi.

B. Landasan Teori

1. Gerakan Literasi Sekolah (GLS)

Pengertian Literasi Sekolah dalam konteks Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah kemampuan mengakses, memahami dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/ atau berbicara. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan



sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yangarganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik (Utama dkk, 2016). Sekolah sebagai organisasi pembelajar yangarganya literat adalah sekolah yang menyenangkan dan ramah anak, terlihat dari semuaarganya menunjukkan empati, kepedulian, semangat ingin tahu dan cinta pengetahuan, cakap berkomunikasi dan dapat berkontribusi kepada lingkungan sosialnya (Rahmawati, 2016). GLS melibatkan publik artinya melibatkan semua warga sekolah (guru, peserta didik, orang tua/wali murid) dan masyarakat, sebagai bagian dari ekosistem pendidikan.

literasi sekolah merupakan merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bersifat partisipatif dengan melibatkan warga sekolah (peserta didik, guru, kepala sekolah, tenaga kependidikan, pengawas sekolah, komite sekolah, orang tua/wali murid peserta didik), akademisi, penerbit, media massa, masyarakat (tokoh masyarakat yang dapat merepresentasikan keteladanan, dunia usaha, dan lain-lain) dan

pemangku kepentingan di bawah koordinasi Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Gerakan Literasi Sekolah adalah gerakan sosial dengan dukungan kolaboratif berbagai elemen. Upaya yang ditempuh untuk mewujudkannya berupa pembiasaan membaca peserta didik. Pembiasaan ini dilakukan dengan kegiatan 15 menit membaca (guru membacakan buku dan warga sekolah membaca dalam hati, yang disesuaikan dengan konteks atau target sekolah). (Wiedarti, et al, 2016).

Ketika pembiasaan membaca terbentuk, selanjutnya akan diarahkan ke tahap pengembangan, dan pembelajaran (disertai tagihan berdasarkan Kurikulum 2013). Variasi kegiatan dapat berupa perpaduan pengembangan keterampilan reseptif maupun produktif.

Dalam pelaksanaannya, pada periode tertentu dan terjadwal, dilakukan asesmen agar dampak keberadaan Gerakan Literasi Sekolah dapat diketahui dan terus-menerus dikembangkan (Fitriah, 2017). Gerakan Literasi Sekolah diharapkan mampu menggerakkan warga



sekolah, pemangku kepentingan, dan masyarakat untuk bersama-sama memiliki, melaksanakan, dan menjadikan gerakan ini sebagai bagian penting dalam kehidupan.

Literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis, namun mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Di abad 21 ini, kemampuan ini disebut sebagai literasi informasi (Respati, & Risminawati, 2018).

Teknis Konsep Literasi dapat dilakukan seperti berikut ini: (1). Membaca buku-buku budi pekerti 10 menit sebelum pelajaran dimulai di kelas masing-masing. (2) Menyediakan Pojok Literasi di Perpustakaan, taman, atau lokasi manapun yang nyaman di lingkungan sekolah (4). Menjadwalkan kegiatan literasi (membaca, menulis, mendongeng, bermain drama, menggambar, kerajinan tangan, dst) bagi setiap kelas di Pojok Literasi (5) Membuat Majalah Dinding di perpustakaan sekolah sebagai media apresiasi karya anak. (6) Mengaitkan setiap mata pelajaran dengan buku-buku yang mengandung nilai-nilai budi

pekerti luhur (7) Mengarahkan hukuman siswa (yang bolos, tawuran, tdk mengerjakan tugas, dll) dengan menyumbang buku anak untuk sekolah (8). Membuat form observasi untuk menilai kemajuan anak dalam hal literasi (9) Memposting gambar/cerita kegiatan literasi di media sosial (facebook dan twitter) Mingguan (10) Mengadakan quis atau perlombaan kegiatan literasi (lomba membaca, mendongeng, berpuisi, drama cerita rakyat, menari, dst) yang menyenangkan (11) Meminta dan memotivasi anak untuk berkunjung ke Perpustakaan Taman yang merupakan kegiatan mingguan Perpustakaan.

2. Prinsip Pendidikan Literasi

Menurut Kern (2001:23) terdapat tujuh prinsip pendidikan literasi, yaitu: (a) Literasi melibatkan interpretasi, (b) Literasi melibatkan kolaborasi, (c) Literasi melibatkan konvensi, (d) Literasi melibatkan pengetahuan kultural, (e) Literasi melibatkan pemecahan masalah, (f) Literasi melibatkan refleksi dan refleksi diri, (g) Literasi melibatkan penggunaan bahasa. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang dipaparkan oleh Beers (2009) tentang praktik yang baik



dalam menekankan prinsip GLS yaitu: (a) perkembangan literasi berjalan sesuai tahap perkembangan yang dapat diprediksi, (b) program literasi yang 9 baik bersifat berimbang, (c) program literasi terintegrasi dengan kurikulum, (d) kegiatan membaca dan menulis dilakukan kapanpun, (e) kegiatan literasi mengembangkan budaya lisan, (f) kegiatan literasi mengembangkan kesadaran terhadap keberagaman.

3. Sekolah Dasar menjadi Garis Depan dalam Pengembangan Budaya Literasi

Sekolah Dasar mampu menjadi garis depan dalam pengembangan budaya literasi, Beers, dkk. (2009) dalam buku *A Principal's Guide to Literacy Instruction*, menyampaikan beberapa strategi untuk menciptakan budaya literasi yang positif di sekolah yaitu (1) Mengkondisikan lingkungan fisik ramah literasi lingkungan fisik adalah hal pertama yang dilihat dan dirasakan warga sekolah. Oleh karena itu, lingkungan fisik perlu terlihat ramah dan kondusif untuk pembelajaran. Sekolah yang mendukung pengembangan budaya literasi sebaiknya memajang karya peserta didik dipajang di seluruh area

sekolah, termasuk koridor, kantor kepala sekolah dan guru. Selain itu, karya-karya peserta didik diganti secara rutin untuk memberikan kesempatan kepada semua peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat mengakses buku dan bahan bacaan lain di Sudut Baca di semua kelas, kantor, dan area lain di sekolah. Ruang pimpinan dengan pajangan karya peserta didik akan memberikan kesan positif tentang komitmen sekolah terhadap pengembangan budaya literasi. (2) Mengupayakan lingkungan sosial dan afektif sebagai model komunikasi dan interaksi yang literat. Lingkungan sosial dan afektif dibangun melalui model komunikasi dan interaksi seluruh komponen sekolah.

Hal tersebut dapat dikembangkan dengan pengakuan atas capaian peserta didik sepanjang tahun. Pemberian penghargaan dapat dilakukan saat upacara bendera setiap minggu untuk menghargai kemajuan peserta didik di semua aspek. Prestasi yang dihargai bukan hanya akademik, tetapi juga sikap dan upaya peserta didik.



4.Prinsip Gerakan Literasi membaca dan menulis bagi siswa kelas awal di Sekolah Dasar

Menurut Beers (2009), praktik-praktik yang baik dalam gerakan literasi sekolah dasar menekankan prinsip:

- a. Perkembangan literasi berjalan sesuai tahap perkembangan yang dapat diprediksi. Tahap perkembangan anak dalam belajar membaca dan menulis saling beririsan antartahap perkembangan. Memahami tahap perkembangan literasi peserta didik dapat membantu sekolah untuk memilih strategi pembiasaan dan pembelajaran literasi yang tepat sesuai kebutuhan perkembangan mereka.
- b. Program literasi yang baik bersifat berimbang Sekolah yang menerapkan program literasi berimbang menyadari bahwa tiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda. Oleh karena itu, strategi membaca dan jenis teks yang dibaca perlu divariasikan dan disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Program literasi yang bermakna dapat dilakukan dengan

memanfaatkan bahan bacaan kaya ragam teks, seperti karya sastra untuk anak dan remaja.

- c. Program literasi terintegrasi dengan kurikulum Pembiasaan dan pembelajaran literasi di sekolah adalah tanggung jawab semua guru di semua mata pelajaran sebab pembelajaran mata pelajaran apapun membutuhkan bahasa, terutama membaca dan menulis. Dengan demikian, pengembangan profesional guru dalam hal literasi perlu diberikan kepada guru semua mata pelajaran.
- d. Kegiatan membaca dan menulis dilakukan kapanpun. Misalnya, 'menulis surat kepada presiden' atau 'membaca untuk ibu' merupakan contoh-contoh kegiatan literasi yang bermakna.
- e. Kegiatan literasi mengembangkan budaya lisan. Kelas berbasis literasi yang kuat diharapkan memunculkan berbagai kegiatan lisan berupa diskusi tentang buku selama pembelajaran di kelas. Kegiatan diskusi ini juga perlu membuka kemungkinan untuk perbedaan pendapat agar kemampuan berpikir kritis dapat diasah. Peserta didik perlu belajar



untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya, saling mendengarkan, dan menghormati perbedaan pandangan.

- f. Kegiatan literasi perlu mengembangkan kesadaran terhadap keberagaman Warga sekolah perlu menghargai perbedaan melalui kegiatan literasi di sekolah. Bahan bacaan untuk peserta didik perlu merefleksikan kekayaan budaya Indonesia agar mereka dapat terpajan pada pengalaman multikultural.

C. Kesimpulan

Pendidikan dan literasi merupakan dua hal yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap individu pelaksana pendidikan dalam upaya menumbuhkan budi pekerti siswa. Konsep Literasi dipahami sebagai seperangkat kemampuan mengolah informasi, jauh di atas kemampuan menganalisa dan memahami bahan bacaan. dengan kata lain, literasi bukan hanya tentang membaca dan menulis, tetapi juga mencakup bidang lain, seperti ekonomi, matematika, sains, sosial, lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2017). Membudayakan Literasi dengan Program 6M di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 42-52.
- Beers, C. S., Beers, J. W., & Smith, J. O. (2009). *A principal's guide to literacy instruction*. Guilford Press.
- Fitriah, D. (2017). Hubungan Kemampuan Membaca Buku Teks dan Keterampilan Berpikir Kritis dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Studia Didaktika*, 11(01), 91-1
- Kuder, S. Jay., Hasit, C. (2002). *Enhancing Literacy for All Student*. USA: Pearson Education Inc.
- Kumalasari, M., & Poerwono, D. (2011). *Analisis Pertumbuhan Ekonomi, Angka Harapan Hidup, Angka Melek Huruf, Rata Rata Lama Sekolah, Pengeluaran Perkapita Dan Jumlah Penduduk Terhadap Tingkat Kemiskinan Di Jawa Tengah*(Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Maksum, K. (2016). Konsep Dasar Pembinaan Kesadaran Beragama Dalam Dunia Pendidikan Anak. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 31-42.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra*. BPFE-Yogyakarta.
- Odja, A. H., & Payu, C. S. (2014, September). Analisis kemampuan awal literasi sains siswa pada konsep IPA. In *Prosiding Seminar Nasional Kimia* (Vol. 20).



Rahmawati, F. P. (2017). Kepedulian Lingkungan dalam “Nusantara Bertutur”: Bentuk Penguatan Karakter dan Ekoliterasi melalui Sastra Anak.

Respati, C. B., & Risminawati, M. P. (2018). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Menanamkan Karakter Gemar Membaca Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri 1 Sawahan* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

The Liang Gie' (2002). *Terampil Membaca*, Yogyakarta. Andi.

Wiedarti, Pangesti dan Kisyani-Laksono (Ed.). 2016. *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kemdikbud.



**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI**

(Penelitian Pengembangan, Kelas 1 SD Kabupaten Tangerang Tahun 2018)

Ajjah Sadiyah Nufus¹, Yufiarti², Sofia Hartati³

^{1,2,3} PG-PAUD FKIP Universitas Negeri Jakarta

¹ajjajhsn@gmail.com, ²yufiarti@yahoo.co.id, ³sofia.paud@yahoo.com

ABSTRACT

This research is describing the characteristics of media puzzle which aims to improve the literacy skills of children at the age of 6-7 years in Tangerang Regency, developing media, and describing expert's assessment of media puzzles using the Research and Development (R & D) approach. The sources of data in this study are, principals, teachers, grade 1 elementary school children, and experts / experts. Data collection techniques in this study are observations using checklists. Data needs analysis techniques in this study use qualitative and quantitative. The results of this study literacy activities 15 minutes before Teaching and Learning Activities, can use a media puzzle that aims to improve literacy skills in children aged 6-7 years, where the content in this puzzle media is (1) short story entitled "My Farm ", (2) illustrations / pictures and stories contained in the puzzle media are no longer familiar with the child's life, (3)) illustrations / pictures and stories contained in the puzzle media can make children interested in using the media and reading the contents of the story , (4) can provide broader insight with similar themes to children.

Keywords: Elementary School, Puzzle, Literacy Ability.

ABSTRAK

Penelitian ini adalah mendeskripsi karakteristik media *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak pada usia 6-7 tahun di Kabupaten Tangerang, mengembangkan media, dan mendeskripsikan penilaian ahli terhadap media *puzzle* dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Sumber data pada penelitian ini adalah, kepala sekolah, guru, anak sekolah dasar kelas 1, dan pakar/ahli. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi menggunakan ceklis. Teknik analisis kebutuhan data pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Hasil pada penelitian ini kegiatan literasi 15 menit sebelum Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat menggunakan media *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia 6-7 tahun, dimana konten pada media *puzzle* ini yaitu (1) cerita pendek yang berjudul "Hewan Ternakku", (2) ilustrasi/ gambar dan isi cerita yang ada pada media *puzzle* sudah tidak awam lagi dengan kehidupan anak, (3)) ilustrasi/ gambar dan isi cerita yang ada pada media *puzzle* dapat membuat anak



tertarik untuk menggunakan media dan membaca isi cerita, (4) dapat memberikan wawasan yang lebih luas dengan tema yang serupa kepada anak.

Kata Kunci: Sekolah Dasar, Media *Puzzle*, Kemampuan Literasi.

A. Pendahuluan

Literasi berhubungan dengan keaksaraan yaitu kegiatan membaca, menulis dan berdiskusi, pentingnya untuk membudayakan kegiatan literasi pada anak sekolah dasar dimana apabila anak sudah terbiasa dengan membaca, menulis dan berdiskusi maka akan berkembang baik untuk masa yang akan datang, karena dengan membaca dan menulis terdapat beberapa aspek perkembangan di dalamnya. Literasi bukan hanya sekedar kemampuan membaca dan menulis namun menambah pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dapat membuat seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dalam berbagai konteks, dan berkomunikasi aktif, dari kegiatan membaca dan menulis akan muncul kegiatan berdiskusi.

United Nations Education, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) tahun 2012 menyebutkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001%

(UNESCO, n.d.). Tingkat literasi di Kabupaten Tangerang tahun 2016/2017 pada kategori B, nilai tertinggi 98.0 dan nilai terendah 56.0 dengan nilai rata-rata 77.40 (Gusti Yarmi, 2017). Dalam kajian *neuro psychology* menyatakan stimulasi yang menyenangkan dapat terekam oleh amigdala dan berpotensi untuk dieksekusi menjadi pengalaman yang menyenangkan. Ketika amigdala mengeksekusi hal tersebut merupakan sebuah pengalaman yang menyenangkan, maka setiap diberikan stimulus yang sama anak akan merasa hal tersebut selalu menyenangkan. Neriman (2010) dalam jurnal *An Investigation Of The Effect Of Puzzle Design On Children's Development Areas* hasil penelitian ini menyatakan bahwasanya *puzzle* dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak, *puzzle* dapat berpengaruh besar terhadap perkembangan kognitif, dimana anak mendapatkan pengetahuan baru dan dengan *puzzle* anak dapat berimajinasi, mengasah kecerdasan,



dan dapat menyelesaikan masalah sendiri.

Penelitian ini mengembangkan media *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi yang dapat menciptakan kegiatan literasi menyenangkan bagi anak. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mendapatkan diskripsi cara mengkonstruksi model pembelajaran literasi melalui *puzzle*; 2) Mendeskripsikan prosedur penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan literasi pada kegiatan gerakan literasi 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran (KBM); 3) Memaparkan hasil uji media *puzzle* untuk meningkatkan literasi pada Sekolah Dasar Kelas 1 di Kabupaten Tangerang dan menguji validitas media *puzzle* untuk meningkatkan literasi.

B. Landasan Teori

1. Literasi

Istilah literasi dapat memiliki arti berbeda jika digunakan dalam beberapa konteks. Pada konteks awalnya, literasi identik dengan teks tercetak. Namun seiring perkembangan industri komunikasi, istilah literasi juga dipakai dalam

konteks berbeda, di antaranya literasi computer dan literasi digital. Dodge (2015), mengungkapkan bahwa melalui perkembangan bahasa dan kemampuan untuk berpikir dalam berbagai kelas, angka, dan hubungan, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam keterampilan yang abstrak seperti membaca, menulis dan berhitung.

Anak-anak membutuhkan banyak kesempatan untuk bermain dengan objek nyata karena dengan demikian anak dapat menggunakan bahasa, melambangkan, dan mengklasifikasikan. Meek Margaret, (1991) menyatakan bahwa 'literasi adalah tentang bahasa'. Ia lebih menekankan pada bahasa lisan, karena menurutnya membaca dan menulis sebenarnya berasal dari bahasa lisan, sehingga literasi lebih dari sekedar membaca dan menulis (Margaret, 1991).

2. *Puzzle*

Puzzle adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian (Ismail, 2006). Bermain *puzzle* menurut (Yudha, n.d.) adalah kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi



bentuk utuh. Kegiatan ini bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan *puzzle* yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik.

C. Metode Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan desain Model ADDIE atau *Analysis, Design, Development, or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Model penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media *puzzle* untuk meningkatkan literasi untuk anak usia 6-7 tahun. Sumber data penelitian ini terdiri atas tiga sumber, yaitu (1) data ketersediaan dan kondisi bahan ajar, yaitu siswa dan guru; (2) data kebutuhan, yaitu siswa dan guru; dan (3) data validasi prototipe, yaitu guru dan dosen ahli. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, wawancara, catatan anekdot dan angket.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini, di antaranya observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket. Observasi digunakan sebagai pengamatan terhadap kegiatan literasi menggunakan media *puzzle* dengan tujuan peningkatan kemampuan literasi. Teknik wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai subjek penelitian dan kegiatan literasi berlangsung menggunakan media *puzzle*. Teknik angket dipilih karena keefektifannya untuk menghimpun data kebutuhan. Angket yang digunakan terdiri atas angket kebutuhan media untuk siswa dan guru serta angket uji validasi media oleh guru dan ahli. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

D. Hasil dan Pembahasan

Studi literatur dilakukan pertama kali oleh peneliti guna memastikan tingkat urgensi masalah literasi, dimana kemampuan literasi salah satu kemampuan yang mendasar bisa disebut sebagai pondasi khusus pada anak usia dini, tingkat



kemampuan literasi di Indonesia termasuk pada peringkat rendah dengan berbagai metode, media, strategi pemerintah mengupayakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak bangsa. Peneliti mencermati berbagai program-program yang telah dilakukan baik di dalam maupun luar negeri dari jurnal-jurnal penelitian yang terdahulu terhadap upaya pencegahan tersebut. Program-program yang telah dilakukan mulai workshop untuk guru, parenting kepada orang tua pentingnya literasi, perpustakaan keliling, *story teller*, dan berbagai kegiatan yang dirancang pada setiap sekolah. Media yang digunakan berupa *flash card*, buku cerita, pemutaran radio atau film, *pop up book*.

Kegiatan kedua yang dilakukan oleh peneliti untuk menentukan dan merancang media yang digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini adalah melakukan assessment di tiga sekolah dasar (SD) yang ada di daerah Kabupaten Tangerang. Tiga sekolah dasar (SD) yang dipertimbangkan oleh peneliti sebagai tempat penelitian adalah berdasarkan

tingkat akreditasi A, B, dan C, dimana setiap kluster diwakili oleh 1 sekolah. Dengan demikian, terdapat 3 sekolah yang terpilih dari masing-masing kluster dengan teknik acak sederhana.

Studi penelitian yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya yaitu menganalisis kebutuhan media dengan teknik membandingkan media yang selama sering digunakan untuk upaya meningkatkan kemampuan literasi dengan kegiatan gerakan literasi 15 menit sebelum KBM media yang dipilih oleh peneliti adalah buku cerita, berbagai macam buku cerita yang ada di sekolah dengan berbagai judul, dan isi cerita yang panjang, anak tertarik dengan film yang bertema dengan kehidupan sehari-hari anak. Peneliti memilih *puzzle* yang di dalamnya berisi cerita pendek yang berjudul "Hewan Ternakku", menggunakan jenis *puzzle Hidden Picture Puzzle* (*puzzle* dengan gambar tersembunyi) & *Old-Fashioned Wooden Pag Puzzle* (*puzzle* klasik yang menggunakan kayu).

Draff 1: "One to One". Puzzle ini sebelum di uji cobakan harus mendapatkan penilaian kelayakan dari

pakar. Pada uji kelayakan peneliti mendapatkan penilaian dan masukan masukan dari para pakar, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Media Puzzle oleh Para Pakar/Ahli

No	Pakar/Ahli	Presentase	Keterangan
		Kelayakan Model	
1	Pendidikan Anak Usia Dini	100%	Sangat Layak
2	Media	100%	Sangat Layak
3	Literasi	95%	Sangat Layak

Draft II : "Small Group". Kegiatan uji coba kelompok kecil berjalan dengan kondisi yang cukup tertib. Berdasarkan uji coba kelompok kecil didapatkan hasil bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai media yang disukai bagi anak. Setelah kegiatan berakhir peneliti *mereview* kepada 7 (tujuh) responden untuk mendapatkan masukan dari sisi pengguna. Riview yang dilakukan dengan bercakap-cakap dan mencatat hasil review menggunakan catatan lapangan. Peneliti bercakap-cakap kepada anak mengenai alur cerita apakah menarik dan dapat dimengerti anak, tulisan pada media apakah mudah dan jelas untuk dibaca, ilustrasi/gambar yang

terdapat pada media apakah sudah jelas dan menarik bagi anak, potongan pada media *puzzle* apakah sudah mudah untuk dibongkar pasang, dan tingkat kesulitan media *puzzle* apakah mudah digunakan untuk anak, sebagai responden anak-anak diminta masukan pada media *puzzle*.

Berdasarkan pada keterangan anak dapat disimpulkan bahwasan media *puzzle* memiliki alur cerita yang menarik, tulisan cukup jelas untuk dibaca, gambar jelas dan potongan *puzzle* guna bongkar pasang. Masukan dari anak-anak adalah pada beberapa potongan ilustrasi/gambar ujung gambar *puzzle* mudah terbuka dan potongan *puzzle* ada beberapa potongan *puzzle* yang masih sedikit sulit dibongkar pasang. Masukan ini nantinya akan dijadikan dasar untuk perbaikan media.



Gambar 1. Kegiatan Small Group

Draf III: "Great Group Test". Berdasarkan hasil review uji kelompok besar dapat disimpulkan

sudah sesuai dengan kebutuhan anak sebagai pengguna media dan dan tidak terdapat perbaikan.



Gambar 2. Kegiatan Great Group Test

Draff IV: "Final". Dipergunakan untuk diimplementasikan pada kelompok awal dari anak-anak yang sebelumnya telah diobservasi saat analisis kebutuhan. Setelah itu kemudian dilakukan uji efektivitas produk yang akan dijelaskan pada poin uji efektivitas.

Tabel 2. *Paired Samples Test*

Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan literasi atau H_a diterima. Berdasarkan hasil uji efektivitas tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* efektif digunakan untuk anak usia 6-7 tahun di Kabupaten Tangerang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan secara sederhana sebagai berikut: 1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan model (media *puzzle*) yang berjudul "Hewan Ternakku" untuk anak usia 6-7 tahun di Kabupaten Tangerang dengan tujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi. Literasi cakupan yang sangat luas namun kemampuan literasi yang dimaksud di dalam penelitian ini yaitu anak dapat mendapatkan informasi yang mendalam, pembiasaan membaca dengan menggunakan media yang tidak monoton sehingga anak tidak secara sengaja merasa sedang

		Paired Differences					T	d f	Sig. (2- tailed)
		Me an	Std. Dev iati on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Low er	Up per			
P a i r 1	pr e tes t - po st tes t	- 3.2 700 0E1	4.5 724 1	.8348 0	- 34.40 736	- 30.99 264	- 39. 171	2 9	.000

belajar membaca, dan dapat mengekspresikan pendapat anak tentang "hewan ternak" baik secara verbal maupun nonverbal tanpa ada



batasan tertentu; 2) Berdasarkan uji kelayakan melalui proses uji pakar/ahli, uji coba satu-satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dapat disimpulkan secara sederhana bahwa anak tidak merasakan secara langsung sedang belajar membaca, dan begitu terlihat antisuan anak ketika dibebaskan untuk berekspresi secara verbal maupun nonverbal isi cerita di media *puzzle* yang berjudul “Hewan Ternakku”; 3) Berdasarkan hasil uji efektivitas, disimpulkan secara sederhana bahwa anak tidak merasakan secara langsung sedang belajar membaca, dan begitu terlihat antisuan anak ketika dibebaskan untuk berekspresi secara verbal maupun nonverbal isi cerita di media *puzzle* yang berjudul “Hewan Ternakku”; 4) Berdasarkan kegiatan *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa seluruh anak memiliki skor *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan skor *pre test*.

Disarankan bagi orang sebaiknya dapat menanamkan atau menumbuhkan pembiasaan kegiatan literasi dengan berbagai macam media, membiasakan untuk berdiskusi, mendengarkan cerita

anak, tidak membatasi anak untuk mengeksplor pengetahuan anak. Bagi Praktisi Pendidikan sebaiknya secara konsisten terus menginovasi kegiatan literasi yang tidak monoton dengan menggunakan beberapa media sehingga menumbuhkan kesenangan bagi anak ketika kegiatan literasi. Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan bagi peneliti selanjutnya baik yang berasal dari bidang pendidikan anak usia dini maupun bidang lain yaitu terus melakukan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan kemampuan literasi agar dapat menjadi referensi untuk terus memaksimalkan perkembangan literasi khususnya anak usia dini di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Dodge, Gusti yarmi, I. L. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Literacy Melalui Fun Garden Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Universita Negeri Jakarta*, 10.
- Ismail, A. (2006). Education Games. *Pilar Media*, 48.
- Meek Margaret. (1991). On Being Literate. *London-Bodley HeadBodley Head*, 13–17.
- Neriman, A. at all. (2010). An Invistigation Of The Effect Of Children’s Development Areas. *Procedia-Social and Behavioural Sciences*, 51.
- UNESCO. (n.d.). The Fundamental of



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR (SEPEDA)
PGSD FKIP UNIVERSITAS PASUNDAN
ISBN : 9 - 789798 - 793974
BANDUNG, 15 NOVEMBER 2018**

Literacy. Retrieved from
<http://unesco.org/Literacy>.

yudha, M. saputra dan R. (n.d.).
(2005). Pembelajaran
kooperatif untuk meningkatkan
keterampilan anak taman kanak-
kanak. *Depdiknas*



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL *PREDICT OBSERVE EXPLAIN* (POE)
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

**Yeni Dwi Kurino
Universitas Majalengka
Yenidwi_kurino@yahoo.com**

ABSTRACT

The background of this study is the low learning outcomes of mathematics in mathematics learning at SD Negeri Bonang. The low learning outcomes are seen from the students' initial data on mathematics, which is that many students are still under the KKM. In this case the teacher strives for students to learn mathematics using the Predict Observe Explain learning model. Thus, students are able to find their own ways to solve problems in mathematics. The research method used is Classroom Action Research. This research was conducted in two cycles consisting of several actions that discussed mathematics material in the fourth grade of elementary school. Based on the results of the study using Predict Observe Explain, the learning outcomes increase. This can be seen in the test given by the researcher to all students in class IV of Bonang Elementary School, namely there is an increase in the average value of the initial data learning outcomes 68.9, first cycle of action I 67.9, cycle I action 2 average 70.8 cycle 2 action1 average value of 71.9 and cycle II of action II with an average value of 77.9. Interaction between students and students and students with teachers is more conducive, the results of student learning outcomes each action during the study progressed increased

Keywords: Predict Observe Explain, Learning Outcomes, Mathematics Learning.

ABSTRAK

Latarbelakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika pada pembelajaran matematika di SD negeri Bonang. Rendahnya hasil belajar tersebut dilihat dari data awal siswa pada pelajaran matematika, yaitu banyak siswa yang masih dibawah KKM. Dalam hal ini guru mengupayakan agar siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Predict Observe Explain*. Dengan demikian, siswa mampu menemukan caranya sendiri untuk memecahkan masalah dalam pelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari beberapa tindakan yang membahas materi matematika pada kelas IV sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan *Predict Observe Explain*, maka Hasil belajar meningkat. Hal ini terlihat pada tes yang diberikan peneliti kepada seliuruh siswa dikelas IV Sekolah Dasar Bonang yaitu terdapat peningkatan dari rata-rata nilai Hasil belajar data awal 68.9, siklus I tindakan I 67,9, siklus I tindakan 2 rata –rata 70,8 siklus 2 tindakan1 rata-rata nilai 71,9 dan siklus II tindakan II dengan rata-rata nilai 77,9. Interaksi siswa dengan



siswa maupun siswa dengan guru lebih kondusif, hasil Hasil belajar siswa tiap tindakan selama penelitian berlangsung mengalami peningkatan.

Kata Kunci : *Predict Observe Explain*, Hasil belajar, Pembelajaran Matematika.

A. Pendahuluan

Belajar dan pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Sehingga, tanpa belajar sesungguhnya tidak akan pernah ada pendidikan. Menurut Syah (2013:93) 'belajar adalah *key term* dalam setiap usaha pendidikan'. Sebagai suatu proses, belajar selalu mendapat tempat yang sangat luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya pendidikan. Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:10) mendefinisikan bahwa 'belajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks'. Karena setelah belajar siswa memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai yang berasal dari stimulasi dari lingkungan serta proses kognitif yang dilakukan siswa. Dengan demikian, belajar merupakan seperangkat proses yang melibatkan berbagai aspek untuk membentuk suatu hal baru berdasarkan pada stimulus yang dilakukan siswa.

Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Salah satunya dengan menggunakan model *Predict Observe Explain* (POE). Dalam penelitiannya, Widyaningrum (2013: 103) mengemukakan pendapatnya tentang model *Predict Observe Explain* (POE) sebagai berikut:

Model *Predict Observe Explain* (POE) merupakan rangkaian proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa melalui tahap prediksi atau membuat dugaan awal (*predict*), pengamatan atau pembuktian dugaan (*observe*), serta penjelasan terhadap hasil pengamatan (*explain*).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti mengenai kondisi pembelajaran Matematika pada kelas IV di SD Negeri Bonang, peneliti masih melihat bahwa guru belum menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi dan cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah.



Padahal, saat ini banyak sekali model-model pembelajaran yang dapat dijadikan referensi bagi guru untuk membuat pembelajaran menjadi menarik. Dalam beberapa kondisi memang metode ceramah dapat digunakan didalam pembelajaran Matematika di Sekolah SD, akan tetapi jika hal tersebut dilaksanakan secara terus menerus, siswa akan merasa lebih cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pada akhirnya akan berujung pada rendahnya hasil belajar siswa. Selain penggunaan model pembelajaran yang konvensional, hal tersebut juga dikarenakan belum adanya sarana dan prasarana yang mendukung, sehingga siswa merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Terlihat dari data awal hasil belajar siswa Kelas IV di SD Negeri Bonang pada mata pelajaran Matematika banyak yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mata pelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri Bonang memiliki nilai KKM sebesar 76. Dari 24 siswa yang nilainya di atas KKM hanya 8 siswa

atau sebesar 33%, sedangkan siswa yang memiliki nilai dibawah KKM berjumlah 16 siswa atau 67%. Apabila permasalahan ini terus berlanjut maka proses pembelajaran tidak akan mencapai tujuan seperti yang diharapkan, juga menghambat perolehan hasil belajar siswa. Maka dari itu, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran Matematika serta kreatifitas guru dalam mengkondisikan kelas dan menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan terhadap proses pembelajaran Matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Predict Observe Explain* (POE) pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri Bonang Kecamatan Panyingkiran Kabupaten Majalengka”.

B. Landasan Teori

Dunia matematika merupakan sistem deduktif telah mampu mengembangkan model-model yang merupakan contoh dari sistem ini.



Model-model matematika sebagai interpretasi dari sistem matematika ini kemudian dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan dunia nyata. Manfaat lain yang menonjol adalah dengan matematika dapat membentuk pola pikir anak yang mempelajarinya menjadi pola pikir matematika yang sistematis, logis, kritis, dengan kecermatan. Namun sayangnya, pengembangan sistem atau model matematika itu tidak selalu sejalan dengan perkembangan berfikir anak terutama pada anak-anak usia sekolah dasar. Diungkapkan dalam GBPP matematika kurikulum pendidikan dasar, bahwa tujuan umum diberikannya matematika dijenjang pendidikan dasar meliputi dua hal yaitu:

- a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam kehidupan dan didunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif.
- b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam

kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Untuk meningkatkan hasil belajar, penelitian ini didasarkan pada teori belajar R. Gagne dalam Susanto (2015: 1) yang menyebutkan bahwa 'belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman'. Artinya belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Oleh karena itu, penetapan indikator pencapaian hasil belajar yang melibatkan tiga ranah hasil belajar yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat diperlukan untuk dapat mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Weil dalam Rusman (2013:132-133)mengemukakan bahwa: Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat di gunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain Model pembelajaran dapat di jadikan



pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model *Predict Observe Explain* (POE) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dalam pendidikan sains. Trianto (2012: 152) menjelaskan bahwa: Melalui *Predict Observe Explain* (POE), guru menggali pemahaman peserta didik dengan cara meminta mereka untuk melaksanakan tiga tugas utama, yaitu prediksi, observasi, dan eksplanasi. Kemampuan *Predict Observe Explain* (POE) dapat menyelidiki gagasan siswa dan cara mereka dalam menerapkan pengetahuan pada keadaan yang sebenarnya (praktikum). Dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), siswa diarahkan untuk membandingkan prediksi berdasarkan teori dan pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari melalui eksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

Sehingga model *Predict Observe Explain* (POE) sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran IPA. Selain itu, tahapan

model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) sesuai dengan karakteristik IPA yaitu berbasis pembelajaran konstruktivisme. Pembelajaran konstruktivisme merupakan pembelajaran dengan cara membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Budiati (2012: 153) menjelaskan bahwa: Sintaks model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) yang melibatkan *tahap prediction, observation, and explanation* dan prosedur metode eksperimen yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung mampu mengakomodasi siswa dalam memperoleh keterampilan proses sains baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Model *Predict Observe Explain* (POE) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini dapat digunakan untuk menggali pengetahuan awal siswa, memberikan informasi kepada guru mengenai kemampuan berpikir siswa, mengkondisikan siswa untuk melakukan diskusi, memotivasi siswa



untuk mengeksplorasi konsep yang dimiliki, dan membangkitkan siswa untuk melakukan investigasi. Kemudian, prosedur model pembelajaran Model *Predict Observe Explain* (POE) dimulai dengan penyajian masalah siswa diajak untuk menduga atau membuat prediksi dari suatu kemungkinan yang terjadi dengan pola yang sudah ada, kemudian dilanjutkan dengan melakukan observasi atau pengamatan terhadap masalah tersebut untuk dapat menemukan kebenaran atau fakta dari dugaan awal dalam bentuk penjelasan.

Model *Predict Observe Explain* (POE) merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pada teori konstruktivisme. Menurut teori ini materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan cara melakukan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif didalamnya untuk membangun pengetahuannya sendiri. Dengan menggunakan model *Predict Observe Explain* (POE) siswa mampu mengeksplorasi pengetahuan awal siswa. Model ini melatih siswa untuk aktif terlebih dahulu mencari pengetahuan sesuai dengan cara

berpikirnya dengan menggunakan sumber-sumber yang dapat memudahkan dalam pemecahan masalah. Model pembelajaran Model *Predict Observe Explain* (POE) bertujuan untuk mengungkap kemampuan siswa dalam melakukan prediksi secara individual.

Jadi, model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) merupakan suatu model yang efisien untuk menciptakan diskusi para siswa mengenai konsep ilmu pengetahuan. Model pembelajaran ini melibatkan siswa dalam meramalkan suatu fenomena, melakukan observasi melalui demonstrasi atau eksperimen, dan akhirnya menjelaskan hasil demonstrasi dan ramalan mereka sebelumnya.

Warsono dan Hariyanto (2012: 94) menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran POE adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil berikisar antara 3-8 orang bergantung pada jumlah siswa dalam kelas serta tingkat kesukaran materi ajar. Semakin sukar, semakin diperlukan jumlah siswa yang lebih besar dalam

kelompok tersebut agar diperoleh buah pikiran yang lebih variatif.

- 2) Siapkan peralatan demonstrasi yang terkait dengan topik yang dipelajari. Upayakan agar kegiatan ini dapat membangkitkan minat siswa sehingga mereka akan berupaya melakukan observasi dengan cermat
- 3) Jelaskan pada siswa yang sedang anda lakukan.

Langkah 1: melakukan prediksi

- (1) Mintalah pada siswa secara perorangan untuk menuliskan prediksinya tentang apa yang akan terjadi.
- (2) Tanyakan kepada mereka tentang apa yang mereka pikirkan terkait dengan apa yang akan mereka lihat dan mengapa mereka berpikir seperti itu.

Langkah 2: melakukan observasi (observe)

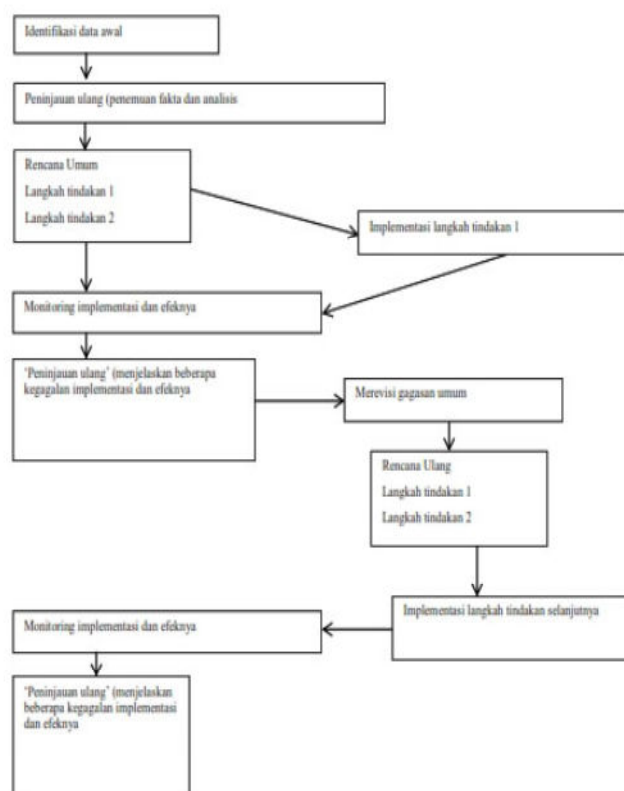
- (1) Laksanakanlah sebuah demonstrasi
- (2) Sediakan waktu yang cukup agar mereka fokus pada observasinya
- (3) Mintalah pada siswa menuliskan apa yang mereka amati

Langkah 3: menjelaskan

- (1) Mintalah siswa memperbaiki atau menambahkan penjelasan pada hasil observasinya
- (2) Setelah semua siswa siap dengan makalah untuk penjelasan, laksanakan diskusi kelompok.

C. Metode

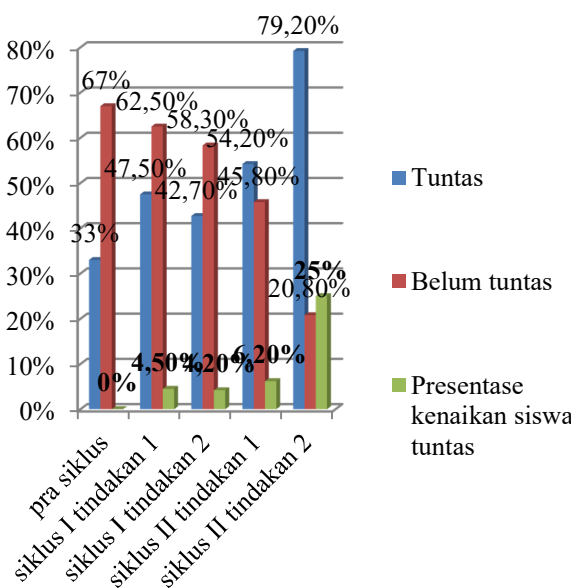
Metode yang digunakan dalam penelitian ini PTK.Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain john Elliot



Gambar Alur PTK Model John Elliot
(Novianti, 2013:54)

D. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat bahwa adanya peningkatan yang baik pada tiap siklus dengan menggunakan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN Burujul Wetan IV. Jika dilihat pada data yang diperoleh, berdasarkan pada grafik 4.8 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan dengan menggunakan model *Predict Observe Explain* (POE).



Berdasarkan pada data diatas, terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa hanya berkisar antara 37% pada siklus I tindakan 1 dan 41.7% pada siklus I tindakan 2. Kenaikan yang terjadi pada siklus 1

hanya berkisar antara 4.2% sehingga penelitian ini dinyatakan belum mencapai target. Dengan demikian peneliti melanjutkan proses penelitian pada tahap selanjutnya. Sedangkap pada siklus II siswa yang tuntas belajar berkisar antara 54.2% pada Siklus II tindakan 1 dan 79.2% pada Siklus II tindakan 2 dan mengalami kenaikan yang cukup baik jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya yaitu berkisar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian dari pembahasan dan analisis data sebelumnya maka dalam penelitian ini peneliti dapat mengambil kesimpulan penelitian sebagai berikut:

Hasil belajar siswa setelah diterapkannya model POE pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Bonang telah benar benar meningkat, dikatakan meningkat yaitu karena setelah dilaksanakannya pembelajaran siklus satu sampai dua, yaitu Hal ini terlihat pada tes yang diberikan peneliti kepada seliuruh siswa dikelas IV Sekolah Dasar Bonang yaitu terdapat peningkatan dari rata-rata nilai Hasil belajar data awal 68,9,



siklus I tindakan I 67,9, siklus I tindakan 2 rata-rata 70,8 siklus 2 tindakan1 rata-rata nilai 71,9 dan siklus II tindakan II dengan rata-rata nilai 77,9. Interaksi siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru lebih kondusif, hasil Hasil belajar siswa tiap tindakan selama penelitian berlangsung mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang No 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2004). *Peraturan Dirjen*
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Heriawan, A, dkk. (2012). *Metodologi Pembelajaran*. Banten: LP3G.
- Siregar, E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&B)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tirtonegoro, S. (2001). *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiraatmadja, R. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya



**INOVASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HUMANIS
UNTUK MATEMATIKA SEKOLAH DASAR**

Mita Hapsari Jannah¹, Suyoto²

¹Mita_Umpwr@protonmail.com, ²suyoto.ump@gmail.com,

¹Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo

ABSTRACT

Humanistic learning theory is generally applied in models, strategies, methods, or learning approaches. In this study the theory is applied in multimedia learning. Multimedia was developed by following the characteristics of humanistic mathematics learning. The humanistic educational belief that lack of motivation as the root cause of problems and attitudes to literacy in mathematics education can be overcome with this humanistic multimedia.

Keywords: Multimedia, Mathematics, Humanistic

ABSTRAK

Teori pembelajaran humanistik umumnya diterapkan dalam model, strategi, metode, atau pendekatan pembelajaran. Dalam penelitian ini teori diterapkan dalam pembelajaran multimedia. Multimedia dikembangkan dengan mengikuti karakteristik pembelajaran matematika humanistik. Kepercayaan pendidikan humanistik bahwa kurangnya motivasi sebagai akar penyebab masalah dan sikap literasi dalam pendidikan matematika dapat diatasi dengan multimedia humanistik ini.

Kata kunci: Multimedia, Matematika, Humanistik

A. Pendahuluan

Multimedia pembelajaran merupakan perantara penyampai materi pelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2006: 169) media pembelajaran dapat berfungsi untuk menambah gairah dan motivasi belajar siswa serta untuk memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Dari sini muncul

proses yang menyenangkan siswa serta menantang siswa untuk memanipulasi materi pelajaran.

Proses-proses yang menyenangkan (*excitement*) dan menantang (*wonderment*) ini jika dilengkapi dengan kegiatan-kegiatan penemuan (*discovery*) dan kreasi/karyacipta, maka akan menjadi solusi bagi kurangnya motivasi belajar siswa (Haglund, tanpa tahun).



Kurangnya motivasi siswa itu sendiri merupakan akar dari masalah-masalah sikap dan literasi pendidikan matematika. Keyakinan ini terkhusus ada pada pendidikan humanistik (*humanistic pedagogy*) (Tatag Yuli Eko Siswono, 2007: 2).

Menurut Darmadi (2017: 25) pendidikan humanistik cenderung mengarahkan siswa untuk berpikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Lebih khusus, Haglund (tanpa tahun) menyebutkan salah satu ciri matematika humanistik yakni menempatkan siswa sebagai penemu (*inquirer*) bukan hanya penerima fakta-fakta dan prosedur-prosedur.

Dengan demikian matematika humanistik menempatkan siswa sebagai manusia yang utuh yang tidak hanya butuh kemampuan kognitif tetapi juga afektif. Dalam hal ini afeksi motivasi belajar siswa. Oleh karena itu matematika humanistik menjadi solusi karena memunculkan proses-proses pendidikan yang dibutuhkan menurut Haglund.

Dari hasil observasi di tiga SD di Purworejo, salah satu materi pada pelajaran matematika yang mudah

dimanipulasi siswa yakni materi Bilangan Bulat. Operasi-operasi pada bilangan bulat mudah dipahami karena sifat bilangan bulat itu sendiri yang sederhana. Pengoperasian alat bantu hitung seperti jari, sempoa, atau kalkulator juga menjadi lebih mudah. Apalagi penerapan bilangan bulat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan wawancara ke guru, materi bilangan bulat yang mudah bukan berarti tanpa hambatan. Siswa memberi porsi belajar lebih banyak untuk materi lain seperti bilangan pecahan atau geometri. Artinya siswa kurang termotivasi untuk belajar lebih dalam tentang bilangan bulat.

Berdasarkan pada hal-hal tersebut di atas, yaitu pembelajaran bilangan bulat, motivasi belajar, fakta adanya matematika humanistik, serta penggunaan multimedia, maka penting dilakukan suatu inovasi terkait multimedia pembelajaran bilangan bulat yang humanis. Inovasi multimedia ini diharapkan dapat mengatasi masalah motivasi belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (a) bagaimana



proses pengembangan inovasi multimedia pembelajaran bilangan bulat yang humanis; (b) kevalidan multimedia pembelajaran tersebut; (c) kepraktisan multimedia pembelajaran tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar; serta (d) keefektifan multimedia pembelajaran tersebut dalam meningkatkan prestasi belajar. Dari tujuan tersebut, penelitian ini bermanfaat baik secara teoritis tentang inovasi multimedia dan matematika humanistik, maupun secara praktis diterapkan oleh siswa, guru, dan sekolah sehingga masalah motivasi dan prestasi belajar dapat

C. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Dilihat dari jenis data, metode penelitian ini adalah *mixed methods*, yakni metode gabungan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Purworejo pada bulan Februari sampai Juli 2018. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD.

Prosedur pengembangan multimedia dalam penelitian ini mengacu pada model 4-D yang dikemukakan Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap. Yakni tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Secara ringkas penjelasan tahapan 4D disajikan pada Tabel 1 di bawah.

Draft I dapat berkembang menjadi draft II jika draft I valid, yakni skor angket validasi ahli materi lebih dari 37 serta skor angket validasi ahli media lebih dari 63. Lalu draft II dapat berkembang menjadi draft III jika draft II praktis, yakni skor angket respon siswa lebih dari 27 serta skor angket respon guru lebih dari 72. Terakhir, draft III dapat berkembang menjadi produk akhir jika draft III efektif, yakni jika uji-*t* menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya prestasi kelas eksperimen lebih baik daripada prestasi kelas kontrol.

**Tabel 1
Prosedur Pengembangan Multimedia**

Tahap 4D	Multimedia yang Dihasilkan	Kegiatan	Teknik Pengambilan Data	Teknik Analisis Data
<i>Define</i> (pendefinisian)	-	Analisis kurikulum serta analisis kebutuhan guru dan siswa	Wawancara tak terstruktur serta observasi dengan catatan lapangan	Deskriptif kualitatif
<i>Design</i> (perancangan)	Draft I	Merancang multimedia draft I berdasarkan pendefinisian tahap sebelumnya	Refleksi diri dengan observasi	Deskriptif kualitatif
<i>Development</i> (pengembangan)	Draft II	Draft I divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media kemudian direvisi menjadi draft II	Angket validasi	Deskriptif kualitatif dan kuantitatif
	Draft III	Draft II diujicobakan pada skala kecil 1 guru dan 15 siswa kemudian direvisi menjadi draft III	Observasi dengan catatan lapangan serta angket respon guru dan siswa	Deskriptif kualitatif dan kuantitatif
	Produk Akhir	Draft III diujicobakan pada skala besar 2 guru dan 30 siswa kelas eksperimen. Pengambilan data prestasi sebagai perbandingan dilakukan di kelas kontrol. Draft III kemudian direvisi menjadi produk akhir	Observasi dengan catatan lapangan, angket respon guru, serta tes prestasi	Deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif dengan uji-t



Tahap 4D	Multimedia yang Dihasilkan	Kegiatan	Teknik Pengambilan Data	Teknik Analisis Data
<i>Disseminate</i> (penyebaran)	Produk Akhir	Penyerahan produk kepada guru, pelatihan kepada guru, dan publikasi jurnal nasional.	-	-

D. Hasil dan Pembahasan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum serta analisis kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan wawancara dengan dua orang guru kelas V SD N Purworejo, didapatkan bahwa kurikulum yang dipakai di SD N Purworejo adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Lalu materi yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan saran guru (*expert judgement*) dan pertimbangan peneliti (*consideration*) adalah materi Bilangan Bulat. Materi ini dipilih karena penerapannya yang luas di dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memiliki potensi yang besar untuk memunculkan pembelajaran yang sesuai dengan matematika humanistik.

Dengan masukan guru dan mengingat kebutuhan siswa, maka materi yang dicakup yakni materi dengan Kompetensi Dasar

melakukan operasi hitung bilangan bulat, termasuk penggunaan sifat-sifatnya, pembulatan, dan penaksiran. Sedangkan materi FPB dan KPK tidak dicakup karena tidak masuk ke dalam kisi-kisi Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) dan Ujian Nasional (UN)..

Dari analisis kebutuhan guru dan siswa juga didapatkan bahwa guru dan siswa sudah terbiasa menggunakan media *Adobe Flash Player*. Karenanya untuk kemudahan penggunaan, multimedia yang dikembangkan adalah *Adobe Flash Player*. [;p

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dirancang multimedia dengan *software Adobe Flash Player 11*. Meskipun program ini sudah dikenal oleh guru dan siswa, akan tetapi penggunaannya belum optimal dan menyenangkan. Agar optimal, program ini dirancang sesuai teori belajar humanistik, yakni

mempermudah siswa mempelajari konsep bilangan bulat dengan gambar-gambar dan video yang tersedia. Juga sesuai dengan perkembangan fisik siswa SD yang aktif. Agar menyenangkan, program ini dirancang menjadi multimedia. Yakni tidak hanya presentasi berupa tulisan, tapi juga animasi dan suara. Perancangan media pada tahap ini menghasilkan draft I dengan sampel Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Sampel Draft I

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini draft I mengalami tiga proses pengembangan sebagai berikut.

a. Validasi Ahli

Pada proses pertama, draft I divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi adalah dua orang dosen pendidikan matematika, yakni Erni Pujiastuti, M. Pd. dan Isnaeni Maryam, M. Pd. Tabel 2 berikut adalah hasil angket validasinya.

**Tabel 2.
Hasil Angket Validasi Ahli Materi**

No.	Pernyataan	Skor
Kualitas Materi		
1	Materi sesuai KTSP	5
2	Keluasan cakupan isi materi	3,5
3	Kejelasan isi materi	4,5
4	Materi sesuai teori belajar humanistik	5
Kualitas Bahasa		
5	Kejelasan bahasa yang digunakan	4,5
6	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4
Kualitas Latihan Soal dan Kuis		
7	Kesesuaian latihan soal dan kuis dengan kompetensi	4,5
8	Runtutan penyajian latihan soal dan kuis	5
9	Latihan soal sesuai teori belajar humanistik	5
10	Kunci jawaban dan penskoran	4,5
TOTAL SKOR		45,5

Dari total skor 45.5 maka multimedia dinyatakan valid oleh ahli materi, dengan revisi menambah balon kata serta mengubah tipe soal pada Latihan Soal.

Sedangkan ahli media adalah dosen media pembelajaran, yakni Heru Kurniawan, M. Pd. dan Wahyu T. Saputro, S. Kom., M. Cs. Tabel 3 berikut adalah hasil angket validasinya. Dari total skor 77 maka multimedia dinyatakan valid oleh ahli media.

**Tabel 3
Hasil Angket Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Skor
Kualitas Grafik		
1	Tata letak teks dan gambar	5
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4
3	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	4,5
4	Kesesuaian warna	4,5
5	Kemenaarikan sejian gambar animasi	4
6	Kesesuaian pemilihan gambar animasi dengan materi	5
7	Kesesuaian balon kata dengan teori belajar humanistik	4
Kualitas Tombol		
8	Kemenaarikan tampilan tombol	5
9	Keteraturan dan konsistensi tampilan tombol	4,5
Efisiensi Media		
10	Kemudahan penakatan program	4
11	Kemudahan memilih menu program	5
12	Kemudahan berinteraksi dengan program sesuai teori belajar humanistik	4,5
13	Kemudahan masuk dan keluar dari program	5
Fungsi Tombol		
14	Kemudahan memahami struktur tombol	5
15	Ketepatan reaksi tombol	5
Kualitas Fisik		
16	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi/penggandaan	4
17	Kekuatan/keawetan program	4
TOTAL SKOR		77

Revisi dari ahli media sebagaimana digambarkan pada Gambar 2 yakni penambahan pilihan tombol “Ya” dan “Tidak” setelah tombol “Keluar” diklik. Hal ini berguna jika guru atau siswa salah menekan tombol.”Keluar” maka mereka masih bisa masuk lagi ke dalam program tanpa mencari lagi program yang tersimpan di folder komputer.



Gambar 2. Revisi Ahli Media

Setelah proses revisi di atas, multimedia berkembang menjadi draft II yang diujicobakan pada skala kecil. Berikut penjelasannya.

b. Uji Coba Skala Kecil

Pada proses pengembangan yang kedua ini, draft II diujicobakan pada 17 siswa kelas V. Uji coba ini adalah untuk mengetahui respon siswa (Tabel 4). Proses uji coba diamati oleh 1 orang guru untuk dilakukan pengisian angket respon guru (Tabel 5).

Karena total skor angket respon siswa adalah 33,2 serta total skor angket respon guru adalah 91, maka draft II dinyatakan praktis. Kemudian draft II dapat dikembangkan menjadi draft III. Pengembangan draft II berdasarkan catatan lapangan peneliti serta saran guru yakni dengan menambah input Kalkulator untuk memudahkan siswa dalam menghitung. Hal ini sekaligus untuk memperbaiki skor pernyataan 8 pada angket respon siswa. Akan ditambahkan juga layar “Terima Kasih” sebagai bentuk penghargaan kepada siswa. Hal ini sekaligus untuk memperbaiki skor pernyataan 5 pada angket respon siswa.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Skor
1	Guru menggunakan media yang menarik	3
2	Apakah saya berhasil / tidak berhasil dalam pembelajaran ini, hal itu tergantung pada saya	2,8
3	Saya sering melamun di kelas	2,7
4	Guru membuat suasana menjadi tegang apabila mengajarkan materi	2,8
5	Saya merasa memperoleh cukup penghargaan terhadap hasil kerja saya dalam pembelajaran ini, baik dalam bentuk nilai, komentar, atau masukan lain	2,3
6	Materi pembelajaran ini tidak terlalu sulit bagi saya	3
7	Saya merasa kecewa dengan pembelajaran ini	2,8
8	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pembelajaran ini	2,8
9	Saya senang bekerja dalam pembelajaran ini	2,6
10	Media yang dipakai dalam pembelajaran ini tidak bermanfaat bagi saya	3
11	Menggunakan media seperti ini membuat saya tidak mengerti materi pembelajaran	2,8
12	Media yang digunakan membuat saya menjadi bosan belajar	2,9
TOTALSKOR		33,2

Tabel 5.

Hasil Angket Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Pemrograman		
1	Kemudahan pemakatar media	5
2	Kemudahan memilih menu program	5
3	Kemudahan masuk dan keluar dari program	5
4	Ketepatan reaksi tombol	5
Aspek Isi		
5	Tidak ada kata/kalimat yang negative	5
6	Latihan soal dan tes sesuai dengan materi yang disampaikan	5
7	Melalui media ini siswa mudah memahami materi pembelajaran	4
8	Penyajian materi dan balok kata sesuai teori belajar humanistik	5
9	Latihan soal jelas dan sesuai dengan teori belajar humanistik	5
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif	4
11	Latihan soal dan tes yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa	4
12	Penggunaan tombol-tombol dalam perhitungan sesuai dengan teori belajar humanistik yang memudahkan siswa	5
Aspek Tampilan		
13	Tata letak teks dan gambar	5
14	Kesesuaian pemilihan background	5
15	Kesesuaian warna	5
16	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	4
17	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan	5
18	Kem menarik tampilan tombol yang digunakan	5
19	Kem menarik gambar animasi yang digunakan	5
TOTAL SKOR		91

c. Uji Coba Skala Besar

Selanjutnya draft-III diujikan secara luas di satu Sekolah Dasar. Uji coba dilakukan melalui eksperimentasi. Kelas V A berjumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen (kelas yang dikenai pembelajaran dengan menggunakan multimedia) dan kelas V B berjumlah 29 siswa sebagai kelas kontrol (kelas yang tidak dikenai pembelajaran dengan menggunakan multimedia).

Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran sebanyak 3 pertemuan dengan menggunakan multimedia. Pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran ceramah dengan materi yang sama.

Setelah dikenai multimedia, kelas eksperimen diberi tes prestasi belajar. Dilakukan perbandingan data tes prestasi belajar dengan kelas kontrol tanpa multimedia. Hasil perbandingan diperoleh $t_{hitung} = 2.016$ dengan $t_{tabel} = 1.645$, sehingga H_0 ditolak. Artinya prestasi kelas eksperimen yang menggunakan multimedia lebih baik daripada prestasi kelas kontrol tanpa multimedia. Hal ini juga berarti penggunaan multimedia berbasis teori belajar humanistik secara



signifikan efektif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Dari hasil analisis data pada eksperimentasi (komparasi) antara siswa yang dikenai multimedia dengan siswa yang tidak dikenai multimedia, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi siswa yang dikenai multimedia lebih baik daripada prestasi siswa yang tidak dikenai multimedia. Hal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi siswa. Oleh karena itu penggunaan multimedia sebaiknya diterapkan dalam pembelajaran untuk kompetensi lainnya.

Selain hasil analisis kuantitatif di atas, dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia, dapat diamati bahwa siswa termotivasi dalam memperhatikan tampilan multimedia. Siswa tampak sangat santai, berani untuk berpendapat, dan bertanya. Siswa juga mengalami kemudahan dalam mengerjakan soal-soal dan Latihan Soal pada multimedia karena adanya contoh-contoh berulang, penggunaan kalkulator, dan acak bilangan. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia memberikan ketertarikan pada diri

siswa untuk belajar secara menyenangkan dan humanis.

Karena draft III telah berhasil melalui uji-*t*, maka draft III berkembang menjadi produk akhir yang siap disebarakan.

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Produk akhir disebarakan melalui penyerahan produk kepada siswa kelas VA dan VB, 2 orang guru kelas V, dan 1 orang guru TIK. Penyerahan produk akhir ini sekaligus sosialisasi kepada guru dan siswa sehingga mereka mudah dalam mengoperasikan dan paham apa saja pesan dalam multimedia produk akhir tersebut.

Selanjutnya hasil penelitian dari awal hingga produk akhir dipublikasikan melalui jurnal nasional dan seminar nasional. Jurnal nasional yang dipilih adalah Jurnal Karya Pendidikan Matematika (JKPM) dari Universitas Muhammadiyah Magelang. Sedangkan seminar nasionalnya adalah Seminar Pendidikan Dasar (Sepeda) 2018 Universitas Pasundan.



4. Pembahasan

Pengembangan multimedia dilakukan sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran matematika. Hal ini diperlukan mengingat tantangan pembelajaran di abad 21 ini adalah pembelajaran tidak akan bisa lepas dari penggunaan IT dan teknologi komputer. Selain dengan alasan di atas, sifat matematika yang eksak cenderung membuat guru mengajarkannya secara kaku dan kurang humanis.

Multimedia ini dikembangkan atas dasar teori pembelajaran humanistik. Pada teori ini pembelajaran ini menekankan pada siswa sebagai manusia yang tidak hanya mempunyai kebutuhan akan pengetahuan, tetapi juga kebutuhan emosional. Kompetensi Bilangan Bulat adalah salah satu kompetensi yang dekat dengan berbagai keseharian siswa. Karenanya kompetensi ini dapat mendekatkan siswa pada konsep matematika yang abstrak menuju penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang humanis. Operasi Bilangan Bulat juga masih mudah dalam perhitungannya sehingga siswa bisa menggunakan alat-alat hitung yang tersedia dengan

mudah pula. Ala-alat hitung ini sebagai alat bantu bagi siswa meski tentu saja konsep operasi Bilangan Bulat harus dipahami terlebih dahulu.

Pengembangan multimedia ini menggunakan *Adobe Flash Player* sebagai *software* pembuat materi. Penggunaan *software-software* tersebut dipilih agar siswa lebih mudah dalam mengoperasikan tombol-tombol yang ada disamping pergerakan animasinya yang menarik.

Pada tahap-tahap penelitian yang dilakukan dari pendefinisian, perancangan, pengembangan, hingga penyebaran, multimedia telah mengalami beberapa perbaikan hingga menjadi produk akhir.

Pada tahap validasi, ahli materi dan ahli media memberikan penilaian yang sangat baik terhadap draft-I. Pada tahap uji coba skala kecil, tampak bahwa siswa sangat antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Pada tahap uji coba skala besar, dapat ditunjukkan bahwa penggunaan multimedia dapat memberikan prestasi belajar yang lebih baik pada siswa yang menggunakan multimedia dibanding



prestasi siswa yang tidak menggunakan multimedia. Dengan kesimpulan di atas, dapat dikatakan bahwa multimedia hasil pengembangan ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena nyaman dan mudah untuk siswa sedemikian sehingga motivasi dan prestasi siswa menjadi baik. Selanjutnya, hasil produk akhir ini disebarluaskan melalui sosialisasi kepada guru dan siswa serta jurnal dan seminar nasional.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian dari pembahasan dan analisis data sebelumnya maka dalam penelitian ini peneliti dapat mengambil kesimpulan penelitian sebagai berikut:

Hasil belajar siswa setelah diterapkannya model POE pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Bonang telah benar benar meningkat, dikatakan meningkat yaitu karena setelah dilaksanakannya pembelajaran siklus satu sampai dua, yaitu Hal ini terlihat pada tes yang diberikan peneliti kepada seliuruh siswa dikelas IV Sekolah Dasar Bonang yaitu terdapat peningkatan dari rata-rata

nilai Hasil belajar data awal 68,9, siklus I tindakan I 67,9, siklus I tindakan 2 rata-rata 70,8 siklus 2 tindakan1 rata-rata nilai 71,9 dan siklus II tindakan II dengan rata-rata nilai 77,9. Interaksi siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru lebih kondusif, hasil Hasil belajar siswa tiap tindakan selama penelitian berlangsung mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang No 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2004). *Peraturan Dirjen*
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Heriawan, A, dkk. (2012). *Metodologi Pembelajaran*. Banten: LP3G.
- Siregar, E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian pendidikan (pendekatan*



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR (SEPEDA)
PGSD FKIP UNIVERSITAS PASUNDAN
ISBN : 9 - 789798 - 793974
BANDUNG, 15 NOVEMBER 2018**

kuantitatif, kualitatif dan R&B).
Bandung: Alfabeta.

Suryosubroto, B. (2009). Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.

Tirtonegoro, S. (2001). Anak Supernormal dan Program Pendidikannya. Yogyakarta: Bumi Aksara.

Trianto. (2011). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

Wiraatmadja, R. (2006). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.



**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS KOMIK ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI YANG TERWUJUD DENGAN
TRADISI BERFIKIR KRITIS DALAM PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH
DASAR**

**Arni Gemilang Harsanti¹, Dian Nur Antika Eky Hastuti², Eka Nofri Ari Yanto³
^{1,2,3} PGSD UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

¹glitter.harshanti@gmail.com, ²nurantika27@gmail.com,

³ekanofri12@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research is the development of animated comic based learning media products. This study aims to (1) determine the development of animated comic-based audiovisual media products, (2) Know the feasibility of animated comic-based audiovisual media to enhance literacy culture, (3) Know the effectiveness of animated comic-based audiovisual media to enhance the culture of literacy manifested by the tradition of critical thinking in social studies class V in elementary school. This research is a type of research and development or Research and Development (R & D). According to Sugiyono (2012: 407) research and development are research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169) defines research and development as a research approach to produce new products or perfect existing products. So development research is a method to produce certain products or perfect existing products and test the effectiveness of these products. The product developed in this study is an audiovisual media based on animation to improve the culture of literacy that is realized by the tradition of critical thinking. This research was conducted in elementary schools in Madiun City. The time of the research was conducted from January to October 2018. The subject of the study was the fifth grade students in Madiun City elementary school.

Keywords: Audiovisual Media, Animation Comics, Literacy Culture, Critical Thinking, Elementary School Social Studies

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan produk media pembelajaran berbasis komik animasi. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui pengembangan produk media audiovisual berbasis komik animasi, (2) Mengetahui kelayakan media audiovisual berbasis komik animasi untuk meningkatkan budaya literasi, (3) Mengetahui efektifitas media audiovisual berbasis komik animasi untuk meningkatkan budaya Literasi yang terwujud dengan tradisi berfikir kritis dalam pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audiovisual berbasis



animasi untuk meningkatkan budaya literasi yang terwujud dengan tradisi berfikir kritis. Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar yang ada di kabupaten Madiun. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari hingga Oktober tahun 2018. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V di sekolah dasar Kabupaten Madiun.

Kata kunci: Media Audiovisual, Komik Animasi, Budaya Literasi, Berfikir Kritis, IPS SD

A. Pendahuluan

Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mengharuskan adanya perubahan secara menyeluruh dalam bidang kehidupan tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang memberikan nuansa baru saat ini sangat dibutuhkan oleh siswa. Terutama untuk mengatasi kebosanan siswa dengan penggunaan pengajaran secara konvensional. Pada saat ini teknologi semakin lama semakin berkembang. Semua kebutuhan dapat terpenuhi secara mudah dan cepat. Perkembangan teknologi ini ternyata memberikan pengaruh pada perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini. Guru dituntut untuk mengembangkan pengajaran dengan nuansa baru yang lebih kreatif dan tidak membosankan bagi siswa. Menurut Rahardjo dalam Simatupang dan Junita (2009:73), "Media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik yang dirancang (*media by utilization*) maupun yang telah tersedia

(*media by design*), baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) dari sumber (misalnya guru) kepada penerima (peserta didik) sehingga dapat membuat atau membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar".

B. Landasan Teori

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata *instruction*. Kata *instruction* mempunyai arti yang lebih luas daripada pengajaran. Maka, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Munadi, 2010:4). Menurut Rohani dalam Herdiananda (2010:14) mengemukakan bahwa, media audiovisual adalah media instruksional



modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.

1. Kelebihan Menggunakan Media Audiovisual
Kelebihan pembelajaran menggunakan media audiovisual antara lain:

- a. Para siswa merasa termotivasi untuk belajar karena mereka didorong untuk aktif memberi respon, baik terhadap pertanyaan maupun tugas yang disampaikan oleh program.
- b. Para siswa merasa tidak bosan belajar karena materi pelajaran yang disajikan dinilai menarik.
- c. Bersifat praktis karena mereka hanya bersifat mengamati dan mendengar.

2. Keterbatasan Pembelajaran Menggunakan Audiovisual

- a. Dalam proses pembuatannya dibutuhkan ketelatenan dan keterampilan tertentu.
- b. Media audiovisual tidak dapat digunakan di mana dan kapan saja, karena dalam proses penggunaannya cenderung tetap di tempat.

Literasi berasal dari bahasa Inggris *literacy* yang asalnya dari bahasa Latin *littera* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Namun demikian, literasi utamanya berhubungan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu digunakan. Adapun sistem bahasa tulis itu sifatnya sekunder. Manakala berbicara mengenai bahasa, tentunya tidak lepas dari pembicaraan mengenai budaya karena bahasa itu sendiri merupakan bagian dari budaya. Sehingga, pendefinisian istilah literasi tentunya harus mencakup unsur yang melingkupi bahasa itu sendiri, yakni situasi sosial budayanya.

Literasi tidaklah seragam karena literasi memiliki tingkatan-tingkatan yang menanjak. Jika seseorang sudah menguasai satu tahapan literasi maka ia memiliki pijakan untuk naik ke tingkatan literasi berikutnya. Wells (1987, 111) menyebutkan bahwa terdapat empat tingkatan literasi, yaitu: *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Orang yang tingkat literasinya berada pada tingkat performatif, ia mampu



membaca dan menulis, serta berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan (bahasa). Pada tingkat *functional* orang diharapkan dapat menggunakan bahasa untuk memenuhi kehidupan sehari-hari seperti membaca buku manual. Pada tingkat *informational* orang diharapkan dapat mengakses pengetahuan dengan bahasa. Sementara pada tingkat *epistemic* orang dapat mentransformasikan pengetahuan dalam bahasa. Dengan demikian tingkatan literasi dimulai dari tingkatan paling bawah yaitu *performative*, *functional informational* dan *epistemic*.

Berpikir kritis merupakan proses mental untuk menganalisis informasi yang diperoleh. Informasi tersebut didapatkan melalui pengamatan, pengalaman, komunikasi, atau membaca (Suryosubroto, 2009:1993).

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan berupa media audiovisual berbasis komik animasi. Tingkat kelayakan media tersebut diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan oleh siswa. Melalui penelitian pengembangan ini peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

D. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media audiovisual Berbasis Komik Animasi untuk meningkatkan budaya literasi ini dimulai dengan menyampaikan langkah langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta



penyampaian dan pengarahan berkenaan dengan media tersebut yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam waktu satu semester (semester 2).

Pembelajaran memanfaatkan media audiovisual berbasis komik animasi merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa lebih tertarik dalam memperhatikan materi pelajaran melalui tayangan media animasi di depan kelas, karena menampilkan tokoh kartun yang digemari siswa. Pembelajaran yang tidak monoton mendengarkan guru ceramah, namun menuntut siswa untuk aktif menyimak materi yang disajikan dalam media audiovisual.

Ilmu pengetahuan Sosial merupakan salah satu matapelajaran yang dianggap membosankan oleh sebagian siswa, karena dalam praktiknya kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah yang konvensional. IPS juga dianggap matapelajaran yang menuntut banyak hafalan diluar kepala. Geometri merupakan salah satu mata kuliah elemen kompetensi keterampilan. Dalam mempelajari IPS, tentunya

memerlukan perhatian dari guru agar siswa tertarik dan mampu mencapai target yang telah ditentukan. Secara umum dilihat dari perspektif siswa, IPS merupakan ilmu yang melulu soal hafalan, banyak bacaan, kurang menyenangkan, dan kaku. Namun, meskipun termasuk pembelajaran yang kaku tetapi kekakuan tersebut dapat diatasi dengan adanya suatu kreasi yang dilakukan oleh guru dengan adanya suatu metode pengajaran atau bisa dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran sebagai perantara suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran mata pelajaran IPS kelas V, disitu dalam proses pembelajaran memanfaatkan suatu media dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan. Proses pembelajaran yang dilakukan meskipun termasuk mata pelajaran yang dinilai membosankan namun terlihat santai dan menciptakan suasana belajar yang nyaman karena memanfaatkan media yang tergolong terkini karena mengikuti perkembangan teknologi sekarang ini. Pembelajaran mata pelajaran IPS kelas V di SDN Madiun LOr 4



memanfaatkan media pembelajaran *audiovisual berbasis komik animasi* yang dimana media tersebut merupakan termasuk media yang memudahkan anak-anak untuk dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan.

Media pembelajaran audiovisual berbasis komik animasi menampilkan tampilan yang menarik, menyajikan topik pembelajaran yang mengena sesuai dengan materi ajar dalam Kurikulum 2013, ditambah lagi menambah minat belajar siswa karena terdapat tokoh kartun yang lucu dan music yang menambah semangat siswa dalam belajar.

E. Kesimpulan

Pembelajaran dengan memanfaatkan media audiovisual berbasis komik animasi merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa lebih tertarik dalam memperhatikan materi pelajaran melalui tayangan media animasi di depan kelas, karena menampilkan tokoh kartun yang digemari siswa. Pembelajaran yang tidak monoton mendengarkan guru ceramah, namun menuntut siswa

untuk aktif menyimak materi yang disajikan dalam media audiovisual.

Pembelajaran dengan menerapkan media audiovisual berbasis komik animasi dibuat menggunakan macromedia flash, disertai gambar yang menarik minat siswa. Tema Peristiwa dalam Kehidupan, menampilkan tokoh kartun yang lucu menceritakan bahwa dalam kehidupan peristiwa menyenangkan dan tidak menyenangkan. Menggiring siswa supaya berfikir kritis apa saja peristiwa yang dialami bangsa Indonesia dalam masa penjajahan. Ini dibuktikan ketika guru memberikan latihan-latihan soal, maupun evaluasi siswa mampu menyelesaikannya dengan baik. Pembelajaran tematik dengan menggunakan media audiovisual berbasis komik animasi diyakini telah berhasil membuat pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa serta membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran*. Penerbit Ombak : Yogyakarta.



- Freire, P. 1972. *Pedagogy of the Oppressed*. Harmondsworth: Penguin.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Haryono. 2009. *Pengaruh Karakteristik Pekerjaan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Pegawai Dengan Mediasi Motivasi Kerja (Studi Pada Pegawai Badan Pelaksana Penyuluhan Pertanian, Perikanan dan Kehutanan Kabupaten Batang*. Tesis Tidak Dipublikasikan, Program Pascasarjana Magister Manajemen, Universitas Stikubank Semarang.
- Hadi. 2005. *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Administrasi dan Manajemen*. Bandung : Dewa Ruchi.
- Herdinanda. 2010. *Media Audiovisual*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Kern. 2000. *Literacy and Language Teaching*. Published. Oxford : Oxford University.
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung Rosda: Cetakan kesembilan.
- Nurdin. 2009. *Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Penyesuaian Sosial Siswa di Sekolah*. Jurnal Administrasi Pendidikan Vol.8, No.1 Juni 2006: Surabaya.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP)



**PERAN FOLKLOR WILAYAH KABUPATEN NGAWI UNTUK MENUMBUHKAN
KARAKTER POSITIF BAGI SISWA KELAS III DI ERA MILENIAL**

Apri Kartikasari H.S¹, Edy Suprpto²

apri@unipma.ac.id¹, edy_mathedu@unipma.ac.id

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

²Pendidikan Matematika FKIP Universitas PGRI Madiun

ABSTRACT

A study of folklore be interesting especially if introduced to the students who grow and develop in the millennial era. That is because the folklore has many genres which have adiluhung's values. The values of life, which is loaded with tips and moral teaching is very needed by students who are now much degraded. The purpose of this research is to expose the types of folklore regions of Ngawi can taught in grade III, and to expose any positive character values in this millennial era that could be used as a reference character learning for the students classes III. The research method used is descriptive qualitative with the subject grade III in the area of Ngawi with engineering data retrieval using the techniques of observation and interviews. While the validity of its data using triangulation techniques sources and triangulation methods. In the meantime, the data analysis techniques in this research was conducted at the time of data collection in progress and upon completion of data collection within the specified time. In this research, it can be concluded that the oral folklore in the regions of Ngawi and can be taught to students is legend and mite. Meanwhile, positive character that can be taken from the oral folklore can be taken from the legend of the figure that became an integral part of the course of the story that are believed to be hereditary regions of Ngawi.

Keywords: folklore, positive character, the millennial era

ABSTRAK

Folklor menjadi suatu kajian yang menarik khususnya jika diperkenalkan kepada para siswa yang tumbuh dan berkembang di era milenial. Hal tersebut dikarenakan folklor memiliki banyak genre yang kesemuanya memiliki nilai-nilai *adiluhung*. Nilai-nilai kehidupan yang sarat dengan petuah dan ajaran moral ini sangat dibutuhkan oleh para siswa yang kini banyak mengalami degradasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan jenis-jenis folklor wilayah Kabupaten Ngawi yang bisa diajarkan pada siswa kelas III, dan untuk memaparkan nilai karakter positif apa saja di era milenial ini yang bisa dijadikan rujukan pembelajaran karakter bagi para siswa kelas III. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjeknya siswa kelas III di wilayah Kabupaten Ngawi dengan teknik pengambilan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Sedangkan teknik validitas datanya menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Sementara itu, teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam waktu tertentu. Dalam penelitian ini,



dapat disimpulkan bahwa folklor lisan yang ada di wilayah Kabupaten Ngawi dan dapat diajarkan kepada para siswa adalah legenda dan mite. Sementara itu, karakter positif yang dapat diambil dari folklor lisan tersebut dapat diambil dari para tokoh legenda yang menjadi bagian tak terpisahkan dari jalannya cerita yang selama ini diyakini secara turun temurun oleh masyarakat Kabupaten Ngawi.

Kata Kunci: folklor, karakter positif, era milenial

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia belakangan ini kembali dikejutkan dengan degradasi moral dari oknum siswa sekolah menengah pertama yang menyatakan cinta kepada lawan jenisnya dengan cara yang terlewat ekstrem dan tidak pantas. Padahal, lawan jenis dari siswa laki-laki tersebut mengenakan hijab di mana pada prinsipnya pemakaian hijab tidak hanya untuk menjaga diri secara fisik tetapi juga akhlak sekaligus identitas dan cerminan seorang muslimah. Tindakan mereka direkam oleh salah satu teman yang pada akhirnya diunggah di media sosial dan “dikonsumsi” oleh banyak kalangan. Hal ini yang pada akhirnya menjadi keprihatinan banyak pihak khususnya para praktisi pendidikan dan orang tua.

Jika siswa usia sekolah menengah pertama telah demikian berani memanfaatkan gawai untuk hal-hal negatif, tentu untuk siswa usia sekolah dasar perlu kontrol yang lebih

ekstra lagi. Tak dapat dipungkiri, perkembangan teknologi informasi yang demikian pesat menjadikan para siswa sekolah dasar juga sering kali tampak lebih dewasa dari usianya dikarenakan terinspirasi dari tayangan televisi maupun internet yang terkadang tidak sesuai dengan usia dan perkembangan psikisnya. Selain itu, dalam pergaulan sosialnya para siswa juga seringkali berada dalam lingkungan yang serba gawai tanpa pengawasan orang tua. Selain itu, tayangan televisi maupun lagu-lagu yang banyak diproduksi menjadi tontonan dan bahan dengar yang seringkali tidak memuat tuntunan. Hal inilah yang pada akhirnya menjadikan folklor khususnya di wilayah Kabupaten Ngawi menjadi salah satu alternatif substansi pembelajaran untuk membantu menumbuhkan karakter positif bagi siswa kelas III di era milenial.

Jika sudah menyangkut karakter positif tentu tidak lagi menjadi tanggung jawab orang tua dan guru



saja, tetapi lebih pada kepedulian dan kepekaan lingkungan secara holistik untuk saling menjaga agar kondisi pergaulan para siswa lebih terjaga dan terkendali. Kondisi pergaulan para siswa ini diperparah dengan ketidakmampuan orang tua mengontrol semua kegiatan mereka di era milenial yang identik dengan kemajuan dan perkembangan teknologi.

Di era milenial ini, banyak siswa sekolah dasar yang menggunakan gawai sebagai bagian dari kehidupannya. Bahkan, berbagai fitur yang ada di dalam gawai bisa dengan mudah dipelajari dan mereka gunakan, mulai dari aplikasi *WhatsApp*, Instagram, berbagai berita terkini, *game online*, TikTok, *Youtube*, dan sebagainya. Rasa ingin tahu yang tinggi, rasa ingin diakui eksistensinya oleh orang lain, rasa suka pamer dan ingin menjadi pusat perhatian (*exhibitionist*) adalah beberapa sifat mendasar siswa. Oleh sebab itu, pendidikan karakter menjadi salah satu sarana untuk mengenalkan karakter positif bagi siswa agar minimal dapat menjaga diri, idealisme, dan bijak dalam memanfaatkan

kecanggihan teknologi dan informasi di era milenial.

Pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu para siswa memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Salah satu materi pelajaran yang dapat dijadikan alat untuk meminimalisir banyaknya dekadensi moral bagi para siswa adalah folklor. Folklor yang memiliki tiga pembagian jenis, yakni folklor lisan, sebagian lisan, dan bukan lisan menjadi materi menarik yang dapat diajarkan kepada para siswa yang masuk ke dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk KTSP, dan tematik integratif untuk Kurikulum 2013.

Di wilayah Kabupaten Ngawi sendiri banyak terdapat folklor yang bisa diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Di antara jenis folklor yang ada, folklor lisan dengan genre cerita prosa



rakyat yang relevan untuk diajarkan karena memuat banyak sekali petuah atau nasihat yang *adiluhung* bagi para siswa melalui substansi ceritanya. Para siswa dapat diajarkan tata krama, rasa saling hormat menghormati, jiwa ksatria dan banyak karakter positif lainnya dari para tokoh cerita rakyat yang ada di wilayah Kabupaten Ngawi.

Fokus permasalahan yang perlu dikaji lebih dalam terkait hal di atas yakni tentang jenis-jenis folklor wilayah Kabupaten Ngawi yang bisa diajarkan kepada siswa kelas III, dan tentang nilai karakter positif apa saja di era milenial ini yang bisa dijadikan rujukan pembelajaran karakter bagi para siswa kelas III. Berdasarkan fokus permasalahan tersebut diketahui tujuan penelitian yakni untuk memaparkan jenis-jenis folklor wilayah Kabupaten Ngawi yang bisa diajarkan pada siswa kelas III, dan untuk memaparkan nilai karakter positif apa saja di era milenial ini yang bisa dijadikan rujukan pembelajaran karakter bagi para siswa kelas III.

B. Landasan Teori

1. Hakikat Folklor

a. Pengertian Folklor

Secara etimologis kata folklor berasal dari bahasa Inggris *folklore*, yang terbentuk dari kata dasar *folk* dan *lore* (Danandjaja, 2005) menyatakan bahwa folklor secara keseluruhan adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat seorang folkloris Amerika, Alan Dundes (dalam Endraswara, 2009) yang mendefinisikan folklor secara etimologis. Menurutnya, *folk*, merujuk pada kelompok populasi. *Folk* juga berarti kolektif. Kolektif tersebut disebut juga *vulgus in populo*, yang sering kontras dengan istilah masyarakat. Masyarakat dimaknai sebagai sebagai kolektif yang memiliki peradaban (*civilization*).

Dengan demikian, jika disintesis secara umum pengertian folklor adalah sekumpulan ciptaan



tradisional, baik yang dibuat oleh kelompok maupun perorangan dalam masyarakat, yang menunjukkan identitas sosial dan budayanya berdasarkan standar dan nilai-nilai yang diucapkan atau diikuti secara turun temurun.

b. Ciri Pengenal Folklor

Brunvand dan Carvalho-Neto (dalam Danandjaja, 2005) menjelaskan bahwa folklor memiliki sembilan ciri pengenal utama. Ciri pengenal folklor ini dapat dijadikan pembeda folklor dari kebudayaan lainnya. Adapun kesembilan ciri tersebut sebagai berikut: 1) Penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan; 2) folklor bersifat tradisional; 3) folklor ada (*exist*) dalam versi-versi bahkan varian-varian yang berbeda; 4) bersifat anonym; 5) folklor biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola; 6) folklor mempunyai kegunaan (*function*) dalam kehidupan bersama suatu kolektif; 7) folklor bersifat pralogis; 8) folklor menjadi milik bersama (*collective*) dari kolektif tertentu; 9) folklor pada umumnya bersifat polos dan lugu.

c. Penggolongan dan Jenis Folklor

Brunvand (dalam Ratna, 2011) membagi folklor atas tiga kelompok besar berdasarkan tipenya, yaitu: 1) folklor lisan (*verbal folklore*); 2) folklor sebagian lisan (*partly verbal Folklore*); dan 3) folklor bukan lisan (*nonverbal folklore*). Sementara itu, lebih lanjut dijelaskan juga mengenalkan folklor secara praktis melalui bentuk masing-masing, yaitu: oral (*mentifact*), sosial (*socifact*), dan material (*artifact*).

d. Fungsi Folklor

Marwan (2013) menyatakan bahwa dalam kehidupan masyarakat, folklor memiliki fungsi sebagai sistem proyeksi yakni sebagai alat pencerminan-angan suatu kolektif, sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, sebagai alat pendidik anak, dan sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Pendapat Marwan tersebut didasarkan pada pendapat Bascom (1965) seorang guru besar ilmu folklor dari Universitas California Berkeley yang mengemukakan bahwa fungsi folklor itu ada empat, yaitu: (1) sebagai sistem proyeksi (*projective system*), yakni sebagai alat



pencerminan angan-angan suatu kolektif; (2) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan; (3) sebagai alat pendidikan anak (*pedagogical device*); (4) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

2. Hakikat Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Beberapa ahli menyatakan bahwa nilai karakter memiliki keterkaitan dengan nilai moral. Pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan peserta didik agar menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa (Warsono, 2010).

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik kepada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.

Pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti yang hasilnya terlihat pada tindakan nyata dalam berperilaku baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, cinta kebaikan dan sebagainya (Megawangi, 2009)

Berdasarkan laporan penelitian yang dilakukan oleh Lickona dan Davidson (dalam Nur, 2011) berjudul *a Report to the Nation, Smart and Good High School, Integrating Excellence and Ethics for Success in School, Work, and Beyonce* dijelaskan bahwa karakter memiliki dua bagian besar, yakni karakter kinerja (*performance character*) dan karakter moral (*moral character*). Dalam hal ini, para siswa khususnya kelas III sekolah dasar menjadi bagian dari proses konstruksi karakter moral. Karakter moral terdiri atas seluruh kualitas yang memungkinkan individu menjadi insan beretika terbaik dalam pergaulan sosial dan dalam menjalankan berbagai peran warga negara.

C. Metode Penelitian

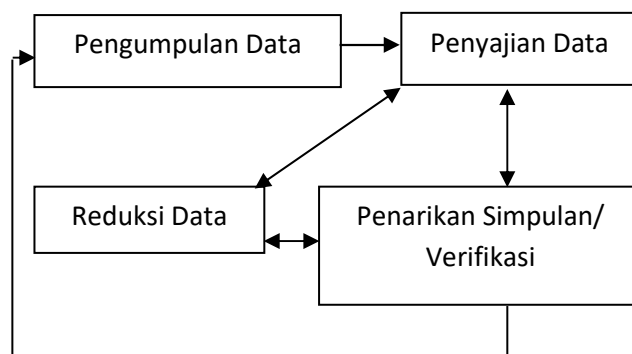
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan rancangan

penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2014) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme/ enterpretif, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah di mana peneliti merupakan instrumen kunci.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Sedangkan teknik validitas datanya menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Sementara itu, teknik analisis data pada penelitian ini, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam waktu tertentu. Pada saat melaksanakan wawancara (*in depth interview*) analisis terhadap jawaban dari informan yang diwawancarai, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban dari informan (guru, siswa, dan informan lainnya) yang kurang memuaskan maka peneliti akan melanjutkan/ mengajukan pertanyaan lagi sampai diperoleh data yang lebih jelas dan mendalam dan dianggap kredibel.

Teknik analisis data yang digunakan adalah *interactive models*

sebagaimana yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (2009). Berdasarkan teknik interaktif, data dianalisis melalui beberapa langkah yang berangkai, meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan/ verifikasi.



Bagan 3.1 Teknik Analisis Data Interaktif

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Jenis-jenis Folklor Wilayah Kabupaten Ngawi yang Bisa Diajarkan pada Siswa Kelas III

Di antara ketiga jenis folklor, folklor lisan yang sesuai dijadikan salah satu materi pembelajaran bagi siswa kelas III sekolah dasar. Di dalam pembelajaran tematik integratif bagi siswa kelas III pada tema 2 yakni “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” terdapat dua kompetensi dasar (KD) yakni: a) menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk



kesenangan; b) memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. Dari kedua kompetensi dasar tersebut diketahui bahwa indikatornya adalah: a) membaca dongeng dengan lafal, intonasi, dan ekspresi; b) mengidentifikasi informasi isi dongeng yang didengar.

Cerita anak yang paling umum dibaca dan diajarkan oleh guru di sekolah adalah dongeng. Maka, dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa genre cerita prosa rakyat yang menjadi bagian dari folklor lisan, dongeng adalah genre yang dapat diajarkan kepada para siswa kelas III. Berdasarkan substansi ceritanya, dongeng masih dibagi lagi ke dalam beberapa jenis, yakni:

- 1) Legenda, yaitu sebuah cerita yang berisi tentang asal-usul terjadinya suatu tempat.
- 2) Mite, adalah cerita yang berisi mengenai dewa-dewi atau cerita sifatnya sakral dan penuh mistis.
- 3) Sage, yaitu sebuah cerita yang isinya mengandung unsur sebuah sejarah.
- 4) Epos, yaitu sebuah cerita kepahlawanan.

- 5) Cerita jenaka, yaitu sebuah cerita yang menceritakan mengenai kebodohan atau sesuatu yang lucu.

Di antara beberapa jenis dongeng di atas, wilayah Kabupaten Ngawi kaya akan legenda dan mite, . Meskipun tetap bersifat anonim, tetapi legenda dan mite di wilayah Kabupaten Ngawi banyak yang diyakini kebenarannya dan dipublikasikan secara lisan secara turun temurun. Bahkan khusus untuk mite masih banyak yang diyakini dan dijalani oleh masyarakat sekitatr berbagai kisah *wingit*-nya. Berikut legenda dan mite di wilayah Kabupaten Ngawi:

1) Legenda: (Asal Usul Desa Kedungputri), Asal usul Desa Teguhan, Asal usul Desa Ngale, Kisah Joko Budug dan Putri Kemuning, Legenda Tawun, Asal usul Desa Kersikan, Asal usul Desa Tempuran, Legenda Srigati.

2) Mite: Mite tentang Srigati dan Kali Tempur, Mite tentang binatang bulus Sendang Tawun, dan mite yang ada di Air Terjun Pengantin.

- b. Nilai Karakter Positif di Era Milenial yang Bisa Dijadikan Rujukan Pembelajaran Folklor bagi Siswa Kelas III



Dalam cerita dongeng tentu terdapat banyak tokoh yang terbagi menjadi tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonis. Demikian juga dalam legenda dan mite yang ada di wilayah Kabupaten Ngawi. Untuk menginspirasi para siswa tentang karakter positif yang dapat diambil oleh para tokoh dalam legenda maka di bawah ini dipetakan karakter tokoh-tokoh tersebut.

- 1) Tokoh "Asal usul Desa Kedungputri":
 - a) Panembahan Jimbun: sabar, baik hati, suka menolong, berprinsip.
 - b) Putri Sukawati: lemah lembut, ramah, baik hati, suka menolong.
- 2) Tokoh "Asal usul Desa Teguhan":
 - a) Syekkh Maulana: rajin beribadah, baik hati.
 - b) Cantrik: patuh, rajin beribadah, gigih.
- 3) Tokoh "Asal usul Desa Ngale"
 - a) Pak Tani: rajin bekerja, gigih
 - b) Ibu Tani: setia, suka membantu
- 4) Tokoh "Kisah Joko Budug dan Putri Kemuning"
 - a) Joko Budug: bijaksana, pemberani, baik hati, jujur.
 - b) Prabu Aryo Seto: bijaksana, baik hati, tepat janji.

- c) Putri Kemuning: lemah lembut, baik hati, setia, bijaksana.
- 5) Tokoh "Legenda Tawun"
 - a) Ki Ageng Tawun: bijaksana
 - b) Raden Lodrojoyo: ulet, bertanggung jawab
 - c) Raden Hascaryo: pemberani
 - 6) Tokoh "Asal usul Desa Kersikan"
Joko Lelono: gigih
 - 7) Tokoh "Legenda Desa Tempuran"
 - a) Joko Pekik: baik hati, pemberani, gigih, pekerja keras
 - b) Mbok Rondho: welas asih
 - c) Paman Wira Pati: baik hati, welas asih
 - d) Rombongan Joko Pekik: gigih
 - e) Eyang Dipokromo: baik hati, suka menolong

2. Pembahasan

a. Jenis-jenis Folklor Wilayah Kabupaten Ngawi yang Bisa Diajarkan pada Siswa Kelas III

Folklor adalah bagian dari kesusastraan dan kebudayaan yang selama ini perkembangannya dipengaruhi oleh suatu komunitas masyarakat tertentu secara turun temurun. Dalam pengajarannya pun, selama ini guru yang berkonsentrasi untuk mengajarkannya secara khusus masih dirasa kurang karena sebagian besar guru mengajarkan materi



bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan buku paket atau LKS yang sudah tersedia. Jika pun memang dalam perangkat pembelajaran terdapat materi tentang sastra, kebanyakan para guru akan mengajarkan dongeng nusantara yang telah banyak dibukukan maupun familiar bagi siswa untuk memudahkan proses pembelajaran.

Salah satu jenis folklor adalah folklor lisan di mana salah satu genre dari jenis folklor ini adalah cerita prosa rakyat. Adapun dari wilayah Kabupaten Ngawi kekayaan khazanah cerita prosa rakyat adalah legenda dan mite. Bagi siswa kelas III, legenda lokal dan mite yang berasal dari Kabupaten Ngawi bisa dijadikan sarana yang cukup efektif dalam pembelajaran khususnya untuk tema III yakni "Menyayangi Tumbuhan dan Hewan", subtema 1 "Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia" pada pertemuan ke-2. Adapun kompetensi dasar dari tema 2 tersebut yaitu:

1) menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan;

2) memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

Sedangkan untuk indikatornya yakni:

1) membaca dongeng dengan lafal, intonasi, dan ekspresi;
2) mengidentifikasi informasi isi dongeng yang didengar.

Substansi kompetensi dasar tersebut sesuai dengan pendapat Barnouw (1982) yang menyatakan bahwa, "meneliti folklor akan sampai pada the *enjoyment of life*. Hal ini berarti bahwa satu kenikmatan hidup di antaranya adalah mempelajari folklor, khususnya bagi para siswa kelas III yang merupakan kelas rendah terakhir pada jenjang sekolah dasar yang memang diajar secara khusus untuk mulai memahami kondisi sosio-psiko-spiritual dalam hidup di lingkungan masyarakat yang plural dan humanis. Oleh sebab itu, salah satu sarana untuk bisa membelajarkan para siswa khususnya siswa kelas III untuk dapat lebih memaknai hidup dan kehidupannya adalah dengan mempelajari dongeng.

b. Nilai Karakter Positif di Era Milenial yang Bisa Dijadikan Rujukan



Pembelajaran Folklor bagi Siswa Kelas III

Folklor lisan khususnya dongeng lokal yang dalam hal ini adalah legenda dan mite dari wilayah Kabupaten Ngawi memiliki banyak ajaran hidup yang *adiluhung*, yang tidak hanya mampu menggugah perasaan batin atau intuisi manusia saat memelajari dan memahaminya, tetapi juga menjadi sarana pendewasaan diri dan proses meraih kebijaksanaan hidup. Dalam kajiannya secara holistik, bagi siswa kelas III ada karakter-karakter positif yang bisa diteladani dari para tokoh cerita tersebut sehingga dapat dijadikan alat untuk mengilhami para siswa menjadi pribadi yang berbudi pekerti.

Di era milenial yang begitu pesat perkembangan teknologinya tentu menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dan guru untuk mampu memfilter hal-hal di lingkungan anak usia sekolah dasar agar tetap terkontrol dalam menonton tayangan televisi maupun memanfaatkan fitur-fitur di dalam gawai. Kehidupan sosial siswa yang di era milenial ini dekat dengan gawai dan tayangan televise tentu menumbuhkan pola karakter yang berbeda untuk diilhami oleh para

siswa. Oleh sebab itu, dalam perkembangannya, para siswa harus dikontrol dengan pendidikan karakter yang *mumpuni*.

Implementasi pendidikan karakter ke dalam proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan apabila guru belum bisa mengintegrasikan ke dalam perangkat pembelajaran. Dalam pengintegrasian nilai-nilai karakter ke dalam perangkat pembelajaran tidak dapat diintegrasikan secara begitu saja, melainkan harus menyesuaikan terlebih dahulu nilai-nilai karakter dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar (Kurniawan, 2013). Hal inilah yang pada akhirnya dikaitkan dengan pembelajaran tema III yakni “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan”, subtema 1 “Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia” pada pertemuan ke-2.

Karakter adalah suatu hal yang unik hanya ada pada diri individual maupun komunal. Oleh sebab itu, secara komunal karakter mencerminkan pembiasaan yang secara turun temurun diajarkan dan diteladani hingga mengkristal sebagai sebuah jati diri. Untuk itulah proses pengajarannya bisa melalui folklor



lisan sebagai bagian dari pendidikan karakter bagi siswa kelas III.

Sebagaimana diketahui bahwa sederet faktor resiko penyebab kegagalan anak di sekolah. Faktor resiko yang disebutkan ternyata bukan terletak pada kecerdasan otak, tetapi pada karakter, yaitu rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, kemampuan bergaul, kemampuan berkonsentrasi, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi.

Hal ini sesuai dengan pendapat, Lickona (2008) yang mengutip pendapat filosof kontemporer Michael Novak yang menyatakan bahwa karakter adalah perpaduan harmonis seluruh budi pekerti yang terdapat dalam ajaran-ajaran agama, kisah-kisah sastra, cerita-cerita orang bijak, dan orang-orang berilmu, sejak zaman dahulu hingga sekarang. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa kisah sastra yang dalam hal ini adalah legenda dan mite menjadi salah satu materi belajar yang sesuai digunakan untuk membelajarkan karakter yang baik bagi siswa dengan ciri khas *multi-interpretable* bagi masing-masing siswa.

Nilai-nilai pendidikan karakter dapat bersumber dari legenda dan

mite dari wilayah Kabupaten Ngawi. Kedua gendre tersebut merupakan kekayaan yang dimiliki oleh suatu masyarakat tertentu yang mampu membentuk karakter sesuai kearifan lokal. Oleh sebab itu, sebagaimana pernyataan Lickona (2008) bahwa karakter positif terbentuk dari tiga macam bagian yang saling berkaitan: pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri atas mengetahui kebaikan, menginginkan kebaikan, dan melakukan kebaikan – kebiasaan pikiran, kebiasaan hati, kebiasaan perbuatan. Ketiganya penting untuk menjalankan hidup yang bermoral; ketiganya adalah faktor pembentuk kematangan moral.

E. Simpulan

Dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa folklor lisan yang ada di wilayah Kabupaten Ngawi dan dapat diajarkan kepada para siswa sesuai tema 2, “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan”, subtema 1 “Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia” pada pertemuan ke-2 adalah legenda dan mite. Sementara itu, karakter positif yang dapat diambil dari folklor lisan tersebut dapat diambil dari



para tokoh legenda yang menjadi bagian tak terpisahkan dari jalannya cerita yang selama ini diyakini secara turun temurun oleh masyarakat Kabupaten Ngawi.

Daftar Pustaka

- Barnouw, V. (1982). *Recreation, Folklore, and the Arts* dalam *An Introduction to Anthropology; Ethnology*. Ontario: The Dorsey Press.
- Bascom, W. (1965). *Four Functions of Folklore*. Englewood Cliffs: NJ Prentice.
- Danandjaja. (2005). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lainnya*. Jakarta: Graffiti.
- Endraswara, S. (2009). *Metode dan Teori Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Marwan S. (2013). Pengertian, Ciri, dan Macam Folklor (*Online*). <http://www.sselajar.net/2013/09/pengertian-ciri-dan-macam-folklor.html>. Diunduh pada tanggal 29 Oktober 2018 pukul 23.15 WIB.
- Kurniawan, S. (2013). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lickona, T. (2008). *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik (terjemahan Lita S.)*. Bandung: Nusamedia.
- Megawangi, R. (2009). *Pendidikan Karakter, Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Miles, M. B. and Michael A. Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*, terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Nur, M. (2011). *Karakter Kinerja dan Karakter Moral dalam Bunga Rampai Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Generasi Masa Depan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Warsono. 2011. *Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa di Sekolah Dasar dalam Bunga Rampai Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Generasi Masa Depan*. Surabaya: Unesa University Press.



**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Yuni Indriyani¹, Siti Sholiha Nurfaidah²

¹yuniindriyani@unpas.ac.id², sitinurfanurfaidah@unpas.ac.id

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Pasundan

ABSTRACT

The learning model is an important thing to be used by the teacher, but there are still many who choose inappropriate or irrelevant learning so that it will have a direct impact on the learning outcomes of students and may result in low student learning outcomes. This study aims to determine the effect of cooperative learning model type student achievement division team on student learning outcomes. Student learning outcomes as a research design are quasi experiments with design Nonequivalent control groups. The nonequivalent control group in one of the Cirangrang Kopo Public Elementary Schools in Bandung City. In this study the experimental class obtained learning with the STAD type cooperative learning model and the control class with conventional learning. The instrument used for this study was a test of the use of cooperative learning type STAD model to obtain quantitative data and observation sheets for the implementation of learning for qualitative data. The sampling technique is done purposively. The results of data analysis were carried out by means of different test or t-test. The significance level of 0.05 is through the results of the pretest and posttest tests given to students and the study of observations. The results showed a significant difference between the scores of the use of the STAD cooperative learning model in the experimental group, so it was found that the use of STAD type cooperative learning was more effective in improving student learning outcomes. Therefore, the application of the STAD cooperative learning model can be an alternative learning in an effort to improve student learning outcomes in elementary schools.

Keywords: Cooperative Model, STAD, Learning Outcomes

ABSTRAK

Model pembelajaran merupakan hal yang penting digunakan oleh guru namun masih banyak yang memilih tidak sesuai atau tidak relevan dengan pembelajaran sehingga akan berdampak langsung terhadap hasil belajar peserta didik dan kemungkinan dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student team achievement division terhadap hasil belajar siswa. Desain yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan pola *Nonequivalent control group*



design. Kelompok kontrol nonequivalen di salah satu Sekolah Dasar Negeri Cirangrang kopo di Kota Bandung. Dalam penelitian ini kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini berupa tes penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk memperoleh data kuantitatif dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk data kualitatif. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara purposif. Hasil analisis data dilakukan dengan uji beda rata-rata atau uji-t. Tingkat signifikansi 0,05 melalui dari hasil tes pretes dan postes yang diberikan kepada peserta didik dan kajian hasil observasi. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD kelompok eksperimen, sehingga ditemukan bahwa *penggunaan* pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat menjadi alternatif pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Kooperatif, STAD, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Peran guru sebagai fasilitator sangat penting, terutama untuk kesuksesan pelaksanaan pembelajaran. Sebagai fasilitator, salah satu hal yang harus dimiliki guru adalah kepiawaiannya dalam meramu strategi pembelajaran. Guru semestinya pintar dalam memilih dan menemukan model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pemilihan dan penentuan model pembelajaran ini tidaklah mudah. Di sini kemampuan guru diuji untuk dapat membuat keputusan terkait dengan keberlangsungan pembelajaran di kelas. Ada

beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan sebelum memutuskannya, antara lain materi ajar, tujuan pembelajaran, media pembelajaran, karakteristik dan perkembangan peserta didik, serta evaluasi pembelajaran. Apabila model pembelajaran yang dipilih tidak sesuai atau tidak relevan dengan beberapa hal di atas, maka akan berdampak langsung terhadap hasil belajar peserta didik dan kemungkinan dapat mengakibatkan kegagalan belajar.

Seperti halnya yang terjadi pada peserta didik di kelas III SDN Cirangrang Kopo Kota Bandung yang menjadi subjek penelitian. Peserta



didik di kelas ini mengalami kegagalan belajar pada materi Sumber Energi dan Penggunaannya. Hasil belajar peserta didik pada materi ini rendah.

Kegagalan belajar di atas, teridentifikasi dengan jelas ketika dilakukan studi dokumen terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan studi dokumen yang dilakukan, peneliti menemukan sebanyak 60% peserta didik memperoleh skor pencapaian uji kompetensi di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Padahal menurut guru yang mengajar di kelas tersebut, telah dilakukan remedial beberapa kali tetapi hampir tidak ada perubahan hasil.

Atas dasar informasi yang terhimpun, maka peneliti melakukan observasi lebih lanjut untuk menemukan titik terang penyebab yang melatarbelakangi terjadinya kegagalan belajar di kelas tersebut. Apa yang menyebabkan hasil belajar peserta didik di kelas III tersebut rendah? Mengapa hal itu bisa terjadi? Dan hasil observasi yang diperoleh akan dijadikan acuan peneliti untuk mencari solusi pemecahannya.

Setelah melakukan pengkajian di lapangan, teridentifikasi ada dua hal yang menyebabkan ketidakberhasilan peserta didik tersebut, yaitu pemilihan metode pembelajaran yang kurang sesuai dan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Sepertinya, dua hal ini yang merupakan penyebab paling dominan terjadinya kegagalan belajar di kelas III SDN Cirangrang Kopo Kota Bandung.

Metode-metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas cenderung konvensional. Hal ini bukan karena guru tersebut tidak tahu menahu mengenai metode-metode baru yang lebih menarik untuk digunakan, tetapi lebih kepada ketidakmengertian guru tentang bagaimana cara menerapkannya pada peserta didik di kelas. Tampaknya, metode-metode pembelajaran inovatif yang beragam kurang dipahami oleh guru kelas.

Akibat dari ketidakmengertian guru kelas dalam menerapkan metode-metode yang baru ini, adalah terjadinya kecenderungan penggunaan metode konvensional yang berkelanjutan. Guru menjadi cenderung menggunakan metode



yang sering dipakai, yaitu metode buku dan ceramah. Kebiasaan memakai dua metode ini begitu terasa karena kedua metode inilah yang paling mudah untuk dilakukan.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat penting. Media belajar dibutuhkan oleh peserta didik untuk lebih memahami materi ajar yang sedang dipelajari. Media belajar ini merupakan salah satu komponen yang akan mengantarkan peserta didik pada ketercapaian tujuan belajar yang jelas, tidak abstrak.

Guru harus pandai memilih media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didiknya dalam belajar. Guru tidak boleh sembarang menentukan media belajar ini. Sebisa mungkin dipilih media yang menarik, sesuai dengan materi ajar, sesuai dengan usia dan karakteristik peserta didik, juga tidak membahayakan.

Peserta didik telah memperoleh materi ajar ini meskipun pada tingkat kelas yang berbeda. Semakin bertambah tinggi tingkatan kelasnya, maka kedalaman dan keluasan materi ajarnya pun semakin bertambah.

Salah satu materi yang harus dikuasai peserta didik SD adalah tentang sumber energy dan kegunaannya. Materi ini penting dikuasai peserta didik karena dapat membuat mereka memperoleh berbagai pengalaman belajar yang dapat menjadi suatu system pola berpikir ilmiah, membantu peserta didik untuk lebih memahami alam sekitar dan memberikan wawasan kepada peserta didik tentang betapa pentingnya pengelolaan sumber energi dan penggunaannya bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mencoba melakukan penelitian eksperimen yang akan mengukur pengaruh model pembelajaran kooperatif yakni tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar di kelas III Sekolah Dasar Negeri, kota Bandung.

Mengapa peieliti memilih untuk mengukur pengaruh penerapan model pembelajaran tipe STAD bukan tipe yang lain? Alasan peneliti melakukan ini adalah: a) model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling



seederhana dan merupakan metode yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif, b) pada usia SD, peserta didik menyukai hal-hal yang bersifat kompetitif, dalam metode STAD peserta didik akan berkompetisi positif secara berkelompok. Secara umum, suatu pembelajaran membutuhkan praktek untuk bisa diterima oleh nalar peserta didik.

Pembelajaran tipe STAD ini memungkinkan peserta didik belajar tentang bagaimana membuat dukungan terhadap kelompok masing-masing, terutama ketika bekerja di dalam tim. Pembelajaran tipe STAD merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada aktifitas peserta didik untuk saling memberi motivasi dan saling membantu dalam menguasai materi belajar sehingga mencapai prestasi yang maksimal. Dengan penerapan model pembelajaran tipe STAD ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara umum.

B. Landasan Teori

A. Model Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dilandasi oleh teori konstruktivisme, yaitu suatu pendekatan di mana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1995:111) dinyatakan 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.

Slavin (2011:4) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Rusman (2011:202) menuliskan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Pada hakikatnya, pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Bahkan banyak guru yang menganggap bahwa tidak ada sesuatu yang aneh atau hal baru

dalam pembelajaran kooperatif. Karena menurut mereka pembelajaran kooperatif telah biasa mereka lakukan yaitu dengan belajar kelompok. Padahal sesungguhnya, tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning*.

Cooperative learning merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran berkelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sanjaya, 2012: 239).

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa



lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.

2. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ada empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni: adanya siswa dalam kelompok, adanya aturan main (*role*) dalam kelompok, adanya upaya belajar dalam kelompok, dan adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.

3. Dasar Kooperatif

Rusman (2012:204) mengemukakan beberapa hal yang dijadikan dasar dalam pengelompokan siswa, yaitu: bakat dan minat siswa, latar belakang kemampuan siswa, dan perpaduan antara minat dan bakat siswa dan latar kemampuan siswa.

4. Efektifitas Pembelajaran Kooperatif

Sanjaya (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila: (1) guru

menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual, (2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, (3) guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, (4) guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa, (5) guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan.

C. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif, Penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian yang menekankan pada pengujian teori-teori melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dalam angka (*Quantitative*), dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik dan atau permodelan sistematis (Sugiono 2014:9).

Desain yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan pola *Nonequivalent control group design* yang mengacu kepada pendapat Sugiono (2014). Di mana kelompok subjek yang telah ditentukan oleh peneliti tersebut diberikan pretes sebelum kegiatan penelitian



dilaksanakan, kemudian penelitian mengelola kondisi perlakuan pada satu kelompok yaitu pada kelompok eksperimen, melalui perlakuan yang berbeda yaitu dengan menggunakan *cooperative learning STAD*, setelah melaksanakan perlakuan kemudian peneliti memberikan posttes kepada subjek penelitian.

Alat ukur yang digunakan peneliti adalah untuk memperoleh informasi atau hasil yang dibutuhkan untuk mengetahui ketercapaian tujuan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua jenis yaitu lembar observasi dan soal test.

D. Hasil dan Pembahasan

Kemampuan hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilihat dari hasil analisis data pretes. Langkah pertama yang dilakukan pada data pretes adalah melakukan analisis deskriptif data yang meliputi skor minimum, maksimum, rata-rata skor pretes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing 45.00 dan 47.50. Hal ini memperlihatkan bahwa skor rata-rata dari kedua kelompok tidak jauh

berbeda, namun tidak secara signifikan. Ini berarti kemampuan hasil belajar peserta didik sebelum memperoleh pembelajaran masih rendah. Hal ini merupakan suatu kewajaran karena siswa diberikan tes hasil belajar mengenai materi sumber energi yang belum disampaikan.

Pada tahap berikutnya peneliti melakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data pretes berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menunjukkan hipotesis yang berbunyi data pretes berasal dari populasi berdistribusi normal diterima. Hal ini berarti data pretes untuk kedua kelompok tersebut berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas variansi untuk mengetahui apakah data pretes dari kedua kelompok memiliki variansi yang homogen atau tidak. Setelah dilakukan uji statistik *Levene's test*, diperoleh hasil uji yang menunjukkan bahwa variansi data pretes untuk kedua kelompok adalah homogen.

Kedua kelompok dari populasi berasal dari populasi berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen maka langkah berikutnya



adalah melakukan uji perbedaan rata-rata dengan uji-t yaitu *Independent Sample T-test*, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kemampuan hasil belajar awal antara peserta didik yang akan memperoleh pembelajaran dengan model *cooperative learning STAD* dan peserta didik yang akan memperoleh pembelajaran konvensional diterima. Hal ini berarti bahwa perlakuan pembelajaran hasil belajar dalam penelitian ini akan diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kedua kelompok memiliki kemampuan hasil belajar yang tidak berbeda secara signifikan.

Dikarenakan tidak terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar awal yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka untuk melihat kemampuan hasil belajar peserta didik dari kelompok eksperimen dilakukan analisis data postes. Langkah pertama yang dilakukan pada data pretes dan data postes kelompok eksperimen melakukan analisis deskriptif data yang meliputi skor minimum, maksimum, skor rata-rata dan standar deviasi. Dari skor maksimum ideal adalah 100 diperoleh skor

pretes dan postes kelompok eksperimen masing-masing sebesar 45.00 dan 80.00. Hal ini menunjukkan bahwa skor rata-rata postes lebih besar dari skor rata-rata pretes namun tidak secara signifikan. Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data pretes berasal dan postes berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan data pretes berasal dan postes dari populasi berdistribusi normal diterima. Hal ini berarti data pretes dan postes untuk kelompok eksperimen berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians untuk mengetahui apakah data pretes dan postes dari kelompok eksperimen memiliki variansi yang homogen atau tidak. Setelah dilakukan uji statistik *Levene's test*, diperoleh hasil uji yang menunjukkan bahwa variansi data pretes dan postes kelompok eksperimen adalah homogen. Karena populasi berasal dari populasi berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen maka



langkah berikutnya adalah melakukan uji perbedaan rata-rata dengan uji-t yaitu *Independent Sample T-test*, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kemampuan hasil belajar awal dan akhir peserta didik dari kelompok eksperimen atau tidak.

Tabel 1 Output Uji-t Pretes dan Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	t-test for Equality of Means				
	T	Df	Sig(2-tailed)	Mean Diff	S.E Diff
Nilai Pretes Equal variances assumed	-1.105	49	.275	-2.885	2.611
Equal variances not assumed	-1.102	48.055	.276	-2.885	2.617

Hasil uji-t menunjukkan bahwa hipotesisi berbunyi terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen hasil pretes dan postes. Hal ini berarti kemampuan hasil belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran model *cooperative learning STAD* lebih tinggi dari pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional.

E. Kesimpulan

Terdapat pengaruh model cooperative learning STAD terhadap hasil belajar di SDN Cirangrang Kopo. Hal ini ditunjukkan pada hasil belajar peserta didik dalam siswa menyelesaikan soal yang disajikan. Berdasarkan hasil uji normalitas yang menyatakan bahwa ($t_{hit} > t_{tab}$), dan hasil uji homogenitas yang mengatakan bahwa ($M_{hit} > M_{tab}$), serta hasil uji t yang menyatakan bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian maka hipotesis penelitian yang berbunyi terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka H_0 di terima.

DAFTAR PUSTAKA

Rusman (2011), *Manajemen Kurikulum*, Bandung: Raja Grafindo Persada.
Rusman (2012), *Model-Model Pembelajaran*, Bandung: UPI Press.



Sanjaya, Wina. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Penanda Media Grup.

Sanjaya, Wina. (2012). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Penanda Media Grup.

Slavin, E. Robert (2011), *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Media.

Sugiyono (2014), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.



**PENERAPAN MODEL COOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW UNTUK
MENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SD**

**Rosmidar
Universitas Jambi
Rosmidar79@yahoo.com**

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fourth grade students of SDN 25/ X Treasurer in the second semester of the 2016/2017 academic year. The research subjects were fourth grade students of the Treasurer. This study carried out two cycles of three actions. The initial stage of the first cycle was planned to make the lesson plan, the second step was implementing RPP, the observer recorded the implementation of the first cycle on the observation sheet. reflection sheet. At the end of the first cycle evaluation was carried out with increased results from pre-cycle activities. The results of the conversion were converted to student learning outcomes. The results of the conversion stated that the study had not reached the target. II, the implementation of the cycle was observed by observers, observers reflected and poured in reflection sheets. The evaluation results of the second cycle were converted to student learning tables, which in the conversion table illustrated that the research had reached the target. 23% increase. The result of the comparison states that cooperative learning models can improve the learning of SDN 25/ X Mendahara students in Indonesian Language learning in 2017/2018.

Keywords: Jigsaw type Learning Learning Model, Learning Outcomes, Indonesian Language

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 25/X Mendahara pada semester II tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV Mendahara. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus dari tiga kali tindakan Tahap awal pada siklus I dibuat perencanaan untuk membuat RPP, langkah kedua Melaksanakan RPP, observer mencatat jalannya pelaksanaan siklus I di lembar observasi, hasil observasi direfleksikan dan dituangkan dalam lembar refleksi. Pada akhir siklus I dilakukan evaluasi dengan hasil telah meningkat dari kegiatan pra siklus. Hasil evaluasi dikonversikan dengan hasil belajar siswa, hasil konversi menyatakan penelitian belum mencapai target, perlu dilanjutkan pada siklus II. Hasil refleksi dituangkan dalam perencanaan untuk siklus II dengan melampirkan RPP siklus II, pelaksanaan siklus diobservasi oleh observer. Hasil observasi direfleksikan dan dituangkan dalam lembar refleksi. Hasil evaluasi siklus II dikonversikan dengan table hasil belajar siswa, di mana



pada table konversi tergambar bahwa penelitian telah mencapai target. Perbandingan hasil evaluasi dari siklus I dengan siklus II terdapat peningkatan 23%. Hasil perbandingan tersebut menyatakan model *cooperative learning* dapat meningkatkan belajar siswa SDN 25/X Mendahara pada pembelajaran Bahasa Indonesia tahun 2017/2018.

Kata Kunci: Model Cooperate Learning Tipe Jigsaw, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Di dalam masyarakat modern sekarang ini dikenal dua macam alat berkomunikasi. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan yaitu komunikasi secara langsung dan komunikasi secara tidak langsung. Kegiatan berbicara dan mendengarkan (menyimak) merupakan komunikasi secara langsung, sedangkan kegiatan menulis dan membaca merupakan komunikasi tidak langsung. Pada dasarnya keempat aspek keterampilan berbahasa merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan dan ditunjang oleh dua aspek lainnya. Hal ini dapat dilihat dari hubungan berikut mula-mula seseorang belajar bahasa dengan menyimak bahasa yang didengarnya dari lingkungan, kemudian berbicara. Sesudah itu, melalui pendidikan formal, seseorang baru belajar membaca dan menulis.

Berarti bahasa seseorang mencerminkan pikirannya, dan keterampilan berbahasa melalui praktik/latihan, yang berarti juga melatih keterampilan berpikir (Tarigan 1984; Dawson et al 1981). Untuk melalui keterampilan berbahasa yang baik haruslah melalui belajar. Belajar di sini harus didukung dengan baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Dasar terdiri dari beberapa materi salah satu di antaranya materi masalah pantun. Materi ini merupakan pokok bahasan yang diajarkan di kelas VI semester II. Berdasarkan pengalaman penulis selama penelitian di SDN 25/X Mendahar Ilir penulis melihat bahwa sisiwa kelas VI masih kurang tertarik untuk pelajaran Bahasa Indonesia sehingga kegiatan belajar mengajar tidak berjalan dengan efektif. Hal ini disebabkan selama ini guru dalam melaksanakan kegiatan



pembelajaran Bahasa Indonesia selalu menggunakan metode ceramah. Akibatnya dengan menggunakan metode ceramah hasil belajar siswa masih rendah. Adapun nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 25/X Mendahara adalah 65.

Hal tersebut didukung dengan data lapangan yang menunjukkan nilai ulangan harian dan nilai ulangan akhir semester I tahun 2017/2018 siswa kelas VI SDN 25/X Mendahara Ilir pada pembelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 65. Hasil nilai ulangan semester I tahun 2016/2017 siswa kelas VI SDN 25/X Mendahara Ilir, pada pelajaran Bahasa Indonesia yang terendah adalah 51 dan nilai yang tertinggi 72 rata rata kelas 56. Dari 24 siswa yang mencapai KKM hanya 10 siswa sedangkan yang tidak memenuhi KKM ada 14 siswa. Dari hasil data tersebut maka pembelajaran Bahasa Indonesia perlu ditingkatkan kualitasnya.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia perlu meningkatkan keterampilan guru dan aktivitas siswa sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar. Sehubungan dengan masalah-masalah di atas, maka upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menyajikan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa secara mendalam terhadap materi yang diberikan. Pembelajaran Bahasa harus dikemas secara inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat. Salah satu model yang dapat menunjang kemampuan dan meningkatkan hasil pembelajaran adalah model *cooperatif Learning tipe Jigsaw*. Model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya Slavin (2002) mendefinisikan "belajar kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif



yang anggotanya 4-6 orang, dengan struktur yang heterogen. Agar pembelajaran kooperatif lebih efektif, Lundgren (2002) menyarankan dalam pembelajaran ditanamkan unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif, yaitu: a) Siswa harus mempunyai persepsi bahwa mereka tenggelam atau berenang Bersama; b) Siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya masing-masing, di samping tanggung jawab untuk dirinya sendiri; c) Siswa harus berpandangan bahwa mereka memiliki tujuan sama; d) Siswa harus berbagi tugas dan tanggung jawab yang sama besar; e) Siswa akan diberi suatu evaluasi atau penghargaan, yang ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh kelompok. f) Siswa berbagi kepemimpinan, sementara mereka memperoleh keterampilan kerjasama selama belajar; g) Siswa diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari secara kelompok kooperatif.

B. Landasan Teori

a. Pengertian Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam suatu kelompok yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada orang lain dalam kelompoknya (Lie, 2008: 70). Dalam teknik ini siswa dapat bekerjasama dengan siswa lainnya dan mempunyai tanggung jawab lebih dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi yang didapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi.

Cooperative Learning tipe jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terdapat 3 karakteristik yaitu: a. Kelompok kecil, b. belajar bersama, dan c pengalaman belajar esensi kooperatif learning adalah tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap tanggung



jawab individu sekaligus kelompok. Sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Johnson (1991:27) menyatakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar maksimal, pengalaman belajar maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Penerapan model kooperatif learning tipe Jigsaw dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa sehingga mereka terlibat langsung secara aktif. Setiap model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas tidak lepas dari kelebihan dan kekurangan. Menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2016: 85). Berikut ini ada beberapa kelebihan model pembelajaran tipe Jigsaw, antara lain:

1) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan rekannya; 2) Mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan ide atau gagasan dalam

memecahkan masalah tanpa takut membuat masalah; 3) Dapat meningkatkan kemampuan sosial: mengembangkan rasa harga diri dan hubungan interpersonal yang positif; 4) Siswa lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya; 5) Siswa lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan materi pada kelompok masing-masing; 6) Siswa diajarkan bagaimana bekerjasama dalam kelompok; 7) Materi yang diberikan siswa dapat merata; 8) Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif. mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.

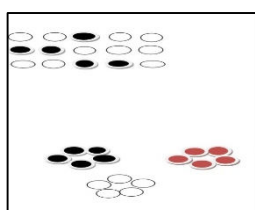
b. Tahapan Kooperatif Tipe Jigsaw

Tahapan model Jigsaw menurut Silberman (1996), sebagai berikut.

a) Pilih sebuah materi yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen. Setiap segmen dapat pendek (misal sebuah kalimat) atau panjang (misalnya beberapa halaman). Jika materinya sangat panjang minta anggota untuk membaca tugas yang

harus mereka lakukan sebelum kelas dimulai; b) Hitung jumlah segmen yang akan dipelajari dan jumlah siswa. Berikan tugas yang berbeda. Misalnya jika ada 3 bahasan sementara siswa hanya 15, maka siswa diminta berhitung dari 1 sampai 3 kemudian berulang. Setiap siswa menyebutkan tangkapan sama yang sama dikelompokkan menjadi satu kelompok. setiap kelompok mempelajari dan mendiskusikan segmen yang diberikan; c) Setelah diskusi kelompok selesai, bentuklah kelompok tipe jigsaw di mana setiap guru terdiri dari perwakilan masing-masing kelompok yang telah dibentuk sebelumnya; d) Setiap anggota kelompok tipe Jigsaw yang terbentuk kemudian diminta untuk menjelaskan apa yang telah dipelajarinya kepada kelompok yang lain. e) Kemudian buatlah sebuah diskusi besar untuk mengkaji ulang dan membahas pertanyaan untuk meyakinkan keakuratan pemahaman terhadap keseluruhan materi.

Gambar 1. Ilustrasi penerapan model



pembelajaran kelompok tipe Jigsaw

Dengan menggunakan model ini, siswa yang pandai biasa membantu mengatasi kesulitan siswa yang lainnya. Selain itu model ini dapat menyelesaikan materi dengan subtopik. Tujuan khusus penelitian ini adalah memperoleh gambaran peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran model kooperatif Learning tipe Jigsaw pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang pantun.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah salah satu action research dipilih dengan tujuan untuk memperbaiki system pembelajaran. Menurut Mills (dalam Creswell, 2015) menyatakan action research design (rancangan penelitian tindakan) adalah prosedur sistematis yang dilakukan oleh guru atau individu dalam ranah pendidikan untuk mengumpulkan informasi dan setelah itu memperbaiki cara kerja ranah pendidikan mereka, pengajaran mereka, dan pembelajaran siswa mereka.



Desain penelitian yang digunakan adalah PTK Model Penelitian tindakan kelas secara garis besar, peneliti pada umumnya mengenal adanya empat langkah penting, yaitu pengembangan *plan* (perencanaan), *act* (tindakan), *observer* (pengamatan), dan *reflect* (perenungan) atau singkat PAOR, yang dilakukan secara intensif dan sistematis atas seseorang yang mengerjakan pekerjaan sehari-harinya (Sukardi, 2010:212).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 25/X Mendahara kab Tanjung Jabung Timur Subyek penelitian Siswa SDN 25/X Mendahara ilir yang mana jumlah siswa laki-laki adalah 15 siswa dan perempuan ada 9 siswa. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah: RPP, yaitu merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap putaran. Masing-masing RPP berisi SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran, dan kegiatan belajar mengajar. Tes Formatif, tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur

kemampuan pemahaman konsep Bahasa Indonesia pada materi pantun. Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta yang sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa dan juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktifitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar, setiap akhir pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tertulis pada akhir pembelajaran. Analisis ini menggunakan statistik sederhana yaitu:

(a) Untuk menilai ulangan atau tes formatif. Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh



rata-rata tes formatif yang dapat dirumuskan.

(b) Untuk ketuntasan belajar. Ada dua katagori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud,1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar di gunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar } \times 100\%}{\Sigma \text{ Siswa}}$$

Tabel 1 Kriteria Ketuntasan Siswa

Kriteria ketuntasan		Kualifikasi
Klasikal	Individu	
≥85%	≥65	Tuntas
<85%	<65	Tidak Tuntas

D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 25/ X Mendahara pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Pantun anak. Model pembelajaran yang digunakan adalah cooperative Learning tipe Jigsaw. Penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan. Berdasarkan model penelitian ini diadakan dua siklus setiap siklus dengan tiga kali tindakan.

Pada siklus I tindakan yaitu mengidentifikasi masalah. Siswa cenderung bersifat pasif (tidak berani) menjawab pertanyaan guru secara lepas karena takut salah sehingga merasa bingung dalam memahami konsep pembelajaran yang dijelaskan guru. Guru hanya menjelaskan verbal konsep tanpa dibantu dengan model pembelajaran dan sarana atau media penunjang yang memadai. Tahap ini dimana siswa dengan hasil pembelajaran pada tahap evaluasi tidak mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan pada mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh maka peneliti memberikan tindakan pada siklus I. Tindakan 1 yang dilakukan



adalah membuat RPP sesuai dengan ketentuan, menyusun rencana tindakan dan menyiapkan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Tindakan 2 tahap melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun melalui langkah langkah pembelajaran yang ditempuh adalah adanya akegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir serta dilakukan observasi secara rinci atas semua perlakuan. Pada siklus I ini. Pengamatan yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Kejelasan terhadap penggunaan *model pembelajaran learning tipe jigsaw*. 2) Respon peserta didik terhadap tugas yang diberikan dalam pembelajaran. 3) Kelengkapan peralatan belajar peserta didik. 4) Situasi Kelas. Tindakan 3 pada siklus I Temuan yang diperoleh sebagai implementasi tindakan terdiri atas, ada dua temuan yang menjadi temuan utama adalah Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I ini adalah Peserta didik menjadi lebih serius dan konsentrasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat. Peserta didik mengikuti

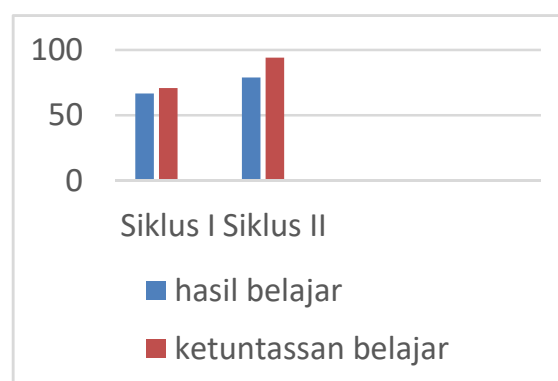
jalannya pembelajaran dengan model kooperatif learning tipe jigsaw melalui media kartu kalimat. Walaupun nilainya belum mencapai standar ketercapaian, tapi peserta didik sudah berhasil mengalami peningkatan hasil belajar.

Siklus II tindakan 1 pada tahap mengidentifikasi masalah pada hasil refleksi pada siklus I, masih terdapat nilai yang belum mencapai standar ketuntasan dan terdapat kelompok masih perlu bimbingan dalam penyusunan pantun melalui media, tahap ini berkaitan dengan dalam pencapaian indikator dan tujuan dari pembelajaran. Terdapat 10 orang yang tidak mencapai ketuntasan sehingga dapat dikatakan proses pembelajaran belum termasuk kategori berhasil sehingga guru merencanakan perlakuan tindakan, menyusun perbaikan pada pembelajaran dalam perbaikan siklus I. Menyusun pedoman observasi, Menyusun perbaikan rancangan evaluasi. Selanjutnya tindakan 2 yaitu melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang telah mengalami perbaikan dan diharapkan siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat terhadap pembelajaran bahasa

Indonesia dan hasilnya lebih baik dari siklus I. Tindakan 3 sebagai implementasi tindakan dan observasi diperoleh hasil temuan Peserta didik semakin semangat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Peserta didik lebih mudah berdiskusi melalui media pembelajaran yang digunakan meskipun peningkatan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak begitu meningkat, namun peserta didik dapat membuktikan proses pembelajaran melalui media dapat meningkat. Peserta mempunyai keberanian dalam bertanya dan membacakan tugas yang diberikan.

Temuan pertama membuktikan semakin nampaknya semangat peserta didik dalam mengikuti langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran. Dengan tidak banyaknya peserta didik bertanya tata cara permainan dengan kartu kalimat dalam penyusunan pantun. Guru berantusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Walaupun demikian ditemukan ada 3 orang peserta didik masih merasa kesulitan dalam membedakan antara kalimat sampiran dan isi pantun. Namun dengan cepat guru memberikan

bimbingan khusus akhirnya proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan model cooperative learning tipe jigsaw, nilai proses siswa diperoleh dari hasil tes formatif yaitu LKS. Adapun rerata nilai Hasil belajar Siswa adalah Untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik data, maka pada bagian ini di sajikan data berupa gambar 2 berikut ini.



Gambar 2 Hasil PTK

Dilihat dari sajian gambar dapat diketahui bahwa hasil rerata belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Adapun rerata hasil belajar siswa dari evaluasi siklus I 66,67 dan siklus II 78,75 mengalami peningkatan yang berkesinambungan selain ditandai peningkatan mean score juga ditandai peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I 70,71% sampai siklus II 94%. Dengan demikian berdasarkan nilai hasil



siswa diatas membuktikan bahwa penggunaan model cooperative learning tipe jigsaw pada materi pantun anak dalam bidang study Bahasa Indonesia dapat maningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia yang mana mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model *cooperative* sangat membantu siswa, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun demikian, pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif learning tipe jigsaw ini membutuhkan persiapan mengajar dan manajemen waktu dan kelas dengan baik guna mencapai efektivitas hasil pada setiap aktivitas pembelajaran di kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *kooperatif learning* tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi guru dan mendapat respon positif dari parasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Lukman dkk. 1981. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- BSNP. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*, Jakarta :Depdikmas
- BSNP. Standar Isi, Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, Ahmad. 2014 .*Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana Prenedamedia Grup
- Santosa, Puji. dkk. *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Ed ke 1) Universitas terbuka
- Suyanto, Asep Jihad. *Menjadi Guru profesional*, Erlangga Group.
- Johnson DW dan Johnson, R, T. (1991). *Learning Together and Alone* Allin and bacon:Massa chusetts.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*, Bandung
- Sinar Baru Algesido, <http://akhmadSudrajat.wordpress.com>
- Standar Isi, Badan Standar Nasional Pendidikan 2006



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CHILDREN LEARNING IN SCIENCE
DALAM PEMBELAJARAN KONSEP DASAR IPA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA PGSD
STKIP SEBELAS APRIL SUMEDANG**

**Wawan Eka Setiawan¹, Neri Egi Rusmana²
^{1,2}STKIP Sebelas April Sumedang**

ABSTRACT

One of the problems faced in science learning in schools today is learning that lacks the development of process skills and critical scientific thinking that should be developed in science learning. Where science and critical thinking process skills are activities that must be developed in every level of education in science subjects. In this study, problems were developed about how the influence of the Children Learning In Science CLIS learning model on improving science process skills and critical thinking attitudes of PGSD students, besides the problem of how much the binding of science process skills and student critical thinking when learning is implemented by implementing CLIS learning models. The research methodology used in this research is Pre-Experimental Designs using the research design of One Group Pretest Posttest Design where in comparing the pretest of science process skills and comparing the initial data of critical thinking students with critical thinking students when learning with the CLIS model. Based on the data analysis that has been implemented the application of the CLIS learning model has a strong influence on students 'science process skills based on the effect size assessment, has a strong influence on the improvement of students' critical thinking, and the improvement of science process skills using the CLIS model included in the medium based calculation category N-gain, as well as increasing student critical thinking are included in the medium category. Based on the results of the analysis the researcher recommends the lecturer, to the teacher, to the principal to make the CLIS learning model an alternative learning process in the classroom, and for the next researcher this research can be used as a reference in future research.

Keywords: Children Learning In Science (CLIS) learning model, Science Process Skills, and Critical Thinking

ABSTRAK

Salah satu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPA di sekolah saat ini yaitu pembelajaran kurang mengembangkan keterampilan Proses dan sikap ilmiah berpikir kritis yang seharusnya dikembangkan dalam pembelajaran IPA. Di mana keterampilan proses sains dan berpikir kritis ini merupakan kegiatan yang harus dikembangkan di setiap jenjang pendidikan dalam mata pelajaran IPA. Dalam penelitian ini dikembangkan permasalahan tentang bagaimana pengaruh model pembelajaran *Children Learning In Science* CLIS terhadap peningkatan



keterampilan proses sains dan sikap berpikir kritis mahasiswa PGSD, selain itu permasalahan tentang seberapa besar pengikatan keterampilan proses sains dan sikap berpikir kritis mahasiswa ketika pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran CLIS. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Designs* dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design* dimana dalam pelaksanaannya membandingkan pretest keterampilan proses sains dan membandingkan data awal berpikir kritis mahasiswa dengan berpikir kritis mahasiswa ketika pembelajaran dengan model CLIS. Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan penerapan model pembelajaran CLIS memberikan pengaruh yang kuat terhadap keterampilan proses sains mahasiswa berdasarkan penghitungan *effect size*, memberikan pengaruh yang kuat juga terhadap peningkatan berpikir kritis mahasiswa, dan peningkatan keterampilan proses sains dengan menggunakan model CLIS termasuk dalam kategori sedang berdasarkan penghitungan N-gain, begitu juga dengan peningkatan berpikir kritis mahasiswa termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti merekomendasikan kepada dosen, kepada guru, kepada kepala sekolah untuk menjadikan model pembelajaran CLIS salah satu alternatif proses pembelajaran di kelas, serta untuk peneliti selanjutnya penelitian ini bisa dijadikan rujukan dalam penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)*, Keterampilan Proses Sains, dan Berpikir Kritis

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap jenjang sekolah yang ada di Indonesia terutam di jenjang sekolah dasar. Dimana pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya mengembangkan konsep dari materi IPA itu sendiri melainkan harus mampu meningkatkan keterampilan-keterampilan yang akan menjadi bekal siswa dalam kehidupan maupun dalam jenjang pendidikan selanjutnya.

Materi pelajaran IPA merupakan materi-materi yang berkaitan secara langsung dalam kehidupan siswa. Dengan demikian seharusnya pembelajaran IPA tidak hanya penyampaian konsep yang ada dalam buku pelajaran IPA saja melainkan harus memberikan kegiatan yang mampu melatih keterampilan proses dalam kegiatan memecahkan materi yang ada dalam buku, selain itu siswa juga harus diberikan kebiasaan dalam sikap yang menuju ke arah sikap atau karakter ilmiah siswa.



Proses pembelajaran IPA yang baik adalah proses pembelajaran yang memberikan aktivitas dalam proses belajar dalam kelas. Proses pembelajaran dalam kelas merupakan tanggungjawab seorang guru. Tidak hanya guru saja yang memperbaiki kinerja di dalam kelasnya melainkan tanggungjawab seluruh komponen yang ada dalam dunia pendidikan tersebut, salah satu yang harus dipersiapkan dalam memperbaiki proses pembelajaran IPA di kelas yaitu mahasiswa calon guru SD atau mahasiswa PGSD. Mahasiswa calon guru SD mempunyai peran yang besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di kelas karena pendidikan harus direncanakan. Supaya mampu meningkatkan kegiatan pembelajaran ke arah yang lebih baik maka, perbaikan proses pembelajaran harus dimulai dari awal yaitu dari mahasiswa calon guru SD nya dulu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur yang peneliti lakukan di salah satu Sekolah Tinggi di Kabupaten Sumedang menunjukkan bahwa mahasiswa calon guru SD tidak begitu memahami tentang keterampilan-keterampilan

yang harus dikembangkan dalam pembelajaran IPA dan sikap-sikap ilmiah yang seharusnya terbiasa dan terbentuk melalui pembelajaran IPA di kelas. Karena ketika mahasiswa terjun ke kelas diharapkan mampu memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan proses sains dan sikap ilmiah siswa. Dengan demikian pembelajaran konsep dasar IPA dalam perkuliahan mahasiswa harus dibiasakan mengembangkan keterampilan proses sains dan sikap ilmiah berpikir kritis bagi mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS) dalam proses pembelajaran konsep dasar IPA dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan berpikir kritis mahasiswa calon guru SD. Model CLIS merupakan model pembelajaran yang dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme. Dimana model ini mempunyai tahap-tahap, yaitu tahap orientasi (*orientation*), tahap pemunculan gagasan (*elicitation of ideas*), tahap penyusunan ulang



gagasan (*restructuring of ideas*), tahap penerapan gagasan (*application of ideas*), tahap mengkaji ulang perubahan gagasan (*review change in ideas*).

Proses pembelajaran diawali dengan tahap orientasi yang merupakan upaya guru untuk memusatkan perhatian mahasiswa atau menunjukkan fenomena-fenomena yang terjadi atau masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa, pemberian tes awal dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan proses awal mahasiswa. Selanjutnya tahap pemunculan gagasan merupakan upaya untuk memunculkan konsepsi awal siswa. Pada tahap penyusunan ulang gagasan mahasiswa melakukan kegiatan tentang suatu fenomena atau masalah. Tahap selanjutnya tahap penerapan gagasan pada tahap ini menerapkan gagasan baru yang dikembangkan melalui percobaan atau observasi ke dalam situasi baru. Tahap terakhir adalah tahap mengkaji ulang perubahan gagasan pada tahapan ini mahasiswa diberikan umpan balik atau penguatan tentang pengetahuan yang telah mereka miliki.

Agar penelitian ini lebih terfokus kepada masalah yang dituju, maka digunakan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran CLIS terhadap peningkatan keterampilan proses sains mahasiswa PGSD?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran CLIS terhadap peningkatan berpikir kritis mahasiswa PGSD?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan proses sains mahasiswa PGSD dengan menggunakan model pembelajaran CLIS?
4. Bagaimana peningkatan berpikir kritis mahasiswa PGSD dengan menggunakan model pembelajaran CLIS?

B. Landasan Teori

1. Model pembelajaran Children Learning In Science (CLIS)

a. Definisi Model Pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS)

Model pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS) merupakan model pembelajaran yang dikemukakan oleh Rosalind



Driver di Inggris. *Children Learning In Science* berarti anak belajar dalam sains. CLIS merupakan model pembelajaran yang memiliki tahapan-tahapan untuk membangkitkan perubahan konseptual siswa. Sedangkan menurut Samatowa, (2006: 70) model pembelajaran "CLIS adalah kerangka berpikir untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa dalam kegiatan pengamatan dan percobaan dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS)".

Model pembelajaran CLIS merupakan model yang berusaha mengembangkan ide atau gagasan siswa tentang suatu masalah tertentu dalam pembelajaran serta merekonstruksi ide atau gagasan berdasarkan hasil pengamatan atau percobaan. Karakteristik model pembelajaran CLIS antara lain yaitu dilandasi oleh pandangan konstruktivisme, pembelajaran berpusat pada siswa dimana siswa sendiri yang aktif secara mental membangun pengetahuannya sendiri, siswa membangun aktivitas *hand on* dan *mind on*. Tujuan dari

model pembelajaran CLIS ini adalah siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan berbagai gagasan tentang topik yang dibahas dalam pembelajaran, mengungkapkan gagasan serta membandingkan dengan gagasan siswa lainnya dengan cara berdiskusi, untuk memperkuat pemahaman siswa, maka guru menguatkan pemahaman siswa yang telah diperoleh.

b. Tahap-tahap Pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS)

Tahap-tahap model pembelajaran CLIS tersebut telah ditentukan oleh Driver (Samatowa, 2006: 70) diantaranya:

- a) Orientasi (*orientation*)
- b) Pemunculan gagasan (*elicitation of ideas*)
- c) Penyusunan ulang gagasan (*restructuring of ideas*)
- d) Penerapan gagasan (*application of ideas*)
- e) Mengkaji ulang perubahan gagasan (*review change in ideas*)



2. Keterampilan Proses Sains

a. Definisi Keterampilan Proses Sains

Keterampilan proses sains menurut Bundu (2006: 12) adalah “sejumlah keterampilan untuk mengkaji fenomena alam dengan cara-cara tertentu untuk memperoleh ilmu dan pengembangan ilmu itu selanjutnya”. Sedangkan menurut Rustaman (2011:35) “keterampilan proses sains adalah seluruh keterampilan ilmiah yang digunakan untuk menemukan konsep atau prinsip atau teori dalam rangka mengembangkan konsep yang telah ada atau menyangkal penemuan sebelumnya”. Selain kedua tokoh di atas, Pekmez, Taşar, Temis dan Tan (Aktamiş dan Yenice 2007:56) mendefinisikan “keterampilan proses sains adalah keterampilan-keterampilan yang dapat membantu siswa dalam belajar sains, menentukan cara dan metode penyelidikan dan penemuan ilmiah, meningkatkan ketekunan belajar, mengaktifkan siswa, meningkatkan rasa tanggung jawab, serta membantu siswa dalam memahami bagaimana sains diaplikasikan secara praktis dalam kehidupan”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan proses sains merupakan cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan suatu masalah sehingga meliputi kegiatan mengumpulkan data, menghubungkan suatu fakta dengan fakta yang lain, menginterpretasi data dan menarik kesimpulan.

b. Jenis-Jenis Keterampilan Proses Sains

Keterampilan proses sains menurut Esler dan Esler (1996: 74-80), Settlage dan Southerland (2007: 31-80) dan Hadiat (Bundu, 2006: 63-65) digolongkan menjadi golongan keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terpadu. Dimana keterampilan proses dasar tersebut terdiri dari keterampilan mengamati, menyimpulkan, mengklasifikasi, mengukur, memprediksi, dan mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan proses terpadu terdiri dari menyusun definisi operasional, mengontrol variabel, merumuskan hipotesis, menginterpretasi data, dan merancang eksperimen.

Keterampilan proses terpadu



merupakan akumulasi dari keterkaitan antara keterampilan proses dasar. Keterampilan proses terpadu dapat dikuasai siswa jika mereka telah menguasai aspek-aspek keterampilan proses dasar (Esler dan Esler, 1996-81). Semakin tinggi tingkat perkembangan usia semakin kompleks pula keterampilan proses yang dapat ditumbuhkembangkan.

3. Berpikir Kritis (*critical thinking*)

Berpikir kritis merupakan sikap ilmiah yang harus dimiliki oleh siswa yang belajar IPA, selain itu tidak hanya siswa SD, SMP, SMA saja yang harus mempunyai sikap ini melainkan mahasiswa calon guru SD juga harus memiliki sikap berpikir kritis ini. Sikap ilmiah yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sikap ilmiah yang dikembangkan oleh Gega (Bundu, 2006:39) yakni “sikap ingin tahu (*curiosity*), sikap penemuan (*inventiveness*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan ketekunan (*persistence*)”. Namun yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah sikap ilmiah berpikir kritis mahasiswa.

Berpikir kritis merupakan suatu kegiatan berpikir tentang sesuatu

yang didasari oleh kegiatan-kegiatan yang ilmiah. Terdapat tiga indikator dalam kegiatan berpikir kritis yaitu 1) menggunakan fakta-fakta untuk dasar konklusi, 2) menunjukkan laporan yang berbeda dengan teman kelasnya, 3) merubah pendapat dalam merespon terhadap fakta.

C. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *pre-eksperimental*. Metode penelitian *pre-eksperimental* digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS) terhadap peningkatan keterampilan proses sains dan berpikir kritis mahasiswa. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-group pretest-posttest design* untuk membandingkan *pretest* dengan *posttest* serta untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap keterampilan proses sains mahasiswa dan berpikir kritis mahasiswa. (Sugiyono, 2011: 110) menyatakan “hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”. Desain



penelitian yang digunakan ditunjukkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 **One-Group Pretest-Posttest Design**

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁ , O ₂	X	O ₁ , O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes keterampilan proses sains

O₂ = Tes sikap berpikir kritis

X = Perlakuan berupa penerapan model CLIS

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa tingkat satu di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Sebelas April Sumedang. Tes awal keterampilan proses sains mahasiswa diberikan di awal pembelajaran sedangkan *posttest* keterampilan proses sains diberikan setelah siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CLIS. Instrumen yang digunakan untuk mencari data keterampilan proses sains dengan menggunakan lembar soal begitu juga instrumen untuk memperoleh data sikap ilmiah berpikir kritis menggunakan lembar observasi.

D. Hasil dan Pembahasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang peningkatan keterampilan proses sains mahasiswa

sebagai efek dari penerapan model pembelajaran CLIS, dan mendapatkan gambaran peningkatan berpikir kritis mahasiswa. Untuk menjawab tujuan di atas maka peneliti melakukan analisis data menggunakan rumus yang dapat mengukur pengaruh tindakan terhadap peningkatan keterampilan proses sains mahasiswa, maka peneliti menggunakan rumus *effect size*. Perhitungan *effect size* ini digunakan untuk mengukur pengaruh model CLIS terhadap peningkatan keterampilan proses sains mahasiswa, dan untuk menentukan kriteria peningkatan keterampilan proses sains mahasiswa tersebut. Analisis data selanjutnya menggunakan pengukuran N-gain dimana analisis gain ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan proses sains mahasiswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan tindakan, dengan tiga kriteria yaitu kriteria rendah, sedang, dan tinggi. Capaian rerata *pretest* keterampilan proses sains mahasiswa adalah 51,69 sedangkan rerata *posttest* keterampilan proses sains mahasiswa sebesar 80,08, dengan standar deviasi *pretest* sebesar 8,09, dan standar deviasi



posttes sebesar 5,53. Berdasarkan data pretes, postes, dan standar deviasi maka diperoleh hasil penghitungan *effect size* sebesar 3,35, dengan nilai tersebut dapat dikatakan bahwa pengaruh model pembelajaran CLIS berpengaruh kuat terhadap peningkatan keterampilan proses sains mahasiswa.

Selain keterampilan proses sains mahasiswa sikap ilmiah berpikir kritis mahasiswa juga dibandingkan antara sikap sebelum diberikan tindakan dan sikap siswa ketika melakukan percobaan atau pengamatan. Dimana rerata perolehan berpikir kritis mahasiswa pada data awal sekitar 49,27 sedangkan data akhir atau data berpikir kritis mahasiswa ketika pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran CLIS rerata perolehan nilai siswa sebesar 74,00 sehingga ketika dilakukan perhitungan dengan *effect size* maka diperoleh pengaruh sebesar 1,50 yang apabila dikategorikan berada pada kategori kuat. Untuk lebih mudah dipahami maka data hasil penghitungan *effect size* keterampilan proses sains dan

berpikir kritis mahasiswa dapat dilihat pada tabel 1.2.

**Tabel 1.2 Perhitungan *Effect Size*
Keterampilan Proses Sains dan Berpikir Kritis**

		Rerata	Standar Deviasi	Effect Size	Kategori
Keterampilan Proses Sains	Pretes	51,45	8,09	3,53	Kuat
	Postes	80,08	5,53		
Berpikir Kritis	Data awal	49,27	16,65	1,50	Kuat
	Data akhir	74,00	13,73		

Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS) memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan keterampilan proses sains dan berpikir kritis mahasiswa PGSD. Sedangkan untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan keterampilan proses sains dan berpikir kritis mahasiswa diukur menggunakan penghitungan N-Gain. Tabel 1.3 menunjukkan hasil penghitungan gain dalam mengukur peningkatan keterampilan proses sains dan berpikir kritis mahasiswa.

**Tabel 1.3. Peningkatan (N-Gain)
Keterampilan Proses Sains dan berpikir kritis Mahasiswa**

		Rerata	Skor Ideal	N-Gain	Kategori



Keterampilan Proses Sains	Pretest	51,45	100	0,6	Sedang
	Postest	80,08			
Berpikir kritis	Data awal	49,27		0,4	Sedang
	Data akhir	74			

Berdasarkan data di atas dapat dinyatakan bahwa peningkatan keterampilan proses sains mahasiswa meningkat walaupun peningkatannya menurut penghitungan gain menunjukkan angka 0,6 yang berdasarkan kriteria gain menunjukkan peningkatan yang sedang. Begitu juga dengan berpikir kritis mahasiswa, setelah dianalisis dengan perhitungan gain menunjukkan hasil sebesar 0,4 yang menunjukkan peningkatan sedang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran CLIS mampu meningkatkan keterampilan proses sains mahasiswa dan sikap berpikir kritis mahasiswa.

E. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap data hasil penelitian, peneliti dapat menarik kesimpulan: Pertama, model pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS) memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan keterampilan proses sains

mahasiswa, hal ini ditunjukkan oleh penghitungan *effect size* yang telah dilaksanakan yang menunjukkan angka 3,53 yang mengindikasikan memberikan pengaruh yang kuat terhadap keterampilan proses sains mahasiswa. Kedua, penerapan model pembelajaran CLIS memberikan pengaruh yang kuat terhadap berpikir kritis mahasiswa, hal ini ditunjukkan oleh hasil perhitungan *effect size* yang menunjukkan angka 1,50. Ketiga, penerapan model pembelajaran CLIS dapat meningkatkan keterampilan proses sains mahasiswa dalam kategori sedang, hal ini ditunjukkan oleh penghitungan N-gain yang menunjukkan peningkatan sebesar 0,6. Keempat, penerapan model pembelajaran CLIS mampu meningkatkan sikap berpikir kritis mahasiswa walaupun termasuk dalam kategori sedang, hal ini ditunjukkan oleh penghitungan N-Gain yang menunjukkan angka 0,4 yang termasuk kategori sedang.

1. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat dikemukakan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:



- a. Bagi dosen, penerapan model pembelajaran CLIS bisa dijadikan salah satu alternatif pelaksanaan pembelajaran di kelas.
- b. Bagi guru, pelaksanaan model pembelajaran CLIS memerlukan waktu yang lama, dengan demikian guru harus memperketat waktu setiap tahapan model CLIS sehingga tidak banyak waktu yang terbuang percuma.
- c. Bagi kepala sekolah, kepala sekolah merupakan pemegang kebijakan di sekolah. Oleh karena itu, kepala sekolah hendaknya menganjurkan guru untuk menjadikan model pembelajaran CLIS sebagai alternatif proses pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan referensi atau rujukan terutama bagi yang topik atau tema kajiannya sama atau sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmiyawati. C. dkk. (2009). *IPA Salingtemas 5*. Jakarta: PT Intan Pariwara
- Becker, L, A. (2000). *Efect Size (ES)*.
<http://web.uccs.edu/lbecker/Psy590/es.htm>

Budiningsih, A. (2012) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Driver. R., et al. (1985). *Children's Ideas and The Learning of Science*. Philadelphia: Open University Press

Driver. R. (1988). *Changing Conceptions*. *Journal Research in Education*. 161-196

Driver. R., et al. (1994). *Constructing Scientific Knowledge in The Classroom* *Educational Researcher* 23 (7). 5-12

Driver, R.. dkk. (1994). *Young people's understanding of science concepts: Implications of cross-age studies for curriculum planning*. *Studies in Science Education*, 24, 75-100 // g1.

Hake, R. 1999. *Analyzing Charge Gain Scores*. Tersedia di <http://lists.asu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind9903&L=aera-d&p=R6855>

Rustaman, N. (2011). *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.



- Sagala, S. (2003). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Widodo, A. (2008). *Panduan Pengetahuan Alam SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Depdiknas: Dirjen PT. Direktorat Ketenagaan
- Sutardi, Didi dan Sudirjo, Encep. (2008). *Belajar Mandiri Pembaharuan Pembelajaran di SD*. Bandung: UPI Press
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.



PERAN PENDIDIK (*DIDACTIC, REFLECTIVE, AFECTIVE* ATAU *EVALUATIVE ROLES*) DALAM PEMBELAJARAN IPS ABAD 21

Asep Deni Normanyah¹, Saiful Almujab²

¹Pendidikan PPKN FKIP Universitas Pasundan, ²Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan

¹asepdeninormansyah@unpas.ac.id, ²saifulalmujab@unpas.ac.id

ABSTRACT

This study aims to understand the role of educators in the 21st century learning. The research was conducted with a non-interactive Approach with literature study research methods. By using the literature that has been done, obtained the roles of various roles (roles) in the classroom, namely didactic, reflective, and affective roles. The didactic role is the role of the teacher everywhere in didactic games designed to convey information, roles designed to advance the functions of thinking and solving problems, while affective roles with controversies, values, and beliefs. The balance of the Social Sciences teaching staff in playing a role as didactic, reflective, and affective is needed so that the objectives of Social studies Education are good. Teaching staff / IPS educators in Indonesia in playing roles are based on scientific, educational and ideological zeal, and cannot be separated from the fundamental principles of the nation, namely Pancasila and the 1945 Constitution.

Keywords: The Role of IPS Educators, 21st Century Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran peran pendidik dalam pembelajaran abad 21. Penelitian dilakukan dengan pendekatan noninteraktif (*non-interactive inquiry*) dengan metode penelitian studi kepustakaan. Berdasarkan analisis literatur yang telah dilakukan, didapat bahwa peran pengajar IPS memainkan berbagai peran (*roles*) di dalam kelas, yaitu *didactic, reflective*, maupun *affective roles*. *Didactic roles* merupakan peran guru di mana dalam peran didaktis didesain untuk menyampaikan informasi, peran *Reflektif* utamanya didesain untuk memajukan kemampuan berfikir dan pemecahan masalah, sedangkan peran afektif konsern dengan kontroversi, nilai, dan kepercayaan. Keseimbangan staf pengajar IPS dalam memainkan perannya sebagai *didactic, reflective*, maupun *affective roles* diperlukan agar tujuan Pendidikan IPS tercapai dengan baik. Staf pengajar/pendidik IPS di Indonesia dalam memainkan peran dilandasi oleh spirit ilmiah, pendidikan, dan ideologi, serta tidak lepas dari kaidah fundamental bangsa yaitu Pancasila dan UUD 1945.

Kata Kunci: Peran Pendidik IPS, Pembelajaran Abad 21



A. Pendahuluan

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan UUD 1945. Untuk merealisasikan tujuan tersebut adalah melalui pendidikan.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mendefinisikan 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.

Sedangkan unsur-unsur pendidikan yaitu: 1) Tujuan pendidikan, 2) Materi/konten pendidikan, 3) Metode pendidikan, 4) Pendidik, 5) Peserta didik, 6) Lingkungan pendidikan, dan 7) Evaluasi.

Pada artikel ini akan membahas salah satu dari unsur-unsur pendidikan yaitu peran pendidik. Sebelumnya penting dijelaskan bahwa pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru,

dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. (UU. No. 20 Tahun 2003 Sisdiknas, 2003: 3-4).

Peran Staf Pengajar (*didactic, reflective, affective* atau *evaluative roles*) seperti tercantum dalam buku "The Social Studies For The Twenty First Century", karya Jack Zevin, yaitu Staf pengajar IPS memainkan berbagai peran (*roles*) di dalam kelas, yaitu *didactic, reflective*, maupun *affective roles*. *Didactic roles* merupakan peran guru dimana dalam peran didaktis didesain untuk menyampaikan informasi, peran *Reflektif* utamanya didesain untuk memajukan kemampuan berfikir dan pemecahan masalah, sedangkan peran afektif konsern dengan kontroversi, nilai, dan kepercayaan. Keseimbangan staf pengajar/pendidik IPS dalam memainkan perannya sebagai *didactic, reflective*, maupun *affective roles* diperlukan agar tujuan Pendidikan IPS tercapai dengan baik. Staf pengajar IPS dalam memainkan peran dilandasi oleh spirit ilmiah, pendidikan, dan ideologi. Dalam memainkan



peran di dalam Pendidikan IPS haruslah tidak lepas dari kaidah fundamental bangsa yaitu Pancasila dan UUD 1945.

B. Landasan Teori

Peran Staf Pengajar (*didactic, reflective, affective* atau *evaluative roles*) seperti tercantum dalam buku “*The Social studies For The Twenty First Century*”, karya Jack Zevin, yaitu Staf pengajar IPS memainkan berbagai peran (*roles*) di dalam kelas, yaitu *didactic, reflective*, maupun *affective roles*.

1. Keseimbangan peran staf pengajar/pendidik

Staf pengajar/pendidik IPS memainkan berbagai peran (*roles*) di dalam kelas. Keseimbangan staf pengajar IPS dalam memainkan perannya sebagai *didactic, reflective*, maupun *affective roles* diperlukan agar tujuan Pendidikan IPS tercapai dengan baik. Pilihan peran yang dijalani oleh staf pengajar IPS disesuaikan dengan tujuan Pendidikan IPS.

Berikut ini akan dijelaskan lebih rinci keseimbangan peran staf pengajar/pendidik tersebut:

- a. *Didactic roles*. Manakala tujuan Pendidikan IPS berkaitan dengan tujuan didaktis (*didactic goal*), yaitu mengirimkan (*transmit*) pengetahuan tentang masa lalu, maka staf pengajar tersebut menjalani *didactic roles*, dimana dalam peran didaktis didesain untuk menyampaikan informasi. Dalam peran didaktis, guru diarahkan untuk menyediakan data kepada siswa. Sebisanya mungkin data yang diberikan kepada siswa adalah data yang akurat dan bermakna dari sumber yang bernilai. Peran disarankan untuk memberikan pengetahuan adalah mereka dari (a) otoritas, (b) sumber daya, dan (c) panduan. Konsep peran didaktik berpusat pada guru sebagai sumber fakta, ide-ide, kesimpulan.
- b. *Reflective roles*. Ketika tujuan Pendidikan IPS berkaitan dengan tujuan *Reflektif (reflective goal)*, yaitu menyimpulkan, menganalisis, dan mengaplikasikan informasi dan data, maka staf pengajar IPS akan memainkan peran



Reflektif (reflective roles). Peran *Reflektif* utamanya didesain untuk memajukan kemampuan berfikir dan pemecahan masalah. *Reflektif roles* terbagi menjadi tiga tipe utama yaitu: kuesioner, inkuiri sanifik, dan interpreter simbol artistik.

- c. *Affective goal*. Ketika tujuan Pendidikan IPS berkaitan dengan tujuan afektif (*affective goal*), yaitu mencakup moral, feeling, emosi, dan nilai, maka staf pengajar IPS memainkan peran afektif (*affective roles*). Peran afektif konsern dengan kontroversi, nilai, dan kepercayaan pada tingkat individu, sosial, maupun internasional. Ketika memainkan peran afektif maka guru membawa nilai, filing, dan isu sentitif untuk mengawali diskusi.

C. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian dalam artikel ini adalah noninteraktif (*non-interactive inquiry*). Menurut Hamdi (2014:12), “penelitian non-interaktif disebut juga penelitian analitis yaitu pengkajian berdasarkan analisis

dokumen. Hamdi melanjutkan bahwa dalam penelitian noninteraktif (*non-interactive inquiry* peneliti menghimpun, mengidentifikasi, menganalisis, dan mengadakan sintesis data, untuk kemudian memberikan interpretasi terhadap konsep, kebijakan, peristiwa yang secara langsung ataupun tidak langsung dapat diamati.” Metode yang digunakan dalam penelitian adalah studi kepustakaan. Penelitian studi kepustakaan didefinisikan sebagai studi dan penyelidikan sistematis dari beberapa sumber dan informasi di mana kesimpulan didasarkan pada analisis dari literatur yang telah dikumpulkan. Desain penelitian ini berupaya menghubungkan berbagai konsep abstrak (dan pengamatan atau pertanyaan terkait) ke metode empiris.

D. Hasil dan Pembahasan

Tujuan Pendidikan IPS dan peran guru dalam pembelajaran IPS di Indonesia dalam memainkan perannya. Dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Spirit Ilmiah, Pendidikan dan Ideologi Pendidikan IPS

Spirit ilmiah pendidikan IPS terdapat pada sumber penyusunan Pendidikan IPS itu sendiri yaitu: 1)



disiplin ilmu-ilmu sosial, humaniora dan kegiatan dasar manusia untuk isinya (*content*), 2) ilmu pengetahuan alam untuk metode berfikirnya, 3) disiplin ilmu pendidikan dan psikologi pendidikan untuk teori belajar dan mengajar, dan 4) tujuan pendidikan nasional untuk melandasi butir 1, 2 dan 3 untuk sasaran yang ingin dicapai. Keempat unsur tersebut merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dan harus dipikirkan dalam pola berpikir integratif, sehingga secara sinergis-simbiotis-sistematis memungkinkan terjadinya "*faculty cultur*" FPIPS dan "*body of knowledge*" Pendidikan IPS.

Untuk kepentingan pengembangan Pendidikan IPS secara akademik, ada baiknya kita mengungkapkan kembali kaitan Pendidikan IPS dengan berbagai faham dalam filsafat ilmu seperti, empirisme, positivisme, rasionalisme, dan idealisme. Di pihak lain yang diungkapkan dari filsafat pendidikan diantaranya faham Perennialisme, Esensialisme, Progresivisme dan

Rekonstruksionisme. Berbagai pemikiran dalam filsafat ilmu dan filsafat pendidikan tersebut tentu ada yang bermanfaat untuk pengembangan Pendidikan IPS, tetapi ada perbedaan yang sangat mendasar antara pemikiran filsafat ilmu dan filsafat pendidikan (Barat) dengan Pendidikan IPS yang berlandaskan Pancasila ialah bahwa *intracognitive knowledge* dengan *extracognitive knowledge*, yaitu iman, takwa dan kebudayaan (termasuk ilmu pengetahuan) merupakan satu napas, sementara filsafat ilmu (Barat) cenderung untuk memisahkan ilmu dengan keimanan (sekuler). (Somantri, 2001: 89-91).

Ide atau spirit manusia menentukan hidup dan pengertian manusia, subyek manusia sadar atas realitas dirinya dan semesta, karena ada akal budi dan kesadaran rohani. Hakikat diri adalah akal dan budi (ide, spirit). Staf pengajar IPS dalam memainkan peran dilandasi oleh spirit ilmiah, pendidikan, dan ideologi. Karenanya pemilihan peran sebagai *didactic roles*, *reflective roles* maupun *affective*



roles juga didasari oleh spirit-spirit ini. Ketiga spirit ini harus dimiliki dan seimbang.

1) Spirit Ilmiah. Spirit ilmiah berkaitan dengan kesadaran akan realitas ilmiah. Spirit ilmiah semestinya memenuhi persyaratan/kaidah ilmiah antara lain: (1) adanya objek yang jelas, baik objek material maupun objek formal. Objek material adalah objek yang berkaitan dengan materi yang disajikan, sedangkan objek formal adalah objek yang berkaitan dengan sudut pandang dari sebuah ilmu, (2) menggunakan metode (kaidah) keilmuan. Pernyataan tersebut merujuk dari pengertian pengetahuan ilmiah yaitu segenap hasil pemahaman manusia yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode ilmiah. Sedangkan yang dimaksud dengan metode atau kaidah ilmiah adalah cara atau langkah yang harus ditempuh untuk memperoleh suatu pengetahuan ilmiah. Metode ilmiah terdiri atas: latar belakang masalah, rumusan

masalah, batasan masalah, pembahasan masalah, dan penyelesaian masalah; (3) Mempunyai sikap objektif atau subjektif. Seseorang dalam menuangkan ide (gagasan) dan melakukan eksplorasi terhadap objek, haruslah mendasarkan diri pada salah satu atau kedua sikap tersebut. Sikap objektif adalah yaitu sikap seseorang suatu sikap yang menilai suatu objek sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dari objek tersebut. Jika seseorang mendasarkan diri pada sikap objektif, dia akan banyak memaparkan data kuantitatif dalam pembahasan tulisannya. Sedangkan sifat subjektif adalah sikap seseorang yang tidak melakukan penggambaran terhadap objek, tapi cenderung menyerahkan kepada manusia yang hendak memahami objek tersebut. Sikap subjektif biasanya memaparkan data kualitatif; dan (4) Haruslah dapat dipertanggungjawabkan kebenaran isinya. Dengan kata lain sebuah ilmu harus



mencerminkan keadaan yang sesungguhnya dari objek yang bersangkutan. Untuk lebih menunjukkan pertanggungjawabannya biasanya sebuah ilmu merujuk pada teori-teori tertentu. Berawal dari teori tersebut seseorang akan melakukan improvisasi argumen yang merujuk dari beberapa literature; (5) Harus melakukan *Approach*. *Approach* merupakan pendekatan yang menggunakan suatu kriterium tertentu untuk menyelidiki sebuah ilmu tertentu. Hal tersebut juga memerlukan data-data yang dikumpulkan untuk melakukan penyelidikan. Dengan kata lain dalam sebuah pengetahuan ilmiah haruslah dipaparkan pendekatan yang dilakukan untuk memperoleh sebuah ilmu.

- 2) Spirit Pendidikan. Spirit pendidikan berkaitan dengan kesadaran akan hakikat pendidikan. Pada dasarnya ilmu pendidikan adalah ilmu yang mempelajari serta memproses perubahan sikap

dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, pembuatan mendidik. Pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara masyarakat dengan memilih isi (materi), strategi, kegiatan dan teknik yang sesuai. Guru harus menyadari konsepsi dasar tentang pendidikan yang akan dilaksanakan, yaitu : (1) bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup (*long life education*). Dalam hal ini berarti bahwa usaha pendidikan sudah dimulai sejak manusia itu lahir sampai ia tutup usia, sepanjang ia mampu untuk menerima pengaruh dan dapat mengembangkan dirinya. Suatu konsekuensi konsep pendidikan sepanjang hayat



ialah bahwa pendidikan tidak identik dengan sekolah. Pendidikan berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat; (2) bahwa pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Pemerintah tidak boleh memonopoli segalanya melainkan bersama keluarga dan masyarakat berusaha agar pendidikan mencapai tujuan yang telah ditentukan; (3) bagi manusia, pendidikan merupakan suatu keharusan karena dengan pendidikan manusia akan memiliki kemampuan dan kepribadian yang berkembang. Pendidikan merupakan suatu haal yang tak dapat dielakkan oleh manusia, suatu perbuatan yang tak boleh tidak terjadi, karena pendidikan membimbing generasi muda untuk mencapai suatu generasi yang lebih baik.

- 3) Spirit ideologi berkaitan dengan ide-ide dasar yang melandasi pendidikan. Pendidikan Nasional kita berdasarkan

Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pancasila adalah jiwa seluruh rakyat Indonesia, kepribadian bangsa Indonesia, pandangan hidup bangsa Indonesia, dan dasar negara Indonesia. Nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila sebelum dirumuskan dan disahkan menjadi dasar negara Indonesia secara objektif historis telah dimiliki oleh bangsa Indonesia sendiri. Sehingga asal nilai-nilai Pancasila tersebut tidak lain adalah dari bangsa Indonesia sendiri. Konsekuensinya, Pancasila berkedudukan sebagai dasar filsafat negara serta ideology bangsa dan negara, bukan sebagai suatu ideology yang menguasai bangsa, namun justru nilai-nilai dari sila-sila Pancasila itu melekat dan berasal dari bangsa Indonesia itu sendiri. Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya



mewujudkan tujuan nasional dan Penyelenggaraan pendidikan. Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

2. Tujuan Pendidikan IPS

Muhammad Nu'man Somantri dalam buku Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS (2001), menjelaskan sedikitnya ada empat tujuan Pendidikan IPS yaitu:

a. Tujuan pengajaran Pendidikan IPS di sekolah ialah untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya. Menurut faham ini, kurikulum pengajaran IPS harus diorganisasikan secara

terpisah-pisah sesuai dengan *body of knowledge* masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut. Golongan ini tidak setuju pengajaran IPS di sekolah disebut "*social studies*", tetapi harus disebut "*social sciences*". Golongan ini diwakili oleh Charles Keller dan Barelson.

b. Golongan ini berpendapat bahwa tujuan pengajaran IPS di sekolah ialah untuk menumbuhkan warga negara yang baik, guru akan mudah menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik jika menempatkan mereka dalam konteks kebudayaannya daripada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu sosial yang terpisah-pisah seperti dilakukan di universitas. Golongan ini lebih menekankan pada "*process continuum*" dalam mencapai tujuan pengajaran IPS.

c. Organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para siswa yang akan meneruskan pendidikannya ke universitas maupun yang akan



terjun langsung ke masyarakat. Tujuan program pengajaran IPS dengan demikian akan merupakan simplifikasi dan distilasi dari berbagai ilmu-ilmu sosial untuk kepentingan pendidikan. Golongan ini berpendapat pula bahwa bahan pelajaran IPS merupakan sebagian dari hasil penelitian dalam ilmu-ilmu sosial, untuk kemudian dipilih dan diramu agar cocok untuk program pengajaran di sekolah.

- d. Pengajaran IPS di sekolah dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran yang sifatnya "tertutup" (*closed areas*). Maksudnya ialah bahwa dengan mempelajari bahan pelajaran yang pantang (tabu) untuk dibicarakan, para siswa akan memperoleh kesempatan untuk memecahkan konflik intrapersonal maupun antar-personal. Bahan pelajaran IPS yang tabu tersebut dapat timbul dari bidang ekonomi, politik, sejarah dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Walaupun banyak keuntungan dari mempelajari hal tabu itu, tetapi

pelaksanaannya terlalu sulit, yang menyangkut soal pemilihan bahan yang tepat untuk suatu tingkat kelas, karena kurang cermat mempersiapkan bahan yang tabu akan dapat menjadi masalah yang akan menyulitkan guru dan masyarakat itu sendiri, bahkan bukan tidak mungkin akan mengganggu ketertiban. Karena itu, pilihan judulnya harus tepat mengikutsertakan pendapat siswa dan masyarakat.

3. *Authority of method*

Dalam proses pembelajaran Pendidikan IPS sikap yang baik dilakukan oleh guru dalam mengajar yakni didasari oleh pengabdian dan pengetahuan yang memadai dari guru. Guru Pendidikan IPS harus mempunyai itikad baik dan pengabdian yang besar kepada bangsa dan negara. Di samping itu guru harus dapat memberikan bimbingan kepada siswa dengan menunjukkan sumber-sumber pengetahuan yang berhubungan dengan apa yang sedang dibicarakannya di dalam



kelas Pendidikan IPS. Dengan demikian, guru membawa para siswanya ke arah suatu tingkatan pengambilan keputusan yang terbaik dari berbagai macam alternatif yang dihadapi. Untuk dapat berperan seperti itu guru Pendidikan IPS harus menempatkan metodenya dalam *authority of method*, artinya guru harus membuat metode seefektif mungkin, sehingga dalam keadaan apapun metode dapat mengatasi kesulitan guru, tanpa meninggalkan dasar-dasar mengajar yang demokratis. Guru yang kewalahan dalam mengatasi masalah pelajaran Pendidikan IPS karena kurang menyiapkan diri dalam *authority of method*-nya, sering menjadi frustrasi dan akhirnya menggunakan *method of authority*.

4. *Method of authority*

Mendasarkan kepada kewibawaan pribadi guru dengan disiplin yang ketat di dalam kelas, dengan sedikit peluang untuk berdiskusi dan merefleksikan bahan pelajaran. sebaliknya *authority of method* dimaksudkan untuk mengungkapkan potensi-potensi

kecerdasan, sikap dan keterampilan siswa dengan memobilisasi segala usaha metodologis, agar dicapai peningkatan hasil belajar yang sebaik-baiknya. Dalam *authority of method* ini, peran guru adalah sebagai pembimbing dengan sikap bersahabat, sehingga dapat menjadikan pelajaran Pendidikan IPS sebagai pelajaran yang disenangi dan berguna. (Somantri, 2001: 310-311).

Pada implementasinya di kelas, peran guru IPS melakukan pembelajaran dapat memilih metode pembelajaran dan salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan IPS adalah Metode *Inquiry*. Slameto (1993: 116) Metode *Inquiry* adalah cara penyampaian bahan pengajaran dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dalam jalinan kegiatan yang disusunnya sendiri untuk menemukan sesuatu sebagai jawaban yang meyakinkan terhadap permasalahan yang dihadapkan kepadanya melalui



proses pelacakan data dan informasi serta pemikiran yang logis, kritis dan sistematis.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Keseimbangan staf pengajar/ pendidik IPS dalam memainkan perannya sebagai *didactic*, *reflective*, maupun *affective roles* diperlukan agar tujuan Pendidikan IPS tercapai dengan baik.
2. Staf pengajar/pendidik IPS di Indonesia dalam memainkan peran dilandasi oleh spirit ilmiah, pendidikan, dan ideologi, serta tidak lepas dari kaidah fundamental bangsa yaitu Pancasila dan UUD 1945.

DAFTAR PUSTAKA

- Djajadisastra, 1981, Metode-Metode Mengajar. Bandung: Angkasa.
- Joyce And Weil. 1986. *Models of Teaching. Prentice, Hall Internationale*.
- Kaelan, 2004, Pendidikan Pancasila, Yogyakarta: Paradigma
- Muhaimin. 1996. Strategi Belajar Mengajar. Surabaya: CV. Citra Media.
- Roestiyah. 1991. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Saeul, A. H. Dan Baharudin, E. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.

Sapriya, 2012, Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Slameto. 1993. Proses Belajar Mengajar Dalam Proses Kridit Semester. Jakarta: Bumi Aksara.

Somantri, M. N. 2001, Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

UU. No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen

UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wahab, A. A., 2007, Metode dan Model-model Mengajar, Bandung; Alfabeta.

Zevin, Jack, 2007, *Social studies for The Twenty-First Century, Methods and Materials for Teaching in Middle and Scondary schools, (Third Edition), New York: Routledge Taylor and Francis Group*



**PEMBELAJARAN LESSON STUDY DALAM MENENTUKAN DIAGRAM UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA**

**Sunata
PGSD FKIP Universitas Pasundan
sunata@unpas.ac.id**

ABSTRACT

Lesson Study at LPTK as a form of professional development activities for lecturers, teachers, prospective student teachers, characterized by learning opportunities for lecturers, students, other colleagues as observers, can help lecturers, students, and can assist learning with colleagues. The ability of students' mathematical representation in the mathematics learning process has a very important function. A diagram as a representation is important to understand. In grade VI elementary school, presenting and reading data is also presented in the Data Processing chapter. The main purpose of this study is to provide a learning diagram, which discusses reading diagrams and making diagrams that are appropriate to the challenges. Researchers are interested in knowing how students try to find meaning from bar, circle and line diagrams. Therefore, research design, was chosen as the type and obtained research. The subjects of this study were grade VI A SD Labschool UPI, Bumi Siliwangi UPI Campus 2017/2018 academic year. An HLT (Hypothetical Learning Trajectory) has been produced and tested, and then has been analyzed by comparing HLT with the correct learning process of students. (retrospective analysis). The data collected in this study combines the results of student work and the process of learning that is videotaped. From the results of the analysis, the ability of students to be validated at the beginning of learning lies between the transition and Idiosyncratic levels. However, it is difficult to ascertain which level is in accordance with the students' abilities, what they have to improve is different from what they have written. With class discussions, their ability to read diagrams has increased. They started reading "between data" and "outside the data". At the end of learning, data analysis has led to the conclusion that students begin reading diagrams at the quantitative level.

Keywords: Lesson Study, Respresentation Ability, Diagram.

ABSTRAK

Lesson Study di LPTK pada dasarnya merupakan salah satu bentuk kegiatan pengembangan profesional dosen, guru, mahasiswa sebagai calon guru, yang bercirikan dalam pembelajaran ada kesempatan dosen, mahasiswa, sejawat lainnya sebagai observer, sehingga memungkinkan dosen, mahasiswa, juga dapat membagi pengalaman pembelajaran dengan sejawatnya. Kemampuan



representasi matematis siswa dalam proses pembelajaran matematika mempunyai fungsi yang sangat penting. Diagram sebagai salah satu representasi, penting untuk dipahami. Di kelas VI SD, menyajikan dan membaca data juga diajarkan dalam bab Pengolahan data. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi pada praktek pembelajaran diagram, yang difokuskan pada aktivitas membaca diagram dan membuat diagram yang sesuai dengan permasalahan. Peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana siswa berusaha untuk menemukan arti dari sebuah diagram batang, lingkaran dan garis. Oleh karena itu, *design research*, dipilih sebagai jenis dan pendekatan penelitian. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VI A SD Labschool UPI, Kampus Bumi Siliwangi UPI tahun ajaran 2017/2018. Sebuah HLT (*Hypothetical Learning Trajectory*) telah dihasilkan dan diujicobakan, dan selanjutnya telah dianalisis dengan cara membandingkan HLT dengan proses belajar siswa yang sesungguhnya. (*retrospective analysis*). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berbentuk hasil kerja siswa dan proses pembelajaran yang divideokan. Dari hasil analisis, disimpulkan kemampuan siswa di awal pembelajaran berada diantara *Idiosyncratic* dan *Transitional level*. Akan tetapi sulit untuk memastikan berada di level mana kemampuan siswa tersebut, dikarenakan apa yang mampu mereka pikirkan berbeda dengan yang telah mereka tulis. Dengan diskusi kelas, kemampuan mereka dalam membaca diagram telah meningkat. Mereka mulai membaca "*between the data*" dan "*beyond the data*". Pada akhir pembelajaran, analisis data telah mengantarkan pada kesimpulan bahwa siswa mulai membaca diagram pada *Quantitative level*.

Kata kunci: *Lesson Study*, Kemampuan Representasi, Diagram.

A. Pendahuluan

Lesson study merupakan model pembinaan profesi guru melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkesinambungan berlandaskan prinsip-prinsip kolegialitas dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar. *Lesson study* membimbing para guru secara kolaboratif, pertama-tama menganalisis masalah pembelajaran, (Meredith, Rogers, Volkmann, & Abell, 1999) berpendapat bahwa

baik dari aspek materi ajar maupun metode pembelajaran.

Penggunaan sebuah representasi dalam proses pengajaran matematika sangatlah penting sejak di kelas bawah sekolah dasar. Sebuah representasi dapat digunakan sebagai alat berpikir dan belajar oleh siswa seperti halnya guru menggunakannya sebagai alat untuk mengajar. Prain dan Waldrip seperti yang dikutip oleh siswa kelas 4 sampai kelas 6 yang terbiasa menggunakan bermacam-



macam representasi mempunyai pemahaman konseptual yang lebih baik daripada siswa yang tidak atau jarang menggunakan representasi.

Hal ini dikarenakan representasi adalah alat yang sangat berguna untuk membangun pemahaman dan untuk mengkomunikasikan informasi. Fey seperti yang dikutip dalam (Ersoy, 2004) menyatakan bahwa ada tiga macam representasi dalam matematika yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan sebuah data, yaitu berupa representasi dalam bentuk tabel, aljabar, dan grafik atau diagram. Sebagai salah satu dari representasi dalam matematika, diagram mempunyai fungsi yang penting dalam pemecahan masalah aritmetika dan aljabar dan dalam merepresentasikan hubungan antar variabel (Ates & Stevens, 2003). Hubungan matematis yang ditunjukkan oleh diagram biasanya tidak mudah dipahami jika disajikan dalam bentuk numerik, Arkin dan Colton seperti yang dikuti dari (Ersoy, 2004). Oleh karena itu, cukup untuk mengatakan bahwa, siswa sangatlah perlu untuk memahami dan mengerti diagram sebagai sebuah alat untuk merepresentasikan dan mengkomuni-

kasikan ide-ide tertentu dalam matematika.

Untuk memahami diagram, siswa harus mempelajari bagaimana caranya untuk mengkonstruksi dan menginterpretasikan diagram. Mengkonstruksi diagram merujuk kepada membuat diagram atau memplot titik-titik dari data, dan memulai dari data mentah sampai pemilihan label pada kedua sumbu, pemilihan skala, dan pengidentifikasian satuan (Leinhardt, Zaslavsky, & Stein, 1990). Sementara itu, menginterpretasikan diagram merujuk pada aktifitas dimana siswa memahami arti dari data yang direpresentasikan oleh diagram (Leinhardt et al., 1990). Hal ini mengisyaratkan bahwa banyak sekali ide dan *skill* yang harus dikuasai oleh siswa dalam kaitanya dengan mengkonstruksi dan menginterpretasikan sebuah diagram.

Beberapa penelitian tentang diagram sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu dan sebagian besar penelitian tersebut difokuskan pada kesalahan siswa, sumber kesalahan siswa, dan kesulitan siswa baik dalam mengkonstruksi maupun menginterpretasikan sebuah diagram. (Leinhardt et al., 1990) menyatakan bahwa tidak



peduli seberapa banyak atau sering seorang siswa mengetahui diagram, beberapa peneliti menunjukkan bahwa siswa dari segala rentang usia mempunyai kesulitan dalam memahami informasi yang tertulis di diagram. Siswa seringkali bisa dengan mudah menggambar diagram, akan tetapi tetap menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dalam menginterpretasikan informasi yang terkandung dalam sebuah diagram (Parmar & Signer, 2005).

Di kurikulum matematika di Indonesia, diagram diperkenalkan pertama kali di kelas VI semester kedua (pada K-13 di kelas IV). Pendekatan yang digunakan oleh guru, sebagian besar masih bersifat *structuralistic* daripada *realistic*. Oleh karena itu, merupakan sebuah tantangan tersendiri untuk meningkatkan pendidikan matematika di Indonesia dengan menerapkan *Lesson Study*.

Dengan mempertimbangkan isu-isu yang disebutkan di atas, perlu kiranya dilakukan penelitian tentang penerapan *Lesson Study* dalam pembelajaran diagram batang dan garis siswa SD kelas VI. Dimana pada kali ini hanya akan difokuskan pada

aktivitas membaca diagram, yang merupakan sebagian kecil dari penelitian yang lebih luas, membaca dan mengkonstruksi diagram. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam membaca informasi pada diagram batang, diagram lingkaran dan garis dan bagaimana siswa menentukan permasalahan data sehari-hari dalam bentuk diagram yang sesuai dapat ditingkatkan menjadi tujuan dalam penelitian ini.

B. Landasan Teori

1. Definisi Diagram sebagai Sebuah Representasi

Penelitian di pendidikan matematika menunjukkan kepada kita bahwa pemahaman siswa terbangun ketika guru menggunakan berbagai macam representasi (seperti, gambar, tabel, Mengajarkan berbagai jenis representasi dan membantu siswa mengartikan beberapa representasi yang berbeda dapat meningkatkan dan mengarahkan pemahaman siswa. Lebih lanjut, memberikan kesempatan siswa untuk menggunakan representasi dan menantang mereka untuk menjelaskan informasi dari representasi yang berbeda dapat mengantarkan mereka ke



pemahaman konsep matematika yang lebih dalam (Meredith et al., 1999).

Sebagai salah satu representasi, diagram mempunyai karakteristik yang khusus yang membedakan diagram dengan representasi yang lain. Karakteristik khusus tersebut adalah penampilan visual dari diagram. Hal tersebut membuat diagram menjadi representasi yang berbeda dari representasi lain. Berdasarkan Curcio (1989) diagram berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan dan mengklasifikasikan data. Dengan menggunakan diagram, siswa dapat membandingkan data dan menampilkan hubungan matematis yang seringkali tidak dapat ditampilkan oleh representasi yang lain.

Bentuk diagram yang paling umum yang dapat dengan mudah siswa temukan adalah diagram gambar, batang, garis dan lingkaran. Siswa dapat memulai aktivitas dengan mengkonstruksi dan menginterpretasikan diagram batang dengan memakai ide dan konsep korespondensi satu-satu pada diagram gambar.

2. Level Kemampuan Siswa dalam Menginterpretasikan Diagram

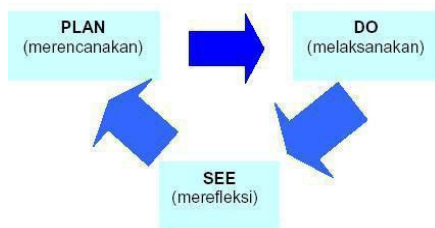
(Leinhardt et al., 1990) berpendapat bahwa kemampuan siswa untuk dapat mengkonstruksi dan menginterpretasi diagram dengan sukses merupakan gabungan dari tindakan, situasi atau konteks dari permasalahan, variabel yang sedang digunakan. Bagaimanapun juga, permasalahan yang diseting dalam penelitian ini bukanlah permasalahan yang *complicated*, dikarenakan permasalahan tersebut digunakan untuk memperkenalkan siswa akan teknik membaca data pada diagram.

3. Lesson Study

Lesson study berasal dari Jepang dari kata; *jogyokenkyu* yaitu suatu proses sistematis yang digunakan oleh guru-guru Jepang untuk menguji keefektifan pengajarannya dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran (Franklin & Garfield, 2006). Proses sistematis yang dimaksud adalah kerja guru-guru secara kolaboratif untuk mengembangkan rencana dan perangkat pembelajaran, melakukan observasi, refleksi dan revisi rencana pembelajaran secara bersiklus dan

terus menerus. Menurut (Lewis, 2002) ide yang terkandung di dalam *lesson study* sebenarnya singkat dan sederhana, yaitu jika seseorang guru ingin meningkatkan pembelajaran, salah satu cara yang paling jelas adalah melakukan kolaborasi dengan guru lain untuk merancang, mengamati dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan.

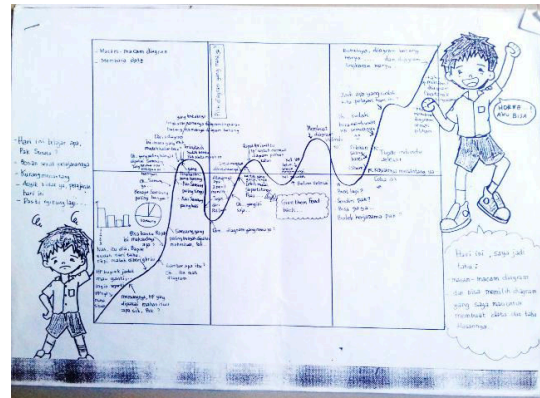
Lesson study sebagai suatu riset meliputi tiga tahapan utama yakni tahap perencanaan (*planning*), tahap implementasi (*implementing/do*), tahap refleksi (*reflecting/see*). Untuk lebih jelasnya bisa dibaca skema pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1 Skema Lesson Study

Dalam implementasi *lesson study* yang dilakukan oleh IMSTEP-JICA di Indonesia, (Saito et al., 2006) mengenalkan *lesson study* yang berorientasi pada praktik. *Lesson study* yang dilaksanakan tersebut terdiri atas 3 tahap pokok, yakni:

- 1) Merencanakan pembelajaran dengan penggalan akademis pada topik dan alat-alat pembelajaran yang digunakan, yang selanjutnya disebut tahap *Plan*.



Gambar 2 Lesson plan

- 2) Melaksanakan pembelajaran yang mengacu pada rencana pembelajaran dan alat-alat yang disediakan, serta mengundang rekan-rekan sejawat untuk mengamati. Kegiatan ini disebut tahap *Do*.



Gambar 3 Kegiatan dalam Lesson Study

- 3) Melaksanakan refleksi melalui berbagai pendapat/tanggapan dan diskusi bersama pengamat/*observer*, kegiatan ini disebut tahap *see*.



Gambar 4
kegiatan refleksi dalam Lesson Study

Pada tahap *reserch in action*, dilakukan kegiatan monitoring untuk memperoleh deskripsi maupun hubungan sebab akibat yang terjadi dengan adanya implementasi tindakan. Pada tahap ini, data hasil monitoring digunakan untuk mengambil keputusan seberapa jauh perbaikan/pembenahan perencanaan tindakan dalam setiap siklus harus dilakukan. Oleh karena itu, keputusan yang diambil adalah pada tataran *formative evaluation*.

C. Metode Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi

pada praktek pembelajaran diagram, yang difokuskan pada kemampuan siswa untuk membaca diagram dan menentukan diagram yang sesuai dengan data yang ada. Peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana siswa berusaha untuk menemukan arti dari sebuah diagram batang, lingkaran dan garis. Oleh karena itu, *design research*, dipilih sebagai jenis dan pendekatan penelitian, karena tujuan dari penelitian ini selaras dengan ujian dari penelitian *design research*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VI A SD Labschool UPI tahun ajaran 2017/2018. Adapun rancangan yang digunakan terdiri dari tiga tahap (*Preparing for the experiment, Experimenting in the classroom, dan Retrospective analysis*). Dalam mendesainnya, peneliti mengikuti tiga fase pelaksanaan *design experiment* yang di definisikan oleh (Gravemeijer, 1994).

Pada fase *Preparing for the experiment*, Sebuah HLT (*Hypothetical Learning Trajectory*) didesain yang meliputi serentetan aktivitas lengkap dengan tujuan matematika (*mathematical goals*) yang ingin dicapai dan perkiraan pikiran, tindakan, dan strategi siswa

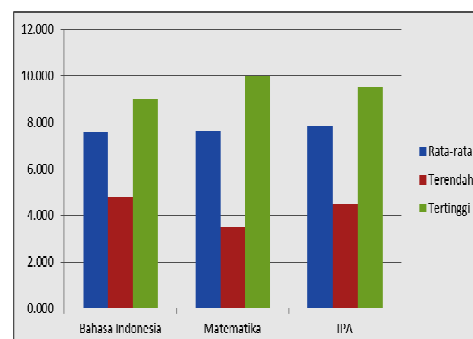
(conjectures of students' thinking, actions, and strategies). Sementara itu, pada tahap *Experimenting in the classroom*, HLT diujicobakan, dan selanjutnya dianalisis dengan cara membandingkan HLT dengan proses belajar siswa yang sesungguhnya.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hyphotetical Learning Trajectories (HLT) yang disusun untuk aktivitas membaca diagram terdiri dari dua HLT (membaca diagram sederhana dan kompleks). HLT tersebut telah diujikan dalam 3 pertemuan. Diagram batang sederhana yang digunakan pada pertemuan pertama adalah diagram batang tentang hasil Ujian Nasional siswa SD kelas VI.

Pada pertemuan kedua dan ketiga, diagram lingkaran dan diagram garis tentang penjualan *Handphone* diberikan secara berturut turut. Pada setiap pertemuan, aktivitas kelas dibagi menjadi dua, yaitu diskusi kelompok dan dilanjutkan dengan diskusi kelas. Sebelum diskusi kelompok dilaksanakan, sebuah apersepsi selalu dilakukan.

1) Menggambar Diagram Batang Hasil Ujian Nasional tahun 2016



Gambar 5
Diagram batang hasil ujian nasional tahun 2016

Untuk membaca diagram ini diprediksikan kemampuan siswa akan bervariasi. Sebagian besar siswa akan membaca diagram satu persatu dengan menyebutkan nama pelajaran, dan jumlah nilainya. Akan hanya akan ada sedikit siswa yang dapat melihat dan membaca dengan cara menyebutkan selisih, pertumbuhan, jumlah, dan juga menyatakan perbandingan jumlah penduduk dan pertumbuhan satu dusun dengan dusun yang lain. Dalam menentukan jumlah penduduk yang diwakili oleh batang yang tingginya berada diantara dua interval, telah diprediksikan siswa tidak akan mengalami kesulitan yang berarti, selain dalam menyatakan alasan dibalik jawaban mereka.

Dari hasil pengamatan, pada saat diskusi kelompok, semua



kelompok membaca satu persatu batang pada diagram batang tersebut, sebagian berdasarkan nama dusun dan sebagian lain berdasarkan tahun. Kemampuan membaca seperti ini sesuai dengan *conjecture* yang telah ditetapkan. Pada saat diskusi kelompok juga ditemukan beberapa percakapan yang menarik diantaranya tentang cara menghubungkan variable atau label pada sumbu x dengan sumbu y pada diagram batang, cara membaca indeks, skala pada sumbu y, dan cara menentukan nilai diantara 2 interval.

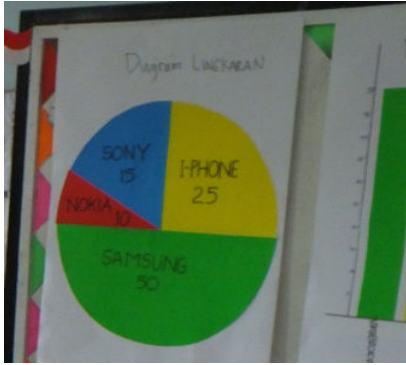
Pada saat diskusi kelompok, level kemampuan siswa belum bisa ditentukan dikarenakan memungkinkan adanya perbedaan tentang apa yang mereka pahami dengan yang mereka tuliskan. Oleh karena itu perlu dilakukan diskusi kelas. Untuk membawa siswa pada level yang lebih tinggi, setidaknya siswa mampu menyampaikan apa yang mereka lihat dari diagram, pada diskusi kelas diberikanlah beberapa pertanyaan seputar cara baca, selisih, pertumbuhan, jumlah total penduduk dll untuk mengetahui kemampuan siswa membaca "*between the data*" dan "*beyond the data*".

Dengan diskusi kelas, kemampuan siswa dalam membaca "*between the data*", dapat sedikit ditingkatkan. Sebuah diskusi yang produktif akhirnya dapat dilaksanakan berdasarkan jawaban siswa tersebut. Pada akhirnya siswa dapat menjelaskan strategi yang mereka gunakan untuk memprediksi nilai diantara dua interval, menentukan selisih, jumlah. Kemampuan yang terakhir menunjukkan kemampuan siswa dalam membaca "*beyond the data*", setelah diberikan pertanyaan yang produktif kepada mereka.

2) Menggambar diagram lingkaran dan garis nilai ulangan

Untuk pertemuan yang kedua dan ketiga saya membagikan data yang berbentuk cerita kepada masing-masing kelompok. Data yang saya berikan adalah data pekerjaan-pekerjaan orang tua siswa kelas 1 SD Lab UPI. Jenis pekerjaan tersebut terdiri dari dosen, guru, wiraswasta, dokter, TNI/POLRI, dan seniman. Saya memberikan waktu dua menit bagi siswa untuk berdiskusi di dalam kelompok agar mereka dapat menentukan diagram apa yang akan kelompoknya buat disertai dengan

alasan mengapa mereka memutuskan untuk memilih diagram tersebut.



Gambar 6
Diagram lingkaran penjualan HP



Gambar 7
Diagram garis nilai Ulangan

Salah satu tantangan dalam pembuatan diagram terkait dengan masalah skala. Hal itu yang menjadi perhatian awal dimana saya harus memastikan mereka tidak memiliki masalah tentang konsep tersebut. Karena itu, pada akhirnya mereka tidak terlalu kesulitan untuk membuat diagram batangnya. Mereka dapat menentukan tinggi batang yang sesuai dengan skala untuk

merepresentasikan misalnya jumlah orang tua yang bekerja sebagai 'guru' sebagaimana mestinya. Untuk mempercepat penyelesaian grafik batang, mereka bersama-sama mewarnai grafik dengan warna yang berbeda-beda.

Dalam membaca diagram lingkaran garis nilai ulangan ini, siswa tidak akan mengalami kesulitan yang berarti. Akan tetapi dalam menentukan jumlah siswa yang mempunyai nilai yang lebih dari 5, sebagian siswa akan sedikit mengalami kesulitan. Dari hasil pengamatan, permasalahan yang dimiliki beberapa siswa adalah kecenderungan mereka untuk selalu membaca hanya dengan cara menyebutkan satu per satu dan kesulitan menyampaikannya dalam kalimat. Bahkan, sebagian siswa yang lain tidak bisa melihat titik, yang nantinya dapat digunakan untuk membaca, pada diagram garis.

Kesimpulan untuk diagram garis bahwa data yang dapat dibuat diagram garis yang memperlihatkan hubungan antar data. Saya menceritakan dan menggambarkan berat seorang anak dari tahun ke-1 sampai tahun ke-3.



E. Penutup

Cara siswa dalam membaca informasi pada diagram batang, lingkaran dan garis cenderung dengan menyebutkan satu per satu pasangan label pada sumbu x dan y . Kemampuan tersebut berada diantara *Idiosyncratic* dan *Transitional level*. Akan tetapi sulit untuk memastikan berada di level mana kemampuan siswa tersebut, dikarenakan apa yang mampu mereka pikirkan berbeda dengan yang telah mereka tulis. Dari diskusi kelas, terlihat jelas kemampuan mereka dalam membaca lebih tinggi (dan juga berkembang) dari yang mereka tulis atau diskusikan di kelompok. Ini terlihat dari cara mereka menjawab beberapa pertanyaan produktif pada saat diskusi kelas. Dari data yang didapatkan menunjukkan siswa mulai berada pada *Quantitative level*.

Dari serangkaian proses pembelajaran, perevisian HLT yang didesain perlu untuk dilakukan, dikarenakan ada beberapa *conjectures* yang tidak sesuai (tidak terjadi atau tidak terprediksikan) dan penentuan *goals* dari masing-masing aktivitas membaca diagram. Hal ini ditujukan agar kemampuan siswa

membaca diagram dapat lebih ditingkatkan jika HLT dibuat berdasarkan cara siswa belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ates, S., & Stevens, J. T. (2003). Teaching Line Graphs to Tenth Grade Students Having Different Cognitive Developmental Levels by Using Two Different Instructional Modules. *Research in Science & Technological Education*, 21(1), 55–66.
<https://doi.org/10.1080/02635140308339>
- Ersoy, A. F. (2004). THE EFFECTS OF CALCULATOR BASED LABORATORIES (CBL) ON GRAPHICAL INTERPRETATION OF KINEMATIC CONCEPTS IN PHYSICS AT METU TEACHER CANDIDATES.
- Franklin, C., & Garfield, J. B. (2006). The GAISE Project: Developing statistics education guidelines for pre K-12 and college courses. In *Thinking and reasoning with data and chance: 2006 NCTM yearbook* (pp. 375–435).
- Gravemeijer, K. P. E. (1994). Developing Realistic Mathematics Education: Ontwikkelen Van Realistisch Reken/wiskundeonderwijs. , 1994. *CD-[Beta] Press*, 13(3), 271–276. Retrieved from <http://www.cdbeta.uu.nl/tdb/fulltext/199503-terwel2.pdf%5Cnhttp://www.fisme.s>



science.uu.nl/toepassingen/20014/

Leinhardt, G., Zaslavsky, O., & Stein, M. K. (1990). Functions, Graphs, and Graphing: Tasks, Learning, and Teaching. *Review of Educational Research*, 60(1), 1–64. <https://doi.org/10.3102/00346543060001001>

Lewis, C. (2002). Lesson study: A handbook of teacher-led instructional change, 130.

Meredith, B., Rogers, A. P., Volkmann, M. J., & Abell, S. K. (1999). Science and A Natural Connection.

Parmar, R. S., & Signer, B. R. (2005). Sources of error in constructing and interpreting graphs: A study of fourth- and fifth-grade students with LD. *Journal of Learning Disabilities*, 38(3), 250–261. <https://doi.org/10.1177/00222194050380030601>

Saito, E., Hendayana, S., Imansyah, H., Ibrohim, Isamu, K., & Hideharu, T. (2006). Development of school-based in-service training under the Indonesian Mathematics and Science Teacher Education Project. *Improving Schools*, 9(1), 47–59. <https://doi.org/10.1177/1365480206061999>



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA MELALUI METODE MIND
MAP PADA PERKULIAHAN PEDAGOGIK**

Maman¹, Sopyan Hendrayana², Yuni indriyani³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pasundan

¹maman@unpas.ac.id, ²sopyanhendrayana@unpas.ac.id,

³yuniindriyani@unpas.ac.id

ABSTRACT

Pedagogic courses are Basic Education Courses (MKDK) which have a general content on how to understand education for children. Mastery of the concept will be very beneficial for students as prospective lecturers who are ready to become agents of change for their students. Therefore, pedagogical lectures in the second semester must really be able to meet the mastery needs of the student concept. For the sake of achieving the above, of course a lecturer, especially pedagogic lecturer must have a capable ability in material presentation. This is so that students are interested in participating in pedagogical lectures so that the material and values delivered by the lecturer can be absorbed maximally by producing improved lecture results. The research uses the Mind Map method using a qualitative descriptive PTK system. The results showed that through the Mind Map method student learning outcomes in pedagogical subjects had increased, which in the first cycle reached 2.67, the second cycle reached 3.35, and the third cycle reached 3.78. Based on the results of the reflection and interview improvement, because each student gets the opportunity to be creative in making material concept maps by using the Mind Map method, so that when given the exam questions students get ease in developing a description answer.

Keywords: Learning outcomes, mind map, pedagogic methods

ABSTRAK

Mata kuliah pedagogik merupakan Mata Kuliah Dasar Kependidikan (MKDK) yang memiliki muatan yang umum tentang cara memahami pendidikan terhadap anak. Penguasaan konsep akan sangat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai calon dosen yang siap menjadi agen of change bagi para mahasiswanya. Oleh sebab itu kegiatan perkuliahan pedagogik pada semester dua haruslah benar-benar mampu memenuhi kebutuhan penguasaan konsep mahasiswa. Demi tercapainya hal tersebut di atas tentu seorang dosen, khususnya dosen pedagogik harus memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal penyajian materi. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa tertarik dalam mengikuti perkuliahan pedagogik sehingga materi dan nilai-nilai yang disampaikan dosen dapat diserap mahasiswa secara maksimal dengan menghasilkan hasil perkuliahan yang meningkat. Adapun penelitian ini menggunakan metode Mind Map dengan menggunakan sistem PTK kualitatif



deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode Mind Map hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah pedagogik mengalami peningkatan, dimana pada siklus I mencapai 2.67, siklus II mencapai 3.35, serta siklus III mencapai 3.78. Berdasarkan hasil refleksi dan wawancara peningkatan tersebut dikarenakan setiap mahasiswa mendapat kesempatan untuk berkreasi dalam membuat peta konsep materi dengan menggunakan metode Mind Map, sehingga ketika diberikan soal ujian mahasiswa mendapat kemudahan dalam mengembangkan jawaban uraian.

Kata Kunci: Hasil belajar, metode mind map, pedagogik

A. Pendahuluan

Pada hakekatnya kegiatan perkuliahan adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara dosen dan mahasiswa. Dosen sebagai salah satu komponen dalam perkuliahan merupakan pemegang peran yang sangat penting. Dosen bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu dosen dapat dikatakan sebagai sentral penentu arah tujuan dalam perkuliahan.

Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses perkuliahan, dosenlah yang mengarahkan bagaimana proses perkuliahan itu dilaksanakan. Karena itu dosen harus dapat membuat suatu perkuliahan menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan mata kuliah yang disampaikan akan membuat mahasiswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan kuliah tersebut.

Mata kuliah pedagogik merupakan Mata Kuliah Dasar Kependidikan (MKDK) yang memiliki muatan yang umum tentang cara memahami pendidikan terhadap anak. Penguasaan konsep akan sangat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai calon dosen yang siap menjadi agen of change bagi para mahasiswanya. Oleh sebab itu kegiatan perkuliahan pedagogik pada haruslah benar-benar mampu memenuhi kebutuhan penguasaan konsep mahasiswa.

Demi tercapainya hal tersebut di atas tentu seorang dosen, khususnya dosen pedagogik harus memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal penyajian materi. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa tertarik dalam mengikuti perkuliahan pedagogik sehingga materi dan nilai-nilai yang disampaikan dosen dapat diserap mahasiswa secara maksimal



dengan menghasilkan hasil perkuliahan yang meningkat.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti, perkuliahan pedagogik pada umumnya masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Dengan menggunakan metode ceramah ini, dosen akan lebih dominan dalam perkuliahan dan mahasiswa akan memiliki kecenderungan untuk diam dan mendengarkan. Sehingga mahasiswa menjadi kurang aktif dan kurang bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, secara umum permasalahan yang diteliti adalah “Bagaimana Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Metode Mind Map Pada Perkuliahan Pedagogik?” Sedangkan secara spesifik pertanyaan yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menerapkan perkuliahan Pedagogik menggunakan Metode Mind Map?
- b. Bagaimana hasil pencapaian perkuliahan Pedagogik menggunakan Metode Mind Map ?

B. Landasan Teori

1. Pengertian Mind Map

Mind map (peta pikiran) dikembangkan oleh Tony Buzan pada tahun 1970-an. Tony Buzan menyebutnya dengan formula rahasia yang dapat membantu berkonsentrasi dan membuat tugas sekolah menjadi lebih mudah dan cepat dikerjakan. Bentuk mind map seperti diagram pohon dan percabangannya memudahkan untuk memahami satu informasi ke informasi yang lain. Mind map membantu Tony Buzan menulis, memecahkan masalah, dan membuat hidupnya lebih mudah serta sukses.

Buzan, Tony (2007: 4) mengemukakan bahwa mind map merupakan cara mudah menemukan informasi dari dalam dan luar otak, cara belajar dan berlatih yang cepat dan ampuh, cara membuat catatan yang menyenangkan, serta cara terbaik untuk berkreasi. Mind map merupakan teknik meringkas atau mencatat materi yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. Mind map juga membuat dan mendorong anak untuk berpikir kreatif dan inovatif, sehingga



membiarkan otak anak untuk berkreasi sendiri yang tidak terbatas dengan cara sederhana. Sejalan dengan Porter. De Bobbi dan Hernacki (1999: 152) menjelaskan, Mind map merupakan metode pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk suatu kesan yang lebih dalam dan bermakna.

Mind map mampu membangkitkan ide-ide orisinil sehingga memicu ingatan dengan mudah. Hal ini karena mind map mengaktifkan kedua belahan otak manusia. Sugiarto, Iwan (2004: 74-75) mind map adalah teknik meringkas konsep yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau grafik sehingga lebih mudah memahaminya. Mind map merupakan suatu metode pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh dosen untuk meningkatkan daya hafal mahasiswa dan pemahaman konsep mahasiswa yang kuat, mahasiswa juga dapat meningkat daya kreatifitasnya melalui kebebasan berimajinasi.

Lebih lanjut Sutanto, Windura (2008: 16) menyatakan bahwa mind map merupakan suatu teknis grafis yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi kemampuan otak kita. Mind map melibatkan otak kanan sehingga proses pembuatannya menyenangkan. Mind map merupakan cara paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data maupun informasi dari otak kita.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa mind map adalah cara belajar yang menyenangkan dan kreatif karena memanfaatkan kerja dua belahan otak sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan berkesan lebih dalam bagi mahasiswa. Hal ini karena mahasiswa dapat mengeksplorasi seluruh kemampuan otaknya, tentunya yang berkaitan dengan materi ke dalam bentuk peta dan grafik yang mengembangkan konsep ataupun ide sebagai kata kunci. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan mind map membuat peserta didik mudah mengingat materi pelajaran karena kata kunci tersebut berasal dari dalam otaknya.



2. Langkah-langkah Pembuatan Mind Map

Bahan yang perlu disiapkan untuk membuat mind map, yaitu kertas, minimal berukuran A4, pensil warna atau sepidol, imajinasi, dan otak kita sendiri. Menurut Buzan, Tony (2007: 10) ada lima langkah mudah membuat mind map sebagai berikut.

- a) Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan menyamping atau horizontal.
- b) Membuat gambar di tengah-tengah kertas yang melambangkan topik utama mind map.
- c) Membuat beberapa garis tebal berlekuk-lekuk yang menyambung dari gambar di tengah kertas tadi. Garis-garis tebal atau cabang-cabang utama melambangkan subtopik utama mind map.
- d) Menuliskan ide-ide di atas garis subtopik yang dilengkapi dengan gambargambar yang menggambarkan ide-ide tersebut.
- e) Mengembangkan ide dari setiap subtopik dengan membuat garis

penghubung yang menyebar seperti cabang-cabang pohon.

Porter, De Bobbi dan Hernacki (1999: 156) menjelaskan cara lain yang digunakan dalam membuat mind map sebagai berikut.

- a) Menuliskan gagasan utama di tengah-tengah kertas yang dilingkupi dengan lingkaran, persegi, ataupun bentuk lain.
- b) Menambahkan sebuah cabang dari setiap gagasan utama. Jumlah cabang-cabang dapat bervariasi, tergantung dari jumlah gagasan. Menuliskan kata kunci pada setiap cabang yang dikembangkan. Kata kunci ini yang akan menyampaikan inti sebuah gagasan, sehingga dapat dengan mudah mengingat artinya.
- c) Menambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk memudahkan ingatan agar lebih baik.

Sutanto, Windura (2008: 35-40) menyebutkan cara lain untuk membuat mind map adalah sebagai berikut.



- a) Menyediakan selembar kertas ukuran A4/A3, folio, polos, dan letakkan pada posisi mendatar.
 - b) Membuat pusat mind map berupa gambar dan pusat mind map merupakan ide atau gagasan utama, biasanya merupakan judul bab atau permasalahan pokok.
 - c) Membuat cabang-cabang dari pusat pemikiran, biasanya merupakan subbab-subbab dari yang telah dipelajari. Setiap cabang menggunakan pensil warna atau spidol yang berbeda warna. Cabang-cabang diusahakan meliuk, bukan sekedar melengkung atau lurus, pangkal tebal atau minipis semakin jauh dari pusat semakin menipis dengan panjang sesuai panjang kata kunci atau gambar di di atasnya. Jumlah cabang tidak lebih dari lima cabang.
 - d) Membuat cabang-cabang selanjutnya untuk menuliskan kata kunci dan gambar-gambar dari materi. Cabang dibuat sampai materi yang dibahas habis.
- kreatif digunakan dalam pembelajaran. Adapun manfaat yang diperoleh dari pembelajaran mind map yang menguntungkan bagi dosen dan mahasiswa. Manfaat penggunaan teknik mind map adalah fleksibel, dapat memusatkan perhatian atau dapat berkonsentrasi penuh pada topik, meningkatkan pemahaman, dan lebih menyenangkan (Porter. De Bobbi dan Hernacki, 2009: 172). Hal ini disebabkan karena semua materi pembelajaran terkonsep di selembar kertas dan dilengkapi tulisan, gambar, simbol-simbol yang penuh warna. Mind map membuat belajar lebih mudah dan lebih menyenangkan. Mind map mempunyai manfaat lain, yaitu untuk mengingat-ingat materi, membuat catatan dengan lebih baik, untuk memunculkan ide, untuk menghemat waktu, meningkatkan konsentrasi, untuk memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin, dan membantu menghadapi ujian dengan mudah (Buzan, Tony 2007: 17).

3. Manfaat Mind Map

Mind map merupakan salah satu teknik mencatat efektif dan

Berdasarkan uraian dari beberapa tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat mind map dalam kegiatan pembelajaran



untuk meringkas catatan pelajaran dalam selembar kertas, meningkatkan konsentrasi, pemahaman, dan daya ingat serta meningkatkan kemampuan otak dan kreativitas mahasiswa.

4. Hakikat Pedagogik

Pedagogik merupakan ilmu yang membahas pendidikan, yaitu ilmu pendidikan anak. Jadi pedagogik menjelaskan tentang seluk beluk pendidikan anak, pedagogik merupakan teori pendidikan anak. Begitu juga guru harus mengembangkan keterampilan anak, keterampilan hidup dimasyarakat sehingga ia mampu untuk menghadapi segala permasalahan hidupnya.

Seorang guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik di sekolah, perlu memiliki seperangkat ilmu tentang bagaimana ia harus mendidik anak. Guru bukan hanya sekadar terampil dalam menyampaikan bahan ajar, namun disamping itu ia juga harus mampu mengembangkan pribadi anak, mengembangkan watak anak, dan mengembangkan serta mempertajam hati nurani anak. Pedagogik

merupakan ilmu yang mengkaji bagaimana membimbing anak, bagaimana sebaiknya pendidik berhadapan dengan anak didik, apa tugas pendidik dalam mendidik anak, apa yang menjadi tujuan mendidik anak. Pada bagian ini akan dibahas pengertian pedagogik, pendidikan dalam arti khusus dan dalam arti luas. Pendidikan mengandung tiga aspek yaitu mendidik, mengajar dan melatih.

Pedagogik berasal dari kata Yunani “paedos”, yang berarti anak laki-laki, dan “agogos” artinya mengantar, membimbing. Jadi pedagogic secara harfiah berarti pembantu anak laki-laki pada jaman Yunani kuno, yang pekerjaannya mengantarkan anak majikannya ke sekolah. Kemudian secara kiasan pedagogik adalah seorang ahli, yang membimbing anak kearah tujuan hidup tertentu. Menurut Prof. Dr. J. Hoogveld (Belanda) pedagogic adalah ilmu yang mempelajari masalah membimbing anak kearah tujuan tertentu, yaitu supaya ia kelak “mampu secara mandiri menyelesaikan tugas hidupnya”. Jadi pedagogic adalah ilmu pendidikan anak.



Langeveld (1980) membedakan istilah “pedagogik” dengan istilah “pedagogi”. Pedagogik diartikan dengan ilmu pendidikan, lebih menitik beratkan kepada pemikiran, perenungan tentang pendidikan. Suatu pemikiran bagaimana kita membimbing anak, mendidik anak. Sedangkan istilah pedagogi berarti pendidikan, yang lebih menekankan kepada praktek, menyangkut kegiatan mendidik, kegiatan membimbing anak.

Pedagogik merupakan suatu teori yang secara teliti, kritis dan objektif mengembangkan konsep-konsepnya tentang hakikat manusia, hakekat anak, hakekat tujuan pendidikan serta hakekat proses pendidikan. Tetapi keduanya antara pedagogi dan pedagogik tidak dapat dipisahkan secara jelas. Keduanya harus dilaksanakan secara berdampingan, saling memperkuat peningkatan mutu dan tujuan pendidikan.

Dalam bahasa Inggris kata yang berhubungan dengan pedagogik, yaitu pendidikan dengan menggunakan perkataan “education”. Sekarang digunakan untuk merujuk pada keseluruhan konteks

pembelajaran, belajar, dan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan hal tersebut. Kata education berhubungan dengan kata Latin “educere” yang berarti mengeluarkan suatu kemampuan” (e = keluar, ducere = memimpin), jadi berarti membimbing untuk mengeluarkan suatu kemampuan yang tersimpan di dalam diri anak.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2010 : 9).

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang ilmiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowbaal, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.



Penelitian yang dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh dosen dalam upayanya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang dilakukan dalam proses pembelajaran melalui serangkaian tindakan. Menurut Corey (Abidin, Yunus 2009: 105). "Action Reserch is the process by which practitioners attempt to study their problems scientifically in order to guide, correct, and evaluate their decisions and actions". Bahwa penelitian tindakan kelas merupakan seperangkat kegiatan yang bertujuan untuk memperbaiki dan mengevaluasi keputusan dan tindakan yang dilakukan.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengacu pada model John Elliot. Model PTK John Elliot menggambarkan pelaksanaan yang terdiri atas tiga siklus dengan setiap siklusnya terdiri atas dua atau tiga tindakan, dari setiap tindakan akan menghasilkan tindakan berikutnya manakala dalam tindakan sebelumnya terdapat kelemahan yang harus direfleksi dan dievaluasi, sehingga melalui langkah-

langkah tersebut akan lebih memudahkan peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Adapun populasi yang akan menjadi objek penelitian ini ialah Mahasiswa Semester 2 Kelas D Kampus PGSD UNPAS Tahun Akademik 2016-2017 yang berjumlah 45 mahasiswa. Adapun pemilihan tempat penelitian dengan pertimbangan:

- a) Ditemukannya permasalahan perkuliahan pada mata kuliah pedagogik
- b) Letak geografis Kampus PGSD UNPAS yang strategis dimana peneliti mengajar dan mengabdikan di lembaga tersebut.

D. Hasil dan Pembahasan

Siklus Pertama

Dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah pedagogik diawali dengan perencanaan perkuliahan yakni materi "konsep dasar pedagogik", "konsep manusia sebagai animal educandum" dan "konsep pedagogik sebagai ilmu pengetahuan", Pada pelaksanaan perkuliahan mahasiswa menggunakan media kertas A4 polos dan media spidol warna untuk



membuat jaringan peta konsep perkuliahan. Peta konsep tersebut dibuat oleh mahasiswa berdasarkan kajian teori yang sudah dianalisis dan didiskusikan bersama dengan rekan kelompoknya. Begitupun pada “konsep pedagogik sebagai ilmu pengetahuan” juga pada materi “konsep manusia sebagai animal educandum”

Pada pelaksanaan siklus pertama mahasiswa masih menunjukkan kebingungan dalam mengembangkan kreativitas, hal ini dikarenakan mahasiswa belum terbiasa dengan pola perkuliahan dengan mengedepankan analisis kajian teori yang diejawantahkan dalam bentuk kreativitas dengan metode Mind Map. Hal ini dapat terlihat dari bentuk jaringan mind map yang masih didominasi satu warna spidol, atau bentuk garis yang kaku. Begitupun dari hasil belajar setiap mahasiswa yang masih menunjukkan pencapaian skor dengan kategori cukup yakni mencapai nilai rata-rata 2.67. Pencapaian tersebut juga dipengaruhi oleh rendahnya minat membaca sehingga membuat mahasiswa cenderung mengalami

kesulitan dalam membuat peta konsep dalam bentuk mind map. Dimana harus diawali dengan membaca dan menganalisis lalu dibuatkan mind map. Namun secara perlahan pada materi “konsep manusia sebagai animal educandum” mahasiswa mulai muncul pembiasaan positif yakni mulai adanya keberminatan dan antusias dalam membuat peta konsep dengan metode mind map. Pada siklus pertama ini berdasarkan hasil refleksi bahwa mahasiswa harus terus dimotivasi dalam meningkatkan minat membaca dan daya kreasi. Buzan, Tony (2007: 4) mengemukakan bahwa mind map merupakan cara mudah menemukan informasi dari dalam dan luar otak, cara belajar dan berlatih yang cepat dan ampuh, cara membuat catatan yang menyenangkan, serta cara terbaik untuk berkreasi.

Siklus Kedua

Dalam proses pembelajaran pada siklus kedua materi yang dipelajari adalah “tujuan, batas dan kemungkinan pendidikan”, “pendidik dan anak didik” serta “konsep, karakteristik dan jenis alat



pendidikan". Pada dasarnya pada proses perkuliahan berlangsung di ketiga materi tersebut mahasiswa sudah mulai menunjukkan peran aktif dan kreativitas yang lebih baik dari sebelumnya. Hal itu ditunjukkan dengan peran aktif dalam bentuk tanya jawab baik mahasiswa dengan mahasiswa begitupun mahasiswa dengan dosen, selain itu hasil gambar jaringan peta konsep materi yang dibuat juga lebih bervariasi, serta muncul keterbukaan mahasiswa untuk inisitif tampil lebih dulu dalam mempresentasikan hasil kajian analisis teori dalam bentuk mind map. Sejalan dengan (Porter. De Bobbi dan Hernacki, 2009: 172). Dengan mind map materi pembelajaran terkonsep di selembar kertas dan dilengkapi tulisan, gambar, simbol-simbol yang penuh warna. Mind map membuat belajar lebih mudah dan lebih menyenangkan. Adapun hasil yang diperoleh pada siklus kedua mencapai kategori baik dengan rata-rata 3.35. Adapun refleksi pada siklus kedua ini yakni; mahasiswa harus selalu diberikan penguatan atau apresiasi terhadap hasil yang sudah dicapai, peran yang tidak saling mendominasi namun saling

mendukung satu dengan yang lainnya.

Siklus Ketiga

Pada siklus ketiga materi perkuliahan yang dianalisis dengan menggunakan mind map adalah "kasih sayang, kewibawaan dan tanggungjawab pendidikan" dan "lingkungan-lingkungan pendidikan" pada dasarnya di kedua materi tersebut mahasiswa sudah menunjukkan perubahan positif yakni dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan sangat baik yakni dengan rata-rata 3.78. Hal ini sejalan dengan proses yang dilakukan, dimana mahasiswa dapat menganalisis materi perkuliahan dengan didukung teori dari para ahli serta mampu menuangkan materi perkuliahan tersebut dengan metode mind map. Selain itu mahasiswa semakin percaya diri untuk tampil di depan, memiliki kesiapan dalam menghadapi ujian, serta memiliki keterbukaan dalam menuangkan ide-ide baik lisan maupun tulisan pada peta konsep yang mereka buat. Hal ini sejalan dengan (Buzan, Tony. 2007: 17) Mind map mempunyai manfaat lain, yaitu untuk mengingat-



ingat materi, membuat catatan dengan lebih baik, untuk memunculkan ide, untuk menghemat waktu, meningkatkan konsentrasi, untuk memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin, dan membantu menghadapi ujian dengan mudah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian di atas bahwa langkah-langkah pembuatan peta konsep dengan metode mind map terhadap mata kuliah pedagogik yakni menyiapkan kertas kosong dan spidol warna, lalu menentukan topik atau materi, selanjutnya ditarik garis yang menghubungkan dengan sub materi yang sedang dianalisis dan didukung dengan ide-ide. Hasilnya menunjukkan bahwa melalui perkuliahan dengan menerapkan metode mind map dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan pencapaian setiap siklus mengalami peningkatan mulai dari siklus I mencapai 2.67, siklus II mencapai 3.35, serta siklus III mencapai 3.78.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2009). Guru dan Pembelajaran Bermutu. Bandung : Rizqi.
- Budi Arifin. (2013). Penerapan Metode Mind Map untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam di Kelas IV MI Wahid Hasyim Tahun Pelajaran 2012/2013. Yogyakarta: Skripsi UIN Sunan Kalijaga Buzan, Tony. (2007). Mind Map untuk Anak. Penerjemah: Sri Redjeki. karta: Gramedia Pustaka Utama
- Buzan. Tony dan Barry. (2004). Memahami Peta Pikiran : The Mind Map Book. Batam: Interaksa.
- Buzan. Tony. (2004). Mind Map: Untuk Meningkatkan Kreativitas. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Buzan, Tony. (2007). Buku Pintar Mind Map Untuk Anak. Jakarta : PT. Gramedia. Pustaka Utama.
- Costa, A.L. (1988). Developing Mind. Virginia:ASCD
- Porter. De Bobbi dan Hernacki. (1999). Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Kaifa : Bandung.
- Porter, De Bobbi dan Hernacki. (2007). Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Penerjemah: Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa
- Moore (2006). Classroom Teaching Skills. Boston:McGraw Hill.
- Sagala, Syaiful. (2008). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.



- Sugiarto. Iwan. (2004).
Mengoptimalkan Daya Kerja Otak
Dengan Berfikir Holistik dan
Kreatif. Gramedia Pustaka Utama:
Jakarta.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian
Kualitatif Kuantitatif dan R&D.
Bandung: Alfabeta
- Sutanto, Windura. (2008). Mind Map
Langkah Demi Langkah. Jakarta
Gramedia



PENGARUH CERITA BERGAMBAR TERHADAP EMPATI

Akbari¹, Alrefi²

**¹PAUD SPS Universitas Pendidikan Indonesia, ²Bimbingan Konseling SPS
Universitas Pendidikan Indonesia**

¹akbari@upi.edu, ²alrefi@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of picture story on the empathy of children. Implemented in B1 group Menara Fitrah Indralaya Kindergarten second semester of academic year 2016/2017. The research method used an experimental method with one shot case study design. Sampling technique using purposive sampling. The sample in this study is a group of B1 children, amounting to 20 children. Data on empathy is collected using the action test obtained from the observation sheet. The result of t-test calculation at significant level 0,05 obtained equal to 3,34 while 1,72. Therefore in accordance with the test criteria \geq so that rejected which means accepted. The result shows that there were the effect of picture story on the empathy of B1 group Menara Fitrah Indralaya Kindergarten.

Keywords: Picture Story, Empathy, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh cerita bergambar terhadap empati anak. Dilaksanakan di TK Menara Fitrah Indralaya, kelompok B1 semester II tahun pelajaran 2016/2017. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain one shot case study. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 20 anak. Data tentang empati dikumpulkan menggunakan tes perbuatan yang didapat dari lembar observasi. Hasil perhitungan uji-t pada taraf signifikan 0,05 diperoleh t_{hitung} sebesar 3,34 sedangkan t_{tabel} 1,72. Oleh karena itu sesuai dengan kriteria pengujian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak yang artinya H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh cerita bergambar terhadap empati anak kelompok B1 semester genap di TK Menara Fitrah Indralaya.

Kata Kunci : Cerita Bergambar, Empati, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pada hakikatnya, setiap manusia diciptakan berbeda-beda. Perbedaan ini menyangkut

perbedaan pendapat, persepsi, dan tujuan. Kemampuan menerima dan menghargai perbedaan sejatinya diwujudkan sejak dini. Dengan kata



lain, seorang anak telah belajar menerima dan menghadapi perbedaan dalam kehidupan sosialnya. Modal anak untuk mengatasi perbedaan ini adalah kemampuannya untuk hidup bersosial (sosial life skill), salah satunya dengan empati.

Empati sebagai karakter yang terukur dan stabil, tapi tidak dapat diajarkan Cronbach & Hogan dikutip (Taufik, 2012: 39). Berdasarkan pernyataan tersebut, empati bersifat 'being' yaitu berasal dari ALLAH yang secara alami dimiliki oleh manusia atau merupakan pembawaan yang diturunkan oleh orang tua secara genetis. Namun, beberapa ilmuwan ada yang berpendapat empati bersifat 'becoming' yaitu dapat diajarkan. Pada dasarnya, empati bersifat 'being' dan 'becoming' (Taufik, 2012: 89-91). Agar menjadi pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari anak tidak mudah berubah maka empati perlu diajarkan sedini mungkin.

Empati merupakan inti emosi moral yang membantu anak memahami perasaan orang lain. Empati membuatnya menjadi peka terhadap kebutuhan dan perasaan

orang lain, mendorongnya menolong orang yang kesusahan atau kesakitan, serta memperlakukan orang dengan kasih sayang. Empati yang kuat mendorong anak bertindak benar karena ia bisa melihat kesusahan orang lain sehingga mencegahnya melakukan tindakan yang dapat melukai orang lain. Kemampuan berempati merupakan kemampuan untuk paham, tenggang rasa dan memberikan perhatian kepada orang lain. Kemampuan berempati merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain. Semakin dalam rasa empati seseorang, semakin tinggi rasa hormat dan sopan santunnya kepada sesama. Biasanya orang yang memiliki sikap empati ini sangat peduli dan rela bertindak untuk memberikan bantuannya kepada siapa saja yang memang benar-benar harus dibantu.

Kenyataan yang terjadi di lapangan selama kurang lebih dua pekan dari tanggal 29 agustus 2016 sampai 9 september 2016 peneliti melakukan pengamatan di kelompok B1 di TK Menara Fitrah Indralaya yang terdiri dari 20 anak. Ada 14 (70%) anak belum optimal dalam



berempati. Faktanya dapat dijumpai pada kejadian sehari-hari seperti anak berebut ketika mengambil pensil hingga terkadang terlibat adu mulut, menjauhi anak yang pemalu, memerintah pada temannya dan yang lebih tua tanpa menyebutkan kata "tolong", serta memberikan ekspresi tubuh yang tidak baik (melotot, mencemooh, membuang muka). Bahasa secara lisan dan bahasa tubuhnya menandakan ketidakberempatian anak terhadap perasaan orang lain, baik kepada orang tua, guru dan teman.

Penyebab permasalahan ini dapat diamati dari pembelajaran yang lebih dominan menstimulasi akademik anak dan menekankan pada kemampuan kognitif seperti baca tulis hitung (calistung), padahal kemampuan afektif juga tidak kalah penting. Beberapa metode pernah diterapkan kelompok B1 di TK Menara Fitrah Indralaya dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu menumbuhkan empati anak diantaranya melalui permainan, bermain peran, karya wisata, bercakap-cakap, diskusi, dan tanya jawab. Akan tetapi empati yang diharapkan masih belum optimal

karena metode tersebut jarang dilakukan. Kegiatan pembelajaran kelompok B1 di TK Menara Fitrah Indralaya masih didominasi dengan kegiatan individual.

Dari permasalahan tersebut maka perlu dicari solusi untuk memperbaikinya. Anak-anak merasa senang di dalam kelas jika para guru bercerita. Model utama dalam pemberian stimulasi emosi positif adalah guru kelas dan tokoh cerita yang disukai anak. Penyajian materi disesuaikan dengan minat anak terhadap cerita bergambar, cerita dengan boneka tangan, dan permainan-permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Sebetulnya banyak cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka pada penelitian ini peneliti ingin menggunakan cerita bergambar. Cerita bergambar merupakan alat belajar yang baik untuk merangsang anak untuk membaca. Warna-warni yang mencolok akan merangsang minat anak "membaca" sekaligus menggugah rasa ingin tahunya. Cerita bergambar yang menarik, akan menarik perhatian dan menjadikan anak memberi respon awal terhadap proses pembelajaran. Dengan



bantuan cerita bergambar, anak tidak hanya membayangkan isi bacaan sesuai dengan persepsi mereka. Akan tetapi, anak juga dapat memiliki gambaran yang jelas mengenai isi bacaan tersebut.

Cerita bergambar menyampaikan suatu informasi yang berisi tentang suatu hal, misalnya kejadian yang bersifat rekaan, pesan moral yang ingin disampaikan dan sebagainya. Anak-anak akan tertarik mendengarkan cerita. Karena dunia anak adalah dunia bermain dan cerita merupakan bentuk fantasi yang juga dapat membantu perkembangan imajinasi anak, sekaligus memberi wadah bagi anak-anak untuk belajar berbagai emosi, seperti sedih, gembira, marah, senang, cemas, serta emosi manusia yang lain. Namun perlu diperhatikan bahwa cerita yang disampaikan kepada anak harus dipilih yang mengandung pesan positif, seperti melihat teman sakit karena tidak masuk sekolah, menolong teman yang kebanjiran, dan sebagainya.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti dkk dalam Jurnal Care Volume 03 Nomor 2 Januari 2016 PG PAUD IKIP PGRI

Madiun dengan judul “Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015”. Hasil analisis data dengan teknik statistik rumus t-score menunjukkan harga t-hitung lebih besar dibandingkan harga t-tabel ($0,477 > 0,022$)/TS 5%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu: ada pengaruh penggunaan media cerita bergambar terhadap kehidupan sosial anak didik kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun tahun Ajaran 2014-2015.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh cerita bergambar terhadap empati anak kelompok B1 di TK Menara Fitrah Indralaya.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah metode eksperimen semu (pre-eksperimental). Desain penelitian yang digunakan adalah one shot case study.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Menara Fitrah Indralaya., yang beralamatkan di Jalan Lintas Timur KM 36 Indralaya. Subjek dalam



penelitian ini adalah anak kelompok B1 di TK Menara Fitrah Indralaya yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian ini sampel diberikan treatment (perlakuan) dan di akhir pembelajaran sampel diberi post test (tes akhir).

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengujian hipotesis di atas yaitu terdapat pengaruh cerita bergambar terhadap empati anak kelompok B1 di TK Menara Fitrah Indralaya. Adapun alat pengumpul data yang peneliti gunakan pada penilaian hasil tes perbuatan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi yang memiliki 3 indikator digunakan pada 3 kali pertemuan. Dan tiap indikator masing-masing memiliki 4 deskriptor.

Indikator pertama yaitu mengenali ekspresi tokoh dengan 4 deskriptor yaitu : a) jika anak mampu mengenali 3 ekspresi tokoh mendapatkan skor 4; b) jika anak mampu mengenali 2 ekspresi tokoh mendapatkan skor 3; c) jika anak mampu mengenali 1 ekspresi tokoh

mendapatkan skor 2; d) jika anak tidak mampu mengenali ekspresi tokoh mendapatkan skor 1.

Indikator kedua yaitu menaati peraturan dengan 4 deskriptor yaitu : a) jika anak mampu menaati 3 peraturan saat guru bercerita mendapatkan skor 4; b) jika anak mampu menaati 2 peraturan saat guru bercerita mendapatkan skor 3; c) jika anak mampu menaati 1 peraturan saat guru bercerita mendapatkan skor 2; d) jika anak tidak mampu menaati peraturan saat guru bercerita mendapatkan skor 1.

Indikator ketiga yaitu berbagi dengan teman dengan 4 deskriptor yaitu : a) jika anak sering (3x) berbagi dengan teman mendapatkan skor 4; b) jika anak kadang-kadang (2x) berbagi dengan teman mendapatkan skor 3; c) jika anak jarang (1x) berbagi dengan teman mendapatkan skor 2; d) jika anak tidak mau berbagi dengan teman mendapatkan skor 1.

Pada pertemuan pertama dari skor yang didapat untuk indikator 1 ada 5 orang anak dari 20 orang anak (25%) mendapatkan skor 4 artinya anak mampu mengenali 3 ekspresi tokoh (senang, kecewa dan terkejut). Contohnya ketika guru bertanya 3



ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar, anak dapat menjawab 3 ekspresi tersebut dengan benar (senang, kecewa dan terkejut). Selanjutnya, ada 7 orang anak dari 20 orang anak (35%) mendapatkan skor 3 artinya anak mampu mengenali 2 ekspresi tokoh (senang & kecewa atau senang & terkejut atau kecewa & terkejut). Contohnya ketika guru bertanya 3 ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar, anak dapat menjawab 2 ekspresi tokoh tersebut dengan benar (senang & kecewa atau senang & terkejut atau kecewa & terkejut).

Kemudian ada 5 orang anak dari 20 orang anak (25%) mendapatkan skor 2 artinya anak mampu mengenali 1 ekspresi tokoh (senang atau kecewa atau terkejut). Contohnya ketika guru bertanya 3 ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar, anak dapat menjawab 1 ekspresi tokoh tersebut dengan benar tokoh (senang atau kecewa atau terkejut), lalu ada 3 orang anak dari 20 orang anak (15%) mendapatkan skor 1 artinya anak tidak mampu mengenali ekspresi tokoh. Contohnya ketika guru bertanya 3 ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar,

anak tidak dapat menjawab ekspresi tokoh tersebut dengan benar. Artinya pada indikator 1, “mampu mengenali 3 ekspresi tokoh” terlihat 12 orang anak telah berhasil. Hal ini diperkuat dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 pada usia 5—6 tahun yang berhubungan dengan mengenali ekspresi tokoh.

Pada pertemuan pertama dari skor yang didapat untuk indikator 2 ada 4 orang anak dari 20 orang anak (20%) mendapatkan skor 4 artinya anak mampu menaati 3 peraturan saat guru bercerita. Contohnya ketika guru bercerita, anak mempertahankan posisi lingkaran, tidak mengobrol dan mendengarkan cerita. Selanjutnya, ada 8 orang anak dari 20 orang anak (40%) mendapatkan skor 3 artinya anak mampu menaati 2 peraturan saat guru bercerita. Contohnya ketika guru bercerita, anak mempertahankan posisi lingkaran dan tidak mengobrol atau mempertahankan posisi lingkaran dan mendengarkan cerita atau tidak mengobrol dan mendengarkan cerita

Kemudian ada 7 orang anak dari 20 orang anak (35%) mendapatkan skor 2 artinya anak



mampu menaati 1 peraturan saat guru bercerita. Contohnya ketika guru bercerita, anak mempertahankan posisi lingkaran atau tidak mengobrol atau mendengarkan cerita, lalu ada 1 orang anak dari 20 orang anak (5%) mendapatkan skor 1 artinya anak tidak menaati peraturan saat guru bercerita. Artinya pada indikator 2, “menaati peraturan” terlihat 12 orang anak telah berhasil. Hal ini diperkuat dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 pada usia 5—6 tahun yang berhubungan dengan menaati peraturan.

Pada indikator 3 pertemuan pertama, ada 3 orang anak dari 20 orang anak (15%) mendapatkan skor 4 artinya anak sering (3X) berbagi dengan teman. Contohnya anak 2X berbagi makanan, 1X memberi bantuan langsung. Selanjutnya, ada 4 orang anak dari 20 orang anak (20%) mendapatkan skor 3 artinya anak kadang-kadang (2X) berbagi dengan teman. Contohnya anak 2X berbagi makanan.

Kemudian ada 10 orang anak dari 20 orang anak (50%) mendapatkan skor 2 artinya anak jarang (1X) berbagi dengan teman. Contohnya anak 1X berbagi

makanan, lalu ada 3 orang anak dari 20 orang anak (15%) mendapatkan skor 1 artinya anak tidak berbagi dengan teman. Artinya pada indikator 3, “berbagi dengan teman” terlihat 7 orang anak telah berhasil. Hal ini diperkuat dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 pada usia 5—6 tahun yang berhubungan dengan berbagi dengan teman.

Pada pertemuan kedua dari skor yang didapat untuk indikator 1 ada 6 orang anak dari 20 orang anak (30%) mendapatkan skor 4 artinya anak mampu mengenali 3 ekspresi tokoh (marah, bingung dan senang). Contohnya ketika guru bertanya 3 ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar, anak dapat menjawab 3 ekspresi tersebut dengan benar (marah, bingung dan senang). Selanjutnya, ada 8 orang anak dari 20 orang anak (40%) mendapatkan skor 3 artinya anak mampu mengenali 2 ekspresi tokoh (marah dan bingung atau marah dan senang atau bingung dan senang). Contohnya ketika guru bertanya 3 ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar, anak dapat menjawab 2 ekspresi tokoh tersebut dengan benar



(marah dan bingung atau marah dan senang atau bingung dan senang).

Kemudian ada 4 orang anak dari 20 orang anak (20%) mendapatkan skor 2 artinya anak mampu mengenali 1 ekspresi tokoh (marah atau bingung atau senang). Contohnya ketika guru bertanya 3 ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar, anak dapat menjawab 1 ekspresi tokoh tersebut dengan benar (marah atau bingung atau senang), lalu ada 2 orang anak dari 20 orang anak (10%) mendapatkan skor 1 artinya anak tidak mampu mengenali ekspresi tokoh. Contohnya ketika guru bertanya 3 ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar, anak tidak dapat menjawab ekspresi tokoh tersebut dengan benar. Artinya pada indikator 1, "mampu mengenali 3 ekspresi tokoh" terlihat 14 orang anak telah berhasil. Hal ini diperkuat dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 pada usia 5—6 tahun yang berhubungan dengan mengenali ekspresi tokoh.

Pada pertemuan kedua dari skor yang didapat untuk indikator 2 ada 4 orang anak dari 20 orang anak (20%) mendapatkan skor 4 artinya anak mampu menaati 3 peraturan

saat guru bercerita. Contohnya ketika guru bercerita, anak mempertahankan posisi lingkaran, tidak mengobrol dan mendengarkan cerita. Selanjutnya, ada 7 orang anak dari 20 orang anak (35%) mendapatkan skor 3 artinya anak mampu menaati 2 peraturan saat guru bercerita. Contohnya ketika guru bercerita, anak mempertahankan posisi lingkaran dan tidak mengobrol atau mempertahankan posisi lingkaran dan mendengarkan cerita atau tidak mengobrol dan mendengarkan cerita

Kemudian ada 9 orang anak dari 20 orang anak (45%) mendapatkan skor 2 artinya anak mampu menaati 1 peraturan saat guru bercerita. Contohnya ketika guru bercerita, anak mempertahankan posisi lingkaran atau tidak mengobrol atau mendengarkan cerita, lalu ada tidak ada anak dari 20 orang anak (0%) mendapatkan skor 1. Artinya pada indikator 2, "menaati peraturan" terlihat 11 orang anak telah berhasil. Hal ini diperkuat dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 pada usia 5—6 tahun yang berhubungan dengan menaati peraturan.



Pada indikator 3 pertemuan kedua, ada 6 orang anak dari 20 orang anak (30%) mendapatkan skor 4 artinya anak sering (3X) berbagi dengan teman. Contohnya anak 2X berbagi makanan, 1X memberi bantuan langsung. Selanjutnya, ada 7 orang anak dari 20 orang anak (35%) mendapatkan skor 3 artinya anak kadang-kadang (2X) berbagi dengan teman. Contohnya anak 2X berbagi makanan.

Kemudian ada 6 orang anak dari 20 orang anak (30%) mendapatkan skor 2 artinya anak jarang (1X) berbagi dengan teman. Contohnya anak 1X berbagi makanan, lalu ada 1 orang anak dari 20 orang anak (5%) mendapatkan skor 1. Artinya pada indikator 3, “berbagi dengan teman” terlihat 13 orang anak telah berhasil. Hal ini diperkuat dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 pada usia 5—6 tahun yang berhubungan dengan berbagi dengan teman.

Pada pertemuan ketiga dari skor yang didapat untuk indikator 1 ada 10 orang anak dari 20 orang anak (50%) mendapatkan skor 4 artinya anak mampu mengenali 3 ekspresi tokoh (senang, kecewa dan

takut). Contohnya ketika guru bertanya 3 ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar, anak dapat menjawab 3 ekspresi tersebut dengan benar (senang, kecewa dan takut). Selanjutnya, ada 7 orang anak dari 20 orang anak (35%) mendapatkan skor 3 artinya anak mampu mengenali 2 ekspresi tokoh (senang & kecewa atau senang & takut atau kecewa & takut). Contohnya ketika guru bertanya 3 ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar, anak dapat menjawab 2 ekspresi tokoh tersebut dengan benar (senang & kecewa atau senang & takut atau kecewa & takut).

Kemudian ada 2 orang anak dari 20 orang anak (10%) mendapatkan skor 2 artinya anak mampu mengenali 1 ekspresi tokoh (senang atau kecewa atau takut). Contohnya ketika guru bertanya 3 ekspresi tokoh yang ada pada cerita bergambar, anak dapat menjawab 1 ekspresi tokoh tersebut dengan benar (senang atau kecewa atau takut), lalu ada tidak ada anak dari 20 orang anak (0%) mendapatkan skor 1. Artinya pada indikator 1, “mampu mengenali 3 ekspresi tokoh” terlihat 17 orang anak telah berhasil. Hal



ini diperkuat dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 pada usia 5—6 tahun yang berhubungan dengan mengenali ekspresi tokoh.

Pada pertemuan ketiga dari skor yang didapat untuk indikator 2 ada 4 orang anak dari 20 orang anak (20%) mendapatkan skor 4 artinya anak mampu menaati 3 peraturan saat guru bercerita. Contohnya ketika guru bercerita, anak mempertahankan posisi lingkaran, tidak mengobrol dan mendengarkan cerita. Selanjutnya, ada 5 orang anak dari 20 orang anak (25%) mendapatkan skor 3 artinya anak mampu menaati 2 peraturan saat guru bercerita. Contohnya ketika guru bercerita, anak mempertahankan posisi lingkaran dan tidak mengobrol atau mempertahankan posisi lingkaran dan mendengarkan cerita atau tidak mengobrol dan mendengarkan cerita.

Kemudian ada 10 orang anak dari 20 orang anak (50%) mendapatkan skor 2 artinya anak mampu menaati 1 peraturan saat guru bercerita. Contohnya ketika guru bercerita, anak mempertahankan posisi lingkaran atau tidak mengobrol atau mendengarkan cerita, lalu ada

tidak ada anak dari 20 orang anak (0%) mendapatkan skor 1. Artinya pada indikator 2, “menaati peraturan” terlihat 9 orang anak telah berhasil. Hal ini diperkuat dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 pada usia 5—6 tahun yang berhubungan dengan menaati peraturan.

Pada indikator 3 pertemuan ketiga, ada 6 orang anak dari 20 orang anak (30%) mendapatkan skor 4 artinya anak sering (3X) berbagi dengan teman. Contohnya anak 2X berbagi makanan, 1X memberi bantuan langsung. Selanjutnya, ada 8 orang anak dari 20 orang anak (40%) mendapatkan skor 3 artinya anak kadang-kadang (2X) berbagi dengan teman. Contohnya anak 2X berbagi makanan.

Kemudian ada 4 orang anak dari 20 orang anak (20%) mendapatkan skor 2 artinya anak jarang (1X) berbagi dengan teman. Contohnya anak 1X berbagi makanan, lalu ada 1 orang anak dari 20 orang anak (5%) mendapatkan skor 1 artinya anak tidak berbagi dengan teman. Artinya pada indikator 3, “berbagi dengan teman” terlihat 13 orang anak telah berhasil. Hal ini diperkuat dengan Permendikbud 146



Tahun 2014 pada usia 5—6 tahun yang berhubungan dengan berbagi dengan teman.

Senada dengan Penelitian yang dilaksanakan oleh Damayanti (2016) dengan judul “Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015”. Hasil analisis data dengan teknik statistik rumus t-score menunjukkan harga t-hitung lebih besar dibandingkan harga t-tabel ($0,477 > 0,022$) /TS 5%. Sama halnya dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Hasya (2015) dengan judul “Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Gambar Terhadap Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini Di TK Al-Amin Surabaya”. Berdasarkan hasil peneletian, melalui analisis uji-t sampel berpasangan (paired samples T-test). Diketahui bahwa signifikasi dalam tabel paired samples T- test $0.000 > 0.005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara metode bercerita dengan media gambar terhadap kecerdasan emosi anak usia dini diterima.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh cerita bergambar terhadap empati anak kelompok B1 di TK Menara Fitrah Indralaya. Terbukti dari hasil perhitungan $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$. Nilai $t\text{-hitung}$ 3,34 sedangkan $t\text{-tabel}$ 1,72. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Empati anak dengan cerita bergambar yang diamati yaitu mengenali ekspresi tokoh, menaati peraturan, berbagi dengan teman. Tampak dalam berempati sebesar 20% sebanyak 4 anak dengan interpretasi Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 50% sebanyak 10 anak dengan interpretasi Berkembang Sesuai Sarapan (BSH).

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, Lely. 2016. *Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015*. Jurnal CARE. Volume 03 Nomor 2
- Hasya, Futuh Rabitha. 2015. *Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Gambar Terhadap Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini Di TK Al-Amin Surabaya*. Skripsi.



- Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Taufik. 2012. *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yudistira, Grace Marina. 2014. *Perancangan Buku Cerita Fiktif Bergambar Dwibahasa Bertema Petualangan 'Make Your Own Story'*. Jurnal DKV Adiwarna. Vol 1, No 4
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Yunitasari, Elen Dwi. 2016. *Hubungan Antara Cerita Bergambar Dengan Kemampuan Interpersonal Anak Di PAUD Kuncup Bunga Di Desa Kalibarumanis Kecamatan Kalibaru Kabupaten Banyuwangi*. Skripsi. Jember:FKIPUniversitasJember.



**PENERAPAN METODE SQ3R (SURVEY, QUESTION, READ, RECITE,
REVIEW) UNTUK MENINGKATKAN DAYA BACA MAHASISWA
DALAM MEMBANGUN BUDAYA LITERASI DI KELAS**

Kisno¹, Nia Fatmawati²

**¹Program Doktor Teknologi Pendidikan UNJ, ²Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Lampung**

¹kisno234nusantara@gmail.com, ²fatmawati_nia@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT

The culture of reading literacy which is also a language skill can be built from small places such as classrooms. One language skill that is increasingly important in entering the 21st century is reading. Reading in language skills is one of the receptive skills. One type of reading that is very vital in cognitive development is reading comprehension. By reading understanding, it will help in building a culture of literacy that can be started from these classrooms. Therefore we need an appropriate learning method to support that goal. The purpose of this study was to improve the reading power of students in building a culture of literacy through the application of the SQ3R method (Survey, Question, Read, Recite, Review) for students of Early Childhood Education at the University of Lampung as many as 29 students in one class. Data collection techniques through observation, questionnaires, tests and documentation. The research methodology used is action research (Action Research) in 2 cycles consisting of Planning, Implementation, Observation and Reflection. Based on the results of the study that the SQ3R method can improve students' reading power in building a culture of literacy in the classroom.

Keywords: SQ3R Learning Method, Reading Power, Culture of Literacy

ABSTRAK

Budaya literasi membaca yang juga merupakan keterampilan berbahasa dapat dibangun mulai dari tempat-tempat kecil seperti ruang-ruang kelas. Salah satu keterampilan berbahasa yang semakin penting peranannya dalam memasuki abad ke-21 adalah membaca. Membaca dalam keterampilan berbahasa merupakan salah satu keterampilan yang bersifat reseptif. Salah satu jenis membaca yang sangat vital dalam perkembangan kognitif adalah membaca pemahaman. Dengan membaca pemahaman maka akan membantu dalam membangun budaya literasi yang dapat dimulai dari ruang-ruang kelas tersebut. Oleh karena itu diperlukan sebuah metode pembelajaran yang tepat dalam mendukung tujuan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya baca mahasiswa dalam membangun budaya literasi melalui penerapan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) pada Mahasiswa



Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Lampung sebanyak 29 orang mahasiswa dalam 1 kelas. Teknik pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, tes dan dokumentasi. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*Action Research*) dalam 2 siklus yang terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa metode SQ3R dapat meningkatkan daya baca mahasiswa dalam membangun budaya literasi di kelas.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran SQ3R, Daya Baca, Budaya Literasi

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung begitu cepat menuntut kita untuk siap menghadapi era revolusi industri 4.0 yang serba digitalisasi, otomasi dan artificial intelligence. Namun demikian, pondasi literasi harus terus ditanamkan khususnya di dunia pendidikan dengan berbagai tindakan yang tepat sasaran. Saat ini zamannya literasi digital, akan tetapi literasi baca-tulis juga harus diutamakan agar generasi bangsa mampu menghadirkan narasi, minat dan daya baca yang tinggi.

Memasuki milenium ketiga, terjadi perubahan yang semakin pesat di berbagai dimensi, tidak terkecuali di dunia pendidikan. Diperlukan kecakapan abad ke-21 untuk melahirkan generasi emas Indonesia yang siap menghadapi perkembangan zaman serta unggul dalam belajar, bekerja, dan hidup di

era persaingan global. Kecakapan abad ke-21 merupakan serangkaian kemampuan yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan, yakni kompetensi, karakter, dan literasi. Ada enam literasi yang penting untuk dikuasai, yaitu literasi baca-tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan (Ananto Kusuma Seta, 2017) dalam (Fianto, 2017:1)

Lebih lanjut, Ananto mengatakan bahwa literasi tidak sekedar membentuk pemahaman, tetapi juga cara berpikir. Dengan literasi, siswa diarahkan tidak hanya untuk memahami, tetapi juga untuk dapat menerapkan pemahamannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu literasi perlu diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, dari enam literasi yang telah disebutkan di atas, peneliti mengambil salah satu literasi, yaitu literasi baca-tulis. Hal ini karena karakteristik dan analisis kebutuhan



di kelas berdasarkan observasi awal adalah literasi membaca. Sebanyak 29 mahasiswa, yang memiliki minat dan daya baca tinggi sekitar 11 orang mahasiswa (37,93%). Sedangkan 18 mahasiswa lainnya (62,07%) minat dan daya bacanya cukup rendah.

Berdasarkan studi empiris di atas, jumlah mahasiswa yang memiliki minat dan daya baca rendah lebih banyak dari pada mahasiswa yang memiliki minat dan daya baca tinggi, dengan selisih 24,14%. Minat mahasiswa dalam membaca hal-hal yang kurang terkait dengan pembelajaran cukup tinggi, namun ketika dihadapkan dengan buku pembelajaran dan hal-hal terkait dengan bacaan dan tulisan terkait dengan pembelajaran cukup rendah. Ini sangat mempengaruhi daya baca mahasiswa. Sehingga diperlukan suatu cara atau metode yang tepat untuk meningkatkan daya baca mahasiswa tersebut dalam membangun budaya literasi membaca. Karena literasi tersebut merupakan salah satu keterampilan awal yang harus dimiliki oleh setiap mahasiswa di kelas agar mampu membangun budaya literasi dalam meningkatkan daya baca mahasiswa.

Budaya literasi membaca yang juga merupakan keterampilan berbahasa dapat dibangun mulai dari tempat-tempat kecil seperti ruang-ruang kelas. Salah satu keterampilan berbahasa yang semakin penting perannya dalam memasuki abad ke-21 adalah membaca. Membaca dalam keterampilan berbahasa merupakan salah satu keterampilan yang bersifat reseptif. Salah satu jenis membaca yang sangat vital dalam perkembangan kognitif adalah membaca pemahaman. Dengan membaca pemahaman maka akan membantu dalam membangun budaya literasi yang dapat dimulai dari ruang-ruang kelas tersebut. Oleh karena itu diperlukan sebuah metode pembelajaran yang tepat dalam mendukung tujuan tersebut.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya baca mahasiswa adalah metode *Survey, Question, Read, Recite, Review* yang kemudian dikenal dengan SQ3R method. Metode ini diperkenalkan oleh Francis Pleasant Robinson, seorang filsuf pendidikan Amerika dalam bukunya *Effective Study* (Robinson, 1978).



Berdasarkan penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Agustina & Haryadi (2018) dengan judul “ Penerapan Metode SQ3R dan Metode PQ3R Terhadap Keterampilan membaca Pada Mahasiswa” mampu memberikan perubahan dan pengaruh positif, dari cukup menjadi baik, dan adanya interaksi.

Itu artinya metode ini menjadi salah satu pilihan yang sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan informasi. Metode ini bersifat hierarki, artinya antara yang satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan. Karena merupakan sebuah sistem mata rantai yang setiap bagiannya saling terkait dan diterapkan secara berurutan mulai dari *Survey*, kemudian *Question*, dilanjutkan ke *Read*, setelah itu *Recite*, dan yang terakhir *Review*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya baca mahasiswa dalam membangun budaya literasi melalui penerapan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) pada Mahasiswa Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Lampung sebanyak 29

orang mahasiswa dalam 1 kelas Mata Kuliah Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam penerapannya metode SQ3R mencakup 5 (lima) langkah kegiatan, yaitu: 1) *Survey* (penelaahan pendahuluan), 2) *Question* (membuat pertanyaan), 3) *Read* (baca), 4) *Recite* (mengungkapkan kembali), 5) *Review* (mengulang kembali). Metode SQ3R merupakan strategi pemahaman yang membantu siswa berfikir tentang teks yang sedang mereka baca. Dikategorikan sebagai metode belajar yang membantu siswa mendapatkan sesuatu ketika pertama kali mereka membaca teks (Huda, 2014:244).

Menurut *International Society for Technology in Educational* (Daryanto & Karim, 2017:3) salah satu karakteristik keterampilan guru abad-21 yaitu mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar peserta didik dengan salah satu indikatornya adalah mendorong, mendukung, dan memodelkan penemuan dan pemikiran kreatif dan inovatif.

Penerapan metode SQ3R ini memberikan informasi yang bermanfaat bagi mahasiswa calon



guru yang telah terlibat langsung dalam implementasi metode tersebut sebagai bekal keterampilan tambahan memperkaya metode pembelajaran inovatif.

Melalui penerapan metode SQ3R diharapkan mampu meningkatkan daya baca mahasiswa dalam membangun budaya literasi di kelas.

B. Landasan Teori

Budaya Literasi

Kata "*literasi*" memiliki makna yang luas dan kompleks. Menurut UNESCO, pemahaman orang tentang literasi sangat dipengaruhi oleh penelitian akademik, institusi, konteks nasional, nilai-nilai budaya dan pengalaman. *Education Development Center* (EDC) menyatakan bahwa literasi lebih dari sekedar kemampuan membaca dan menulis, literasi adalah kemampuan individu untuk menggunakan segenap potensi dan kemampuan yang dimiliki dalam hidupnya. Jadi dapat dipahami secara sederhana bahwa literasi mencakup kemampuan membaca kata dan membaca dunia.

Sejalan dengan pemikiran di atas, Tim Gerakan Literasi Nasional

Kemendikbud yang menyusun materi pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan menyebutkan bahwa Budaya sebagai alam pikir melalui bahasa dan perilaku (Tim GLN Kemendikbud, 2017:3). Itu artinya budaya menjadi jiwa dalam bahasa dan perilaku yang dihasilkan oleh suatu masyarakat, bisa juga komunitas, atau dalam kelas.

Budaya literasi harus dibangun dengan memaksa diri kita sendiri menyediakan waktu untuk membaca disertai target. Selain itu, untuk membangun budaya literasi juga harus menghargai karya tulis. Dengan menghargainya, berarti kita mendukung budaya menulis akademik tumbuh dengan baik di Negara kita. Lahirnya ide-ide yang cemerlang untuk mengatasi persoalan bangsa lahir dari suatu tulisan ilmiah. Tulisan tersebut didapatkan melalui riset sehingga relevan diterapkan untuk mengatasi persoalan. Menghargai karya tulis merupakan salah satu langkah untuk memajukan budaya literasi di Indonesia.



Literasi Baca-tulis

Salah satu di antara enam literasi dasar yang perlu kita kuasai adalah literasi baca-tulis. Literasi membaca-menulis merupakan literasi yang dikenal paling awal dalam sejarah peradaban manusia. Literasi tidak lagi hanya dipahami sebagai transformasi individu semata, tetapi juga sebagai transformasi sosial.

Literasi baca tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman dan potensi, serta berpartisipasi di lingkungan sosial.

Membaca merupakan kunci untuk mempelajari segala ilmu pengetahuan, termasuk informasi dan petunjuk sehari-hari yang berdampak besar bagi kehidupan. Membaca penuh pemahaman juga akan menumbuhkan empati. Untuk memahami isi bacaan, kita berusaha untuk membayangkan dan memposisikan diri pada situasi seperti yang ada di dalam teks bacaan. Berkaitan erat dengan

membaca, kemampuan menulispun penting untuk dimiliki dan dikembangkan. Karena membaca dan menulis berkorelasi positif dengan kemampuan berbahasa dan penguasaan kosakata. Kemampuan hidup dapat menjadi lebih baik dengan adanya kemampuan baca tulis (Tim GLN Kemendikbud, 2017:2-6).

Kemampuan Membaca

Kurangnya minat membaca menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan membaca atau daya baca mahasiswa. Hal yang membuat mahasiswa kurang minat membaca diantaranya adalah kurang tertarik dalam membaca, belum menjadikan membaca sebagai hobi, belum mempunyai metode membaca secara baik.

Kurangnya minat membaca pada mahasiswa dapat juga diketahui dari partisipasi mahasiswa di kelas saat mengikuti kuliah. Banyak ditemukan mahasiswa yang sulit dan enggan untuk bertanya tentang materi yang diberikan dosen. Mahasiswa cenderung diam dan menerima semua informasi yang diberikan dosen. Mereka jarang



memberikan kritik, pendapat ataupun idenya. Pada saat dosen menanyakan alasan mahasiswa tidak mau bertanya, kebanyakan mahasiswa merasa bingung dan tidak mampu untuk bertanya (takut pertanyaan tidak bermutu). Di sisi lain, kualitas pertanyaan sebenarnya dapat ditelusuri dari hasil bacaan mereka. Mahasiswa yang tidak mampu bertanya ataupun memberikan pertanyaan tidak berkualitas, kemungkinan karena sebelumnya mereka tidak membaca tentang materi yang diberikan dosen (Siswati, 2010:125).

Kemampuan membaca adalah salah satu komponen penting dalam literasi baca tulis. Untuk itu mahasiswa harus diberikan kesadaran dan pengarahan betapa pentingnya kemampuan literasi baca-tulis dalam membekali diri menghadapi pendidikan abad 21 dan kehidupan sehari-hari yang berkembang.

Global Monitoring Report Education for All (EFA) 2017: Literacy for All menyimpulkan bahwa kemampuan literasi baca-tulis berfungsi sangat mendasar bagi kehidupan modern. Sebagaimana

yang dituliskan oleh UNESCO bahwa kemampuan baca-tulis merupakan titik pusat kemajuan. Dan ditegaskan kembali oleh vision paper UNESCO bahwa kemampuan literasi baca tulis telah menjadi prasyarat partisipasi pada kegiatan sosial, kultural, politis, ekonomis, di zaman modern.

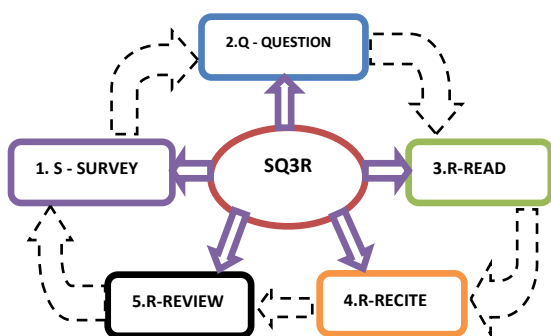
Metode SQ3R

Banyak cara atau metode yang telah dikembangkan untuk keterampilan membaca dalam kurun waktu lima puluh tahun terakhir ini. Salah satunya adalah metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*). SQ3R merupakan suatu metode membaca yang sangat baik untuk kepentingan membaca secara intensif dan rasional. Metode membaca studi ini dianjurkan oleh seorang guru besar psikologi dari Ohio State University, yaitu Prof. Francis P. Robinson sejak tahun 1941 (Sulistyaningsih dalam Laksono, 2014:1.3)

Metode ini merupakan salah satu metode membaca yang makin lama makin dikenal orang dan banyak digunakan. Kegiatan membaca dengan menggunakan SQ3R mencakup 5 (lima) langkah,

yaitu: 1) *Survey* (penelaahan pendahuluan), 2) *Question* (bertanya), 3) *Read* (baca), 4) *Recite* (mengutarakan kembali), 5) *Review* (mengulang kembali).

Teknik membaca dengan metode SQ3R tersebut harus dilakukan secara berurutan mulai nomor 1 sampai nomor 5 seperti siklus sebagaimana yang tampak pada gambar berikut.



Sumber: Kisno, Data dan Dokumentasi Pribadi yang divisualkan dalam bentuk gambar Berdasarkan Teori SQ3R

Gambar 1. Siklus atau Urutan Metode SQ3R

Adapun 5 (lima) langkah penerapan metode SQ3R adalah sebagai berikut:

Langkah 1: Survey

Jika Anda membaca sebuah buku, apa yang pertama-tama Anda lakukan? Apakah Anda langsung membaca buku tersebut? Sebelum membaca, biasanya orang menyediakan waktu beberapa menit untuk mengenal keseluruhan anatomi

buku. Caranya dengan membuka-buka buku secara cepat dan keseluruhan yang langsung tampak. Anatomi buku meliputi (1) bagian pendahuluan, seperti halaman judul (judul, nama pengarang, penerbit, tempat penerbit, tahun terbit, dan sebagainya), daftar isi, halaman ucapan terima kasih, daftar, tabel, dan daftar gambar (jika ada daftar tabel, grafik, dan gambar), barang kali juga halaman yang berisi persetujuan yang berwenang menerbitkan buku tersebut, dan abstraksi; (2) bagian isi buku, yang menggambarkan urutan dan tata penyajian isi buku; (3) bagian akhir buku, yaitu berisi kesimpulan, saran atau rekomendasi, daftar pustaka, dan indeks. Semua unsur dilihat secara sekilas, minimal untuk memberikan gambaran isi, kemenarikan, dan kemanfaatannya. Buku yang baik (bersifat ilmiah) hendaknya mengandung bagian-bagian buku tersebut. Jadi, dalam membaca buku, tidak langsung masuk ke dalam batang tubuh bacaan tersebut. Apakah Anda juga melakukan hal yang sama sebelum membaca?



Langkah 2: Question

Pada saat Anda menghadapi sebuah bacaan, pernahkan Anda mengajukan pertanyaan pada diri sendiri tentang hal-hal yang berkaitan dengan bacaan? Pertanyaan-pertanyaan itu dapat menuntun kita memahami bacaan dan mengarahkan pikiran pada isi bacaan yang akan dimasuki sehingga Anda bersikap aktif. Anda tidak hanya mengikuti saja apa yang dikatakan pengarang. Anda boleh mengkritik dan mempertanyakan apa yang dikatakan pengarang sambil nanti melihat buktinya.

Langkah 3: Read

Setelah Anda menyurvei dan merumuskan pertanyaan-pertanyaan, Anda mulai melakukan kegiatan membaca. Tidak perlu semua kalimat, Anda dapat membaca dengan dituntun oleh pertanyaan-pertanyaan yang telah

dirumuskan. Perambat cara membaca Anda pada bagian-bagian yang penting atau yang Anda anggap sulit dan percepat kembali pada bagian bagian yang tidak penting atau yang telah Anda ketahui. Dengan demikian, kegiatan membaca Anda relatif lebih cepat dan efektif,

tetapi pemahaman yang menyeluruh tentang bacaan atau buku tersebut telah Anda dapatkan. Pada langkah ini konsentrasi diri sangatlah penting.

Langkah 4: Recite

Setiap Anda selesai membaca satu bagian berhentilah sejenak. Buatlah catatan-catatan penting tentang bagian yang dibaca itu dengan kata-kata sendiri, lakukan itu terus sampai Anda selesai membaca. Catatan itu dapat berupa kutipan, simpulan atau komentar Anda. Jika Anda masih mengalami kesulitan, ulangi sekali lagi membaca bagian yang sulit itu. Catatan-catatan tersebut akan membantu Anda untuk mengingat apa yang sudah dibaca agar tidak sampai terjadi begitu selesai membaca, hilang pula apa yang telah Anda Baca.

Langkah 5: Review

Setelah Anda selesai membaca buku secara keseluruhan, tinjau kembali hal-hal penting yang telah Anda baca. Temukan bagian-bagian penting yang perlu untuk diingat kembali, terutama hal-hal yang telah diberi tanda atau digarisbawahi. Pengulangan kembali ini akan membantu daya ingat Anda untuk memperjelas pemahaman terhadap

bacaan, juga membantu menemukan hal penting yang mungkin terlewat sebelumnya. Selain itu, kita juga mendapatkan isi buku secara keseluruhan. Dari uraian di atas, kita mengetahui bahwa kegiatan membaca dengan menggunakan metode SQ3R akan lebih efektif dan efisien serta memungkinkan memberikan hasil yang maksimal.

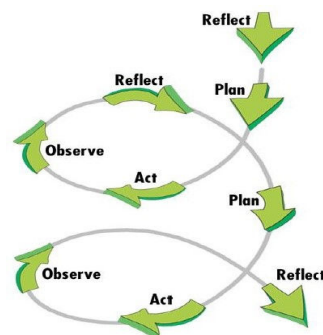
Untuk mendapatkan keterampilan dalam membaca sebuah buku, dapat dimulai dengan membaca sekilas atau skimming, kemudian dilanjutkan dengan membaca secara intensif. Membaca sekilas bertujuan untuk memperoleh kesan umum dari sebuah buku. Akan tetapi, buku itu juga harus dipelajari secara intensif. Oleh karena itu diperlukan metode yang dapat mengatur dan mendukung tujuan pembelajaran.

Hal itu sesuai dengan pendapat Permana, dkk (2016:233) dalam penelitiannya mengenai “Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang menyebutkan bahwa dalam pembelajaran hendaknya ada metode yang dapat mengatur kegiatan

pembelajaran agar siswa ikut berpartisipasi aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Salah satu metode yang dimaksudkan adalah metode pembelajaran SQ3R.

C. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Action Research* berbasis kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif. Berawal dari adanya permasalahan kemudian diidentifikasi, dianalisis, dan dilakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun langkah atau prosedur penelitian tindakan kelas sebagaimana yang dituliskan oleh Arikunto, (2010:137) yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi.



Gambar 2. Siklus PTK Model Kemmis & McTaggart 1992



Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) pada Mata Kuliah Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Tahun Akademik 2017/2018. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi PG-PAUD sebanyak 29 orang mahasiswa.

Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara, questioner, observasi, catatan lapangan dan tes hasil belajar dengan masing-masing instrumen berbeda. Adapun teknik pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan instrumen yang telah ditetapkan untuk digunakan mengacu kepada data proses dan data hasil.

D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian mengenai kemampuan membaca atau daya baca mahasiswa program studi PG-PAUD dalam membangun budaya literasi di kelas ini dilaksanakan dengan menerapkan metode *SQ3R* (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*) sesuai dengan langkah-

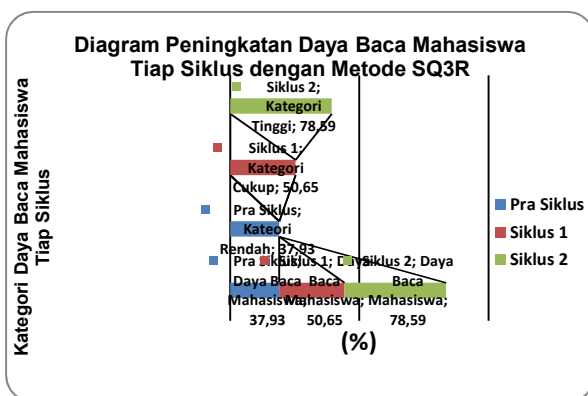
langkah penerapannya, meliputi: *Survey* (penelaahan pendahuluan:menandai hal-hal penting), *Question* (membuat pertanyaan), *Read* (membaca dengan mencari jawaban), *Recite* (menceritakan kembali), dan *Review* (mengulang kembali). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan, dengan alokasi waktu setiap pertemuan adalah 2 x 50 menit. Data rata-rata hasil observasi yang diperoleh dari observer terkait penerapan metode *SQ3R* (*Survey, Question, Read, Recite and Review*) pada mata kuliah metodologi pengembangan bahasa anak usia dini pada siklus I dan II adalah sebagai berikut:

Tabel.1 Peningkatan persentase daya baca mahasiswa tiap siklus dengan Metode SQ3R

Daya Baca Mahasiswa	Persentase	Kategori
Pra Siklus	37,93%	Rendah
Siklus 1	50,65%	Cukup
Siklus 2	78,59%	Tinggi

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa daya baca mahasiswa mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus 1 dan siklus 2, masing-masing mengalami peningkatan sebesar 12,72% dari 37,93% dengan kategori rendah

menjadi 50,65% dengan kategori cukup dan 27,94% dari 50,65% menjadi 78,59% dengan kategori tinggi. Deskripsi lebih lanjut bisa dilihat dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 3.
Diagram Peningkatan Daya Baca Mahasiswa Tiap siklus dengan Metode SQ3R

Berdasarkan diagram di atas peningkatan daya baca mahasiswa tiap siklus dengan metode SQ3R seperti yang tampak di atas, bahwa tiap siklus mengalami peningkatan. Mulai dari prasiklus dengan persentase sebesar 37,93 masuk dalam kategori rendah, pada siklus 1 setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan menjadi 50,65 masuk dalam kategori cukup karena sudah di atas 50%, dan pada siklus ke 2 setelah diberi tindakan perbaikan terjadi peningkatan menjadi 78,59% dengan kategori tinggi.

Sebelumnya mahasiswa sangat suka sekali dengan buku-buku yang sifatnya naratif daripada buku-buku yang ekspositori atau buku-buku ilmiah. Tetapi dengan penerapan metode SQ3R ini minat dan baca buku yang sifatnya ekspositori mulai disukai, sehingga mampu meningkatkan kemampuan atau daya bacanya.

Menurut Alexander dan Jetton (2000), buku yang sifatnya naratif mengekspresikan kejadian-kejadian yang nyata atau fiksi, pengalaman pribadi yang merupakan rangkaian cerita. Sedangkan ekspositori berusaha menjelaskan pada para pembacanya dengan cara menyajikan informasi yang menggunakan prinsip-prinsip dan pola-pola perilaku yang umum.

Pada umumnya buku yang jenisnya ekspositori menggunakan bahasa yang khas dari tema dan topik yang dibahas. Misalnya, buku tentang pendidikan anak usia sekolah dini atau buku anak usia sekolah dasar, maka bahasa yang digunakan biasanya lebih dikenal oleh individu yang berminat dengan buku tersebut karena mereka sudah mengenalnya. Pengetahuan awal mereka sudah



disesuaikan dengan materi baru yang akan muncul. Biasanya buku-buku yang sifatnya referensial berjenis ekspositori (buku teks ilmiah).

Itulah mengapa diperlukan sebuah metode yang tepat untuk meningkatkan minat, kemampuan membaca atau daya baca mahasiswa terhadap buku-buku yang sifatnya ekspositori seperti buku-buku ilmiah dan mata kuliah yang ada di sekolah, di kampus, di perpustakaan, atau di tempat-tempat penyedia buku bacaan. Dengan langkah-langkah sebagaimana yang telah diuraikan di atas mengenai penerapan metode SQ3R mampu meningkatkan kemampuan membaca.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dilihat dari hasil hasil belajar mahasiswa pada tahap perencanaan dan pelaksanaan, telah mengalami peningkatan setiap siklusnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa "Penerapan Metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) untuk Meningkatkan Daya Baca Mahasiswa dalam Membangun Budaya Literasi di Kelas" dapat meningkatkan minat dan

daya baca yang merupakan hasil belajarnya pada Mata kuliah Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini di kelasnya.

Tentunya penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara meluas. Bahkan mungkin penelitian ini hanya berlaku di lokasi dan pada subjek penelitian yang peneliti lakukan. Namun demikian penelitian ini perlu dilanjutkan untuk hasil yang maksimal terutama untuk meningkatkan dan memberikan pengaruh positif terhadap minat dan daya baca atau kemampuan berliterasi bagi peserta didik di Indonesia yang tergolong masih rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Rini & Haryadi. (2018). *Penerapan Metode SQ3R dan Metode PQ3R Terhadap Keterampilan Membaca Pada Mahasiswa*. AKSIS Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.2 No.1, Juni 2018 (<http://doi.org/10.21009/AKSIS>), 2580-9040
- Alexander, P.A. & Jetton, T.L. (2000). *Learning from Text: A Multidimensional and Developmental Perspective*. dalam *Handbook of Reading Research: Volume III*, Michael L. Kamil, Peter B. Mosenthal, P. David Pearson,



- Rebecca Barr (eds). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Bastamanographi. (2016). *Membangun Budaya Literasi di Era Digital*. <https://www.bastamanography.id/membangun-budaya-literasi-di-era-digital/> (diakses pada 30 Agustus 2018, Pukul 14.25 WIB).
- Daryanto & Karim, Syaiful. (2017). *Pembelajaran ABAD 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Fianto, Farinia. (2017). *Panduan Literasi Digital untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Laksono, Kisyani, dkk. (2014). *Membaca 2*. Tangerang: Universitas Terbuka. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/2016/08/08/pbin4329-membaca-2/>
- Permana, Y., Sulistyowarni, D., dan Irmayanti, M. (2016). *Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Journal: E-Journal.upi.edu Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2) hlm.233. [Online]. Tersedia: <http://ejournal.upi.edu/index.php./mimbar/article/view/4385> [26 Mei 2017]
- Robinson, Francis Pleasant. (1978). *Effective Study* (6th ed.). New York: Harper & Row.
- Siswati. (2010). *Minat Membaca Pada Mahasiswa (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UNDIP Semester 1*. *Jurnal Psikologi Undip Vol.8 No. 2* (Oktober 2010): <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=22046&val=1286>
- Tim GLN Kemendikbud. (2017). *Gerakan Literasi Nasional: Materi Pendukung Literasi Baca-Tulis*. Jakarta: Kemendikbud.
- Tim GLN Kemendikbud. (2017). *Gerakan Literasi Nasional: Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Unesco.(2008). *The Global Literacy Challenge*. Paris: Unesco. <http://www.unesco.org/education/GAW2009/TheGlobalLiteracyChallenge.pdf>
- Unesco. (2007). *Global Monitoring report Education for All (EFA): Literacy for All*. Paris: Unesco. http://www.unesco.org/education/GMR/2007/full_report.pdf



**GEOGRAFI EMOSI SISWA KELAS SATU SEKOLAH DASAR PADA PEKAN
PERTAMA SEKOLAH**

Yudi Bachtiar¹, Rayi Siti Fitriani²

^{1,2} PGSD STKIP Purwakarta

¹yudi.bachtiar@gmail.com, ²rayivee@gmail.com

ABSTRACT

The first week of school for first grade children is a busy and very emotional day. Crying, screaming, pleasure, and sadness filled the air all day long. This paper collects comprehensive information from children, parents, and teachers about their experiences during the first week of school in one of the private elementary schools in the city of Purwakarta, West Java. This school has an ideal comparison of the quantity of teachers and students. Each class is filled with a maximum of 16 children with two teachers. The new environment and atmosphere have really affected their emotions. On the first day, there were two children who cried hysterically and wanted to escape from school. They don't want to be left by their mother. There is also a child who is very happy, even his mother who cries and does not want to leave. But after one week, all children have the same emotional colors, excitement and pride because they have managed to be themselves with a stronger and more powerful personality.

Keywords: Geography of emotions, elementary school students, first week of school

ABSTRAK

Pekan pertama sekolah bagi anak-anak kelas I sekolah dasar merupakan hari yang sibuk dan sangat emosional. Tangisan, teriakan, kesenangan, dan kesedihan memenuhi udara sepanjang hari. Makalah ini menghimpun informasi komprehensif dari anak-anak, orangtua siswa, dan guru mengenai pengalaman mereka selama satu pekan pertama sekolah di salah satu sekolah dasar swasta di kota Purwakarta, Jawa Barat. Sekolah ini memiliki perbandingan kuantitas guru dan murid yang ideal. Setiap kelas diisi oleh maksimal 16 anak dengan dua orang guru. Lingkungan dan suasana baru benar-benar telah memengaruhi emosi mereka. Pada hari pertama, ada dua anak yang menangis histeris dan ingin melarikan diri dari sekolah. Mereka tidak mau ditinggalkan oleh ibunya. Ada pula anak yang sangat gembira, malah ibunya yang menangis dan tidak mau meninggalkannya. Tapi setelah satu minggu, semua anak memiliki warna emosi yang sama, kegembiraan dan kebanggaan karena mereka telah berhasil menjadi diri mereka sendiri dengan kepribadian yang lebih tangguh dan hebat.

Kata Kunci: Geografi emosi, Siswa sekolah dasar, Pekan pertama sekolah



A. Pendahuluan

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama bagi setiap anak di seluruh dunia. Jenjang ini relatif jauh berbeda dengan jenjang Kelompok Bermain (Kober), Taman Kanak-Kanak (TK) ataupun Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang muatan kurikulumnya lebih banyak berisi tentang kemandirian dalam hal-hal sederhana, seperti memakai dan/atau menanggalkan pakaian, kaos kaki, sepatu, dan membersihkan diri di toilet. Di sekolah dasar, anak-anak akan mempelajari hal-hal yang lebih kompleks, seperti keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Dalam hal kemandirian pun demikian. Jika saat belajar di Kober, TK, ataupun PAUD anak-anak pada umumnya ditunggu oleh ibunya, di jenjang sekolah dasar, hal tersebut sudah tidak boleh lagi dilakukan karena akan menghambat tumbuhnya kemandirian dalam diri anak.

Anak-anak kelas I sekolah dasar pada umumnya berusia enam tahun atau lebih. Menurut Montessori (Hurlock, 1978) anak-anak berusia 3-6 tahun tengah berada dalam periode sensitif, yaitu periode diperlukannya

rangsangan terhadap suatu fungsi tertentu agar dapat berkembang dengan baik. Kemandirian adalah salah satunya. Pada masa ini, para orangtua diharapkan dapat memberikan kepercayaan sepenuhnya kepada anak bahwa ia akan mampu mengurus dirinya sendiri, bersosialisasi, dan beradaptasi dengan baik di lingkungan barunya.

Pekan pertama sekolah seperti sepotong kue dengan dua rasa yang berbeda. Di satu sisi, ada anak-anak yang sangat bahagia. Saking semangatnya, bahkan mereka sudah datang ke sekolah sejak pukul 05.30 pagi. Ada pula anak yang tidak bisa tidur semalaman karena takut kesiangan masuk sekolah. Mereka adalah anak-anak kebanyakan yang sudah sangat siap bersekolah. Satu pekan bagi mereka mungkin terasa satu hari saja karena dunia terasa begitu menyenangkan. Lingkungan, guru-guru, dan teman-teman baru adalah hadiah dari surga yang Allah berikan kepada mereka. Tapi di sisi lain, potongan kue itu benar-benar terasa pahit bagi sebagian anak. Meski bukan waktu yang lama, pekan pertama sekolah sangat menguras



pikiran, perasaan, dan tenaga bagi orangtua yang anak-anaknya mengalami kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sosial yang baru. Guru pun tidak kalah repotnya karena harus menenangkan anak-anak kecil yang terus menerus menangis, memukul, menendang, dan mencakar tubuh mereka. Ada pula anak-anak yang mencoba melarikan diri dari sekolah sehingga harus dikejar-kejar dan ditenangkan berkali-kali agar mau bersekolah.

Emosi anak-anak di pekan pertama sekolah seperti ledakan kembang api di malam tahun baru. Semarak berwarna-warni, berisik tapi juga indah.

B. Landasan Teori

Emosi dimiliki oleh seluruh makhluk hidup. Tidak hanya manusia, bahkan hewan dan tumbuhan pun memilikinya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) V, "Emosi adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat. Selain itu, emosi didefinisikan pula sebagai keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis," (KBBI V, 2018). Selanjutnya emosi didefinisikan

sebagai "A strong feeling deriving from one's circumstances, mood, or relationships with others," (Oxford Dictionaries, 2018). Berdasarkan dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa emosi adalah perasaan kuat yang muncul dari dalam diri seseorang sebagai akibat dari respons terhadap keadaan, suasana hati, atau hubungan seseorang dengan orang lain.

Peserta didik (siswa) adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (UU No. 20 Tahun 2003). Pada jenjang pendidikan sekolah dasar di Indonesia, rata-rata anak mulai memasuki jenjang ini pada usia 6 tahun atau lebih. Berdasarkan rentang usia tersebut, menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children) siswa kelas satu sekolah dasar masih tergolong ke dalam kelompok anak usia dini (Aisyah, 2011). Pada masa ini, anak sudah dapat merespons stimulus intelektual dan atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual (membaca, menulis, dan



berhitung) (Yusuf, 2012).

Jenjang sekolah dasar merupakan peralihan (naik) dari jenjang PAUD atau TK. Karakteristik anak usia dini menurut Richard D. Kellough (2002) adalah:

1. Egosentris

Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

2. Memiliki *Curiosity* yang tinggi

Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Bagi anak, apa pun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya.

3. Makhluk sosial

Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Karena sekolah adalah tempat terlama anak berada. Di sana ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri.

4. The Unique Person

Setiap anak berbeda. Mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya. Sehingga penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya.

5. Kaya dengan fantasi

Mereka senang dengan hal-hal

yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.

6. Masa belajar yang paling potensial

Masa anak usia dini disebut sebagai masa 'golden age' atau magic years (Petterson). Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

C. Metodologi Penelitian

Dari total 48 siswa baru, saya mengeksplorasi pengalaman 16 siswa, 16 pasang orangtua, dan dua guru yang berinteraksi intensif dengan mereka selama sepekan pertama sekolah. 16 siswa dan orangtuanya tersebut dipilih secara acak (random sampling) dengan komposisi gender yang seimbang.

Masalah yang dikaji dalam



penelitian ini berkaitan dengan berbagai aspek yang kompleks sehingga memerlukan penelaahan mendalam. Lapangan penelitiannya bersifat alamiah; apa adanya; tanpa manipulasi. Oleh karena itu, metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan naturalistik dinilai relevan untuk digunakan.

Nasution (1996) mengungkapkan bahwa pada penelitian naturalistik biasanya sampelnya sedikit dan dipilih menurut tujuan penelitian, berupa kasus atau multi kasus. Sedangkan Moleong (2001) menegaskan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video atau audio tapes, pengambilan foto, atau film. Selanjutnya, Moleong (1997) mengungkapkan bahwa pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau pengamatan berperan-serta merupakan hasil

usaha gabungan dari kegiatan melihat, mendengar, dan bertanya. Jika si peneliti menjadi pengamat berperan serta pada suatu latar penelitian tertentu, maka kegiatan melihat, mendengar, dan bertanya akan dapat dimanfaatkan sebesar-besarnya bergantung pada suasana dan keadaan yang dihadapi. Pada dasarnya, ketiga kegiatan tersebut merupakan kegiatan biasa yang dilakukan oleh semua orang. Namun, pada penelitian kualitatif, kegiatan-kegiatan itu dilakukan secara sadar, terarah, dan senantiasa bertujuan memperoleh suatu informasi yang diperlukan.

Sampel dipilih secara random menggunakan probability sampling dengan teknik stratified sampling. Di dalam prosesnya, peneliti membagi (stratifikasi) populasi pada beberapa karakteristik tertentu (misalnya, jenis kelamin) dan kemudian, menggunakan sampling acak sederhana, sampel dari setiap sub kelompok (stratum) dari Populasi (misalnya, perempuan dan laki-laki). Jaminan ini bahwa sampel akan mencakup karakteristik khusus yang diinginkan researcher termasuk dalam sampel (Creswell, 2012).



D.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keluarga, Anak-Anak, dan Sekolah. Lukisan yang paling indah, mutiara tiada tara adalah keluarga. Tidak ada kebahagiaan terbesar bagi seorang anak selain memiliki keluarga yang mencintainya sepenuh jiwa, memiliki waktu yang cukup untuk bermain dengannya, dan utuh.

Di masa lalu yang jauh, sebagian besar masyarakat masih berpikir bahwa pendidikan adalah tugas guru di sekolah. Orangtua hanya berkewajiban untuk membiayai pendidikan anak dan membesarkannya; itu saja. Namun seiring kemajuan zaman dan pesatnya penyebaran informasi melalui televisi, internet, dan seminar-seminar pengasuhan, paradigma sempit tersebut secara perlahan memudar dan menghilang dari ruang pemikiran para orangtua di Indonesia.

Pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah proses memanusiaikan manusia yang berlangsung sepanjang hayat (Tilaar dan Nugroho, 2008). Dalam usaha di dalamnya, pendidikan anak melibatkan dua komponen utama,

yaitu keluarga dan sekolah yang bekerja sama dan bersinergi untuk mengembangkan potensi anak ke titik maksimal sehingga tujuan-tujuan kurikulum dapat dicapai dengan sebaik-baiknya (Hidayat, 2013). Jika sinergi antara orangtua dengan sekolah berjalan secara timpang, niscaya anak tidak akan mengalami kemajuan yang signifikan dalam pendidikannya.

Di sekolah Bulan Sabit¹ tempat saya melakukan penelitian, komunikasi antara orangtua dengan sekolah difasilitasi dengan media buku komunikasi (bukom) dan kajian *parenting* bulanan. Melalui bukum, orangtua dan guru dapat bertukar informasi mengenai perkembangan pendidikan anak di sekolah. Dengan cara ini, masalah-masalah pendidikan yang dihadapi oleh anak di sekolah diharapkan dapat diketahui lebih dini dan diselesaikan secara baik melalui usaha-usaha bersama. Selanjutnya melalui kajian *parenting* bulanan, sekolah mengedukasi para orangtua tentang metode-metode pendidikan anak yang relevan dan memperkaya wawasan mereka melalui kegiatan diskusi dan *workshop* dengan tema-

¹Nama sekolah, anak, guru, dan orangtua disamarkan



tema yang menarik dan kekinian. Dengan dua cara tersebut, usaha pendidikan di sekolah Bulan Sabit dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan efisien.

Kondisi tersebut sangat kontras dengan atmosfer pendidikan di sekolah-sekolah lain di Purwakarta. Terutama sekolah negeri yang padat dengan perbandingan siswa dan guru yang sangat tidak sehat. Di salah satu sekolah dasar negeri bahkan ditemukan sebuah kelas yang berisi 53 siswa yang ditangani hanya oleh satu orang guru honorer. Pada umumnya sekolah-sekolah pemerintah belum memiliki bukom dan acara *parenting* bulanan. Kondisi tersebut menyebabkan masalah-masalah pendidikan anak sulit terurai dan sinergi antara sekolah dengan orangtua pun sulit dibangun.

Geografi Emosi Anak

16 anak yang menjadi sampel penelitian adalah individu-individu yang unik dengan latar belakang keluarga yang khas. Secara ekonomi, keluarga mereka berada pada level menengah ke atas dengan penghasilan mencapai Rp5-50 juta per bulan. Berikut adalah data mereka:

**Tabel 1
Sampel Penelitian**

Nama Anak	L/P	TTL	Anak Tunggal	Profesi Orangtua	
				Ayah	Ibu
AYA	L	Bandung, 16 Mei 2012	Tidak	Pe-kerja	IRT
AS	P	Purwakarta, 17 Juli 2011	Tidak	Pe-kerja	Pe-kerja
AHP	L	Tasikmalaya, 26 Oktober 2011	Tidak	Pe-kerja	IRT
AKB	P	Purwakarta, 12 Oktober 2011	Tidak	Pe-kerja	IRT
AIR	L	Purwakarta, 05 April 2012	Ya	Pe-kerja	IRT
AKF	P	Purwakarta, 5 November 2011	Ya	Pe-kerja	IRT
DMA	L	Purwakarta, 24 Maret 2012	Ya	Pe-kerja	Pekerja
DFA	P	Purwakarta, 29 September 2011	Tidak	Pe-kerja	IRT
FPJ	L	Jakarta, 8 Juni 2011	Tidak	Pe-kerja	IRT
KNM	P	Yogyakarta, 26 Februari 2012	Tidak	Pe-kerja	IRT
KRKR	L	Bandung, 21 Oktober	Tidak	Pe-kerja	IRT

		r 2011			
LZFA	P	Bandung, 27 April 2012	Ya	Pe-kerja	Pe-kerja
MHS	L	Purwakarta, 20 Februari 2012	Tidak	Pe-kerja	Pe-kerja
MSA	P	Bandung, 15 Juli 2011	Tidak	Pe-kerja	IRT
MDP	L	Purwakarta, 18 Mei 2011	Tidak	Pe-kerja	IRT
NAA	P	Purwakarta, 27 Mei 2011	Tidak	Pe-kerja	IRT

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 16 anak, empat anak (25%) di antaranya memiliki ayah dan ibu yang bekerja. Sementara 12 anak (75%) lainnya memiliki ayah yang bekerja dan ibunya mengurus keluarga di rumah.

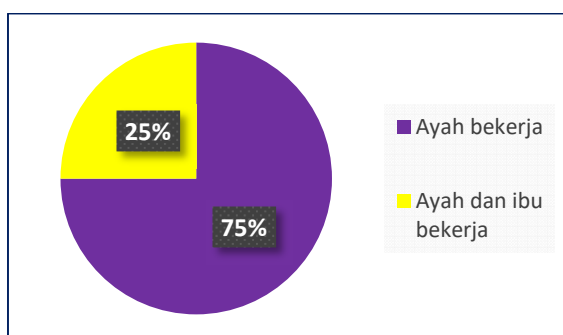


Diagram 1
Persentase Profesi Orangtua Siswa

Dari data yang tertera pada Tabel 1, juga diketahui bahwa terdapat empat orang anak (25%) yang merupakan anak tunggal di

keluarganya. Sementara 12 anak (75%) sisanya memiliki saudara kandung.

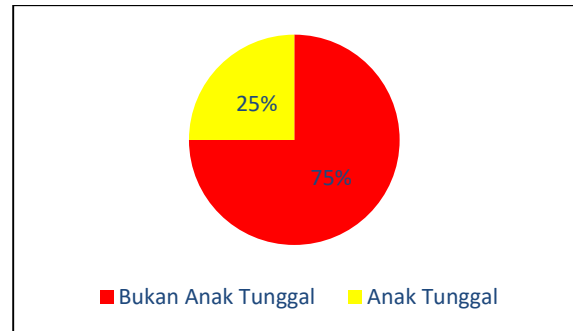


Diagram 2
Persentase Profesi Orangtua Siswa

Dari 16 anak yang dijadikan sebagai sampel penelitian, terdapat dua anak yang mengalami hambatan pada pekan pertamanya di sekolah. Kedua anak tersebut adalah AYA dan AIR.

AYA adalah seorang lelaki tampan dengan senyum yang mahal. Ia termasuk tipikal anak introvert yang sangat mencintai ibunya. Setiap kali memasuki sekolah, ia selalu menunduk malu. Awan kelabu menggelayuti pelupuk matanya yang digenangi air mata. Sementara itu jari-jemarinya yang lucu memegang erat lengan ibunya, ia sangat takut ditinggalkan.

Hari pertama dilaluinya dengan penuh air mata. Ia tidak mau mendekati dan didekati siapa pun. AYA juga tidak mau makan dan



minum. Keesokan harinya, AYA tidak masuk sekolah karena demam tinggi. Kami benar-benar merasa sedih dan kehilangan. Tapi, keesokan harinya AYA masuk lagi, melanjutkan drama hari Senin.

Keajaiban datang di hari Jumat; hari terakhir sekolah. AYA yang semula pendiam, anti-sosial, dan mudah menangis, perlahan namun pasti, mulai membuka hatinya. Ia sudah mampu berkawan, berkomunikasi, dan tersenyum. Sebuah hari yang luar biasa; buah dari proses yang penuh perjuangan bagi para guru.

Kunci penting dari perubahan perilaku AYA adalah pengendalian emosi. Emosi-emosi negatif dinetralisasi dengan emosi positif. Di setiap pagi kepala sekolah bersama para guru menyambut AYA dan anak-anak lainnya dengan ucapan salam bahkan dari jarak 15 meter. Diiringi lantunan ayat-ayat suci al-Qur'an, mereka menyalami, memeluk, dan mencium ubun-ubun anak-anak lucu itu satu persatu sambil berkata, "Kami sangat merindukanmu, nak."

Selain AYA, ada satu lagi anak lelaki jagoan di kelas I. AIR namanya. Ia adalah seorang anak tunggal yang

tidak memiliki saingan di rumahnya. Ia tidak mengenal kata "tidak" di dalam kamusnya. Pekan pertama sekolah ia lalui dengan susah payah. Menangis, menendang, menangis, memukul, dan menangis lagi adalah kebiasaannya selama tiga hari di sekolah. IBN mengalami tantrum (Chaplin, 2009; Hames, 2003) yang cukup parah.

Tantrum dan Solusinya

Dari sudut pandang ilmu psikologi, terdapat tiga tipe temperamen anak (Purnamasari, 2005), yaitu:

Pertama, anak yang mudah diatur, mudah beradaptasi dengan pengalaman baru, senang bermain dengan mainan baru, tidur dan makan secara teratur dan dapat menyesuaikan diri dengan perubahan di sekitarnya.

Kedua, anak yang sulit diatur seperti sering menolak rutinitas sehari-hari, sering menangis, butuh waktu lama untuk menghabiskan makanan dan gelisah saat tidur.

Ketiga, anak yang membutuhkan waktu pemanasan yang lama, umumnya terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara aktif dan sering kali



menunggu semua hal diserahkan kepadanya

Dari tiga tipe temperamen di atas, AIR memenuhi kriteria temperamen tipe kedua dan ketiga. Saat sedang tantrum, AIR akan menangis histeris. Berguling-guling di lantai sampah bajunya lusuh, rambutnya kusut, dan suaranya parau. Ia juga tidak segan menendangi pintu dan lemari kelas sampai lemas sendiri. AIR mengatakan bahwa ia tidak betah berlama-lama di sekolah karena tidak bisa menonton TV. Ia ingin bermain pistol-pistol dan lain-lain. Pekan pertama sekolah bagi AIR adalah jalan yang penuh badai.

Salah satu prinsip pendidikan yang dipegang teguh oleh para guru sekolah Bulan Sabit saat menghadapi anak-anak yang tantrum adalah pengendalian emosi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Pertama, Guru akan membawa anak ke tempat yang sepi di lingkungan sekolah. Hal ini dilakukan agar anak kehilangan perhatian dari orang lain. Anak menangis, berteriak histeris, dan merusak barang adalah indikasi bahwa dirinya ingin diperhatikan oleh orang lain. Jika ia

tidak mendapatkannya, maka ia tidak akan melakukannya. Guru akan membuat kesepakatan dengan anak, ia boleh menangis sampai puas, tapi sendirian. Ia akan ditemani jika sudah tenang. Secara perlahan anak akan mengerti bahwa menangis itu tidak baik jika dilakukan berlama-lama. Meski demikian, menangis ternyata memiliki manfaat bagi anak. Saat menangis, anak sebenarnya sedang melepaskan stres dari dalam tubuhnya sehingga akan menurunkan tekanan darah dan memperbaiki suasana hatinya (Anna, 2017).

Kedua, guru akan mengajak anak membaca surat-surat pendek di dalam al-Qur'an. Meskipun relatif sulit, metode ini cukup efektif menenangkan anak yang tantrum.

Ketiga, guru akan memberikan nasihat hikmah kepada anak di saat mereka sudah tenang. Menasihati anak yang sedang tantrum sama saja seperti menabur garam di lautan; sia-sia. Di saat tenang, hati dan pikiran mereka akan lebih mudah menerima nasihat.

Dari tiga cara yang guru aplikasikan untuk menangani tantrum di atas, dapat disimpulkan bahwa guru sekolah Bulan Sabit memiliki



emosi yang positif, menenangkan, dan terjaga. Meski emosi anak meledak-ledak, menjengkelkan, dan memancing kemarahan (Hurlock, 1978), mereka tidak terpancing untuk melakukan tindak kekerasan baik secara fisik maupun verbal kepada anak.

Sama seperti anak-anak yang lainnya, AYA dan AIR adalah anak-anak luar biasa dengan bakat dan keunikannya masing-masing. Histeria mereka di awal sekolah disebabkan oleh faktor internal di dalam diri mereka sendiri. Berdasarkan penuturan ibunya, diketahui bahwa AYA adalah seorang anak yang sangat pemalu dan tidak percaya diri. Dia membutuhkan waktu lebih lama untuk bisa beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya. Kondisi tersebut juga ia alami saat sekolah di jenjang TK. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua AIR, diperoleh data bahwa AIR adalah anak tunggal yang sangat dimanja oleh kedua orangtuanya. Apa pun keinginan AIR, orangtuanya akan selalu menuruti. Aktivitasnya di rumah lebih banyak diisi dengan menonton TV dan bermain *game* di

smartphone Android. Ia tidak terbiasa beraktivitas bersama anak-anak lain sehingga ia merasa shock di hari-hari pertama sekolah.

E. Kesimpulan

Sekolah sebagai sebuah ekosistem sosial merupakan miniatur dari kehidupan masyarakat yang sesungguhnya. Di dalamnya terjadi proses sosialisasi dan adaptasi yang dilakukan oleh seluruh komponennya secara terus menerus.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku negatif AYA dan AIR pada pekan pertama sekolah dilatarbelakangi oleh dua hal yang berbeda, yaitu karakter emosi dan pola asuh orangtua di rumah. Perilaku negatif AYA lebih disebabkan oleh karakter emosi AYA yang melankolis dan pemalu. Sementara itu perilaku negatif AIR disebabkan oleh kesalahan pola asuh orangtua di rumah yang terlalu memanjakan AIR sebagai anak tunggal sehingga ia kurang mandiri dan anti-sosial.

Anak-anak pada hakikatnya adalah miniatur orang dewasa yang memiliki karakter dan ego yang khas. Bedanya, selain tubuh kecil dan suara



yang lucu, mereka belum memiliki kesadaran untuk bisa membedakan baik atau buruk; benar atau salah. Mereka juga memiliki tipikal emosi yang unik; sama seperti orang dewasa. Ada anak-anak melankolis yang dramatis, anak-anak koleris yang tegas, anak-anak sanguinis yang periang, dan anak-anak plegmatis yang santai. Saat bertemu satu sama lain, anak-anak dengan tipikal emosi tersebut harus diatur agar dapat saling bersinergi satu sama lain seperti komponen mesin mobil yang tertata rapi sehingga bisa bergerak maju, mundur, belok kanan, dan belok kiri dengan baik. Di sekolah, guru adalah mekanik dan sopir mereka. Sedangkan di rumah, peran tersebut digantikan oleh orangtua.

Pekan pertama sekolah di sekolah dasar adalah sebuah cerita pendek yang setiap halamannya bercerita tentang perjuangan anak-anak untuk menaklukkan rasa takut dan ego mereka sendiri. Sementara itu, di sisi lain, juga merupakan ladang gersang bagi orangtua dan guru untuk menanam kesabaran.

Meskipun tak mudah, dengan kesabaran, sinergi, dan komunikasi yang baik antara orangtua dengan

guru, pada akhirnya setiap anak akan berhasil melewati jalan yang penuh badai itu; berhasil menjadi diri mereka sendiri yang lebih tangguh dan hebat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. et.al. (2011). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anna, L. K. (2017). Tantrum pada Balita Ternyata Banyak Manfaatnya. Diakses dari: <https://lifestyle.kompas.com/read/2017/08/30/160000720/tantrum-pada-balita-ternyata-banyak-manfaatnya>. pada 20 September 2018.
- Chaplin, J. P. (2009). *Dictionary of psychology*, (Terjemah. Kartini Kartono) Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Creswell, John. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research*. Boston: Pearson.
- Hames, P. (2003). *Menghadapi dan mengatasi anak yang suka ngamuk*. Jakarta; PT. Gramedia Pustaka Umum
- Hidayat, S. (2013). *Pengaruh kerjasama orang tua dan guru terhadap disiplin peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Kecamatan Jagakarsa-Jakarta Selatan*. Jurnal Ilmiah Widya, 1 (1).



- Hurlock, Elizabeth, B. (1978). *Child development, sixth edition*. New York: Mc. Graw Hill, Inc.
- Kellough, R. D., & Kellough, N. G. (2002). *Teaching young adolescents: A guide to methods and resources*. Prentice Hall.
- KBBI V. (2018). Emosi. Diakses dari: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/emosi>. Pada 4 September 2018.
- Moleong, Lexy J. (2001). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (1996). *Metode Penelitian Naturalisme Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Oxford Dictionaries. (2018). *Emotion*. Diakses Dari: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/emotion>. Pada 4 Oktober 2018.
- Purnamasari, A. (2005). *Kamus perkembangan bayi & balita*. Jakarta: Erlangga.
- Tilaar, H. A. R. dan Nugroho, R. (2008). *Kebijakan Pendidikan, Pengantar untuk memahami kebijakan pendidikan dan kebijakan publik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yusuf, S. (2012). *Perkembangan peserta didik*. Jakarta: Rajawali Press.



**PENGEMBANGAN MODUL PERKULIAHAN MATEMATIKA 1 MELALUI
PERMAINAN “ENGKLEK” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMECAHKAN MASALAH MATERI BILANGAN BULAT**

Iqnatia Alfiansyah¹, Arissona Dia Indah Sari²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik

¹iqnatia@umg.ac.id, ²arissona@umg.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the results of learning the value of mathematics 1 subject about solving problems related to material numbers. The results of preliminary observations indicate that student learning outcomes about problem solving material numbers are still relatively low, this is evidenced by the results of special learning achievement tests, students who reach grades above 70 or predicate (B) are only 30% of the total 41 students. The low student learning outcomes are thought to be caused by (1) Lack of student learning motivation towards mathematics courses, especially problem solving problems related to numbers, (2) students cannot solve problems related to numbers, this can be seen from the results of the first semester student tests Sudi PGSD Program, (3) Low ability of students to understand questions. This study uses quantitative descriptive using percentages. The percentage of each response is calculated by the number of aspects that appear divided by the total number of students multiplied by 100%. Data from the research results were obtained from students after taking mathematics 1 lecture held by researchers. The results of the research at the pretest showed that students' mathematical problem solving skills were very low. The number of students at level 1 was 29 students and none of the students were at levels 2, 3, and 4. While the results of the post-test research showed that students' mathematical problem solving abilities had increased. This can be seen from the number of students at level 1 as many as 7 students and those at level 2 as many as 13 students, while at level 3 as many as 7 students, and level 4 as many as students.

Keywords: Clash Game, Problem Solving, Round Numbers

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar nilai matakuliah matematika 1 tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi bilangan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa tentang pemecahan masalah materi bilangan masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan dari hasil ujian capaian pembelajaran khusus, mahasiswa yang mencapai nilai diatas 70 atau predikat (B) hanya 30% dari jumlah mahasiswa 41 orang. Rendahnya hasil belajar mahasiswa ini diduga disebabkan oleh (1) Kurangnya motivasi belajar mahasiswa



terhadap matakuliah matematika terutama materi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan bilangan, (2) mahasiswa tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bilangan, hal ini tampak dari hasil tes awal mahasiswa semester 1 Program Studi PGSD, (3) Rendahnya kemampuan mahasiswa dalam memahami soal. Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan presentase. Presentase tiap respon dihitung dengan cara jumlah aspek yang muncul dibagi dengan seluruh jumlah mahasiswa dikalikan 100%. Data hasil penelitian diperoleh dari mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan matematika 1 yang diadakan oleh peneliti. Hasil penelitian saat pretest menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa sangat rendah. Jumlah mahasiswa pada level 1 sebanyak 29 mahasiswa dan tidak ada satupun mahasiswa yang berada pada level 2, 3, dan 4. Sedangkan hasil penelitian saat post test menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa telah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah mahasiswa yang ada pada level 1 sebanyak 7 mahasiswa dan yang berada pada level 2 sebanyak 13 mahasiswa, sedangkan pada level 3 sebanyak 7 mahasiswa, dan level 4 sebanyak 2 mahasiswa.

Kata Kunci : Permainan Engklek, Pemecahan Masalah, Bilangan Bulat

A. Pendahuluan

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Salah satu cara agar peserta didik dapat aktif dalam

pembelajaran adalah dengan menyusun perangkat atau perencanaan pembelajaran yang memungkinkan adanya keaktifan dari peserta didik. Pada kasus ini, pembelajaran terjadi di Perguruan tinggi. Perencanaan pembelajaran pada perguruan tinggi meliputi penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Rencana Tatap Muka (RTM), modul dan assessment. Dari beberapa perangkat perencanaan pembelajaran tersebut, modul perkuliahan merupakan bagian yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Nasution, 2008) modul



merupakan suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Sedangkan menurut (Widodo & Jasmadi, 2008) Pembuatan modul bertujuan memperjelas dan mempermudah penyajian agar tidak bersifat sangat verbal. Dengan adanya modul, dosen lebih mudah mentransfer pengetahuannya kepada mahasiswa khususnya mahasiswa sebagai calon guru.

Menjadi seorang guru terutama guru sekolah dasar haruslah memiliki pengetahuan yang luas. Hal tersebut dikarenakan peserta didik yang nantinya akan dihadapi adalah seorang yang masih berfikir secara abstrak. Oleh karenanya pengetahuan guru haruslah luas agar data mentransfer ilmu konkret kepada peserta didik yang masih memiliki pengetahuan yang abstrak.

Sebagai calon seorang guru, mahasiswa perlu memahami keterampilan dasar dalam mengajar, khususnya mengajar peserta didik Sekolah dasar. Keterampilan tersebut berguna agar dapat mengajak

peserta didik aktif, kreatif, dan mempunyai daya saing. Selain itu keterampilan mengajar guru juga menjadi penentu keberhasilan proses belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas.

Selain keterampilan dasar dalam mengajar, keterampilan memecahkan masalah juga perlu dikuasai oleh calon guru sebagai bekal untuk mengajar di kelas. Keterampilan memecahkan masalah juga diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Seperti yang diungkapkan oleh (Suherman, 2003) pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian, siswa memperoleh suatu pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang tidak rutin. Oleh karena itu, seorang mahasiswa calon guru sekolah dasar atau mahasiswa PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) perlu diajarkan keterampilan memecahkan masalah agar terampil dalam memecahkan masalah dalam



kehidupan, mampu mengajarkan keterampilan memecahkan masalah pada muridnya kelak.

Melihat dari keterampilan memecahkan masalah pada mahasiswa calon guru pada mata kuliah matematika 1, ternyata mahasiswa masih memiliki beberapa masalah atau kendala dalam belajarnya. Nilai matakuliah matematika 1 materi tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik masih tergolong rendah, hal ini ditunjukkan dari hasil ujian capaian pembelajaran khusus, mahasiswa yang mencapai nilai diatas 70 atau predikat (B) hanya 30% dari jumlah mahasiswa 41 orang. Rendahnya nilai hasil ujian capaian pembelajaran diduga disebabkan oleh (1) Kurangnya motivasi belajar mahasiswa terhadap matakuliah matematika terutama materi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan bilangan, hal ini terlihat dari kurangnya antusias mahasiswa pada saat jam perkuliahan matematika terutama materi tentang penyelesaian masalah yang berkaitan dengan bilangan, (2) mahasiswa tidak dapat

menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bilangan, hal ini tampak dari hasil tes awal mahasiswa semester 1 Program Sudi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik, (3) Rendahnya kemampuan mahasiswa dalam memahami soal, hal ini tampak dari hasil tes awal, mahasiswa tidak bisa mengerjakan soal berkaitan tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan. Nilai matakuliah matematika 1 materi tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik masih tergolong rendah, hal ini ditunjukkan dari hasil ujian capaian pembelajaran khusus, mahasiswa yang mencapai nilai diatas 70 atau predikat (B) hanya 30% dari jumlah mahasiswa 41 orang. Rendahnya nilai hasil ujian capaian pembelajaran diduga disebabkan oleh (1) Kurangnya motivasi belajar mahasiswa terhadap matakuliah matematika terutama materi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan bilangan, hal ini terlihat dari kurangnya antusias mahasiswa pada saat jam perkuliahan matematika terutama materi tentang penyelesaian



masalah yang berkaitan dengan bilangan, (2) mahasiswa tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bilangan, hal ini tampak dari hasil tes awal mahasiswa semester 1 Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik, (3) Rendahnya kemampuan mahasiswa dalam memahami soal, hal ini tampak dari hasil tes awal, mahasiswa tidak bisa mengerjakan soal berkaitan tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan.

Melihat permasalahan di atas, perlu dihadirkan solusi untuk mengatasinya. Solusi yang dapat dihadirkan adalah dengan mengembangkan sebuah modul yang melatih kemampuan memecahkan masalah dan memuat keterkaitan antara matematika dengan budaya dalam hal ini permainan tradisional. Pengembangan modul perkuliahan ini atas pertimbangan beberapa faktor, yakni diantaranya (1) modul perkuliahan matematika 1 Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik belum tersedia, sehingga perlu dikembangkan modul, (2) kurang bervariasinya strategi, model, dan

metode pembelajaran matakuliah matematika 1 sebab selama ini perkuliahan hanya dilakukan dosen melalui pembelajaran konvensional, sehingga perlu variasi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yakni dengan menggunakan permainan, (3) perlu dilestarikannya budaya Indonesia melalui pembelajaran yakni dengan menerapkan pembelajaran melalui permainan tradisional agar budaya bangsa tetap terjaga dan nantinya akan diajarkan oleh mahasiswa PGSD kepada murid-muridnya kelak, (4) rendahnya hasil belajar mahasiswa PGSD sebagai calon guru sekolah dasar pada kemampuan memecahkan masalah.

Bila meninjau solusi yang dihadirkan, maka salah satu pandangan pembelajaran yang memiliki sifat dan karakter tersebut adalah pembelajaran dengan menerapkan salah satu permainan tradisional yakni permainan engklek. Permainan Engklek dengan menggunakan lantai ubin yang ditemplei bilangan bulat atau digambarkan pada tanah di halaman kampus. Dalam pembelajaran ini,



materi operasi hitung bilangan bulat disajikan melalui permainan Engklek.

B. Kajian Pustaka

1. *Ethnomathematics*

Penelitian tentang *Ethnomathematics* telah dilakukan Rodzi (2006) yang meneliti tentang pelaksanaan aktivitas berdasarkan *Ethnomathematics* yakni penelitian ini berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dengan menerapkan *Ethnomathematics*. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan pendekatan yang lebih inovatif untuk menjalankan aktivitas pengajaran dan pembelajaran. Agar dapat meningkatkan kesadaran pelajar dan pendidik tentang kaitan unsur-unsur budaya dalam subjek matematika. Secara umumnya, penelitian ini juga digunakan untuk mendidik masyarakat bahwa unsur-unsur penggunaan matematika telah lama terwujud dalam aktivitas masyarakat seperti contoh dalam pembuatan bahan hiasan seni rupa dan kerajinan tangan yang dipamerkan. Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang luas, sehingga hasilnya bisa berupa karya seni rupa, kerajinan tangan dalam masyarakat sedangkan penelitian

yang akan saya lakukan hanya dalam lingkup pembelajaran matematika dengan menerapkan *Ethnomathematics* melalui permainan Engklek untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

2. Modul

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri. Modul dapat digunakan secara mandiri, sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing individu secara efektif dan efisien. Menurut Vembriarto (1976:22) suatu modul adalah suatu praktek pengajaran yang memuat satu unit konsep dari bahan ajar. Pengajaran modul merupakan suatu proses pengajaran individual yang memungkinkan mahasiswa menguasai satu unit bahan pelajaran sebelum dia beralih kepada unit berikutnya. Modul disajikan dalam bentuk yang bersifat self-instructional. Masing-masing mahasiswa dapat menentukan kecepatan dan intensitas belajarnya masing-masing. Sedangkan menurut S. Nasution (2008:205) modul merupakan suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri



dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu mahasiswa dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Jadi dengan modul mahasiswa akan dapat belajar secara mandiri mencapai suatu tujuan pembelajaran.

3. Permainan Engklek

Menurut (Mulyani, 2016), Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu lotak ke kotak berikutnya. Permainan Engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan/ petak sawah, dengan menerapkan aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat berpijak. Namun, pada penelitian ini peneliti memodifikasi permainan dengan tidak memperebutkan wilayah kekuasaan/ petak sawah melainkan dengan pengumpulan poin terbanyak dengan menerapkan aturan tertentu.

4. Pemecahan Masalah

Istilah pemecahan masalah dalam matematika memiliki banyak

interpretasi. Diantaranya (Sumarmo, 1994) mengartikan pemecahan masalah sebagai kegiatan menyelesaikan soal cerita, menyelesaikan soal tidak rutin, mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu (Sumarmo, 1994) juga mengatakan bahwa Pemecahan masalah merupakan suatu pedoman mengajar siswa yang sifatnya teoretis atau konseptual untuk melatih siswa memecahkan masalah matematika dengan menggunakan berbagai strategi dan langkah pemecahan yang ada. (Polya, 1973) mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak dapat segera dicapai. Menurut (Polya, 1973) terdapat empat tahap dalam pemecahan masalah, yakni memahami masalah (*understanding the problem*), merencanakan pemecahannya (*devising a plan*), melaksanakan rencana (*carrying out the plan*), dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh (*looking back*).

a. Memahami soal atau masalah selengkap mungkin.



- b. Memilih rencana penyelesaian dari beberapa alternatif yang mungkin.
- c. Melaksanakan rencana tadi dengan tepat, cermat, dan benar.
- d. Memeriksa jawaban, apakah sudah benar, lengkap, jelas dan *argumentative* (beralasan).

Kemampuan memecahkan masalah mahasiswa dilihat dari tahapan pemecahan masalah Polya yang telah dilakukan mahasiswa yakni memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali jawaban. Selanjutnya peneliti menentukan level kemampuan memecahkan masalah sebagai berikut.

Level 4: mahasiswa telah melakukan 4 tahapan polya dan jawaban benar

Level 3: mahasiswa telah melakukan 3 tahapan polya dan jawaban benar

Level 2: mahasiswa telah melakukan minimal 3 tahapan polya dan jawaban salah

Level 1: mahasiswa melakukan 2 diantara 4 tahapan polya atau bahkan mahasiswa tidak memenuhi semua tahapan yang ada.

Empat tahap pemecahan masalah dari Polya tersebut

merupakan satu kesatuan yang sangat penting untuk dikembangkan. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah adalah melalui penyediaan pengalaman pemecahan masalah yang memerlukan strategi berbeda-beda dari satu masalah ke masalah lainnya.

C. Metode Penelitian

1. Tahapan Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan pengembangan modul perkuliahan yang menggunakan model 4-D atau *four D Models* yang dikemukakan oleh (Thiagarajan, 1974) yakni, tahapan pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran.

2. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan dengan diawali analisis kebutuhan dan diperoleh desain konseptual. Dari desain konseptual yang telah diperoleh kemudian akan menghasilkan modul yang akan diuji oleh ahli materi dan desain serta dilakukan uji coba.



3. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan terdiri atas data sekunder dan data primer. Data primer berasal dari lokasi penelitian secara langsung, yang dilakukan melalui tes evaluasi, observasi dan kuisioner di kelas PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik. Sedangkan data sekunder diperoleh dengan mempelajari studi literatur yang berupa aturan-aturan tertulis atau dokumen yang berkaitan dengan judul penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan modul perkuliahan matematika 1 berbasis *Ethomathematics* ini dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan presentase. Presentase tiap respon dihitung dengan cara jumlah aspek yang muncul dibagi dengan seluruh jumlah mahasiswa dikalikan 100%. Data hasil penelitian diperoleh dari mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan matematika 1 berbasis *Ethomathematics* yang diadakan oleh peneliti.

5. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan karena peneliti ingin

mengembangkan suatu modul matakuliah matematika 1 materi tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan. Penelitian ini menggunakan model 4-D atau *four D Models* yang dikemukakan oleh (Thiagarajan, 1974). Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Perangkat perkuliahan yang dikembangkan berupa modul. Sedangkan instrumen penelitian meliputi lembar validasi dari modul perkuliahan yang dikembangkan, butir soal pemecahan masalah, dan lembar observasi aktivitas mahasiswa yang telah divalidasi oleh ahli.

D. Hasil dan Pembahasan

Terdapat dua tes pemecahan masalah, yaitu tes pemecahan masalah pada soal tes pemecahan masalah kemampuan awal atau pre tes dan tes pemecahan masalah kemampuan akhir atau post tes. Dari kedua tes tersebut dapat diketahui peningkatan kemampuan memecahkan masalah. Data hasil pre tes dan post tes diklasifikasikan menjadi 4 level, yaitu level 1, 2, 3,



dan 4. Pengelompokan tersebut berdasarkan pada tahap pemecahan masalah Polya. Klasifikasi kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Data Hasil Pre Tes Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa pada Permainan Engklek

Tabel 1 Level Kemampuan Pemecahan Masalah mahasiswa

Level	Banyaknya mahasiswa
1	29
2	0
3	0
4	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari jumlah mahasiswa yang ada pada level 1 sebanyak 29 mahasiswa dan tidak ada satupun mahasiswa yang berada pada level 2, 3, dan 4.

2. Data Hasil Post Tes Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa pada Permainan Engklek

Tabel 2 Level Kemampuan Pemecahan Masalah mahasiswa

Level	Banyaknya mahasiswa
1	7
2	13

3	7
4	2

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa telah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah mahasiswa yang ada pada level 1 sebanyak 7 mahasiswa dan yang berada pada level 2 sebanyak 13 mahasiswa, sedangkan pada level 3 sebanyak 7 mahasiswa, dan level 4 sebanyak 2 mahasiswa.

3. Data Hasil Pre Tes Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa pada Permainan Engklek yang dikaitkan dengan bilangan bulat

Tabel 3 Level Kemampuan Pemecahan Masalah mahasiswa

Level	Banyaknya mahasiswa
1	29
2	0
3	0
4	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari jumlah mahasiswa yang ada pada level 1 sebanyak 29 mahasiswa dan tidak ada mahasiswa



setiapun yang berada pada level 2, 3 dan 4.

4. Data Hasil Post Tes Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa pada Permainan Engklek yang dikaitkan dengan bilangan bulat

Tabel 4 Level Kemampuan Pemecahan Masalah mahasiswa

Level	Banyaknya mahasiswa
1	9
2	7
3	12
4	1

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa telah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah mahasiswa yang ada pada level 1 sebanyak 9 mahasiswa dan yang berada pada level 2 sebanyak 7 mahasiswa, sedangkan pada level 3 sebanyak 12 mahasiswa, dan level 4 sebanyak 1 mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurachman, d. (1992). *Permainan Anak-anak Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta*. Jakarta: Dinas P dan K Provinsi DKI Jakarta.

- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, N. (2016). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nasution, S. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Polya, G. (1973). *How to Solve It*. USA: Princeton University Press.
- Riedsel. (1996). *Teaching Elementary School*. Singapore: Allyn and Bacon.
- Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: upipress.
- Sujono. (1988). *Pengajaran Matematika untuk Sekolah Menengah*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Sumarmo, U. (1994). *Suatu Alternatif Pengajaran untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Guru dan Siswa SMA*. Bandung: FPMIPA IKIP.
- Thiagarajan, S. d. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis: University of Minnesota .
- Walle, V. d. (2008). *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Erlangga.
- Widodo, C., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.



**IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK SEKOLAH DASAR
DI ERA MILENIAL**

**Uum Murfiah
PGSD FKIP Universitas Pasundan
uummurfiah@unpas.ac.id**

ABSTRACT

Character education in elementary school children is a very important foundation in building personality both in children developmental period and for their future. Teachers in schools are good examples of characters who can be emulated by elementary school children. The character of the teacher who is good at behaving, acting, speaking way in interacting with children will be imitated by their students. If the character of the teacher is bad in behaving, acting, speaking with their student, children will imitate the bad character, because the character is not only thought but grown through good habits and exemplary from the adult (teacher). Character education for elementary school students in the 21st century millennial era is very important to be developed in elementary school children. Teachers as good role models in developing character education will be more effective when supported by approaches and technology media in implementing character education values in elementary school children. This is a new challenge for teachers in the millennial era in carrying out their roles and duties as a model for character education for children to emulate.

Keywords : millennial, character education, elementary school children

ABSTRAK

Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar merupakan fondasi yang amat penting dalam membangun kepribadian baik di masa perkembangan maupun untuk masa depannya. Guru di sekolah merupakan teladan karakter baik yang dapat dicontoh oleh anak sekolah dasar. Karakter guru yang baik dalam bersikap, berperilaku, bertutur kata dalam berinteraksi dengan anak akan diteladani oleh anak didiknya. Jika karakter guru buruk dalam bersikap, berperilaku, bertutur kata dengan anak didiknya maka anak akan mencontoh karakter buruk tersebut, sebab karakter tidak hanya diajarkan melainkan ditumbuhkembangkan melalui pembiasaan baik dan keteladanan dari orang dewasa (guru). Pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar di abad 21 era milenial ini menjadi sangat penting ditumbuhkembangkan pada anak sekolah dasar. Guru sebagai teladan yang baik dalam menumbuhkembangkan pendidikan karakter akan lebih efektif apabila ditopang dengan pendekatan dan media teknologi dalam mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak sekolah dasar. Inilah tantangan baru bagi



guru di era milenial dalam menjalankan peran dan tugasnya sebagai model pendidikan karakter bagi anak agar dapat diteladani.

Kata Kunci : milenial, pendidikan karakter, anak sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pada era Milenial ini kesadaran orang tua dan guru akan pentingnya suatu pendidikan yang berkualitas bagi anak-anaknya semakin meningkat, sekolah yang berkualitas semakin dicari dan sekolah yang mutunya rendah semakin ditinggalkan. Pendidikan sangat berperan dalam hal ini untuk mengembangkan aspek kepribadian manusia yang mencakup kepribadian individu yang berkarakter baik. Implementasi pendidikan karakter pada hakekatnya akan mencakup seluruh kegiatan mendidik, melatih, membimbing, mengarahkan dan mengajar. Kegiatan tersebut dilaksanakan sebagai suatu usaha untuk mentransformasikan nilai-nilai dalam kehidupan anak. Nilai-nilai yang akan di transformasikan mencakup nilai religi, nilai-nilai kebudayaan, nilai pengetahuan, nilai teknologi dan nilai-nilai keterampilan. Nilai-nilai yang akan ditransformasikan dalam rangka mempertahankan dan mengembangkan, bahkan bisa memungkinkan merubah

pembiasaan-pembiasaan negative yang ada di masyarakat.

Era milenial sekarang ini telah melahirkan sistem nilai yang mempengaruhi kehidupan dan persaingan di antara berbagai negara di dunia ini. Nilai-nilai yang berkembang saat ini menuntut kesiapan setiap anak bangsa dalam membangun kualitas sumber daya manusianya. Bangsa yang memiliki kualitas sumber daya manusia yang menguasai IPTEK dan IMTAQ yang dilandasi oleh nilai-nilai karakter adalah bangsa yang mampu bersaing dengan negara lain. Sebaliknya, bangsa yang rapuh nilai-nilai karakter dan jatidirinya akan terjajah semakin ketergantungan pada negara lain.

Pendidikan karakter suatu bangsa merupakan salah satu aspek yang harus ditingkatkan dalam upaya membangun kualitas sumber daya manusia suatu bangsa, hal tersebut menjadi pondasi yang kukuh dari tata nilai bangsa. Keruntuhan suatu bangsa ditandai dengan semakin lunturnya nilai karakter bangsa



tersebut, walaupun secara fisik bangsa tersebut masih berdiri tegak.

Lemahnya penanaman nilai-nilai karakter pada anak didik sejak sekolah dasar akan berimbas pada penyimpangan perilaku dan distorsi nilai kemanusiaan pada perkembangan anak berikutnya. Akhir-akhir ini menunjukkan bahwa sering terjadi di antara pelajar yang melakukan pelanggaran nilai-nilai sosial, tawuran, penyalahgunaan obat-obat terlarang, pergaulan bebas, tidak disiplin, kurang empati, serta penyimpangan perilaku lainnya. Fenomena lemahnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar dalam kehidupan ini, menghadapkan orang tua, guru dan masyarakat pada tantangan yang sangat kompleks dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada anak harapan bangsa ini. Problem yang mendasar ini akan dikaji dalam makalah ini.

B. Landasan Teori

1. Hakekat Pendidikan

Pengertian Pendidikan sebagai ilmu pengetahuan ilmiah mengalami perkembangan terus menerus, demikian pula dengan

defenisi pendidikan juga mengalami perkembangan terus menerus. Menurut Seto Mulyadi, dkk (2016) ada tiga defenisi pendidikan sesuai perkembangan anak, diantaranya:

1) Defenisi Tradisional

Menurut pandangan tradisional, anak dipersepsikan sebagai objek bukan subjek. Dikatakan sebagai defenisi tradisional, karena telah berjalan bertahun-tahun bahkan mungkin berabad-abad. Hal ini Orang tua sangat dominan dalam mempengaruhi pendidikan anak, bahkan masalah jodoh atau pasangan hidup pun ditentukan orang tua. Maka dalam hal ini, defenisi pendidikan dinyatakan sebagai "usaha kaum dewasa untuk mendewasakan anak yang belum dewasa".

2) Defenisi Transisi

Menurut pandangan transisi, karena orang tua maupun guru telah menyadari bahwa anak seharusnya diberi kebebasan untuk menentukan dan mengarahkan dirinya sendiri tentang tujuan hidup. Hasil telaah para ahli dan filsuf, menunjukkan bahwa anak secara kodrati adalah manusia yang mempunyai



kebebasan yang dapat menentukan sendiri arah dan tujuan hidupnya. Maka pendidik dalam hal ini guru maupun orang tua hanyalah bersifat bantuan agar arah dan tujuan hidup anak tidak salah atau melenceng dari arah tujuan hidup yang telah ditetapkan anak. Dalam hal ini dapat disimpulkan pendidikan dalam defenisi transisi adalah “Bantuan yang diberikan orang dewasa kepada anak yang belum dewasa dalam rangka mencapai kedewasaan”.

3) Defenisi Modern

Defenisi pendidikan menurut pandangan modern, adalah “Proses penyadaran yang terjadi karena interaksi pelbagai factor yang menyangkut manusia dan potensinya serta alam lingkungan dankemungkinan-kemungkinan didalamnya. Di dalam proses penyadaran tersebut anak menemukan dirinya sendiri dengan keampuan dan kelemahan dan menemukan alam lingkungan dengan kemungkinan dan keterbatasan yang ada”. Dikatakan defenisi modern ini karena manusia hidup sebagai makhluk social yang hidup saling berinteraksidan bahkan akaan *survival bila* manusia

dapatmemanfaatkan alamnya. Dalam hal ini pendidikan yang berbasis kontekstual.

Dalam hal ini Seto Mulyadi, dkk (2016), menjelaskan defenisi pendidikan menurut pandangan modern, sebagai berikut: (1) Penemuan dan penemuan lingkungan menyebabkan manusia mulai percaya diri dan percaya kepada lingkungan hidupnya. Kepercayaan pada diri sendiri dan lingkungan hidup menyebabkan manusia mampu menjawab tantangan hidupnya. Dengan kata lain mudah memperbaiki nasibnya sendiri; (2) Perubahan yang diusahakan ialah kesadaran, maka proses tersebut disebut proses penyadaran. Kesadaran yang pertama yaitu kesadaran akan dirinya yaitu kesadaran akan kemampuan dan kelemahan diri sendiri, kesadaran akan lingkungan dengan peluang dan keterbatasannya; (3) Proses interaksi terjadinya karena berbagai factor. Interaksi tersebut disebut interaksi dialogal atau dialogik. Faktor yang berinteraksi: peserta didik, pendidik, lingkungan, dan social budaya. Dialog merangsang peserta didik untuk



memanfaatkan kemampuannya untuk memanfaatkan lingkungan; (4) Sambil mengembangkan diri peserta didik diberi bekal hidup. Bekal tersebut diantaranya: Pengetahuan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai hidup; (5) Karena merasa lebih siap dan mampu peserta didik lebih percaya kepada dirinya sendiri. Karena pengetahuan, ilmu pengetahuan, ketetampilan dan nilai-nilai hidup tersebut mempengaruhi dirinya dalam lingkungannya sambil menghadapi tantangan hidup dalam lingkungan yang konkrit, peserta didik makin mampu menghadapi situasi hidup.

2. Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan sebagai gambaran dari falsafah atau pandangan hidup manusia, baik secara perorangan maupun kelompok. Membicarakan tujuan pendidikan akan menyangkut sistem nilai dan norma-norma suatu kebudayaan. Tujuan pendidikan disuatu Negara akan berbeda dengan tujuan Negara yang lain, disesuaikan dengan falsafah Negara tersebut. Namun demikian dalam menentukan suatu tujuan ada beberapa nilai yang

perlu diperhatikan, seperti yang dikemukakan oleh UNESCO, (Burhanuddin, 2002)

diantaranya: (1) Onotomi yang berarti memberikan kesadaran, pengetahuan kepada individu maupun kelompok untuk dapat hidup mandiri dan hidup bersama dalam kehidupan yang lebih baik. (2) Equity (keadilan), maksudnya tujuan pendidikan harus memberi kesempatan kepada seluruh anggota masyarakat dapat berpartisipasi dalam kehidupan berbudaya dan kehidupan ekonomi dengan memberikan pendidikan dasara yang sama dan (3) Survival, maksudnya dengan pendidikan akan menjamin pewarisan kebudayaan yang satu ke yang lainnya.

Nilai-nilai diatas menggambarkan pendidikan dalam suatu konteks yang sangat luas, menyangkut kehidupan seluruh umat manusia. Dimana tujuan pendidikan menurut penulis mengarahkan manusia untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Secara khusus, pendidikan mengandung arti suatu bimbingan yang diberikan orang dewasa, kepada anak untuk mencapai kedewasaannya.



Bagi bangsa Indonesia, Pancasila merupakan dasar dan tujuan dari pendidikan, karena Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa dan dasar Negara Republik Indonesia. Kegiatan pendidikan ditujukan untuk memebentuk manusia Indonesia yang memiliki kepribadian yang lebih baik, yaitu manusia Indonesia dimana sikap dan perilakunya dalam hidup masyarakat dan bernegara dijiwai nilai-nilai Pancasila.

Pada intinya pendidikan itu bertujuan untuk membentuk karakter seseorang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Akan tetapi disini pendidikan hanya menekankan pada intelektual saja, dengan bukti bahwa adanya UN sebagai tolak ukur keberhasilan pendidikan tanpa melihat proses pembentukan karakter dan budi pekerti anak. Sedangkan Tujuan Pendidikan Nasional dalam *Undang-Undang No. 20, Tahun 2003, yaitu:*

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Tujuan Pendidikan Menurut UNESCO, yaitu:

“Dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa, tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan. Berangkat dari pemikiran itu, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui lembaga UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) mencanangkan empat pilar pendidikan baik untuk masa sekarang maupun masa depan, yakni: (1) learning to know, (2) learning to do (3) learning to be, dan (4) learning to live together. Dimana keempat pilar pendidikan tersebut menggabungkan tujuan-tujuan IQ, EQ dan SQ.”

3. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah konsep yang global tentang nilai-nilai dasar kemanusiaan, yang berdiri di atas landasan moral, kewarganegaraan, kesopanan dan kesantunan, kesehatan dan kebahagiaan berbuat baik, capaian prestasi dan produktifitas kerja, serta pribadi mulia, sebagaimana dikemukakan oleh para peneliti pendidikan, yakni Gundougdu, Celik,



Yanar, Kahyaoglu, dan Donuk dalam publikasi hasil riset terbaru mereka yang telah usai meneliti 122 disertasi dan 272 artikel ilmiah terkait pendidikan karakter dan nilai yang dipublikasikan dari tahun 2000 hingga 2016 (IOJES, 2017).

Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam perkembangan karakter anak menuju kehidupannya di masa depan. Di sekolah pendidikan karakter hendaknya ditanamkan oleh para guru dengan berbagai cara dan pendekatan sesuai dengan perkembangan anak didiknya. Pendidikan karakter yang baik akan membangun moralitas anak. Seluruh tatanan masyarakat hendaknya dibentengi dengan dasar moral yang kuat. Kajian sejarah tentang perkembangan ekonomi mana pun telah mengemukakan hubungan yang erat antara moral dan faktor-faktor ekonomi. Banyak negara dan kelompok yang telah berkembang dengan sukses, di antaranya karena mereka mempunyai etika yang mendorong timbulnya semangat kemandirian, kerja keras, tanggung jawab pada keluarga dan masyarakat, budaya

menabung yang tinggi, dan kejujuran. Menurut Davidson, Dale dan Rees-Mog (1997) dalam Megawangi (2004).

Menurut kajian Nurcholish Madjid (2001) dalam Ratna Megawangi (2004), bahwa *role model* bagi manusia, yakni Rasulullah Muhammad Sholallahu 'alaihi wasalam dalam pendidikan karakter manusia telah menjadi bahan kajian penting untuk membangun karakter sebuah bangsa yang berkepribadian mulia. Karakter seperti beramal baik, jujur dan bertanggungjawab hanya bisa diinternalisasikan pada anak sekolah dasar yang kelak akan berkontribusi pada budaya kolektif manusia. Meminjam istilah Lord Channing, bahwa: "*The great hope of society is individual character*" (harapan besar bagi masyarakat adalah karakter setiap individu).

E. Pendidikan Nilai Karakter di Sekolah Dasar

Sebagai institusi sosial, sekolah memiliki peranan dan fungsi tersendiri. Sekolah berperan membimbing dan mengarahkan siswa untuk mengenal, memahami, dan mengaktualisasikan pola hidup



yang berlaku dalam masyarakat. (Sauri, 2003). Peranan sekolah tidak berhenti pada pewarisan dan pelestarian nilai, tetapi juga menjadi lokomotif pembaharuan masyarakat atau agen of change, karena bagaimanapun sekolah merupakan wahana pembinaan manusia yang akan mengisi masa depan masyarakat. Kondisi dan situasi di masa depan berbeda dengan kondisi dan situasi hari ini. Karena itu orientasi sekolah adalah orientasi masa depan dengan segala perangkat sistem nilainya. Proses pembelajaran tidak berhenti pada penyampaian materi kurikulum, tetapi pengembangan dan reproduksi budaya dan kebiasaan baru yang lebih unggul seyogyanya dilakukan. Penanaman nilai-nilai positif dalam lingkungan sekolah akan memberikan warna dan kekuatan bagi peserta didik dalam mengarungi masa depannya dengan gemilang.

Berdasarkan hasil penelitian Firmansyah (2008) bahwa pembelajaran nilai-nilai di sekolah untuk mata pelajaran umum diperkaya dengan nilai-nilai ketauhidan, kecuali untuk mata pelajaran keagamaan telah memiliki

muatan yang terintegrasi secara eksplisit dengan adanya nilai-nilai ketauhidan. Hanya saja nilai-nilai ketauhidan yang disampaikan guru masih berada pada ranah pendidikan kognitif bagi anak, sehingga belum dapat disampaikan sebagai pendidikan aplikatif bagi anak dalam kehidupan persekolahannya.

Berbagai pendekatan penanaman nilai hendaknya dilakukan di sekolah. Pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*) adalah pendekatan yang paling tepat digunakan dalam pelaksanaan Pendidikan Nilai di Indonesia. Walaupun pendekatan ini dikritik sebagai pendekatan indoktrinatif oleh penganut filsafat liberal, seperti telah diuraikan di atas, namun berdasarkan kepada nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia dan falsafah Pancasila, pendekatan ini dipandang masih sesuai dengan budaya bangsa Indonesia. Sauri (2006) mengemukakan alasan-alasan untuk mendukung pandangan ini antara lain sebagai berikut:

a) Tujuan Pendidikan Nilai adalah penanaman nilai-nilai tertentu dalam diri siswa. Pengajarannya bertitik tolak dari nilai-nilai sosial



- tertentu, yakni nilai-nilai Pancasila dan nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia lainnya, yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat Indonesia.
- b) Menurut nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia dan pandangan hidup Pancasila, manusia memiliki berbagai hak dan kewajiban dalam hidupnya. Setiap hak senantiasa disertai dengan kewajiban, misalnya: hak sebagai pembeli, disertai kewajiban sebagai pembeli terhadap penjual; hak sebagai anak, disertai dengan kewajiban sebagai anak terhadap orang tua; hak sebagai pegawai negeri, disertai kewajiban sebagai pegawai negeri terhadap masyarakat dan negara; dan sebagainya. Dalam rangka Pendidikan Nilai, siswa perlu diperkenalkan dengan hak dan kewajibannya, supaya menyadari dan dapat melaksanakan hak dan kewajiban tersebut dengan sebaik-baiknya.
- c) Selanjutnya, menurut konsep Pancasila, hakikat manusia adalah makhluk Tuhan Yang Maha Esa, makhluk sosial, dan makhluk individu. Sehubungan dengan hakikatnya itu, manusia memiliki hak dan kewajiban asasi, sebagai hak dan kewajiban dasar yang melekat eksistensi kemanusiaannya itu. Hak dan kewajiban asasi tersebut juga dihargai secara berimbang. Dalam rangka Pendidikan Nilai, siswa juga perlu diperkenalkan dengan hak dan kewajiban asasinya sebagai manusia.
- d) Dalam pengajaran nilai di Indonesia, faktor isi atau nilai merupakan hal yang amat penting. Dalam hal ini berbeda dengan pendidikan moral dalam masyarakat liberal, yang hanya mementingkan proses atau keterampilan dalam membuat pertimbangan moral. Pengajaran nilai menurut pandangan tersebut adalah suatu indoktrinasi, yang harus dihindari. Anak harus diberikan kebebasan untuk memilih dan menentukan nilainya sendiri. Pandangan ini berbeda dengan falsafah Pancasila dan budaya luhur bangsa Indonesia, yang percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa. Misalnya, berzina, berjudi, adalah perbuatan tercela, yang harus dihindari; orang tua harus



dihormati, dan sebagainya. Nilai-nilai ini harus diajarkan kepada anak, sebagai pedoman tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, dalam pengajaran Nilai faktor isi nilai dan proses, keduanya sama-sama dipentingkan.

C. Pembahasan

Era milenial sekarang ini berbeda dengan era sebelumnya, dimana menuntut kesiapan guru dan siswa dalam menghadapi derasnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berbasis internet online. Pada era milenial ini setiap siswa dihadapkan kepada tantangan digitalisasi ilmu pengetahuan yang bersumber tidak hanya dari guru, melainkan dari internet dan kecanggihan teknologi digital. Dengan demikian, siswa sekolah dasar tidak akan lepas dari pengaruh dan dampak kemajuan teknologi yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Menghadapi kondisi nyata seperti ini, maka dibutuhkan kesiapan berbagai pihak agar kemajuan teknologi tidak berdampak negatif terhadap masa depan anak-anak. Sebaliknya akan menjadi alat dan media bagi anak

untuk bisa menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan benar dan positif terhadap kesejahteraan hidup anak di masa depannya. Dalam hal ini maka guru sekolah dasar hendaknya mengembangkan kemampuan literasi teknologi agar dapat mengimbangi laju perkembangan teknologi di era abad 21 ini.

Guru sekolah dasar pada era milenial di abad 21 ini menghadapi tantangan baru yang sebelumnya tidak diketahui oleh sebagian besar guru sekolah dasar. Guru abad 21 harus mempunyai sejumlah karakteristik yang tepat untuk mengajar siswa milenial, yaitu: (1) menjadikan siswa sebagai produser, (2) belajar teknologi baru, (3) berwawasan global, (4) siap dengan era digital, (5) mampu berkolaborasi, dan (6) mampu berinovasi. (Edi Mulyono, 2018).

Kemajuan teknologi akhir-akhir ini dirasakan begitu pesat, namun di sisi lain guru dan orang tua merasa ketakutan jika anak hidup dalam ketidak teraturan dan bebas nilai. Pendidikan nilai karakter bagi anak sekolah dasar menjadi sangat penting untuk ditanamkan oleh guru



di sekolah dan di rumah oleh setiap orang tua siswa. Berbagai metode pengajaran yang digunakan dalam pendekatan-pendekatan lain dapat digunakan juga dalam penanaman pendidikan nilai karakter. Implementasinya sebagai berikut:

a) Metode yang digunakan dalam Pendekatan Perkembangan Moral Kognitif. Misalnya mengangkat dan mendiskusikan kasus atau masalah nilai karakter dalam masyarakat yang mengandung dilemma, untuk didiskusikan dalam kelas. Penggunaan metoda ini akan dapat menghidupkan suasana kelas. Namun berbeda dengan Pendekatan Perkembangan Moral Kognitif di mana yang memberi kebebasan penuh kepada siswa untuk berpikir dan sampai pada kesimpulan yang sesuai dengan tingkat perkembangan *moral reasoning* masing-masing, dalam pengajaran Pendidikan Nilai siswa diarahkan sampai pada kesimpulan akhir yang sama, sesuai dengan nilai-nilai sosial tertentu, yang bersumber dari Pancasila dan budaya luhur bangsa Indonesia.

b) Metode pengajaran yang digunakan Pendekatan Analisis Nilai, khususnya prosedur analisis nilai dan penyelesaian masalah yang ditawarkan, bermanfaat juga untuk diaplikasikan sebagai salah satu strategi dalam proses pengajaran Pendidikan karakter. Seperti telah dijelaskan, dalam mata pelajaran ini, aspek perkembangan kognitif merupakan aspek yang dipentingkan juga, yakni untuk mendukung dan menjadi dasar bagi pengembangan sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan nilai-nilai sosial yang ingin ditanamkan. Hal ini sejalan dengan penegasan Hatton (1997) bahwa pengetahuan dan pemahaman konsep adalah penting dalam pendidikan moral, untuk membentuk sikap moral yang lebih stabil dalam diri seseorang.

c) Metode pengajaran yang digunakan dalam Pendekatan Klarifikasi Nilai, dengan memperhatikan faktor keadaan serta bahan pelajarannya yang relevan, dapat diaplikasikan juga dalam pengajaran Pendidikan Nilai. Namun demikian, seperti



dijelaskan oleh Puspa Djuwita (2005) penggunaannya perlu hati-hati, supaya tidak membuka kesempatan bagi siswa, untuk memilih nilai-nilai yang bertentangan dengan nilai-nilai masyarakatnya, terutama nilai-nilai Agama dan nilai-nilai Pancasila yang ingin dibudayakan dan ditanamkan dalam diri mereka.

- d) Metode pengajaran yang digunakan dalam Pendekatan Pembelajaran Berbuat bermanfaat juga untuk diaplikasikan dalam pengajaran "Pendidikan Pancasila" di Indonesia, khususnya pada peringkat sekolah lanjutan tingkat atas. Para siswa pada peringkat ini lebih tepat untuk melakukan tugas-tugas di luar ruang kelas, yang dikembangkan untuk meningkatkan kompetensi yang berhubungan dengan lingkungan, seperti yang dituntut oleh pendekatan ini. Namun demikian, mengingat kelemahan-kelemahan pendekatan ini, seperti dikemukakan di atas, penggunaan metoda dan strategi pengajaran berdasarkan kepada pendekatan ini dapat digunakan dalam batas-batas yang memungkinkan. Untuk

ini perlu dirumuskan program-program yang sederhana dan memungkinkan untuk dilaksanakan pada masing-masing sekolah.

D. Kesimpulan

Implementasi pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era milenial ini tentunya berbeda dengan era sebelumnya. Pada abad 21 di era milenial ini peran guru tidaklah satu-satunya sumber ilmu pengetahuan bagi siswa, namun media dan informasi teknologi memainkan peran baru bagi perkembangan ilmu pengetahuan anak-anak. Siswa sekolah dasar dapat belajar dengan baik dan senang mengikutinya, jika metode dan media pembelajaran yang diterima oleh anak bervariasi dengan didukung oleh teknologi.

Teknologi informasi dalam proses pembelajaran tidak bisa diabaikan lagi oleh guru dalam melaksanakan tugas mengajarnya. Guru harus melek teknologi dengan mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Di sisi lain guru dalam menanamkan pendidikan karakter bagi siswa merupakan sosok yang harus bisa diteladani dalam bersikap,



bertindak, dan bertutur kata yang baik. Sikap guru harus mencerminkan seorang pendidik yang penuh dengan cinta dan kasih sayang terhadap semua anak didiknya. Dalam bertindak tidak sembrono dan tergesa-gesa, apalagi menunjukkan pribadi yang emosional atau mudah marah. Perilaku yang ditampilkan guru bersahaja penuh kelembutan dan kesabaran akan melahirkan siswa yang berkarakter baik. Guru dalam bertutur kata yang baik, lemah lembut dan bermanfaat bagi siswa. Guru sekolah dasar yang mencerminkan karakter yang baik merupakan pendidikan karakter yang sebenarnya. Dengan demikian, pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar akan berhasil bila dimulai dari gurunya yang memiliki karakter yang baik pula. Karakter tidak diajarkan, tetapi dibiasakan dan diteladankan oleh gurunya.

DAFTAR PUSTAKA

Djuwita, Puspa. (2005). Upaya Pewarisan Budaya Belagham Melalui Pendidikan dan Personalisasi Nilai dalam Keluarga. Bandung: PPs (tidak diterbitkan).

Firmansyah, Herlan. (2008). Integrasi Nilai-Nilai Ketauhidan Dalam

Pembelajaran Ekonomi Di Persekolahan. Tesis PPS UPI. Tidak diterbitkan.

Gundougdu, K., Celik, B., Yanar, B.H., Kahyaoglu, Sehvin T., dan Donuk, Gizem G. (2017). Trends In Values And Character Education Researches In Turkey: A Content Analysis Study. International Online Journal of Educational Sciences. 6 Januari 2017. <http://www.iojes.net>

Hatton, M.J. (1997). Lifelong Learning: Policies, Practice and Program. Canada APEC.

Megawangi, Ratna (2004). Pendidikan Karakter; Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.

Muhaimin. (1993). Pemikiran Pendidikan Islam, Bandung: Trigenda Karya.

Mulyadi, Seto, dkk. (2016). Psikologi Pendidikan, Dengan Pendekatan Teori-Teori Baru Dalam Psikologi. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Mulyono, E. (2018). Literasi Digital dalam Keterampilan Abad 21 untuk Membentuk Karakter Generasi Millennial. (Makalah Seminar Nasional Pendidikan Dasar (Sepeda) Prodi PGSD FIP UNPAS. Tidak diterbitkan.

Salam, Burhanuddin. (2002). Pengantar Pedagogik, Dasar-Dasar Ilmu mendidik, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sauri, S. (2003). Membangun Komunikasi dalam Keluarga. Bandung: Grapindo



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR (SEPEDA)
PGSD FKIP UNIVERSITAS PASUNDAN
ISBN : 9 - 789798 - 793974
BANDUNG, 15 NOVEMBER 2018**

Sauri, S. (2006). Pendidikan
Berbahasa Santun, Bandung:
Grapindo.

Undang-Undang Sistem Pendidikan
Nasional No. 20 Tahun 2003



KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Rina Indriani¹, Devi Rahmiati²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Pasundan

¹rinaindriani@unpas.ac.id, ²devirahmiati@unpas.ac.id

ABSTRACT

Education is the most important factor in determine the future life of a nation. It takes students creativity thinking skills so that they can develop other thinking skills. Creative thinking is the ability to think by using new ways to find unique solutions to the problems. The method used in this study is discourse analysis related to the results of research related to students mathematical creative thinking skills in elementary school. The analyzed are about creative thinking, developing creative thinking, and how to think of mathematically creatively in elementary school. Based on the result of discourse analysis from several references articles and other supporting books, it can be concluded that to support the learning process that will increases creative thinking skills students, are required a develop mathematics subjects that focused on awareness of the knowledge and thought processess of students who can develop their creative thinking skills in solving mathematics problem.

Keywords: creative thinking, student in elementary schools

ABSTRAK

Pendidikan merupakan factor yang paling penting dalam menentukan kehidupan masa depan suatu bangsa. Dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa agar mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang lainnya. Berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir dengan menggunakan cara-cara yang baru untuk menemukan solusi-solusi yang unik terhadap persoalan. Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis wacana terkait hasil penelitian yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di sekolah dasar. Adapun yang dianalisis yaitu tentang berpikir kreatif, pengembangan berpikir kreatif, dan bagaimana berpikir kreatif matematis di sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis wacana dari beberapa referensi artikel dan buku penunjang lainnya, dapat disimpulkan bahwa untuk mendukung proses pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa diperlukan suatu pengembangan materi pelajaran matematika yang difokuskan pada kesadaran tentang pengetahuan dan proses berpikir siswa yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan matematika.

Kata Kunci: berpikir kreatif, siswa sekolah dasar



A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor paling penting dalam menentukan kehidupan masa depan suatu bangsa. UNESCO melalui *International Commission on Education for the Twenty First Century* telah merekomendasikan empat pilar pendidikan yaitu "*learning to do, learning to know, learning to be, and learning to live together*" (UNESCO Institute for Lifelong Learning, 2010).

Pada kenyataannya banyak pengamat pendidikan yang memberi penilaian bahwa memasuki abad ke-21, dunia pendidikan Indonesia masih mengalami tiga masalah besar; terutama berkaitan dengan rendahnya kualitas pendidikan. Ada beberapa indikasi yang menunjukkan kekhawatiran ini. Misalnya riset TIMMS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) menyebutkan, Indonesia berada pada peringkat 34 dari 35 negara yang diteliti (Toharudin, 2011).

Permendiknas No. 4 Tahun 2007 tentang standar proses, menyatakan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang

interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru sebaiknya lebih memperhatikan siswa dengan membuat kondisi pembelajaran di dalam kelas lebih menarik sehingga rasa ingin tahu siswa selalu muncul serta jiwa kreativitas mereka dapat terasah.

Kreativitas dalam ranah afektif yaitu berhubungan pada aspek nilai-nilai internal dalam diri, yaitu dorongan (motivasi) dan karakter (McCoach, Gable, & Madura, 2013). Sedangkan kreativitas dalam aspek psikomotor berhubungan dengan bagaimana seseorang menghasilkan produk yang original dan inovatif dalam memecahkan masalah (Runco, 2007). Adapun indikator seseorang dikatakan kreatif dapat diamati dari dua aspek yakni aspek *aptitude* dan *non aptitude* (Goldman & Mitchell, 1995).

Ciri-ciri *aptitude* adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi



atau proses berpikir, sedangkan ciri-ciri non aptitude adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan (Reynolds & Kaiser, 2003). (Hickman et al., 2005) menjelaskan untuk mengungkapkan atau menjangir manusia kreatif itu sebaiknya digunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka (*divergen*), sebab pertanyaan *divergen* menuntut yang ditanya untuk menduga, membuat hipotesis, mengecek benarnya tidaknya hipotesis, meninjau penyelesaian secara menyeluruh dan mengambil kesimpulan.

Aktivitas kreatif adalah suatu kegiatan yang diarahkan untuk mendorong atau memunculkan kreativitas siswa. Melalui belajar matematika, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, kreatif dan produktif. Jadi, berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan jawaban. Dalam pemecahan masalah matematika apabila menerapkan berpikir kreatif, akan menghasilkan banyak ide-ide yang berguna dalam menemukan penyelesaian masalah.

Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya dan keterampilan untuk memecahkan masalah secara divergen (dari berbagai sudut pandang) (Commons, 2013).

Oleh karena itu, penulis akan membahas tentang kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Berpikir Kreatif Matematis

Kemampuan berpikir matematis termuat dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran matematika, anatara lain: melatih berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, dan cermat serta berpikir objektif, terbuka untuk menghadapi masa depan yang selalu berubah. Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika merupakan bagian ketrampilan hidup yang sangat diperlukan siswa dalam menghadapi kemajuan IPTEKS yang semakin pesat serta tantangan, tuntutan, dan persaingan global yang semakin ketat. Individu yang diberi



kesempatan berpikir kreatif akan tumbuh sehat dan mampu menghadapi tantangan. Sebaliknya individu yang tidak diperkenankan berpikir kreatif akan menjadi frustrasi dan tidak puas.

Alvino dalam Cotton, (1991) juga Coleman dan Hammen dalam Yudha (2004) mendefinisikan berpikir kreatif memuat empat komponen utama yaitu: kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*). Kreatifitas merupakan kinerja (*performance*) seorang individu yang menghasilkan sesuatu yang baru dan tidak terduga. Munandar (1997) dan Supriyadi (1994) mengidentifikasi orang yang kreatif adalah mereka yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, kaya akan idea, imanjnatif, percaya diri, non-konfirmasi, bertahan pencapaian keinginannya, bekerja keras, optimistik, sensitif terhadap masalah, berpikir positif, memiliki rasa kemampuan diri, berorientasi pada masa datang, menyukai masalah yang kompleks dan menantang.

Hampir serupa dengan pendapat di atas, Puccio dan Murdock dalam Costa, ed., (2001)

mengemukakan perilaku afektif yang termuat dalam berpikir kreatif antara lain: merasakan masalah dan peluang, toleran terhadap ketidakpastian, memahami lingkungan dan kekreatifan orang lain, bersifat terbuka, berani mengambil risiko, membangun rasa percaya diri, mengontrol diri, rasa ingin tahu, menyatakan dan merespon perasaan dan emosi, dan mengantisipasi sesuatu yang tidak diketahui. Selain itu, dalam berpikir kreatif termuat kemampuan metakognitif antara lain: merancang strategi, menetapkan tujuan dan keputusan, memprediksi dari data yang tidak lengkap, memahami kekreatifan dan sesuatu yang tidak dipahami orang lain, mendiagnosa informasi yang tidak lengkap, membuat pertimbangan multipel, mengatur emosi, dan memajukan elaborasi solusi masalah dan rencana.

2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Menurut Munandar (1997) Menguraikan indikator berpikir kreatif secara rinci sebagai berikut:

1. Kelancaran meliputi:



- a) Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar.
- b) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- c) Memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Kelenturan meliputi:
- a) Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
- b) Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- c) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
- d) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keaslian meliputi:
- a) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
- b) Memikirkan cara yang tidak lazim.
- c) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya.
4. Elaborasi meliputi:
- a) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
- b) Menambah atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih baik.
- Khusus dalam matematika, Balka dalam Mann (2005) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis meliputi kemampuan berpikir konvergen dan berpikir divergen, yang dirinci menjadi:
- a) kemampuan memformulasi hipotesis matematika yang difokuskan pada sebab dan akibat dari suatu situasi masalah matematis, b) kemampuan menentukan pola-pola yang ada dalam situasi-situasi masalah matematis; c) kemampuan memecahkan kebuntuan pikiran dengan mengajukan solusi-solusi baru dari masalah-masalah matematis; d) kemampuan mengemukakan ide-ide matematika yang tidak biasa dan dapat mengevaluasi konsekuensi-konsekuensi yang ditimbulkannya; e) kemampuan mengidentifikasi informasi matematis yang hilang dari masalah yang diberikan, dan f)



kemampuan merinci masalah matematis yang umum ke dalam sub-sub masalah yang lebih spesifik.

Meskipun rincian indikator di atas bersifat umum, banyak peneliti dalam bidang pendidikan matematika memanfaatkan rincian indikator dari Munandar (1997) sebagai pedoman dalam menyusun instrument untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis. Demikian pula rincian indikator tersebut di jadikan pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis wacana terkait hasil penelitian yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif yang dianalisis meliputi definisi berpikir kreatif, pengembangan berpikir kreatif, dan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Berpikir Kreatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan

untuk menciptakan, bersifat daya cipta. Kreativitas berarti kemampuan untuk mencipta, daya cipta, perihal berkreasi, dan kekreatifan. Kreativitas menurut Munandar (1999, hlm. 48) adalah kemampuan yang berdasarkan pada data atau info yang tersedia untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, penekanannya adalah pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu bagian dari kreativitas. Berpikir kreatif menurut Johnson (2008, hlm. 215) adalah suatu kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Sedangkan (Krulik &



Rudnick, 1994) menjelaskan bahwa *“creative thinking is thinking that is original and reflective and that produces a complex product”*.

Kreativitas sebagai alat individu untuk mengekspresikan kreativitas yang dimiliki sebagai hasil dari kemampuan berpikir kreatif merupakan kecakapan menggunakan akal untuk menghasilkan ide, mencipta sesuatu yang baru, asli, luar biasa, bernilai, baik bersifat abstrak, nyata berupa ide atau gagasan, mencari makna dan penyelesaian masalah secara inovatif.

Kreativitas dengan aspek-aspek kemampuan berfikir kreatif dapat dikembangkan dan digunakan dalam pengajuan atau pemecahan masalah. Banyak pakar pendidikan yang mendiskusikan kreativitas sebagai berpikir kreatif atau pemecahan masalah.

Berpikir kreatif sebagai proses penyadaran (sensing) adanya gap, gangguan, atau unsur-unsur yang keliru (perkeliruan), pembentukan gagasan-gagasan, hipotesis, pengujian hipotesis tersebut, pengkomunikasian hasil-hasil, mungkin juga pengujian kembali atau

perbaikan hipotesis, Cagne mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu bentuk pemecahan masalah yang melibatkan intuitive leaps, atau suatu kombinasi gagasan-gagasan yang bersumber dari berbagai bidang pengetahuan yang terpisah secara luas (Creative, 2005).

Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan/memunculkan suatu ide baru. Hal itu menggabungkan ide-ide yang sebelumnya yang belum dilakukan. Dapat diartikan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan berpikir yang tajam dengan intuisi yang menggerakkan imajinasi yang mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru atau ide baru sebagai pengembangan dari ide lama untuk memecahkan permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya dan keterampilan untuk memecahkan masalah secara



divergen (dari berbagai sudut pandang) (Commons, 2013).

Berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir dengan menggunakan cara-cara yang baru dan untuk menemukan solusi-solusi yang unik terhadap persoalan (Stenberg & Westerlund, 2013). Ciri kemampuan berpikir kreatif menurut Guilford dalam Supriadi (1997, hlm. 7) yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*). Kelancaran adalah menghasilkan banyak gagasan. Keluwesan adalah mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Keaslian adalah mencetuskan gagasan dengan cara asli. Elaborasi adalah menguraikan sesuatu secara terperinci. Redefinisi adalah meninjau persoalan berdasarkan perspektif berbeda dengan yang sudah diketahui banyak orang.

Kumpulan informasi yang semakin banyak akan membantu proses pemecahan masalah dengan berpikir kreatif akan mengaktifkan potensi otak seseorang. Cara berpikir kreatif menurut Budiyanto (2009, hlm.

157-158) berpangkal dari (1) keyakinan bahwa setiap masalah yang menimpa umat manusia, selalu disertai oleh kesanggupan manusia untuk mengatasinya; dan (2) berpikir di luar keumuman (*think out-box*) yang salah satunya dapat dilakukan dengan melihat segala sesuatu secara keseluruhan (*think holistically*). Kita akan menemukan jalan keluar atau ide-ide kreatif tidak disangka-sangka. Saat itulah akan didapatkan *insight* yang luar biasa.

Salah satu karakteristik kreativitas adalah berpikir *divergen*. (Beaudan, 2013) mendefinisikan berpikir divergen sebagai sesuatu yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah tanpa satu jawaban mutlak atau berpikir dengan berbagai perspektif. Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki pandangan berpikir *think out of the box*. Ciri-ciri atau yang mencerminkan adanya kemampuan berpikir kreatif antara lain kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*). Berpikir kreatif memunculkan ide-ide baru, solusi unik dan berkembangnya



beragam alternatif solusi untuk memecahkan permasalahan.

Penentuan kriteria kreativitas menurut Arnable (1983) dalam Supriadi (1997, hlm. 13) menyangkut tiga dimensi yaitu proses, orang atau pribadi, produk kreatif. Jika proses kreatif digunakan sebagai kriteria kreativitas, maka segala produk yang dihasilkan dari proses itu dianggap sebagai produk kreatif, dan orangnya disebut sebagai orang kreatif. Teori tentang proses kreatif menurut Munandar (1999, hlm. 39 – 40) bertumpu pada teori Wallas tentang tahap proses kreatif (yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi) dan teori tentang belahan otak kiri dan kanan dimana belahan otak kanan berkaitan dengan fungsi kreatif, sehingga terjadi *dichotomamia* yang membagi semua fungsi mental menjadi fungsi belahan otak kanan atau kiri. Menurut Amabile (1983) dalam Supriadi (1997, hlm. 13) mengatakan bahwa pengertian *person* sebagai kriteria kreativitas identik dengan apa yang oleh Guilford (1950) disebut kepribadian kreatif (*creative personality*), yaitu “*those patterns of traits that are characteristics of creative persons*”.

Kepribadian kreatif meliputi dimensi kognitif (bakat) dan nonkognitif (minat, sikap, kualitas temperamental).

Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan memberikan tes pada empat aspek yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, orisinalitas berpikir dan penguraian. Empat aspek kemampuan berpikir menurut (Beaudan, 2013): 1) Fluency (berpikir lancar), 2) Flexibility (berpikir luwes), 3) Originality (orisinalitas berpikir), dan 4) Elaboration (penguraian).

Menurut Liliawati dan Puspita (2010, hlm. 426) aspek keterampilan berpikir kreatif meliputi aspek dan indikator sebagai berikut:

a. Fluency

- 1) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan;
- 2) Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya;
- 3) Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi.

b. Flexibility

- 1) Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah;
- 2) Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam



cara yang berbeda untuk menyelesaikannya;

- 3) Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda.

c. Originality

Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru.

d. Elaboration

- 1) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah langkah yang terperinci
- 2) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain
- 3) Mencoba/ menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh

Dari beberapa definisi di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Sesuatu yang baru disini tidak harus berupa hasil/ ciptaan yang benar-benar baru walaupun hasil akhirnya mungkin

akan tampak sebagai sesuatu yang baru, tetapi dapat berupa hasil pengembangan atau penggabungan dua atau lebih konsep-konsep yang sudah ada.

2. Pengembangan Berpikir Kreatif Siswa

Menurut Klausmeier (dalam Slameto, 2003: 152-153) menyebutkan langkah-langkah yang diperlukan dalam pembentukan keterampilan memecahkan masalah berlaku pula untuk pembentukan kreativitas. Sekolah dapat menolong peserta didik mengembangkan keterampilan memecahkan masalah sekaligus mengembangkan kreativitas melalui langkah-langkah sebagai berikut: 1) menolong peserta didik mengenal masalah-masalah untuk dipecahkan; 2) menolong peserta didik menemukan informasi, pengertian, asas-asas, dan metode yang perlu untuk memecahkan masalah; 3) menolong peserta didik merumuskan dan membatasi masalah-masalah; 4) menolong peserta didik mengolah dan kemudian menerapkan informasi, pengertian, asas dan metode itu pada masalah tersebut untuk memperoleh



kemungkinan pemecahan (hipotesis);
5) mendorong peserta didik merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis untuk memperoleh pemecahan masalah; 6) mendorong peserta didik mengadakan penemuan dan menilai secara bebas.

Pengembangan kreativitas dilakukan untuk mendorong mengoptimalkan capaian dan tujuan pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif pun dapat didorong dengan langkah-langkah pengembangan kreativitas yang telah disebutkan di atas. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas menurut Davis (dalam Slameto, 2003: 154) yaitu sebagai berikut:

a. Sikap individu

Sikap individu ini mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk dan pemecahan baru sehingga perlu diperhatikan tentang perhatian khusus bagi pengembangan kepercayaan diri dan membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik.

b. Kemampuan dasar yang diperlukan

Tahap pembelajaran masalah yang kreatif dan mencakup kemampuan berpikir *konvergen* dan *divergen* yaitu sebagai berikut:

- 1) memikirkan keseluruhan tahap dari masalah;
- 2) memilih bagian masalah yang harus dipecahkan;
- 3) memikirkan informasi yang kiranya dapat membantu;
- 4) memilih sumber-sumber data yang paling memungkinkan;
- 5) memikirkan segala kemungkinan pemecahan masalah tersebut;
- 6) memilih gagasan-gagasan yang paling memungkinkan bagi pemecahan;
- 7) memikirkan segala kemungkinan cara pengujian;
- 8) memilih cara yang paling dapat dipercaya untuk menguji;
- 9) membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi;
- 10) mengambil keputusan.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

Penyelesaian masalah yang terdapat dalam matematika membutuhkan kemampuan berpikir



kreatif. (Kurtzberg & Amabile, 2001) berpendapat bahwa *“The perspective on mathematics creative thinking refers to a combination of logical and divergent thinking which is based on intuition but has a conscious aim”*. Haylock, Krutetskii, Silver (1997) menyampaikan bahwa *“Divergent thinking is focused on flexibility, fluency, and novelty in natural science problem solving and problem posing”*. Sedangkan Sak & Maker sebagaimana dikutip oleh Barack (2000) mendefinisikan tentang kreativitas yaitu *“...as the ability to produce novel solutions to problems and to apply natural science principles in many different ways to produce natural science correct solutions”*. Kemampuan berpikir kreatif ini dicerminkan dalam empat aspek yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi dalam kajian bidang matematika. Dari keempat aspek kreativitas ini seringkali sukar untuk dipisahkan satu sama lain, namun demikian dapat dilihat aspek mana yang lebih dominan.

Penelitian yang dilakukan Stephen M. Ritchie dan John Edwards yang berjudul *“Creative Thinking Instruction for Aboriginal*

Children” diperoleh hasil bahwa di Australia, misalnya, pendidikan dasar yang sesuai untuk banyak anak Aborigin tidak dapat dijamin. Saran dalam literatur psikologis itu Anak-anak Aborigin mungkin mengalami kesuksesan dalam program yang menghargai dan mempromosikan pemikiran kreatif, memotivasi desain dari penelitian ini. Studi ini, kemudian, mengevaluasi efek dari pemikiran umum program keterampilan, Program CoRT (Kognitif Riset Kepercayaan) Bono, yang memiliki perbedaan dan berpikir kreatif. Dalam jurnal ini dijelaskan mengenai hasilnya menunjukkan bahwa program CoRT yang diterapkan dapat meningkatkan pemikiran kreatif anak-anak Aborigin di kelas utama, namun bukan kemampuan skolastik mereka, prestasi sekolah, pendekatan berpikir, konsep diri sebagai pemikir, dan locus kontrol internal. Isu kedua strategi implementasi, termasuk infus keterampilan berpikir di seluruh kurikulum, dan praktik kelas didiskusikan dengan tujuan untuk meningkatkan keberhasilan anak di Indonesia berpikir dan beralih ke kegiatan kelas lainnya.



Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Michael d. Mumford, Kelsey e. Medeiros, dan Paul j. Partlow Jurnal ini diawali dengan pemaparan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah dasar kemajuan di dunia kita. Meski kemampuan berpikir kreatif dipengaruhi oleh banyak variabel, dasar kreativitas dipertahankan untuk generasi sebagai solusi berkualitas tinggi, orisinal, dan elegan hingga kompleks, baru, tetapi tidak jelas duduk masalahnya. Hasil penelitian ini juga dipaparkan usaha yang dapat dilakukan sekarang, kami memeriksa kemampuan kognitif itu membuat pemecahan masalah yang kreatif. Selain itu, dibahas pula pemecahan masalah yang kreatif tergantung pada pelaksanaan seperangkat proses kognitif yang kompleks dan efektif. Pelaksanaan proses ini, pada gilirannya, bergantung pada strategi yang digunakan dalam proses eksekusi dan pengetahuan yang digunakan dalam pemecahan masalah. Dalam jurnal ini dipaparkan pula mengenai implikasinya dari pengamatan ini untuk meningkatkan pemikiran kreatif yang dibahas secara utuh dan komprehensif.

E. Kesimpulan

Untuk mendukung proses pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa diperlukan suatu pengembangan materi pelajaran matematika yang difokuskan pada kesadaran tentang pengetahuan dan proses berpikir siswa. Mereka harus memiliki kesadaran bahwa mereka perlu tahu tentang konsep-konsep yang melandasi untuk memecahkan suatu masalah, sadar akan kelebihan dan kekurangan yang mereka miliki. Pada umumnya konsep-konsep matematika berawal dari pengalaman dan kejadian dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga ketika siswa diharapkan dapat mempelajari matematika dan mengerti maknanya, sebaiknya ia kenal dan memahami adanya suatu situasi yang memuat serta melahirkan konsep tertentu yang akan dipelajari. Dengan adanya kesadaran ini diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.



DAFTAR PUSTAKA

- Barack, Moses. & Doppelt, Yaron. (2000). *Using Portfolio to Enhance Creative Thinking*. The Journal of Technology Studies Summer-Fall 2000, Volume XXVI, Number 2. <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals>
- Beaudan, E. (2013). *Creative Execution*. *Creative Execution*. Volume XXVI, Number 2. <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals>
- Budiyanto, D. (2009). *Prophetic Learning*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Commons, C. (2013). *OER policy registry*. *Creative Commons*. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2273.1981.tb01318.x>
- Costa, A.L. (2001). "Habits of Mind" dalam A.L. Costa (Ed.) (2001). *Developing Minds. A Resource Book for Teaching Thinking*. 3rd Edition. Association for Supervision and Curriculum Development. Virginia USA
- Cotton, K. (1991). *Teaching Thinking Skills*. [Online]. Tersedia: <http://www.nwrel.org/ScPd/Sirs/6/Cu11.html>. [24 Maret 2018].
- Creative, R. (2005). *Linking the Physical Work Environment to Creative Context*. *The Journal of Creative Behavior*. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2005.tb01257.x>
- Goldman, B. A., & Mitchell, D. F. (1995). Aptitude. *Directory of Unpublished Experimental Mental Measures*, Vol. 6.
- Haylock, Derek. (1997). *Recognising Mathematical Creativity in Schoolchildren*. <http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zdm> ZDM Volum 29 (June 1997) Number 3. Electronic Edition ISSN 1615-679X
- Hickman, G., Geatrell, B., Carter, I., Heritage, J., Hoskins, S., Reiss, M., Mynett, J. (2005). *Creative science*. *Journal of Biological Education*. <https://doi.org/10.1080/00219266.2005.9656010>
- Johnson, Elaine B. (2009). *Contextual teaching and learning: menjadikan kegiatan belajar mengajar mengasyikkan dan bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Kemendiknas. (2007). *Permendiknas No. 4 Tahun 2007 tentang standar proses*. Jakarta: Kemendiknas.
- Krulik, S., & Rudnick, J. A. (1994). *Reflect for Better Problem Solving and Reasoning*. *Arithmetic Teacher*.
- Kurtzberg, T. R., & Amabile, T. M. (2001). *From Guilford to Creative Synergy: Opening the Black Box of Team-Level Creativity*. *Creativity Research Journal*. https://doi.org/10.1207/S15326934CRJ1334_06
- Liliawati, W & Puspita, E. (2010). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah. Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. Dalam. Prosiding Seminar Nasional Fisika.
- Maan, E.L. (2005). *Mathematical Creativity and School Mathematics: Indicators of Mathematical Creativity in Middle*



- School Students*. Connecticut: University of Connecticut.
- McCoach, D. B., Gable, R. K., & Madura, J. P. (2013). *Instrument development in the affective domain: School and corporate applications*. *Instrument Development in the Affective Domain: School and Corporate Applications*.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4614-7135-6>
- Munandar, S.C.U. (1997). *Creativity And Education*. Disertasi Doktor, Universitas Inonesia. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munandar, Utami. (1999). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Reynolds, C. R., & Kaiser, S. M. (2003). *Bias in assessment of aptitude*. *Handbook of Psychological and Educational Assessment of Children: Intelligence, Aptitude, and Achievement* (2nd Ed.).
- Runco, M. A. (2007). *Creativity*.
<https://doi.org/10.1088/0031-9120/48/1/28>
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stenberg, A., & Westerlund, O. (2013). *Education and retirement: does University education at mid-age extend working life?* *IZA Journal of European Labor Studies*.
<https://doi.org/10.1186/2193-9012-2-16>
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: CV. Alfabeta.
- Supriadi, Dedi. (1997). *Karakteristik Orang-orang Kreatif dalam Lapangan Keilmuan*. PPS IKIP Bandung. Disertasi. Tidak Diterbitkan.
- Toharudin, et el. (2011). *Membangun literasi sains peserta didik*. Bandung : Humaniora.
- UNESCO Institute for Lifelong Learning. (2010). *Global Report on Adult Learning and Education*. UNESCO Institute for Lifelong Learning.
- Yudha, A.S. (2004). *Berpikir Kreatif Pecahkan Masalah*. Bandung: Kompas Cyber Media.



**PENGEMBANGAN MODUL PERKULIAHAN MATEMATIKA 1 MELALUI
PERMAINAN SEROK KWALI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMECAHKAN MASALAH**

**Arissona Dia Indah Sari¹, ²Iqnatia Alfiansyah
^{1,2} PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik
¹arissona@umg.ac.id, ²iqnatia@umg.ac.id**

ABSTRACT

The value of mathematics 1 about problem-solving related to the number of PGSD students at Muhammadiyah Gresik University is still relatively low, this is indicated by the results of special learning achievement tests, students who reach grades above 70 or predicate (B) only 30% of the total 41 students. The low value of learning achievement test results is thought to be caused by students not being able to solve problems related to numbers, this is evident from the results of the first-semester student test of the Muhammadiyah Gresik PGSD Study Program. The purpose of this study was to describe the process of developing a mathematics lecture module 1 based on Ethnomathematics through the game "Serok Kwali" to improve mathematical problem solving skills of PGSD students, and produce a mathematics 1 lecture module based on Ethnomathematics through the game "Serok Kwali" to improve mathematical problem solving skills quality PGSD students. The research will be carried out through several stages of the development of lecture modules that use the 4-D model or four D Models proposed by (Thiagarajan, 1974) as follows: defining, designing, developing, distributing (disseminate). The results showed that the Mathematics Module 1 developed developed was categorized as valid by the validator and the mathematical problem solving abilities of students who had been analyzed based on the stages according to Polya had increased by 79%.

Keywords: Development of teaching module, Serok Kwali, Problem Solving

ABSTRAK

Nilai matakuliah matematika 1 tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik masih tergolong rendah, hal ini ditunjukkan dari hasil ujian capaian pembelajaran khusus, mahasiswa yang mencapai nilai diatas 70 atau predikat (B) hanya 30% dari jumlah mahasiswa 41 orang. Rendahnya nilai hasil ujian capaian pembelajaran diduga disebabkan karena mahasiswa tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bilangan, hal ini tampak dari hasil tes awal mahasiswa semester 1 Program Sudi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan modul perkuliahan matematika 1 berbasis Ethnomathematics melalui permainan "Serok Kwali" untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah matematika ahasiswa PGSD, dan menghasilkan modul perkuliahan matematika 1 berbasis Ethnomathematics melalui permainan "Serok Kwali" untuk meningkatkan



kemampuan memecahkan masalah matematika mahasiswa PGSD yang berkualitas. Penelitian akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan pengembangan modul perkuliahan yang menggunakan model 4-D atau four D Models yang dikemukakan oleh (Thiagarajan, 1974) sebagai berikut : tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Modul perkuliahan Matematika 1 yang dikembangkan dikategorikan valid oleh validator dan kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa yang telah dianalisis berdasarkan tahapan menurut Polya telah meningkat sebesar 79%.

Kata Kunci: Pengembangan modul, Serok kwali, Pemecahan Masalah

A. Pendahuluan

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran di kelas, seharusnya dosen/guru mampu untuk menyusun suatu perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran disusun dengan harapan tujuan instruksional atau capaian pembelajaran khusus yang sudah disusun berdasarkan capaian pembelajaran program studi dapat tercapai dengan baik. Perencanaan pembelajaran di tingkat perguruan tinggi meliputi RPS (Rencana Pembelajaran Semester), RTM (Rencana Tatap Muka), Modul, dan Assesmen. Dari perangkat perencanaan pembelajaran tersebut, modul perkuliahan merupakan bagian yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Nasution, 2008) modul merupakan suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas

suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Sedangkan menurut (Widodo & Jasmadi, 2008) Pembuatan modul bertujuan memperjelas dan mempermudah penyajian agar tidak bersifat sangat verbal. Dengan adanya modul, dosen lebih mudah mentransfer pengetahuannya kepada mahasiswa khususnya mahasiswa sebagai calon guru.

Seorang guru di tingkat pendidikan sekolah dasar hendaknya memiliki wawasan yang luas. Sebab, tugas guru di sekolah tidak hanya sebagai tenaga pengajar tetapi juga sebagai pendidik yang memiliki kewajiban dalam menanamkan suatu konsep dan karakter yang sesuai dengan pancasila serta keterampilan-keterampilan bagi siswa dengan



harapan agar siswa mampu berdaya saing unggul dan mandiri setelah menamatkan pendidikannya kelak. Begitu juga dengan calon guru sekolah dasar, sebelum memasuki dunia kerja hendaknya membekali diri dengan wawasan yang luas dan keterampilan sebagai seorang guru.

Selain keterampilan dasar dalam mengajar, keterampilan memecahkan masalah juga perlu dikuasai oleh calon guru sebagai bekal untuk mengajar di kelas. Keterampilan memecahkan masalah juga diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Seperti yang diungkapkan oleh (Suherman, 2003) pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian, memperoleh pengalaman dengan menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang tidak rutin. Oleh karena itu, seorang mahasiswa calon guru sekolah dasar atau mahasiswa PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) perlu diajarkan keterampilan memecahkan masalah

agar terampil dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, juga mampu mengajarkan keterampilan memecahkan masalah pada muridnya kelak.

Nilai matakuliah matematika 1 materi tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik masih tergolong rendah, hal ini ditunjukkan dari hasil ujian capaian pembelajaran khusus, mahasiswa yang mencapai nilai diatas 70 atau predikat (B) hanya 30% dari jumlah mahasiswa 41 orang. Rendahnya nilai hasil ujian capaian pembelajaran diduga disebabkan oleh (1) Kurangnya motivasi belajar mahasiswa terhadap matakuliah matematika terutama materi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan bilangan, hal ini terlihat dari kurangnya antusias mahasiswa pada saat jam perkuliahan matematika terutama materi tentang penyelesaian suatu masalah yang berkaitan dengan bilangan, (2) mahasiswa tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bilangan, hal ini tampak dari hasil tes awal mahasiswa semester 1 Program Sudi PGSD



Universitas Muhammadiyah Gresik, (3) Rendahnya kemampuan yang dimiliki mahasiswa dalam memahami soal, hal ini tampak dari hasil tes awal, mahasiswa tidak bisa mengerjakan soal berkaitan tentang pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan.

Melihat akar permasalahan di atas, maka perlu dipikirkan solusi pemecahannya. Dengan demikian, solusi untuk mengatasi permasalahan di atas dengan mengembangkan suatu modul yang melatih kemampuan memecahkan masalah dan memuat keterkaitan antara matematika dengan budaya dalam hal ini permainan tradisional. Pengembangan modul perkuliahan ini atas pertimbangan beberapa faktor, yakni (1) modul perkuliahan matematika 1 Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik belum tersedia, sehingga perlu dikembangkan modul, (2) kurang bervariasinya strategi, model, dan metode pembelajaran matakuliah matematika 1 sebab selama ini perkuliahan hanya dilakukan dosen melalui pembelajaran konvensional, sehingga perlu variasi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar

mahasiswa dengan menggunakan permainan, (3) perlu dilestarikannya suatu budaya Indonesia melalui pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran melalui permainan tradisional agar budaya bangsa tetap terjaga dan nantinya akan diajarkan oleh mahasiswa PGSD kepada murid-muridnya kelak, (4) rendahnya hasil belajar mahasiswa PGSD sebagai calon guru sekolah dasar pada kemampuan memecahkan masalah.

Bila meninjau cara yang diharapkan itu, maka salah satu pandangan pembelajaran yang memiliki sifat dan karakter tersebut adalah pembelajaran dengan menerapkan Ethnomathematics. Ethnomathematics merupakan pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan budaya berupa permainan tradisional, mahasiswa dapat menggunakan permainan tradisional pada perkuliahan. Adapun permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian adalah permainan Serok Kwali. Permainan Serok Kwali menggunakan media batu kecil, manik-manik, dan biji semangka. Dalam pembelajaran ini, materi FPB (Faktor Persekutuan Terbesar)



disajikan melalui permainan Serok Kwali. Dengan demikian melalui aktivitas permainan, perkuliahan dapat dirancang sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang akhirnya juga berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa yang berupa kemampuan memecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan suatu modul perkuliahan Matematika 1 berbasis Ethnomathematics melalui permainan "Serok Kwali" untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah matematika mahasiswa PGSD.

B. Landasan Teori

1. Modul Perkuliahan

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri. Modul dapat digunakan secara mandiri, sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing individu secara efektif dan efisien. Vembriarto (1976:22) suatu modul adalah suatu praktek pengajaran yang memuat satu unit konsep dari bahan ajar. Pengajaran

modul merupakan suatu proses pengajaran individual yang memungkinkan seorang mahasiswa menguasai satu unit bahan pelajaran sebelum dia beralih kepada unit berikutnya. Modul disajikan dalam bentuk yang bersifat self-instructional. Masing-masing mahasiswa dapat menentukan kecepatan dan intensitas belajarnya masing-masing. Sedangkan menurut S. Nasution (2008:205) modul merupakan suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu mahasiswa dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Jadi dengan modul mahasiswa akan dapat belajar secara mandiri mencapai suatu tujuan pembelajaran.

2. Permainan Serok Kwali

Menurut (Abdurachman, 1992) menjelaskan bahwa permainan rakyat yang disebut serok kwali, serok berarti menyendok atau dapat juga mengambil sesuatu dengan menggunakan sebuah alat tertentu. Dalam permainan ini yang disendok adalah sejenis biji-bijian, sedangkan dalam penelitian ini yang disendok adalah biji semangka, batu kecil, dan



kancing baju. Alat yang dipakai untuk menyendok/ menyerok adalah daun-daunan.

3. Alat yang digunakan

Alat yang digunakan pada permainan serok kwali pada penelitian ini adalah:

- 1) Biji-bijian : Biji semangka, batu kecil, dan kancing baju
- 2) Serok : potongan daun pisang, atau guntingan kertas ukuran 5 cm x 5 cm

4. Cara bermain

Cara memainkan permainan serok kwali ini sebagai berikut:

- 1) Siapkan alat dan bahan berupa serok dan biji-bijian. Seroknya berasal dari potongan daun pisang atau dengan guntingan sehelai kertas ukuran 5cm x 5 cm. Sedangkan biji-bijiannya menggunakan biji semangka, batu kecil, dan kancing baju.
- 2) Pemain permainan serok berjumlah 3 orang pemain.
- 3) Masing-masing pemain membawa bahan permainan, misalkan pemain 1 membawa 50 biji semangka, pemain 2 membawa 50 buah batu kecil, pemain 3 membawa 50 biji kancing baju.

4) Sebelum memulai permainan, masing-masing pemain meletakkan bahan permainan dengan jumlah yang sama antar pemain.

5) Pemain melakukan hompimpa atau suit untuk menentukan urutan siapa yang bermain terlebih dahulu.

6) Pemain yang mendapat giliran pertama bermain, menyebarkan biji yang terkumpul dari masing-masing pemain, kemudian menyerok biji-biji tersebut sekali serok langsung berisi tiga jenis biji yang berbeda tanpa menyentuh biji-biji yang lain yang bukan merupakan sasaran seroknya.

7) Pemain yang menyentuh biji selain target yang akan diserok dinyatakan kalah, dan segera diganti oleh pemain yang lainnya.

8) Pemain dinyatakan menang jika mendapatkan biji terbanyak dalam satu kali sebar. Tahapan Pemecahan Masalah Matematika

Menurut (Polya, 1973) terdapat empat tahap dalam pemecahan masalah, yakni memahami masalah (*understanding the problem*), merencanakan suatu pemecahan masalahnya (*devising a plan*),



melaksanakan rencana (carrying out the plan), dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh (*looking back*).

- 1) Memahami soal atau masalah selengkap mungkin.
- 2) Memilih rencana penyelesaian dari beberapa alternatif yang mungkin.
- 3) Melaksanakan rencana tadi dengan tepat, cermat, dan benar.
- 4) Memeriksa jawaban, apakah sudah benar, lengkap, jelas dan argumentative (beralasan).

Empat tahap pemecahan masalah dari Polya tersebut merupakan satu kesatuan yang sangat penting untuk dikembangkan. Salah satu caranya dengan mengembangkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah melalui penyediaan pengalaman pemecahan masalah yang memerlukan strategi berbeda-beda dari satu masalah ke masalah lainnya.

5. Kemampuan Memecahkan

Masalah

Kemampuan memecahkan masalah mahasiswa dilihat dari tahapan pemecahan masalah Polya yang telah dilakukan mahasiswa dengan memahami masalah, merencanakan suatu penyelesaian, melaksanakan rencana, dan

memeriksa kembali jawaban.

Selanjutnya peneliti menentukan level kemampuan memecahkan masalah sebagai berikut:

Level 4 : mahasiswa telah melakukan 4 tahapan polya dan jawaban benar

Level 3: mahasiswa telah melakukan 3 tahapan polya dan jawaban benar

Level 2 : mahasiswa telah melakukan minimal 3 tahapan polya dan jawaban salah

Level1: mahasiswa melakukan 2 diantara 4 tahapan polya atau bahkan mahasiswa tidak memenuhi semua tahapan yang ada.

C. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui tahapan pengembangan modul perkuliahan yang menggunakan model 4-D atau four D Models yang dikemukakan oleh (Thiagarajan, 1974) sebagai berikut :

1. Tahap pendefinisian (define), yang meliputi : Analisis awal-akhir, Analisis mahasiswa, Analisis Konsep, Analisis tugas, Perumusan tujuan pembelajaran

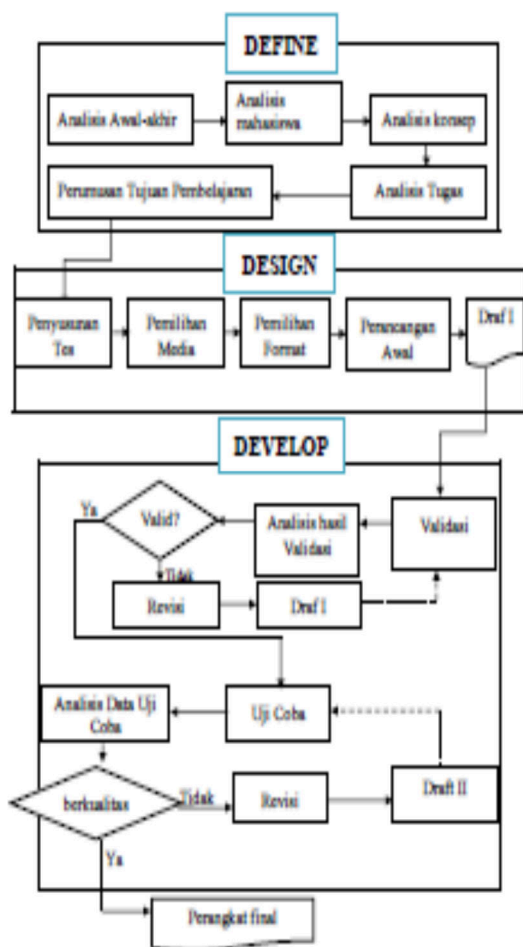
2. Tahap perancangan (design), yang meliputi Penyusunan tes, Pemilihan Strategi, Pemilihan format, Perancangan awal
3. Tahap pengembangan (develop), yang meliputi : Validasi ahli, Ujicoba lapangan
4. Tahap penyebaran (*disseminate*)

dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Proses pengembangan dalam penelitian ini telah menghasilkan modul perkuliahan matematika 1 untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah untuk mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik. Tahapan pengembangan perangkat pembelajaran ini mengacu pada teori Thiagarajan yang dikenal dengan model 4-D, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Dissemination*.

1. Tahap Pendefinisian

Pada tahap pendefinisian ini peneliti telah melaksanakan beberapa tahapan yaitu analisis awal akhir, analisis mahasiswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Beberapa hal penting yang dihasilkan dari tahap pendefinisian yang diuraikan pada tabel sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil modifikasi model pengembangan perangkat pembelajaran model 4-D

D. Hasil dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan

Tabel 1. Hasil Tahap Pendefinisian

No.	Tahap Pendefinisian	Hasil yang ditemukan/ diperoleh
1.	Analisis awal-akhir	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mahasiswa kurang terlatih dalam mengerjakan soal yang berkaitan tentang pemecahan masalah ✓ Belum tersedia modul ajar untuk perkuliahan Matematika 1 yang memuat latihan soal-soal untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah ✓ Modul perkuliahan yang dikembangkan memuat latihan soal-soal yang berkaitan tentang pemecahan masalah agar mahasiswa terlatih dalam memecahkan masalah
2.	Analisis mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Latar belakang pengetahuan: Mahasiswa sudah mendapatkan pengetahuan tentang konsep bilangan sejak di bangku sekolah. ✓ Latar belakang keterampilan: siswa belum terampil dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. ✓ Latar belakang pengalaman: dari hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa semester 1 Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik, pembelajaran matematika selama ini masih bersifat konvensional. Guru yang menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan kemudian siswa diberi kesempatan mengerjakan soal sesuai dengan cara yang dijelaskan guru pada saat di bangku sekolah ✓ Mahasiswa prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik yang terdiri dari mahasiswa laki-laki sebanyak 1 orang dan mahasiswa perempuan sebanyak 24 orang.
		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mayoritas berusia 18 tahun atau tergolong usia dewasa. ✓ Pembelajaran dalam perkuliahan yang sesuai dengan kurikulum PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik. ✓ Modul ajar yang dikembangkan adalah modul yang memberikan kesempatan untuk menemukan langsung cara menyelesaikan masalah yaitu dengan mengaitkan materi dengan permainan engklek dan serok kwali.
3.	Analisis konsep	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Konsep matematika yang terdapat pada semester ganjil diantaranya konsep bilangan dan pecahan ✓ Pada semester satu, konsep yang dipelajari adalah konsep bilangan.
4.	Analisis tugas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analisa RPS (Rencana Pembelajaran Semester): pembelajaran matematika 1 memuat materi tentang konsep bilangan, permainan Matematika yang berhubungan dengan bilangan, pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan ✓ Materi: permainan engklek yang dikaitkan dengan materi bilangan bulat dan pecahan, permainan serok kwali yang dikaitkan dengan materi perkuliahan FPB (faktor Persekutuan terbesar) ✓ Tugas Permainan Engklek: <ul style="list-style-type: none"> 1. Menyelesaikan soal pemecahan masalah yang berkaitan dengan pecahan dan bilangan bulat ✓ Tugas Serok Kwali: <ul style="list-style-type: none"> 2. Menyelesaikan soal pemecahan masalah yang berkaitan FPB
5.	Perumusan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tujuan pembelajaran meliputi aspek kognitif dan keterampilan dalam memecahkan masalah

Pada tahap pendefinisian yang telah dijabarkan pada tabel 1, peneliti melakukan proses pendefinisian yang digunakan untuk mengembangkan modul perkuliahan pada tahap perancangan.

2. Tahap perancangan

Setelah melalui tahap pendefinisian, peneliti melakukan proses perancangan yang meliputi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal. Secara umum, hasil perancangan tersebut diuraikan pada tabel 2 berikut

Tabel 2. Hasil Tahap Perancangan

No.	Tahap Pendefinisian	Hasil yang ditemukan/ diperoleh
1.	Penyusunan tes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tes hasil belajar sebanyak 2 butir soal uraian, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dijelaskan pada tahap pendefinisian (lampiran II)
2.	Pemilihan media	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Modul, laptop, LCD, alat tulis, kacang merah, kotek, jagung, dadu piagam, dan kertas lipat.
3.	Pemilihan format	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Model pembelajaran kooperatif, guru menjelaskan materi yang diajarkan pada mahasiswa selanjutnya mahasiswa menerapkan permainan serok kwali dan engklek dalam proses pembelajaran.
4.	Perancangan awal	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan 6 x 50 menit (lampiran II) ✓ Modul yang meliputi permainan serok kwali dan permainan engklek (lampiran II) ✓ Lembar penilaian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap hasil pembelajaran. Lembar penilaian ini terdiri dari soal pemecahan masalah sebanyak 2 butir (lampiran II)

Pada tahap perancangan yang telah dijabarkan pada tabel 2, peneliti melakukan proses perancangan yang menghasilkan satu perangkat pembelajaran yang dinamakan draf 1



3. Tahap Pengembangan Modul Perkuliahan Matematika 1

Setelah melalui tahap perancangan, peneliti melakukan proses pengembangan. Proses pengembangan ini terdiri dari perancangan awal yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Hasil perancangan awal divalidasi oleh pakar untuk mendeskripsikan kualitasnya ditinjau dari isi, format, dan bahasa. Jika hasil perancangan awal yang berbentuk modul perkuliahan sudah valid, maka modul perkuliahan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dinamakan draf 2. Modul perkuliahan yang telah diujicobakan sudah memenuhi penilaian kriteria hasil pengembangan modul yang berkualitas maka akan dihasilkan perangkat final.

Diskusi Hasil Pengembangan Modul Perkuliahan Matematika 1 yaitu sebagai berikut:

1) Hasil Validasi

a. Analisis Deskriptif Hasil Validasi

Modul Perkuliahan Matematika 1

Hasil analisis penilaian deskriptif terhadap kelayakan Modul Perkuliahan Matematika 1 oleh dua orang validator yaitu terdapat revisi

dan saran yaitu Modul Perkuliahan Matematika 1 yang dikembangkan didesain dengan menarik agar dapat membangkitkan motivasi mahasiswa dan telah dilakukan perbaikan sesuai saran validator.

Data tentang hasil penilaian deskriptif terhadap kelayakan Modul Perkuliahan Matematika 1 menunjukkan rata-rata skor penilaian validator terhadap tiga komponen yaitu format adalah 3,83 dengan kriteria baik, isi adalah 3,5 dengan kriteria baik, ilustrasi 3,6 dengan kriteria baik, dan bahasa adalah 3,6 dengan kriteria baik. Atas dasar penilaian oleh validator dengan kriteria baik tersebut, memberikan gambaran bahwa Modul Perkuliahan Matematika 1 yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kualitas baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Modul Perkuliahan Matematika 1 tersebut sudah valid dan layak digunakan sebagai Modul Perkuliahan Matematika 1.

Modul Perkuliahan Matematika 1 yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang secara sistematis agar mudah dipahami mahasiswa, dan petunjuk kerjanya



sesuai dengan langkah-langkah pada permainan serok kwali untuk meningkatkan tingkat kemampuan pemecahan suatu masalah yaitu didalam mengajarkan keterampilan memahami masalah, merancang penyelesaian masalah, melakukan rancangan penyelesaian masalah, hingga memeriksa ulang hasil penyelesaian yang telah dilakukan oleh mahasiswa. Sehingga sesuai dengan fungsi Modul Perkuliahan Matematika 1 sebagai bahan ajar dan sebagai sumber belajar yang diupayakan untuk dikuasai mahasiswa.

2). Implementasi Uji Coba Perangkat Pembelajaran

Analisis deskriptif kepraktisan dan efektifitas penerapan modul perkuliahan secara operasional dapat dilihat uraian beberapa indikator sebagai berikut:

a. Tes Pemecahan Masalah a) Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah

Berdasarkan tabel analisis data pada pre tes dan post tes, mahasiswa mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Peningkatan tingkat kemampuan pemecahan masalah mahasiswa mencapai prosentase sebesar 79%.

Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa termasuk dalam kategori tinggi. Setelah diterapkan pembelajaran melalui permainan serok kwali untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah mahasiswa, kemampuan pemecahan masalah dapat dikategorikan meningkat. Hal ini ditunjukkan dari skor yang diperoleh dari post tes mengalami peningkatan daripada skor pre tes pemecahan masalah matematika mahasiswa. Sebab, dalam penelitian ini mahasiswa dituntut untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah, sehingga terlatih melalui permainan dan berani mengungkapkan pendapatnya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pertanyaan penelitian dan hasil analisis data yang diperoleh selama kegiatan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

Modul perkuliahan Matematika 1 yang dikembangkan dikategorikan valid oleh validator dan kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa yang telah dianalisis



berdasarkan tahapan menurut Polya telah meningkat sebesar 79%.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurachman, d. (1992). *Permainan Anak-anak Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta*. Jakarta: Dinas P dan K Provinsi DKI Jakarta.

Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyani, N. (2016). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.

Nasution, S. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Polya, G. (1973). *How to Solve It*. USA: Princeton University Press.

Riedsel. (1996). *Teaching Elementary School*. Singapore: Allyn and Bacon.

Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: upipress.

Sujono. (1988). *Pengajaran Matematika untuk Sekolah Menengah*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

Sumarmo, U. (1994). *Suatu Alternatif Pengajaran untuk Meningkatkan*

Pemecahan Masalah Matematika Guru dan Siswa SMA. Bandung: FPMIPA IKIP.

Thiagarajan, S. d. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis: University of Minnesota .

Walle, V. d. (2008). *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Erlangga.

Widodo, C., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.



APLIKASI EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING

Feby Inggriyani¹, Acep Roni Hamdani²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Pasundan

¹febyinggriyani@unpas.ac.id, ²acepronihamdani@unpas.ac.id

ABSTRACT

Progress in the field of information technology makes the learning process carried out by lecturers using internet-based learning media or e-learning. This is done because e-learning offers experiences and learning processes that are not limited to space and time, making it easier for students to access and obtain information. One of the e-learning learning is edmodo. Edmodo is a Learning Management System (LMS) that provides various features for learning activities. The advantages of Edmodo are that it has many features offered, and its drawbacks are very dependent on the internet network. The benefits of learning with Edmodo are that it can facilitate and improve the effectiveness of learning and can save time in learning, improve interaction between lecturers and students, change the traditional learning system towards interactive and innovative learning and make students better understand in the lesson.

Keywords: edmodo, e-learning, media learning

ABSTRAK

Kemajuan di bidang teknologi informasi membuat proses pembelajaran yang dilakukan dosen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis internet atau e-learning. Hal ini dilakukan karena e-learning menawarkan pengalaman dan proses pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu sehingga memudahkan mahasiswa didalam mengakses dan mendapatkan informasi. Salah satu pembelajaran e-learning adalah edmodo. Edmodo adalah sebuah Learning Management System (LMS) yang menyediakan beragam fitur untuk kegiatan pembelajaran. Kelebihan edmodo yaitu memiliki banyak fitur-fitur yang ditawarkan, dan kekurangannya sangat bergantung dengan jaringan internet. Manfaat pembelajaran dengan edmodo yaitu dapat memfasilitasi dan meningkatkan efektifitas pembelajaran serta dapat menghemat waktu didalam belajar, meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, mengubah sistem pembelajaran yang tradisional menuju ke pembelajaran yang interaktif dan inovatif dan membuat mahasiswa lebih paham dalam pelajaran.

Kata Kunci: edmodo, e-learning, media pembelajaran



A. Pendahuluan

Teknologi informasi sekarang ini menuntut seseorang melek teknologi dengan pesat dan cepat. Hal ini karena informasi mudah diakses dan didapat melalui *smartphone*, *tablet* dan *laptop* yang terkoneksi dengan jaringan internet. Kondisi ini pun didukung dengan adanya akses internet murah dari berbagai *provider* yang semakin menjamur. Selain itu, seluruh dosen sudah memberikan tugas kepada mahasiswa untuk mencari data-data yang diperlukan dengan *browsing* internet supaya memperluas informasi dalam belajar.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan *e-learning* dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara online dalam memanfaatkan teknologi internet. Hal ini disebabkan karena mekanisme belajar mengajar berbasis Teknologi Informasi (*E-Learning*) didukung dengan terjangkaunya fasilitas mahasiswa dalam mengakses dunia maya secara *mobile* sehingga mudah

didalam menerapkannya pada proses pembelajaran.

Pembelajaran *e-learning* tidak terlepas dari penggunaan internet yang merupakan akses penting didalam mendapatkan informasi. Hal ini disebabkan karena sifat internet yang dapat dihubungi setiap saat, dengan disesuaikan pada waktu luang mereka (Daryanto, 2013). Dalam pelaksanaannya diperlukan sebuah media atau yang lebih dikenal dengan *platform* untuk menunjang kegiatan *e-learning*. Dan salah satu pembelajaran *e-learning* adalah *edmodo*.

Edmodo merupakan media sosial online dalam mendukung kegiatan pembelajaran, dan dengan tampilan hampir serupa *facebook*. *E-learning* merupakan suatu sistem pembelajaran secara elektronik yang memungkinkan peserta didik dengan mudah untuk dapat mengakses dan mengeksplorasi sehingga dapat menjadi jembatan dalam melakukan pembelajaran kapan dan dimana saja dan dengan secara mudah unuk mempelajarinya (Zhang *et.al.*, 2006) Selain itu, *Edmodo* merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah



(*school based environment*) yang telah dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, dengan fitur-fitur pendukung proses kegiatan pembelajaran (Nurita, 2011). Fitur utama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan edmodo adalah adanya dukungan aktif terhadap model komunikasi dari sosial media online, dengan fitur *online learning material* dan *online evaluation*. Selain itu, pembelajaran dengan media online mampu mewakili gaya belajar mahasiswa yang berbeda-beda sehingga mewakili gaya belajar masing-masing mahasiswa dan mampu didalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, seorang pendidik maupun calon pendidik (mahasiswa) sangat perlu untuk memahami dan menguasai teknologi pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah proses komunikasi dalam membantu kegiatan pembelajaran (Falahudin,

2014). Hal ini dilakukan karena penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi didalam belajar, membantu mengefektifkan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pembelajaran yang efektif.

Menurut Sadiman (2011:17) mengemukakan bahwa, media pembelajaran mempunyai manfaat yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan); (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai atau model; (3) dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan dunia realita, memungkinkan belajar sendiri menurut kemampuan dan minat peserta didik; (4) guru dapat mengatasi kesulitan-kesulitan akibat perbedaan sifat, lingkungan maupun pengalaman peserta didik.



Dengan demikian, disimpulkan bahwa media pembelajaran penting untuk diterapkan didalam proses pembelajaran sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahasi materi yang disampaikan dosen dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif.

2. Pembelajaran E-Learning

Basori (2013) menjelaskan bahwa *e-learning* yaitu pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi, komputer, atau internet. Selain itu, Rusman (2011:265) menjelaskan bahwa *e-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. Dengan demikian, *e-learning* merupakan pembelajaran dengan bantuan jaringan internet. Selain itu, didalam menerapkan *e-learning* melibatkan peralatan yang berkontribusi secara terintegrasi meliputi internet, hardware, sistem atau *software* dan biaya ketika mengakses informasi. Dengan demikian penggunaan *e-learning* harus didukung dengan insfastuktur yang lengkap dalam pelaksanaannya sehingga tidak menghambat jaringan internetnya.

Pembelajaran yang dilakukan menggunakan *e-learning* diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik didalam belajar. *E-learning* mampu mengantarkan siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik dan dapat memicu motivasi siswa (Ibrahim & Suardiman, 2014). Adapun pendapat Efendi (2017:51) bahwa penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik, pengalaman memanfaatkan teknologi dan informasi, dapat memudahkan guru untuk mengontrol kegiatan peserta didik, serta menambah interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru sehingga guru bisa lebih mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik.

Said (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *edmodo* dapat memfasilitasi dan meningkatkan efektifitas pembelajaran serta dapat menghemat waktu didalam belajar. Selain itu, *e-learning* berbasis *edmodo* membuat lebih bertanggung jawab terhadap tugas, membuat senang peserta didik karena belajar tidak monoton, lebih aktif dalam pelajaran dan mampu membuat



peserta didik lebih paham dalam pelajaran. Selain itu, Siahaan (dalam Darmawan, 2014:29) menjelaskan bahwa pemanfaatan *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), maupun substitusi (pengganti) pembelajaran secara konvensional. Dengan demikian, melalui *e-learning* peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran secara online dan bisa diakses kapan saja sehingga memudahkannya untuk belajar.

Pembelajaran memanfaatkan *e-learning* menurut Rasthy dapat diklasifikasikan menjadi tiga model yaitu, *adjunct*, *mixed/blended*, dan *fully on line* (Prawradilaga, 2013:36). Model *adjunct* adalah proses pembelajaran secara tradisional dengan sistem penyampaian secara *online* sebagai pengayaan dan hanya digunakan sebagai suatu tambahan. Model *Mixed/Blended*, merupakan penyampaian secara *online* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara menyeluruh. Pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran secara

online merupakan kesatuan yang sangat utuh. Dengan demikian, model ini harus memperhatikan masalah relevansi topik pelajaran yang dapat dilakukan secara *online* dan mana yang dapat dilakukan secara tatap muka, dan merupakan faktor pertimbangan penting dalam penyesuaian tujuan pembelajaran, materi kuliah, karakteristik mahasiswa maupun kondisi yang ada pada kegiatan tersebut. Sedangkan model *online* penuh, merupakan semua proses interaksi pembelajaran dan penyampaian bahan belajar yang dilakukan secara *online*.

Karakteristik *e-learning* menurut Rusman (2011:264) yaitu sebagai berikut:

- 1) *Interactivity* (Interaktivitas) dengan tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*Synchronous*), seperti chatting atau messenger atau tidak langsung (*Asynchronous*), seperti forum, maillinglist atau buku tamu.
- 2) *Independency* (Kemadirian) yaitu adanya fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar serta



pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa.

- 3) *Accessibility* (Aksesibilitas) dengan sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas dari pada sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
- 4) *Enrichment* (Pengayaan) yaitu kegiatan pembelajaran, presentasi materi perkuliahan dan materi pelatihan sebagai pengayaan dengan menggunakan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming, simulasi* dan *animasi*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran e-learning merupakan pembelajaran dengan menggunakan bantuan internet sehingga mahasiswa secara mudah dan gampang dalam mengakses dan memahami materi pembelajaran di media online serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu, kapanpun dan dimanapun bisa diakses dan didapatkan.

2. Edmodo

Basori (2013) menyebutkan bahwa edmodo merupakan aplikasi yang menyerupai *facebook* tetapi

dengan nilai edukasi yang tinggi, sehingga menarik diterapkan bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Suriadhi (2014) mendefinisikan bahwa edmodo sebagai *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti *facebook* dan dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan sehingga mudah untuk mempelajarinya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa edmodo merupakan sebuah platform pembelajaran sosial yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar secara online.

Edmodo bertujuan membantu pendidik dalam memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. Edmodo memiliki desain yang hampir sama dengan media sosial *facebook*. Hal ini membuat edmodo menjadi pilihan bagi para pengajar untuk menerapkannya sebagai media pembelajaran elektronik karena mudah cara pengoperasiannya dan dari segi kerahasiaan, edmodo lebih bersifat privasi.

Manfaat dari pembelajaran dengan menggunakan edmodo yaitu, 1) wahana didalam berkomunikasi



dan berdiskusi yang sangat efisien untuk para guru dan peserta didik; 2) peserta didik dapat dengan mudah didalam berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya; 3) sebagai sarana yang tepat untuk melaksanakan ujian maupun quiz yang sudah disediakan guru; 4) Guru dapat dengan mudah didalam memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah; 5) Orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah.

Berdasarkan teori di atas, edmodo lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Selain itu, edmodo digunakan sebagai pengantar teori sebelum siswa terjun pada aktivitas dan pengamatan langsung.

3. Pembelajaran E-Learning dengan menggunakan Edmodo

Pembelajaran menggunakan e-learning berbasis edmodo tidak harus memerlukan kelas formal untuk proses pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena peserta didik dengan mudah dapat mengakses

dimana saja dan mempelajari materi tersebut sesuai dengan keinginan masing-masing sehingga pada saat materi pembelajaran tersebut siswa sudah membaca dan mempelajarinya terlebih dahulu. Dengan demikian, edmodo digunakan pendidik sebagai sarana untuk menginformasikan materi dan menyampaikan tugas-tugas yang bisa dikerjakan oleh peserta didik. Selain itu, *e-learning* berbasis edmodo termasuk media yang memudahkan peserta didik untuk dapat belajar dengan nyaman sesuai waktu dan tempat yang diinginkan. Dengan demikian, dapat membuat pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi mahasiswa.

Didalam pembelajaran e-learning dosen perlu melakukan sosialisasi dan pengenalan dari aplikasi yang hendak digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Smaldino (2011:209) yang menyatakan bahwa mahasiswa perlu untuk mengetahui teknologi didalam berkomunikasi dengan dosen dan rekan sejawat. ketika diskusi dengan menggunakan teknologi. Selain itu, mahasiswa harus mengetahui etika didalam berkomunikasi pada aplikasi online.



Edmodo dapat dilakukan pendidik dengan cara memberikan sebuah topik untuk didiskusikan secara *online*. Hal ini dilakukan untuk bahan penunjang diskusi dosen dengan mahasiswa dan menyediakan sumber lain yang telah disimpan di dalam *library* edmodo. Selain itu, perlu pelurusan pemahaman mahasiswa yang dilakukan dosen untuk penanaman nilai yang tidak dapat dilakukan di edmodo dengan menyajikan berbagai permasalahan kemanusiaan yang kontekstual melalui posting di edmodo baik format teks, gambar dan video yang terlink dengan edmodo sehingga memudahkan untuk memahaminya (Cahyono, 2015:111).

Dengan demikian, dalam menerapkan pembelajaran e-learning berbasis edmodo, dosen harus menjelaskan cara mengaplikasikannya kepada mahasiswa. Selain itu, sebelum pembelajaran dimulai diharapkan dosen memberikan materi tersebut di edmodo, sehingga pada saat materi pembelajaran, mereka sudah mempelajarinya terlebih dahulu dan pemberian tugas pun bisa diberikan pada media edmodo. Oleh

karena itu, guru harus kreatif didalam mengaplikasikan e-learning berbasis edmodo, sehingga pembelajaran menjadi menarik, inovatif dan kreatif dan membuat mahasiswa menjadi kritis dan suasana pembelajaran pun menjadi hidup serta bermakna.

E. Kesimpulan

E-learning berbasis edmodo merupakan media alternatif pada proses pembelajaran yang inovatif karena dengan media ini menuntut peserta untuk belajar lebih aktif dan partisipatif, selain itu guru dituntut didalam menguasai materi, kreatif, inovatif, memahami karakteristik peserta didik dan mampu menghargai peserta didik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman, menyenangkan dengan didukung media yang tepat.

Media pembelajaran *online* dengan menggunakan *e-learning* berbasis edmodo dapat memudahkan guru didalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena dapat diakses dimana saja dan kapan pun juga serta dapat memudahkan untuk



berkomunikasi dan berbagi dengan guru dan teman sekelasnya, dalam merespon materi yang disampaikan. Selain itu, dengan menggunakan pembelajaran e-learning berbasis edmodo dapat membantu pengajar didalam membangun sebuah kelas virtual dengan disesuaikan pada kondisi pembelajaran kelas, pembagian kelas nyata di sekolah, penugasan, quiz dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran dan berdampak pada peningkatan motivasi belajar serta kemampuan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Basori. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*. VI (2),99-105.
- Cahyono, Dwi Yulius. (2015). E-Learning (Edmodo) sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*. 18 (2), 102-112.
- Darmawan,D.(2014). *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efendi, Agus. (2017). E-Learning Berbasis Schoology Dan Edmodo: Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (1). 49-58.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Jurnal Lingkar Widya Swara, 1 (4),104-117.
- Ibrahim, D. S., Suardiman, S. P., & Yogyakarta, U. N. (2014). The Effectsof The Useof E-learningon The Learning Motivation And Achievmentin Mathematics. *Jurnal Prima Edukasia* 2, 66–79.
- Nurita Putranti. (2013). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo.*Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2(2).
- Prawradilaga, Salma, Dewi, dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, et al., (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Perss
- Sadiman, S Arif et al. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dibud&Raja Grafindo Persada.
- Suriadhi, Gede, I Dewa Kade Tastra2, Ign. Wayan Suwatra3 (2014). Pengembangan E-learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN



- 2 Singaraja. *Journal Edutech*. 2 (1).
- Said, K, M. (2015). Students' Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and their Real Barriers towards them. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(2). 167-180.
- Smaldino, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana.
- Zhang, D., Zhou, L., & Briggs, R. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*. 43(1),15-27.



**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR MELALUI PENDEKATAN *WHOLE LANGUAGE***

Sri Rohartati

**Universitas Langlangbuana
sriemultazam@gmail.com**

ABSTRACT

This research is entitled "Improving Students' Reading Comprehension Skill in Elementary School Students through the Whole Language Approach". This research was conducted in SDN Rawasari Kec. Cipatat, Kab. Bandung Barat to 55 fifth grade students who are divided into experimental class with 29 students and control class with 26 students. The design applied in this study was pretest and posttest design. The pretest was carried out before the treatment and post-test with the same test questions was given after the treatment. The method in this study is quasi-experiment where the sample used was not randomly chosen. The purpose of this study is to find out the implementation of the learning process using the whole language approach, in addition it is also trying to find out the differences and improving reading skills of elementary school students. Data analysis was done by calculating the data from observations, differences and improvement in reading comprehension skills with testing steps namely, statistical descriptive test, normality test, average test homogeneity test and gain test. The result of this study is that the implementation of reading comprehension skill learning process using the whole language approach went very well. There are differences and improvement in students' reading comprehension skill using the whole language approach. The reading comprehension skills of students who use the whole language approach are better than the reading comprehension skills of students who use the common approach by educators. Suggestions for further researchers to improve the skills of students using the whole language approach is that researchers must master the characteristics of students and be able to master the class well.

Keywords: Whole Language Approach, Reading Comprehension Skills

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendekatan *Whole Language*". Penelitian ini dilakukan di SDN Rawasari Kec. Cipatat Kab. Bandung Barat pada peserta didik kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 55 orang peserta didik yang dibagi kedalam kelas eksperimen yang berjumlah 29 orang dan kelas kontrol yang berjumlah 26 orang. Desain dalam penelitian ini adalah *pretes* dan *postes design*. Dimana pretes dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan dan postes diberikan setelah diberikan perlakuan dengan soal tes yang sama. Metode dalam penelitian



ini menggunakan eksperimen semu dimana sampel yang digunakan dipilih tidak secara acak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *whole language*, selain itu juga untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik Sekolah Dasar. Analisis data yang dilakukan yaitu dengan menghitung data hasil observasi, perbedaan dan peningkatan keterampilan membaca pemahaman dengan langkah-langkah pengujian yaitu, uji deskriptif statistik, uji normalitas, uji homogenitas uji rata-rata dan uji gain. Hasil dari penelitian ini adalah keterlaksanaan proses pembelajaran keterampilan membaca pemahaman dengan menggunakan pendekatan *whole language* berjalan dengan sangat baik. Terdapat perbedaan dan peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan pendekatan *whole language*. Keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan pendekatan *whole language* lebih baik dari pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan pendekatan yang biasa dilakukan oleh pendidik. Saran bagi peneliti selanjutnya untuk meningkatkan keterampilan peserta didik menggunakan pendekatan *whole language* peneliti harus menguasai karakteristik peserta didik dan mampu menguasai kelas dengan baik.

Kata Kunci: Pendekatan *Whole Language*, Keterampilan Membaca Pemahaman

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan aspek terpenting dalam kehidupan karena tanpa bahasa kita tidak dapat berkomunikasi dengan baik dan tidak dapat mengetahui informasi penting yang ada di luar sana. Sebagaimana menurut Abidin (2015, hlm.15) bahwa 'bahasa memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi'. Oleh karena itu, bahasa sangat penting dalam kegiatan berkomunikasi. Dengan demikian, diperlukan untuk diadakannya suatu pembelajaran khusus mengenai penggunaan bahasa yang baik di Sekolah Dasar. Selain sebagai alat komunikasi,

pengajaran Bahasa Indonesia dianggap penting karena berfungsi sebagai bahasa yang mewadahi keseluruhan dari mata pelajaran. Keterampilan berbahasa yang dimaksud sudah terdapat dalam kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 yang berbasis pendidikan karakter. Oleh karena itu, di dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 berbasis karakter, maka proses pendidikan seharusnya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan memiliki kompetensi yang utuh dengan didukung proses pembelajaran yang mantap dan menyenangkan.



Keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang sangat beragam, ada yang memiliki keterampilan berbahasa yang tinggi dan dapat menguasai keempat aspek dari keterampilan berbahasa, tetapi ada juga yang memiliki keterampilan berbahasanya kurang optimal pada salah satu aspek keterampilan. Keterampilan berbahasa dapat diperoleh melalui berbagai cara, salah satunya dengan membaca. Karena dari proses membaca kita dapat memperoleh informasi serta dapat menambah kosakata dari bahan bacaan yang dibaca.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa, peserta didik kelas V SDN Rawasari Kec. Cipatat Kab. Bandung Barat, dapat dikatakan kurang memiliki keterampilan membaca pemahaman, khususnya ketika berada dalam proses pembelajaran. Data hasil observasi gejala yang muncul terlihat ketika peserta didik merasa kesulitan dalam memahami informasi dalam teks, menjawab pertanyaan yang berasal dari teks, sehingga peserta didik merasa tidak percaya diri mengkomunikasikan kembali tentang informasi yang dibacanya, ketika

ditelusuri lebih lanjut didapatkan temuan bahwa peserta didik tidak mengetahui apa itu prediksi bacaan, ide pokok, kemudian ketika proses menggali informasi peserta didik terlihat belum dapat menguasai keterampilan menggali informasi yang berhubungan dengan informasi, pada kegiatan membuat kesimpulan peserta didik terlihat kebingungan dan cenderung tidak mampu menyelesaikan soal-soal pada teks bacaan tersebut. Hal ini sangat berpengaruh dengan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hasil wawancara dengan guru wali kelas V yaitu, bahwa memang terdapat beberapa masalah dikelas V ini, diantaranya adalah tingkat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran yang memang kurang, termasuk tingkat membaca pemahaman untuk menggali informasi dari sebuah teks bacaan atau buku pelajaran yang diberikan dalam kegiatan proses pembelajaran, serta terlihat motivasi peserta didik yang kurang dalam membaca dan kurangnya media pendukung dalam proses membaca. Apabila masalah yang ada dalam pembelajaran tidak ditangani, diduga peserta didik akan merasa kesulitan



dalam menggali informasi yang seharusnya ia dapatkan dalam pembelajaran, sehingga informasi yang ada tidak akan dapat dipahami dengan baik.

Salah satu alternatif yang harus dilakukan guru yaitu dengan menerapkan pendekatan *whole language* yang merupakan suatu pendekatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara menyeluruh, meliputi: mendengar, berbicara, membaca dan menulis dengan mementingkan multimedia, lingkungan, dan pengalaman belajar peserta didik. Hal ini dilakukan karena keterampilan yang optimal dalam pembelajaran bahasa harus dilakukan secara menyeluruh dan tidak terpisahkan.

B. Landasan Teori

a. Pengertian Pendekatan *Whole Language*

Pendekatan *whole language* merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Brunner (dalam Hartati, Cuhariah, 2015), bahwa:

Pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu: pendekatan behaviorisme, pendekatan nativisme, pendekatan kognitif, pendekatan interaksi sosial, pendekatan tujuan, pendekatan struktural, pendekatan komunikatif, pendekatan pragmatik, pendekatan *whole language*, pendekatan kontekstual, pendekatan terpadu, pendekatan cara belajar siswa aktif, dan keterampilan proses.

Pendekatan *whole language* merupakan gabungan keseluruhan aspek-aspek kebahasaan dengan menghubungkan antara menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Eliason (dalam Hartati dan Cuhariah, 2015, hlm.130), yang menyatakan bahwa "terdapat hubungan yang interaktif antara menyimak, berbicara, membaca, menulis". Belajar bahasa harus terintegrasi ke dalam bukan terpisah dari semua aspek kurikulum. Menurut Brenner (dalam Hartati, Cuhariah, 2015), berpendapat bahwa "*whole language* adalah cara mengajar pra membaca, membaca dan keterampilan mendengarkan cerita, mengarang cerita karya seni, bermain drama, maupun melalui cara-cara yang lebih tradisional".



Edelsky (dalam Santosa, 2008, hlm. 2.3), menyatakan bahwa "*whole language* adalah satu pendekatan pengajaran bahasa yang menyajikan pengajaran bahasa secara utuh, tidak terpisah-pisah". Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Robert (dalam Santosa, 2008, hlm. 2.4), yang menyatakan bahwa "pendekatan *whole language* didasari oleh paham *constructivism* yang menyatakan bahwa anak/siswa membentuk sendiri pengetahuannya melalui peran aktifnya dalam belajar secara utuh (*whole*) dan terpadu (*integrated*)".

Berdasarkan pemaparan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *whole language* pada pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang dilakukan secara utuh atau menyeluruh dengan menggabungkan aspek keterampilan berbahasa secara *integrated* (terpadu).

b. Prinsip-Prinsip Whole Language

Terdapat dua prinsip dalam pendekatan *whole language* sesuai dengan pendapat Godman (dalam Rusmini, 2009), yang mengemukakan beberapa prinsip *whole language* yaitu:

- 1) Program pembinaan baca-tulis di sekolah harus dikembangkan berdasarkan kenyataan proses belajar yang sesungguhnya dan memanfaatkan motivasi yang bersifat intrinsik pada diri siswa tersebut.
- 2) Strategi membaca dan menulis dikembangkan dalam pemakaian bahasa yang relevan, fungsional, dan bermakna. Perkembangan menguasai keterampilan membaca dan menulis mengikuti dan dimotivasi oleh fungsi-fungsi membaca dan menulis. Selain itu, Robb (dalam Rusmini, 2009), juga mengemukakan prinsip pengajaran bahasa dengan pendekatan *whole language* yang berpijak pada:
 - (1) Keterampilan berbahasa diajarkan secara terpadu.
 - (2) Belajar dilakukan dari keseluruhan menuju kebagian-bagian yang lebih kompleks.
 - (3) Materi didasarkan pada teks (*literature centered*) yang sudah disediakan.
 - (4) Belajar dilakukan secara kolaboratif, lebih menekankan pada kegiatan proses pembelajaran yang bermakna.



c. Langkah-Langkah Pembelajaran

Whole Language

Langkah-langkah pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman melalui pendekatan *whole language* dilakukan dengan jalan mengadaptasi dari komponen-komponen *whole language* yang di dalamnya meliputi kegiatan membaca, menulis jurnal, membaca dalam hati, membaca bersama, membaca terbimbing, menulis terbimbing, membaca bebas, dan menulis bebas. Pada proses pembelajaran ini, peserta didik ditempatkan sebagai subjek bukan objek maka dari itu dalam proses pembelajaran peserta didik lebih dominan untuk belajar mandiri. Peran pendidik dalam pembelajaran dengan pendekatan *whole language* hanya menjadi fasilitator, yang bertugas untuk membimbing dan mengarahkan dalam suatu pemecahan masalah dalam pembelajaran membaca pemahaman dengan pendekatan *whole language* dalam kedelapan komponen yang telah diterapkan pada pembelajaran agar dapat mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan membaca dengan tujuan utamanya dapat memahami pesan yang terkandung dalam bahan suatu bacaan, sehingga kegiatan membaca ini dilihat bukan dari segi cepat atau lambatya membaca dan indahny bunyi yang dikeluarkan. Melainkan, dari segi pemahaman isi ide yang terkandung dalam bacaan.

Tujuan membaca pemahaman untuk memperoleh informasi atau pengetahuan untuk memperluas wawasan, mendapatkan pemahaman mengenai suatu hal melalui bahan bacaan, dan memahami makna bacaan. Makna, arti (*meaning*) erat sekali hubungannya dengan maksud tujuan, atau intensif kita membaca.

Kegiatan pada membaca pemahaman dilaksanakan dengan beberapa tahapan. Dalam tahapan-tahapan inilah kita dapat mengetahui bagaimana keterampilan membaca pemahaman seseorang, karena dalam setiap tahapan terdapat kriteria keterampilan yang harus dimiliki seseorang untuk dapat memiliki keterampilan membaca pemahaman yang optimal.



Penilaian otentik dalam membaca dapat dilaksanakan bersamaan dalam proses tahapan membaca yang terbagi dalam proses tiga tahapan membaca yaitu tahap prabaca, saat baca dan pasca baca.

C. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan eksperimen semu (kuasi eksperimen). Kuasi eksperimen ini bertujuan untuk mengungkap hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga sampelnya tidak secara acak atau tidak *random*. Sukardi (2015, hlm.183).

**Tabel 1
Desain Kuasi Eksperimen**

01	X	02
01		02

Keterangan:

O1= pre-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

O2= post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen yaitu pendekatan *whole language*

Berdasarkan gambar di atas kelas eksperimen diberi perlakuan pendekatan *whole language* sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan pendekatan yang biasa dilakukan oleh pendidik. Penelitian ini menggunakan populasi terget, karena populasinya sudah direncanakan. Yaitu populasinya seluruh siswa kelas V SD Negeri Rawasari yang berjumlah 55 orang peserta didik. Sampel dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kelas eksperimen adalah kelas VA yang mendapat perlakuan dengan menggunakan pendekatan *whole language*, sedangkan kelas kontrol adalah VB yang mendapat perlakuan pendekatan yang biasa dilakukan oleh pendidik.

Analisis Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman

Gain adalah selisih antara nilai postes dan pretes, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran dilakukan oleh pendidik.

Data indek again adalah gain ternormalisasi yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Meltzer,2002, hlm. 1260):



$$\text{Data Indeks Gain} = \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretes}}$$

Uji gain digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik pada kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan melalui pendekatan *whole language*. Hasil data kelas eksperimen baik pretes dan postes dihitung berdasarkan rumus uji gain. Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis Deskriptif Statistik

Adapun data deskriptif yang dihitung adalah nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata dan simpangan baku dari varians data yang diperoleh.

2) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan merupakan data yang berdistribusi normal atau tidak. Hal tersebut penting diketahui karena berhubungan dengan ketetapan pemilihan uji statistik yang akan digunakan.

3) Uji perbedaan rata-rata

Uji perbedaan dalam penelitian ini digunakan untuk membedakan apakah dua variabel sama atau berbeda. Uji perbedaan rata-rata ini dilakukan pada postes dan pretes di kelas eksperimen, jika datanya homogen maka dilakukan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji-t.

Setelah mengetahui peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik SD maka kita melihat seberapa besar klasifikasi peningkatan tersebut dengan tabel indeks gain agar lebih memudahkan dalam pengambilan kesimpulan. Kriteria indeks gain adalah sebagai berikut:

**Tabel 2
Kriteria Indeks Gain**

Indeks Gain	Klasifikasi
IG > 0,70	Tinggi
0,30 ≤ IG ≤ 0,70	Sedang
IG < 0,30	Rendah.

D. Hasil dan Pembahasan

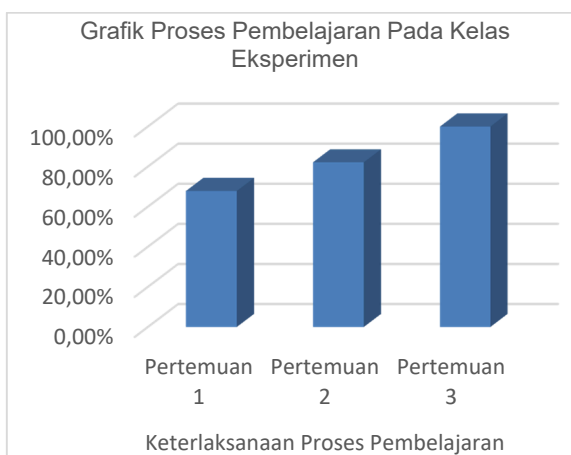
a. Analisis Data Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data hasil observasi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan data hasil observasi diperoleh dari lembar

kegiatan observasi keterlaksanaan pendekatan *whole language* dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik.

1) Analisis Data Pada Kelas Eksperimen

Analisis data pada Lembar kegiatan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan *whole language* berjalan dengan baik walaupun pada pertemuan pertama peneliti mengalami sedikit kesulitan dalam pengkondisian kelas. Adapun analisis data hasil observasi keterlaksanaan pendekatan *whole language* dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 1
Data Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Pendekatan *Whole Language* pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa terdapat peningkatan keterlaksanaan pendekatan *whole language* pada setiap pertemuan yang dilakukan dengan menunjukkan hasil yang sangat baik. Artinya langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan ke-3 sudah terlaksana dengan sangat baik.

2) Hasil Analisis Gain

Data gain diperoleh dari selisih antara hasil pretes dan postes yang diperoleh peserta didik. Analisis data selanjutnya akan dilakukan terhadap data peningkatan keterampilan membaca pemahaman. Adapun data hasil perhitungan nilai gain dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3
Data Hasil Perhitungan N-Gain

Kelas	N	Rata-rata N-Gain	Klasifikasi
Eksperimen	29	0,61	Sedang
Kontrol	26	0,28	Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa kedua kelas mengalami rata-rata peningkatan yang berbeda. Untuk kelas eksperimen rata-rata peningkatan (gain) sebesar 0,61 dengan klasifikasi sedang, sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata peningkatan (gain) sebesar 0,28 dengan klasifikasi rendah. Jadi dapat



disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman peserta didik di kelas eksperimen terdapat peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control.

b. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Keterampilan Membaca Pemahaman

Berdasarkan data yang diambil dari indeks gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat skor terendah, skor tertinggi, rata-rata varians dan standar deviasi. Berikut ini dapat disajikan dalam data deskriptif statistik hasil uji data indeks gain kelas eksperimen dan kelas control.

**Tabel 4
Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Data_Uji_Gain	55	,00	1,00	,4835	,24092
Kelas	55	1,00	2,00	14,727	,50386
Valid N (listwise)	55				

Berdasarkan tabel diatas perolehan skor indeks gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata 0,4635 dan 1,4727

dan simpangan baku sebesar 0,24092 dan 0,50386 nilai maksimal sebesar 1,00 dan 2,00 dan nilai minimal adalah 0,00 dan 1,00.

c. Normalitas Data Peningkatan Kemampuan Keterampilan Membaca Pemahaman

Hasil dari uji normalitas data indeks gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 5
Data Uji Normalitas Uji Gain pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Tests of Normality

Data_Uji_Gain	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Data_Uji_Gain	Eksperimen	,115	29	,200	,965	29	,260
	Kontrol	,112	26	,200	,952	26	,252

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikan untuk indeks gain pada kelas eksperimen adalah 0,260 dan kelas kontrol adalah 0,252. Hasil signifikansi kedua kelas adalah $\geq 0,05$, maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data indeks gain keterampilan membaca pemahaman untuk kedua kelas tersebut berdistribusi normal.



d. Homogenitas Data Peningkatan Keterampilan Kemampuan Membaca Pemahaman

Hasil data uji homogenitas indeks gain untuk kelas eksperimen dan kelas adalah sebagai berikut:

**Tabel 6
Data Uji Homogenitas Uji Gain pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.230	1	53	,078

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai signifikan uji homogenitas indeks gain adalah 0,78. Karena nilai signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa data indeks gain pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang homogen.

e. Uji-t Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman

Kriteria pengujian uji rata-rata data indeks gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 7
Data Uji rata-rata Data Indeks Gain pada Kelas Eksparimen dan Kelas Kontrol**

		Independent Samples Test					
		Kolmogoro v-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
Data_Uji_Gain	Equal variances assumed	F	Sig.	Statistic	Df	Sig. (2-tailed)	
		Equal variances assumed	4.147	,047	5.098	53	,000
		Equal variances not assumed			4.999	43.922	,000

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai signifikan adalah 0,000. Karena nilai signifikan uji perbedaan rata-rata data indeks gain adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatanketerampilan membaca pemahaman peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak sama.

Hasil yang diperoleh dari pengolahan data dapat dilihat pada tabel 6 bahwa nilai signifikan pada uji-t adalah 0,000. Hasil signifikannya lebih $< 0,05$ maka H_1 diterima, atau peningkatan keterampilan membaca



pemahaman pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

f. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data lembar observasi, pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga baik pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *whole language* dan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan yang biasa dilakukan oleh pendidik, menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rerata pada hasil lembar observasi pada kelas eksperimen dikategorikan sangat baik. Begitupun di kelas kontrol pada hasil lembar observasinya dapat dikategorikan sangat baik, artinya dari kedua kelas proses pembelajaran dilaksanakan dengan sangat baik. Namun peneliti mendapatkan kendala pada proses pembelajaran berlangsung yaitu pada saat pengkondisian kelas, dimana peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung cenderung masih terlihat belum kondusif. Hal itu terjadi baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pretes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa tidak

terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan membaca pemahaman pada kelas eksperimen kelas kontrol. Salah satu faktor penyebabnya adalah keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang masih kurang. Karena kedua kelas tersebut tidak terdapat perbedaan maka kedua kelas tersebut akan diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan pendekatan *whole language* sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan pendekatan yang biasa dilakukan oleh pendidik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Setelah diberi perlakuan yaitu proses pembelajaran pada kelas eksperimen mendapat perlakuan *whole language* dan kelas eksperimen mendapat perlakuan pendekatan yang biasa dilakukan oleh pendidik, keterampilan akhir membaca pemahaman peserta didik pada kedua kelas tersebut mengalami perbedaan. Hal ini terjadi karena pada kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas keterampilan membaca pemahaman



melalui pendekatan *whole language* di kelas eksperimen dapat dilaksanakan dengan baik dan terjadi ketercapaian pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa dengan pendekatan *whole language* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik, sesuai dengan pendapat Hartati dan Cuhariah (2015) yang menyatakan bahwa ‘terdapat kelebihan dalam pendekatan *whole language*, dimana kelebihan sebagai suatu keunggulan yang meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dibandingkan dengan pendekatan yang lainnya’.

Dalam proses pembelajaran peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan karena peserta didik langsung belajar sendiri dengan cara mempraktikkan langkah-langkah dalam proses pembelajaran seperti melaksanakan membuat prediksi bacaan, menemukan ide pokok pada setiap paragraf, menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan, membuat kesimpulan kemudian mengkomunikasikan hasil kesimpulan dan menggali informasi lanjutan sesuai dengan pemahaman peserta didik itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan Froese (dalam

Santosa, 2008) yang menyatakan bahwa ‘peran pendidik dalam pembelajaran dengan pendekatan *whole language* hanya menjadi fasilitator’. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pendekatan yang biasa dilakukan pendidik proses pembelajarannya kurang berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman, hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran yang terjalin hanya satu arah atau dengan kata lain pendidik yang mendominasi proses pembelajaran dan peserta didik cenderung lebih pasif dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dianalisis mengenai keterampilan membaca pemahaman oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Hasil observasi proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca pemahaman peserta didik Sekolah Dasar dengan menggunakan pendekatan *whole language* berjalan sangat baik



dengan menggabungkan empat keterampilan membaca yaitu, menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

- 2) Terdapat peningkatan yang signifikan keterampilan membaca pemahaman peserta didik dengan menggunakan pendekatan *whole language* pada kelas eksperimen. Dengan demikian, pendekatan *whole language* pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2015). *Pembelajaran Muliliterasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Abidin, Yunus. (2016). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditma.
- Alamsyah, T. (2007). *Pendekatan Whole language dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Calon Guru SD*. Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, 1 (1), hlm. 11-12.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Bandung: Raya Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2013). *Kompetensi Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Hartati, T. dan Cuhariah, Y. (2015). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di SD Kelas Rendah*. Bandung: UPI Press.
- Ruseffendi, E. T. (2010). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusmini, (2010). *Meningkatkan Model Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMA*. Skripsi FPMIPA UPI: Tidak Diterbitkan.
- Sukardi. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan* Santosa, Puji, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiono. (2012). *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA . Jakarta: Bumi Aksara.



- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Purnama, Sari.(2015).*Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II melalui Metode Cooperatvd Scrip pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Perwira V Bekasi Urata*. Jurnal Skripsi. Bekasi: Universitas Islam 45 Bekasi.
- Wiyani, Ardy. (2012). *Save Our Children From Scool Bullying*. Jogjakarta: Ar-ruzz Menida.



**ANALISIS *MATHEMATIC ANXIETY* SISWA SEKOLAH DASAR
DALAM MENGHADAPI UJIAN AKHIR SEKOLAH BERSTANDAR NASIONAL**

Taufiqulloh Dahlan¹, Abdul Mu'min Saud², Acep Roni Hamdani³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pasundan

¹taufiqulloh@unpas.ac.id, ²abdulmuminsaud@unpas.ac.id,

³acepronihamdani@unpas.ac.id

ABSTRACT

*This study aims to examine the level of *Mathematic Anxiety* of elementary school students in facing the national standard final examination. This research was conducted by quantitative descriptive method with questionnaire and documentation techniques. The population of this study was all Grade VI Elementary School students from one of the Elementary Schools in Sumedang District with a sample consisting of one class. Data retrieval uses the *Mathematic Anxiety* questionnaire. The number of subjects was 38 students. Based on the anxiety level questionnaire, it was found that there were two levels of anxiety experienced by students, namely moderate math anxiety and severe math anxiety. Each level of anxiety is experienced by 19 students. Factors that influence the level of mathematics are the lack of scaffolding provided by the teacher when conducting the exam, a non-supportive learning environment, problem solving activities that are understood by students, unpleasant experiences in the past, such as mathematics in which the teacher is not friendly, and lack of motivation in learning mathematics. It can be concluded that the majority of elementary school students who were sampled experienced moderate to severe levels of anxiety when going to carry out national standard school final exams.*

*Keywords: *Mathematic Anxiety* and national standard school final exams*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat *Mathematic Anxiety* (Kecemasan Matematis) siswa Sekolah Dasar dalam menghadapi ujian akhir sekolah berstandar nasional. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik angket dan dokumentasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Dasar kelas VI dari satu diantara Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Sumedang dengan sampel terdiri dari satu kelas. Pengambilan data menggunakan angket *Mathematic Anxiety*. Jumlah subjek adalah 38 siswa. Berdasarkan kuesioner tingkat kecemasan, ditemukan ada dua tingkat kecemasan yang dialami oleh siswa, yaitu kecemasan matematika sedang dan kecemasan matematika berat. Setiap tingkat kecemasan dialami oleh 19 siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat level matematika adalah kurangnya *scaffolding* yang disediakan oleh guru ketika akan melaksanakan ujian, lingkungan belajar yang tidak mendukung, aktivitas pemecahan masalah yang kurang difahami oleh siswa,



pengalaman tidak menyenangkan di masa lalu, seperti matematika yang gurunya tidak bersahabat, dan kurangnya motivasi dalam belajar matematika. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa Sekolah Dasar yang dijadikan sampel mengalami tingkat kecemasan sedang hingga berat ketika akan melaksanakan ujian akhir sekolah berstandar nasional.

Kata Kunci: *Mathematic Anxiety* dan ujian akhir sekolah berstandar nasional

A. Pendahuluan

Selain kemampuan kognitif terdapat aspek afektif yang juga memberikan pengaruh yang signifikan yaitu aspek psikologis. Aspek psikologis ini turut memberikan pengaruh terhadap keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan tugas atau soal. Aspek psikologis tersebut adalah kecemasan, kecemasan belajar merupakan aspek yang harus diperhatikan dan diantisipasi oleh guru agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Guru harus menolong siswa untuk mengantisipasi rasa kecemasan ketika siswa dihadapkan pada soal-soal latihan kemampuan matematika. Massion, Warshaw dan Keller (dalam Anita, 2011:12) menyatakan bahwa kecemasan merupakan gangguan yang ditandai dengan perasaan ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi secara berlebihan. Selanjutnya Lang (dalam Anita, 2011:20) menyatakan bahwa

kecemasan dapat diartikan sebagai energi yang tidak dapat diukur, namun dapat dilihat secara tidak langsung melalui tindakan individu tersebut, misalnya berkeringat, sering buang air besar, kulit lembab, nafsu makan menurun, tekanan darah, nadi dan pernafasan meningkat.

Kecemasan matematis adalah perasaan seseorang dengan tegang, cemas, ketakutan yang mengganggu siswa ketika mempelajari pelajaran matematika, melakukan manipulasi bilangan-bilangan dan memecahkan permasalahan matematika baik dalam berbagai situasi atau dalam kehidupan sehari-hari. Rubbinsten dan Tannock (2010:8) menyatakan bahwa kecemasan matematika adalah sebuah reaksi negatif terkait dengan emosi negatif, lebih khusus, kecemasan matematika adalah sebuah keadaan ketidaknyamanan yang terjadi dalam merespon situasi termasuk tugas matematika yang dilihat sebagai ancaman harga diri. Sejalan dengan pernyataan tersebut



Soehardjono (Anita, 2011:34) menyatakan bahwa kecemasan adalah manifestasi dari gejala-gejala atau gangguan fisiologis seperti gemetar, banyak berkeringat, mual, sakit kepala, sering buang air besar dan palpitasi (berdebar-debar).

Faktor yang menyebabkan kecemasan matematika (Yuliana, 2013:40) yaitu, (a) terlalu banyak ceramah (komunikasi satu arah) dan pembelajaran langsung dalam kelas, tetapi kurang diskusi, (b) terlalu banyak belajar teori matematika, tidak praktis dalam kehidupan sehari-hari, (c) pengalaman negatif dari awal pembelajaran matematika, (d) sikap negatif terhadap matematika, (e) terlalu banyak pekerjaan rumah, (f) kurangnya pengalaman berhasil atau sukses dalam matematika, (g) kurangnya kemampuan metakognitif.

Berdasarkan penelitian Anita (2011:50) yang berkaitan dengan kecemasan matematis diantaranya ditemukan bahwa setiap peningkatan skor kecemasan matematika berupa kecemasan terhadap pembelajaran matematika, kecemasan terhadap ujian matematika dan kecemasan terhadap perhitungan numerikal mengakibatkan menurunnya skor

kemampuan matematis termasuk tingkat pemahaman dan komunikasi matematis siswa. Dengan demikian, penurunan kecemasan matematika siswa yang dialami dapat menyebabkan naiknya tingkat kemampuan pemahaman dan komunikasi matematis siswa didalam pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis melakukan penelitian dengan judul “Analisis *Mathematic Anxiety* Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional”.

B. Landasan Teori

1. Kecemasan Matematis

Menurut Smith (Pleissance, 2010:23), gejala kecemasan matematika berupa berbagai perasaan gelisah, dan merasa kesulitan bernafas ketika mencoba untuk menyelesaikan tugas-tugas matematika (Smith dalam Pleissance, 2010:36). Mayer (2008:22) mendefinisikan kecemasan sebagai keadaan agitasi intens, firasat dan ketakutan yang terjadi dari ancaman



nyata atau dianggap bahaya yang akan datang.

Dregen dan Aiken (Anita, 2011:60) mendefinisikan bahwa *math anxiety* merupakan adanya sindrom yang diakibatkan oleh respon emosional dari pelajaran matematika. Taylor (dalam Anita, 2011:20) mengemukakan bahwa kecemasan merupakan suatu perasaan subjektif mengenai ketegangan mental yang menggelisahkan sebagai reaksi umum dari ketidakmampuan mengatasi suatu permasalahan atau tidak adanya rasa aman. Ricardson dan Suinn (dalam Anita, 2011:60) menyatakan bahwa kecemasan matematika adalah perasaan tegang dan cemas yang hadir ketika berkaitan dengan pemecahan masalah dalam matematika.

Luo, Wang dan Lou (2009:67) menjelaskan kecemasan matematika mengacu pada perasaan yang tidak menyenangkan berkaitan dengan ketika siswa dihadapkan dengan masalah matematika dan menganalisis, dan mengevaluasi argumen dan klaim kebenaran, mencari elemen untuk menarik kesimpulan, dan kemampuan untuk

menjelaskan penalaran dalam situasi tertentu.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kecemasan matematika adalah ketegangan mental yang menggelisahkan ketika dalam memecahkan masalah matematika seperti menganalisis, mengevaluasi argumen, mengklaim kebenaran, dan menarik kesimpulan. Tingkat kecemasan matematis menurut Stuart (2007:78), yaitu:

1) Kecemasan ringan

Kecemasan ini berhubungan dengan ketegangan dalam kehidupan sehari-hari. Kecemasan ini menyebabkan individu menjadi waspada dan meningkatkan lapangan persepsinya. Pada tingkat ini memotivasi belajar dan menghasilkan kreativitas. Respon fisiologis ditandai dengan sesekali nafas pendek nadi dan tekanan darah naik, gejala ringan pada lambung, muka berkerut, bibir bergetar. Respon kognitif merupakan lapangan persepsi luas, mampu menerima rangsangan kompleks, konsentrasi pada masalah, menyelesaikan masalah secara efektif. Respon



perilaku dan emosi seperti tidak dapat duduk tenang, tremor halus pada tangan dan suara kadang-kadang meningkat.

2) Kecemasan sedang

Kecemasan sedang memungkinkan seseorang untuk memusatkan pada hal yang penting dan mengesampingkan yang lain sehingga mengalami perhatian yang selektif namun dapat melakukan sesuatu yang terarah. Respon fisiologis yaitu sering nafas pendek, nadi dan tekanan darah meningkat, mulut kering, diare, gelisah. Respon kognitif yaitu lapang persepsi menyempit, rangsangan luar tidak mampu diterima, berfokus pada apa yang menjadi perhatian. Respon perilaku dan emosi yaitu meremas tangan, bicara banyak dan lebih cepat, susah tidur dan perasaan tidak enak.

3) Kecemasan Berat

Seseorang yang mengalami kecemasan berat akan mengurangi lapangan persepsi seseorang terhadap sesuatu yang terperinci dan tidak dapat berpikir tentang hal yang lain. Semua perilaku ditujukan untuk menghentikan suatu ketegangan dengan kecemasan berat

memerlukan banyak pengarah untuk memusatkan pikiran pada suatu area yang lain. Respon fisiologis yaitu nafas pendek, nadi dan tekanan darah meningkat, berkeringat, ketegangan dan sakit kepala. Respon kognitif yaitu lapangan persepsi amat rumit, tidak mampu menyelesaikan masalah. Respon perilaku dan emosi: perasaan ancaman meningkat.

4) Panik

Panik merupakan tingkatan kecemasan yang paling tinggi. Pada tingkatan ini seseorang akan kehilangan kendali diri dan detail perhatian hilang sehingga individu tidak mampu melakukan apapun meskipun dengan perintah. Respon fisiologis yaitu nafas pendek, rasa tercekik, sakit dada, pucat, hipertensi, koordinasi motorik rendah. Respon kognitif yaitu lapang persepsi sangat sempit, tidak dapat berfikir logis. Respon perilaku dan emosi yaitu mengamuk, marah, ketakutan dan hilang kendali.

C. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Whitney (1960:60), metode deskriptif adalah



pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan kegiatan, sikap, pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh dari suatu Fenomena yang ditemukan di lapangan. Dengan kata lain, Deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya yang ditemukan di lapangan (Sukardi, 2004:15).

2. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan adalah jenis data yang sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian.

3. Sumber Data

Sumber data yang dipilih dalam penelitian ini berdasarkan jenis data yang telah ditentukan sebelumnya. Sumber data bisa berasal dari sumber primer dan sekunder. Sumber primer artinya data diperoleh langsung dari responden atau pengamatan langsung pada obyek penelitian. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari pihak ketiga,

responden atau data dokumen resmi, majalah, koran, dan buku.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui angket dan dokumentasi guna memperoleh data yang jelas. 1) Dokumentasi yaitu bukti-bukti fisik 2) Angket ini dilakukan dengan membuat kuesioner-kuesioner dengan menggunakan skala Guttman dengan dua options, yaitu ya dan tidak. Dengan nilai ya = 1 dan tidak = 0. Hasil dari angket penelitian ini akan dikategorikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Nilai

PERNYATAAN	SCORES
Sangat Baik	86 – 100
Baik	76 – 85
Cukup	66 – 75
Kurang Baik	51 – 65
Tidak Baik	< 50

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tiga teknik dalam menganalisa data, yaitu editing, scoring dan analisis deskriptif. Penjelasan lanjut akan dijelaskan dibawah ini:

1. Editing

Dalam mengolah data, pertama kali yang harus dilakukan adalah editing, yaitu melakukan edit, memilih atau meneliti angket satu persatu



tentang kelengkapan dan kebenaran pengisian angket dan lembar observasi, sehingga terhindar dari kekeliruan dan kesalahan.

2. Scoring

Setelah melewati tahap editing, selanjutnya penulis memberikan skor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam angket. Untuk lembar angket dibuat dengan dua options yaitu ya dan tidak. Dengan keterangan 1 = YA, dan 0 = TIDAK.

3. Analisis Deskriptif

Analisis ini digunakan untuk menggambarkan kondisi real kecemasan matematis siswa sekolah dasar ketika menghadapi UASBN. Penulis menerapkan analisis deskriptif dengan menggunakan distribusi frekuensi. Distribusi frekuensi adalah susunan data menurut kelas-kelas tertentu (Hasan, 2005:41). Menurut Suharyadi dan Purwanto (2005:16), distribusi frekuensi adalah pengelompokan data ke dalam beberapa kategori yang menunjukkan banyaknya data dalam setiap kategori dan setiap data tidak dapat dimasukkan kedalam dua atau lebih kategori. Pada tahap penyajian data, data yang sudah diklasifikasikan, disajikan atau

ditampilkan dalam bentuk tabel atau grafik.

6. Objek dan Responden Penelitian

Yang menjadi objek dan responden dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar satu diantara Sekolah Dasar yang ada di Kabupaten Sumedang dengan jumlah responden 40 orang.

D. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian Angket kecemasan yang diberikan kepada 38 sampel berisi 34 pernyataan (18 pernyataan positif dan 16 pernyataan negatif) yang memuat komponen-komponen untuk mengukur tingkat kecemasan siswa, diantaranya komponen emosi, komponen motorik, komponen kognitif, dan komponen somatik. Data angket tersebut diolah menggunakan bantuan program Ms. Excell 2007. Interpretasi skor tingkat kecemasan dapat dilakukan secara langsung dengan mengganti respon subjek dengan skor angka. Hasil angket tingkat kecemasan matematika siswa Sekolah Dasar kelas XI di salah satu Sekolah Dasar di kabupaten Sumedang secara



ringkas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 2
Tingkat Kecemasan Matematika Siswa

No	Tingkat Kecemasan	Frekuensi
1	Ringan/rendah	0
2	Sedang	19
3	Berat	19
4	Panik	0
	Jumlah	38

Dari tabel 2 di atas menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat kecemasan sedang sebanyak 19 orang, dan dengan tingkat kecemasan berat sebanyak 19 orang. Secara keseluruhan siswa kelas VI di salah satu Sekolah Dasar di kabupaten Sumedang memiliki tingkat kecemasan matematika sedang hingga berat ketika menghadapi UASBN.

Berdasarkan hasil UASBN siswa dalam menyelesaikan soal sekaligus penggolongan kemampuan sesuai dengan yang telah ditetapkan. Tes diberikan kepada 38 sampel penelitian berupa soal UASBN. Hasil tes UASBN siswa kelas XI di salah satu Sekolah Dasar di kabupaten Sumedang secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 3
Hasil Tes UASBN Siswa

No	Tingkat Hasil Tes	Frekuensi
1	Sangat rendah	0
2	Rendah	11
3	Sedang	11
4	Tinggi	12
5	Sangat Tinggi	4
	Jumlah	38

Dari Tabel 3 menunjukkan bahwa tidak ada siswa dengan kemampuan penyelesaian masalah sangat rendah, siswa dengan kemampuan penyelesaian masalah rendah sebanyak 11 siswa, siswa dengan kemampuan penyelesaian masalah sedang 11 siswa, siswa dengan kemampuan penyelesaian masalah tinggi 12 siswa, dan siswa dengan kemampuan penyelesaian masalah sangat tinggi 4 siswa. Secara keseluruhan siswa kelas XI di salah satu Sekolah Dasar di kabupaten Sumedang memiliki kemampuan menyelesaikan masalah rendah hingga sangat tinggi dalam menyelesaikan soal.

Wawancara dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai faktor kecemasan matematika siswa. Oleh karena itu, pertanyaan yang diajukan kepada siswa hanya mengenai hal-hal yang membuat siswa tidak merasa nyaman ketika UASBN. Wawancara ini dilakukan dengan 10 siswa, dengan ketentuan setiap tingkat kecemasan diwakili oleh 5



siswa. Pada hasil angket tingkat kecemasan sebelumnya, siswa kelas XI di salah satu Sekolah Dasar di kabupaten Sumedang, hanya terbagi menjadi dua kategori tingkat kecemasan yaitu tingkat kecemasan rendah dan tingkat kecemasan berat.

Siswa dipilih untuk mewakili tingkat kecemasan sedang adalah RRP, DK, ADA, F, dan PKW. Siswa yang dipilih untuk mewakili tingkat kecemasan berat adalah IP, MF, SA, EN, dan N. Dari wawancara yang dilakukan kepada 10 orang siswa yang berada pada tingkat kecemasan yang berbeda ini, diperoleh informasi yang lebih rinci mengenai permasalahan yang dihadapi siswa selama UASBN, diantaranya: (1) Siswa menganggap UASBN matematika merupakan soal yang sulit yaitu sebagian besar siswa berada pada kalangan keluarga yang menganggap pelajaran matematika sulit, sehingga berdampak pada keturunan selanjutnya pada keluarga tersebut; (2) Siswa merasa khawatir disebabkan kurang memahami materi; (3) Siswa pada tingkat kecemasan sedang kadang-kadang merasa takut, gugup, tegang, was-was atau khawatir; (4) Siswa pada

tingkat kecemasan berat sering merasa takut, gugup, tegang, was-was atau khawatir; (5) Siswa pada tingkat kecemasan sedang dapat mengetahui solusi untuk mengatasi kecemasan yang dirasakan akan tetapi sebagian besar siswa tidak mengerjakan secara maksimal; (6) Sebagian besar siswa pada tingkat kecemasan berat tidak mengetahui solusi untuk mengatasi kecemasan yang dirasakan, sehingga kecemasan yang dirasakan siswa tidak tertangani dengan baik; (7) Siswa merasa cemas ketika melihat temannya sudah selesai lebih dahulu dalam mengerjakan soal; (8) Siswa pada tingkat kecemasan berat merasa tidak betah berada di dalam kelas saat belajar matematika; (9) Siswa merasa gemetaran ketika harus mengerjakan soal; (10) Siswa dengan tingkat kecemasan sedang lebih merasa nyaman belajar sendiri dan membutuhkan bantuan orang lain seperlunya saja; (11) Siswa dengan tingkat kecemasan berat membutuhkan orang lain agar dapat berkonsentrasi dan membantu ketika merasa bingung; (12) Siswa dengan tingkat kecemasan sedang lebih percaya diri ketika mengerjakan



soal; (13) Siswa dengan tingkat kecemasan berat takut untuk mengerjakan soal; (14) Siswa dengan tingkat kecemasan sedang sedikit merasakan detak jantung berdebar lebih kencang dan tidak berkeringat ketika mengerjakan soal; (15) Siswa dengan tingkat kecemasan berat merasakan detak jantung berdebar lebih kencang dan berkeringat ketika mengerjakan soal; (16) Siswa merasa tidak tenang dalam mengerjakan soal.

Kecemasan matematika siswa dikelompokkan menjadi empat tingkatan, yaitu kecemasan tingkat rendah, kecemasan tingkat sedang, kecemasan tingkat berat, dan kecemasan tingkat panik. Kecemasan tingkat rendah menurut Peplau (dalam Suliswati dkk, 2005: 48) merupakan tingkat kecemasan yang menyebabkan individu menjadi waspada dan meningkatkan lapang persepsi. Kecemasan ini dapat memotivasi belajar seseorang dan menumbuhkan kreativitas. Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang memiliki kecemasan tingkat rendah sebanyak 0 orang. Kecemasan tingkat sedang menurut Peplau (dalam Suliswati dkk, 2005: 48) merupakan kecemasan yang

mempersempit lapang persepsi suatu individu. 19 subjek penelitian tergolong dalam kecemasan tingkat sedang. Siswa-siswa yang tergolong dalam kecemasan tingkat sedang ini adalah siswa-siswa yang ketika ujian menunjukkan sikap biasa-biasa saja, tidak terlalu antusias, tetapi tidak menghindar apabila disuruh untuk menyelesaikan soal.

Kecemasan tingkat berat menurut Peplau (dalam Suliswati dkk, 2005:48) merupakan kecemasan dimana individu cenderung berfokus pada sesuatu yang rinci dan spesifik serta tidak berpikir tentang hal lain. Sebanyak 19 subjek penelitian yang tergolong dalam kecemasan tingkat berat. Siswa dengan tingkat kecemasan berat ketika ujian sering menunjukkan sikap takut dan enggan ketika belajar maupun menyelesaikan soal ujian yang diberikan.

Adapun untuk kecemasan tingkat panik menurut Peplau (dalam Suliswati dkk, 2005: 48) merupakan kecemasan yang berhubungan dengan rasa takut merupakan bentuk kecemasan yang ekstrim. Seorang individu dengan kecemasan tingkat panik mengalami kehilangan kendali dan tidak mampu melakukan sesuatu



walaupun dengan arahan. Sebanyak 10 subjek penelitian berada dalam kategori kecemasan tingkat panik. Hasil penelitian ini sejalan dengan pengamatan penelitian saat pengambilan data, dimana banyak siswa yang menunjukkan gejala-gejala kecemasan, seperti raut wajah tegang dan berkomentar bahwa soal ujian yang diberikan sukar, meski belum melihat secara keseluruhan soal. Saat proses pengerjaan soal berlangsung banyak siswa yang memijit-mijit kening, memberi tatapan lelah, mengeluh, bersikap gelisah, menunjukkan sikap kurang percaya diri dan mencoret-coret kertas tapi bukan merupakan solusi dari tes yang diberikan.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecemasan siswa masih cukup tinggi saat ujian. Siswa masih menganggap matematika itu menakutkan sehingga akan mempengaruhi hasil belajar mereka nantinya. Kecemasan bisa bersifat adaptif di tingkat rendah dan sedang, karena berfungsi sebagai sinyal bahwa orang itu harus mempersiapkan diri untuk kejadian yang akan datang.

Respons emosional untuk memulai dan mempertahankan usaha untuk belajar. Sebaliknya, tingkat kecemasan yang tinggi akan mengurangi kemampuan dengan mendisrupsi konsentrasi dan kinerja. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmadinata (2003: 84) kecemasan memiliki nilai positif, asalkan intensitasnya tidak begitu kuat, sebab kecemasan yang ringan dapat merupakan motivasi. Oleh sebab itu, perlu adanya pengelolaan kecemasan kepada 19 siswa yang mengalami tingkat kecemasan ujian sedang agar prestasi belajar siswa mengalami perkembangan yang lebih baik.

Berdasarkan hasil jawaban siswa dari lima soal yang ujian, untuk soal pertama sebanyak 10,53%, untuk soal kedua sebanyak 52,63%, untuk soal ketiga 0%, untuk soal keempat 2,63% dan 26,32% subjek penelitian bisa menjawab dengan sangat tepat. Berdasarkan hasil persentase, dapat dilihat bahwa kemampuan siswa didalam menyelesaikan soal dengan sangat tepat tergolong rendah.

Berdasarkan hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa siswa



yang memiliki tingkat kecemasan sedang dengan hasil ujian tergolong sangat tinggi sebanyak 2 orang, hasil tes tergolong tinggi sebanyak 3 orang, hasil tes tergolong sedang sebanyak 8 orang, dan hasil tes tergolong rendah sebanyak 6 orang. Siswa yang memiliki tingkat kecemasan berat dengan hasil tes tergolong sangat tinggi sebanyak 2 orang, hasil tes tergolong tinggi sebanyak 9 orang, hasil tes tergolong sedang sebanyak 2 orang, dan hasil tes tergolong rendah sebanyak 6 orang.

Maka dapat jelaskan bahwa sebagian besar kecemasan matematika memberi dampak negatif terhadap hasil tes yang diperoleh siswa, bahkan beberapa siswa mendapatkan nilai dibawah standar ketuntasan yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Joseph (2012:12) yang mengungkapkan bahwa kecemasan matematika didefinisikan sebagai perasaan kecemasan bahwa seseorang tidak dapat melakukan sesuatu dengan efisien dalam situasi yang melibatkan, penggunaan matematika. Untuk meningkatkan hasil ujian siswa, satu diantara

alternatif yang bisa dicoba adalah menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa bisa merasa tenang dan rileks dalam ujian.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa faktor kecemasan matematika yaitu: (1) Persepsi buruk terhadap pelajaran matematika didalam kalangan keluarga. Sebagian besar siswa beranggapan pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit berdasarkan anggapan dari keluarga. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara MF, yang mengatakan bahwa anggapan sulit ketika ujian matematika juga dikatakan oleh keluarganya.

Apabila anggapan seperti itu terus dibiarkan, akan mengakibatkan merasa terpaksa siswa untuk belajar matematika; (2) Kurangnya *Scaffolding* yang diberikan selama ujian.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis angket kecemasan dari 38 siswa Sekolah Dasar kelas VI di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Sumedang, dapat disimpulkan bahwa



sebanyak 19 siswa mengalami tingkat kecemasan ujian matematika berat dan sebanyak 19 siswa mengalami tingkat kecemasan matematika sedang. Berdasarkan pada wawancara, bahwa faktor kecemasan matematika siswa siswa Sekolah Dasar kelas VI di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Sumedang adalah sebagai berikut: (1) Tingkat kecemasan matematika sedang yaitu: (a) Kurangnya Scaffolding yang diberikan ketika ujian; (b) Lingkungan yang kurang mendukung untuk ujian; (c) Menyelesaikan persoalan; (d) Motivasi dalam ujian matematika; (2) Tingkat kecemasan matematika berat yaitu: (a) Kurangnya Scaffolding yang diberikan ketika ujian; (b) Lingkungan yang kurang mendukung untuk ujian; (c) Menyelesaikan persoalan; (d) Pengalaman kurang menyenangkan dimasa lalu; (e) Motivasi dalam ujian matematika.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka disarankan kepada penelitian lain yaitu: (1) Penelitian ini sebaiknya dilakukan dengan memperhatikan keefektifan suasana yang terjadi di

dalam sekolah; (2) Berdasarkan hasil penelitian, maka diberikan saran bagi peneliti yang ingin mengambil penelitian sejenis agar dilakukan penelitian lanjutan untuk mendalami faktor yang mempengaruhi tingkat kecemasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, W.I. (2011). *Pengaruh kecemasan matematika (mathematic anxiety) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan koneksi matematis siswa SMP*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hasan, I. (2005). *Pokok – Pokok Materi Statistik 2* “; PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Joseph, A. (2016). Definition of Math Anxiety. (Online). (http://www.ehow.com/facts_5666297_definition-math-anxiety.html, diakses pada tanggal 3 Januari 2017).
- Luo, X., dkk. (2009). Investigation and Analysis of mathematics anxiety in middle school students. *Jurnal: Mathematics Education*, 2, hal.12-19.
- Mayer, P.D. (2008). *Overcoming school anxiety*. New York: AMACOM.
- Plaisance, D.V. (2010). A teacher quick guide to understanding mathematics anxiety. *Jurnal: Louisiana Association of Teachers (LATM)*. Vol.6,(1).



- Rubbinsten & Tannocks. (2010).
Mathematics anxiety in children
with developmental dycalculia.
*Jurnal: Behavioral and Brain
Fuction*. 2010.6.46
- Stuart, G.W.(2007). *Buku saku
keperawatan jiwa edisi 5*.Jakarta:
EGC.
- Suharyadi & Purwanto. (2005).
*Statistika Untuk Ekonomi dan
Keuangan Modern*. Penerbit
Salemba Empat. Jakarta
- Sukardi. (2004). *Metodologi Peneitian
Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukmadinata, N. S. (2003). *Landasan
Psikologi Proses Pendidikan*.
Bandung: Rosdakarya.
- Suliswati, dkk. (2005). *Konsep Dasar
Keperawatan Kesehatan Jiwa*.
Jakarta: Encourage Creativity.
- Whitney, F.L. (1960). *The elements of
Research*, Asian Eds. Osaka:
Overseas Book Co
- Yuliana, N. (2013). *Pengaruh
pendekatan diffrensial instruction
(DI) terhadap kecemasan
matematika (math anxiety),
peningkatan kemampuan
pemahaman dan penalaran
matematika siswa SMK*. (Tesis).
Sekolah Pascasarjana, Universitas
Pendidikan Indonesia, Bandung.



**OPTIMALISASI PENGGUNAAN BUKU TEKS OLEH GURU DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Renna Fitriany¹, Acep Roni Hamdani², Tati Heriati³

^{1,2,3}Universitas Pasundan

¹acepronihamdani@unpas.ac.id, ³heriati_tati@yahoo.com

ABSTRACT

Optimization of the use of textbooks by teachers is the use of the use of textbooks in certain fields of study which are standard books, compiled by experts in the field for instructional purposes and objectives. Meanwhile, motivation is internal and external encouragement to students who are learning in a force that encourages students to do a behavior to achieve goals. This study uses quantitative methods with descriptive analysis types. This study was conducted in SD Negeri Bojongloa Kaler District with a population of 125 teachers. The sample collection technique uses Probability Sampling with the type of Simple Random Sampling based on the Sugiyono table with a significant sample of 100 teachers. Data collection was carried out using questionnaire instruments, documentation and interviews. The trial questionnaire instrument uses validity test and reliability test on 35 items of statement items. Recapitulation of the responses of respondents regarding the optimization of the use of textbooks, namely the actual total score of 6761, ideal score of 800, and the percentage of total score of responses of respondents on the 20 items of statements on the optimization of textbook use variables at 84.5%. Recapitulation of respondents' responses about total student motivation from 15 statements, namely the actual score 5022, ideal score of 6000, and the percentage of total scores of respondents' responses to the 15 items of statements on the variable student learning motivation was 83.7%.

Keywords: Use of Textbooks, Student Learning Motivation

ABSTRAK

Optimalisasi penggunaan buku teks oleh guru merupakan pemanfaatan penggunaan buku pelajaran dalam bidang studi tertentu yang merupakan buku standar, yang disusun oleh para pakar dalam bidang itu buat maksud dan tujuan instruksional. Sedangkan, motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar dalam kekuatan yang mendorong siswa melakukan suatu tingkah laku untuk mencapai tujuan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis analisis deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler dengan populasi sebanyak 125 guru. Teknik pengumpulan sampel menggunakan *Probability Sampling* dengan jenis *Simple Random Sampling* dengan berlandaskan pada tabel Sugiyono dengan signifikan diambil sampel sebanyak 100 guru. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket, dokumentasi dan wawancara. Uji coba instrumen angket menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas pada 35 butir item



pernyataan. Rekapitulasi hasil tanggapan responden tentang optimalisasi penggunaan buku teks yaitu total skor aktual 6761, skor ideal 800, dan persentase total skor tanggapan responden atas ke-20 butir pernyataan pada variabel optimalisasi penggunaan buku teks sebesar 84,5%. Rekapitulasi hasil tanggapan responden tentang motivasi belajar siswa total dari 15 pernyataan yaitu skor aktual 5022, skor ideal 6000, dan persentase total skor tanggapan responden atas ke-15 butir pernyataan pada variabel motivasi belajar siswa sebesar 83,7%.

Kata kunci : Penggunaan Buku Teks, Motivasi Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Motivasi menurut (Oemar Hamalik 2009 hlm 173) adalah perubahan energi dalam diri seseorang berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Sedangkan menurut (Hamzah B. Uno 2011 hlm 23) motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar dalam kekuatan yang mendorong siswa melakukan suatu tingkah laku untuk mencapai tujuan. Indikator motivasi dalam belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Ciri-ciri motivasi pada diri siswa menurut (Sardiman 2009 hlm 83)

menjelaskan: 1) Tekun menghadapi tugas, 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin, 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 4) Lebih senang bekerja mandiri, 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin, 6) Senang mencari dan memecahkan masalah soal. Maka berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Optimalisasi penggunaan buku teks oleh guru menggunakan Teori literasi baca tulis perpustakaan. Menurut Ferguson literasi perpustakaan (*Library Literacy*) yaitu kemampuan lanjutan untuk bisa mengoptimalkan literasi perpustakaan yang ada. Maksudnya, pemahaman



tentang keberadaan perpustakaan sebagai salah satu akses mendapatkan informasi. Pemanfaatan buku teks oleh guru penting, karena berperan tidak hanya sebagai sumber, tetapi juga sebagai media pembelajaran, sarana untuk penyampaian materi, penyedia instrumen evaluasi, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Melalui buku teks, siswa diharapkan mampu mempelajari fakta, konsep, prinsip, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, serta menerapkannya secara efektif dalam pemecahan. Hal ini karena pada era globalisasi seperti saat ini diperlukan pengetahuan dan keanekaragaman keterampilan agar siswa mampu memberdayakan dirinya untuk menemukan, menafsirkan, menilai dan menggunakan informasi, serta melahirkan gagasan kreatif untuk menentukan sikap dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu, pemanfaatan buku teks secara optimal dengan strategi yang efektif melalui berbagai metode pengajaran, diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian menurut guru kelas

tinggi (kelas 4, kelas 5, dan kelas 6) di SD Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler ternyata masih ada kesenjangan. Ditemukan bahwa masih ada sebagian guru di SD Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler yang belum secara optimal menggunakan referensi buku teks untuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas, masih ada sebagian guru yang hanya menggunakan satu sumber referensi saja yakni buku guru tanpa ada buku pegangan dari sumber yang lain. Tentunya hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Buku teks yang baik adalah buku teks yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Buku teks juga tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, media belajar yang dapat mendampingi guru dengan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Penyebab rendahnya motivasi belajar siswa diantaranya guru kurang menggunakan dan membaca buku teks, relevansi yang dibaca dengan yang akan diajarkan berbeda, jumlah buku yang dibaca oleh guru masih kurang, judul buku yang dibaca oleh guru terbatas, dan kemampuan membacanya rendah. Oleh sebab itu pemilihan dan penggunaan buku teks



harus dipertimbangkan agar memberikan sumbangan yang bermakna dalam proses pembelajaran. Buku yang dipilih harus buku yang memiliki standar kualitas yang baik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Solusi yang baik yaitu guru harus mengoptimalkan buku teks dengan menambah jumlah referensi buku yang dibaca selain dari buku guru pegangan guru di sekolah. Optimalisasi ini dapat diawali dengan adanya pemilihan buku teks yang representatif dan dapat menjadi sumber belajar yang efektif bagi siswa. Pemilihan dan pemanfaatan buku teks sebagai salah satu upaya dalam memperbaiki kualitas pembelajaran yang disebabkan buku teks memiliki peran penting dalam pendidikan. Menurut (Kasmadi 2001 hlm 78) hal ini karena buku teks telah menjadi sedemikian fungsional sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga dengan meningkatkan penggunaan teori literasi baca tulis perpustakaan, banyak sekali keuntungannya yaitu dapat melatih guru untuk lebih terbiasa dalam membaca buku teks dan juga dapat membiasakan guru menambah referensi bacaan, utamanya dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa agar dapat menyerap informasi yang dibaca dan dirangkum dengan bahasa yang siswa pahami.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengetahui seberapa banyak buku teks yang dioptimalkan oleh guru kelas tinggi (kelas 4, kelas 5 dan kelas 6) di SD Negeri di Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung. Penulis mencoba melakukan penelitian dengan mengangkat judul "Optimalisasi Penggunaan Buku Teks Oleh Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" (Studi Deskriptif Kuantitatif Terhadap Guru di SD Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung).

B. Landasan Teori

1. Optimalisasi

a. Pengertian Optimalisasi

Optimalisasi secara umum adalah sebuah proses untuk menghasilkan nilai terbaik, dari beberapa faktor yang tersedia. Dalam suatu kasus yang paling sederhana, ini berarti memecahkan masalah-masalah untuk meminimalkan atau memaksimalkan fungsi dengan sistematis dengan memilih nilai-nilai variabel integer atau real dari dalam set yang



diperbolehkan. Secara umum, pengertian optimalisasi adalah pencarian nilai “terbaik dari yang tersedia” dari beberapa fungsi yang diberikan pada suatu konteks.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahwa optimalisasi berasal dari kata optimal artinya terbaik atau tertinggi. Mengoptimalkan berarti menjadikan paling baik atau paling tinggi. Sedangkan optimalisasi adalah proses mengoptimalkan sesuatu, dengan kata lain proses menjadikan sesuatu menjadi paling baik atau paling tinggi (1990 hlm 682). Jadi, optimalisasi adalah suatu proses mengoptimalkan sesuatu atau proses menjadikan sesuatu menjadi paling baik.

Menurut Machfud Sidik berkaitan dengan Optimalisasi suatu tindakan/kegiatan untuk meningkatkan dan Mengoptimalkan, Jakarta : Balai Pustaka (2002 hlm 800). Obyek pendapatan baru yang memerlukan studi, proses dan waktu yang panjang. Dukungan teknologi informasi secara terpadu guna mengintensifkan pajak mutlak diperlukan dari sistem pelayanan pajak yang dilaksanakan cenderung tidak optimal. Masalah ini tercermin pada sistem dan prosedur.

Perlu adanya batasan waktu dan penentuan tata cara pelaksanaan.

Berhasil tidaknya proses pelaksanaan Menurut Edward, yang dikutip oleh Abdullah dipengaruhi oleh faktor-faktor yang merupakan syarat terpenting berhasilnya suatu proses implementasi, faktor-faktor tersebut adalah :

- 1) Komunikasi, merupakan suatu program yang dapat dilaksanakan dengan baik apabila jelas bagi para pelaksana. Hal ini menyangkut proses penyampaian informasi, kejelasan informasi dan konsistensi informasi yang disampaikan.
- 2) *Resouces* (sumber daya), dalam hal ini meliputi empat komponen yaitu terpenuhinya jumlah staf dan kualitas mutu, informasi yang diperlukan guna pengambilan keputusan atau kewenangan yang cukup guna melaksanakan tugas sebagai tanggung jawab dan fasilitas yang dibutuhkan dalam pelaksanaan.
- 3) Disposisi, Sikap dan komitmen daripada pelaksanaan terhadap program khususnya dari mereka yang menjadi implemetasi program



khususnya dari mereka yang menjadi implementer program.

Berdasarkan pengertian konsep dan teori diatas, maka dapat peneliti menyimpulkan bahwa optimalisasi adalah suatu proses, melaksanakan program yang telah direncanakan dengan terencana guna mencapai tujuan/target sehingga dapat meningkatkan kinerja secara optimal.

2. Buku Teks

a. Definisi Buku Teks

Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan. Oleh pengarangnya isi buku di dapat dari berbagai cara misalnya hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi, atau hasil imajinasi seseorang (Majid, 2011). Sejak dulu, telah banyak ahli yang menaruh perhatian pada buku teks dan juga mengemukakan pengertiannya. Berikut ini kita terakan beberapa diantaranya (Tarigan 2009 hlm 11). Ada yang mengatakan bahwa "buku teks adalah rekaman pikiran rasial yang disusun buat maksud-maksud dan tujuan-tujuan instruksional" (Hall Quest 1915). Lebih terperinci lagi ada ahli yang mengemukakan bahwa "buku teks adalah buku yang dirancang buat

penggunaan di kelas, dengan cermat disusun dan disiapkan oleh para pakar atau para ahli dalam bidang itu dan diperlengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang sesuai dan serasi". (Bacon, 1935).

Dari berbagai pendapat ahli yang tertera di atas, dapat penulis simpulkan beberapa hal seperti berikut ini:

- 1) Buku teks itu selalu merupakan buku pelajaran yang ditujukan bagi siswa pada jenjang pendidikan tertentu, misalnya jenjang pendidikan SD.
- 2) Buku teks itu selalu berkaitan dengan bidang studi tertentu. Ada buku teks mengenai matematika, sejarah, bahasa, ekonomi, dan sebagainya. Lebih khusus lagi, kita sering menjumpai buku teks, seperti bahasa Indonesia untuk SD atau matematika untuk SD.
- 3) Buku teks itu selalu merupakan buku yang standar. Pengertian standar di sini ialah baku, menjadi acuan, berkualitas, dan biasanya ada tanda pengesahan dari badan yang berwenang. Di Indonesia, misalnya, badan itu dibawah naungail Departemen Pendidikan Nasional.



- 4) Buku teks itu biasanya disusun dan ditulis oleh para pakar (ahli, *ekspert*) di bidangnya masing-masing. Di Indonesia, misalnya kita kenal nama pengarang yang ahli di bidangnya, seperti Sutan Takdir Alisjahbana, Ramlan, Gorys Keraf dalam bidang tata bahasa; H.B. Jassin, Hutagalung yang ahli di bidang kritik sastra; atau H.G. Tarigan yang ahli di bidang Keterampilan Bahasa.
 - 5) Buku teks itu ditulis untuk tujuan instruksional tertentu. Buku teks mengenai matematika ditulis untuk tujuan pengajaran tertentu di bidang matematika. Buku teks keterampilan berbahasa, menyimak, ditulis untuk tujuan pengajaran menyimak tertentu pula.
 - 6) Buku teks biasa juga dilengkapi dengan sarana pengajaran. Misalnya, berupa pita rekaman dalam pelajaran menyimak, peta dalam pelajaran ilmu bumi, atau gambar tiruan dalam ilmu kesehatan.
 - 7) Buku teks itu ditulis untuk jenjang pendidikan tertentu. Ada buku teks untuk tingkat sekolah dasar. Ada buku teks untuk sekolah menengah pertama. Ada buku teks untuk sekolah menengah atas. Ada buku teks untuk tingkat perguruan tinggi, dan sebagainya.
 - 8) Buku teks itu selalu ditulis untuk menunjang sesuatu program pengajaran. Ada buku teks yang menunjang pengajaran kesastraan. Ada buku teks yang menunjang pengajaran tata bahasa. Ada pula beberapa buku teks yang menunjang pengajaran keterampilan bahasa, dan sebagainya.
- Berdasarkan pendapat para ahli di atas serta kesimpulan-kesimpulan, yakni mengenai pengertian dan definisi buku teks. Buku teks adalah sama dengan buku pelajaran. Secara lebih lengkap, dapat didefinisikan sebagai berikut "buku teks adalah buku pelajaran dalam bidang studi tertentu yang merupakan buku standar, yang disusun oleh para pakar dalam bidang itu buat maksud-maksud dan tujuan instruksional, yang diperlengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh para pemakainya di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi sehingga dapat menunjang sesuatu program pengajaran".

b. Fungsi Buku Teks

Dunia kita kini adalah dunia buku. Agaknya tidak dapat ditawar-tawar lagi



bahwa peradaban kita kini adalah peradaban buku. Dengan ungkapan di atas ingin ditegaskan betapa pentingnya kedudukan buku dalam kehidupan kita pada masa modern ini. Atau dengan perkataan lain, dunia kita adalah dunia baca.

Dengan pertolongan buku-buku (dan media cetak lainnya), ilmu pengetahuan dapat dihimpun ke dalam suatu wadah (toko dan dana) yang selalu tersedia secara permanen. Perlu kita sadari benar-benar, dari semua buku maka buku teks atau buku pelajaran merupakan sarana instrumen yang paling baik dan ampuh bagi pendanaan seperti itu. Buku teks memberikan pengaruh besar terhadap kesatuan nasional melalui pendirian dan pembentukan suatu kebudayaan umum.

Memang, dari kalangan yang kurang memahami manfaatnya yang sangat besar dan merata, sering terlontar pertanyaan yang berbunyi "Buat apa buku-buku teks itu?" jawaban psikologis terhadap pertanyaan seperti itu adalah bahwa buku-buku teks merupakan sarana penting dan ampuh bagi penyediaan dan pemenuhan pengalaman tak langsung dalam jumlah yang besar dan

terorganisasi rapi. Perlu diakui dengan jujur bahwa memang telah banyak perbincangan mengenai nilai edukatif dari pengalaman langsung dengan benda-benda dalam kehidupan ini. Tetapi satu hal yang pasti ialah bahwa pengalaman langsung tidak akan dapat mencakup segalanya.

Bukanlah dengan pengalaman langsung anak-anak kita dapat belajar membaca atau mempelajari sejarah perjuangan bangsa atau ilmu pasti negara kita tercinta ini. Pengalaman langsung dengan benda-benda hanyalah merupakan sepenggal jalan saja ke arah kompetensi dalam falsafah atau terhadap pandangan matematik. jelas, terlalu banyak yang harus dipelajari dan diapresiasi terialu banyak sikap yang harus dipelajari dan terialu banyak putusan yang harus dicapai untuk mengizinkan kita memercayai sepenuhnya pengalaman langsung itu.

Banyak cara efektif yang dapat dilakukan oleh para siswa dalam menggunakan serta memanfaatkan buku mereka, antara lain dengan cara melatih mereka membaca intensif. Sang guru hendaklah menjelaskan bahwa nilai buku teks bergantung pada penggunaannya bagi tujuan



mempelajari keuntungan-keuntungan khusus buku tersebut. Keuntungan-keuntungan khas itu dapat kita kelompokkan sebagai berikut:

- 1) Kesempatan mempelajarinya sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- 2) Kesempatan untuk mengulangi atau meninjaunya kembali.
- 3) Kemungkinan mengadakan pemeriksaan atau pengekan terhadap ingatan.
- 4) Kemudahan untuk membuat catatan-catatan bagi pemakaian selanjutnya.
- 5) Kesempatan khusus yang dapat ditampilkan oleh sarana-sarana visual dalam menunjang upaya belajar dari sebuah buku.

Membaca atau mempelajari suatu buku, misalnya buku teks dalam mata pelajaran tertentu, siswa ataupun pembaca dapat mengatur sendiri mengenai kecepatannya. Bila dapat boleh dalam tempo cepat, sedang, atau juga lambat kalau memang daya tangkap tidak begitu kuat.

Kesempatan untuk mengulang atau meninjau kembali sesuatu buku cukup terbuka dan bebas. Waktu pembacaan kembali dapat diatur sesuka hati, baik dalam lamanya atau

jam pembacaan, seperti pagi, siang, atau malam jumlah pengulangan pun tidak terbatas dan dapat disesuaikan dengan keinginan pembaca.

Buku teks memberi kesempatan pada pemiliknya untuk menyegarkan ingatan. Baca-baca kembali tentulah dapat memperkuat ingatan yang sudah ada. Bahkan, pembacaan kembali itu dapat pula dipakai sebagai pemeriksaan daya ingat seseorang terhadap hal yang pernah dipelajarinya melalui buku teks. Bila Anda mempunyai buku teks, Anda bebas membuat catatan-catatan dalam buku tersebut. Catatan-catatan akan mempermudah untuk mengingat sesuatu yang telah pelajari. Apalagi bila catatan itu benar-benar singkat, tepat, dan padat. Sedikit, tetapi berarti banyak.

Sarana-sarana khusus yang ada dalam buku teks dapat menolong para pembaca untuk memahami isi buku. Sarana, seperti skema, diagram, matriks, dan gambar-gambar ilustrasi berguna dalam mengantar pembaca ke arah pemahaman isi buku. Buku teks haruslah mencerminkan sudut pandang yang jelas. Apa prinsip-prinsip yang digunakan, pendekatan apa yang dianut, metode apa yang



digunakan serta teknik-teknik pengajaran yang digunakan.

Buku teks sebagai pengisi bahan haruslah menampilkan sumber bahan mantap. Susunannya teratur, sistematis. jenisnya bervariasi, kaya. Daya penariknya kuat karena sesuai dengan minat siswa bahkan memenuhi kebutuhan siswa. Lebih dari itu, buku teks itu menantang, merangsang serta menunjang aktivitas dan kreativitas siswa. Bahan yang terkandung dalam buku teks hendaknya tersusun rapi. Selain tersusun dalam susunan yang sistematis, bahan itu harus pula tersusun dalam gradasi tertentu. Disesuaikan dengan hakikat mata pelajaran maka susunan itu sebenarnya dapat beraneka ragam. Misalnya, umum-husus, mudah-sukar, bagian-keseluruhan, dan sebagainya.

Metode dan sarana penyajian bahan dalam buku teks harus memenuhi syarat-syarat tertentu. Misalnya, harus menarik, menantang, merangsang, dan bervariasi sehingga siswa benar-benar termotivasi untuk mempelajari buku teks tersebut. Buku teks juga sebaiknya menyajikan bahan secara mendalam. Ini berguna bagi penyelesaian tugas dan pelatihan yang dituntut dari siswa. Tugas dan

pelatihan ini pada gilirannya memperdalam pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa terhadap isi buku teks. Di samping sebagai sumber bahan, buku teks juga berperan sebagai sumber atau alat evaluasi dan pengajaran remedial. Artinya, di samping bahan, tersedia alat evaluasi. Bila diperlukan, sudah tersedia pula bahan pengajaran remedialnya secara lengkap dan utuh.

Dari uraian-uraian di atas, tergambarlah kepada kita peranan buku teks. Buku teks ternyata berkaitan erat dengan kurikulum; lebih-lebih dengan Garis-Garis Besar Program Pengajaran. Setiap mata pelajaran membutuhkan sejumlah buku teks. Apalagi bila mata pelajaran itu mempunyai sub atau bagian yang dapat dianggap atau paling sedikit diperlakukan sebagai berdiri sendiri. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia misalnya, ada subtema pelajaran kesusastraan, kebahasaan, dan keterampilan. Ini berarti harus pula tersedia buku teks, untuk bidang kebahasaan, keterampilan, bahasa dan kesastraan.

c. Karakteristik Buku Teks

Buku teks pelajaran banyak digunakan guru sebagai acuan atau



pedoman utama menyangkut materi untuk pembelajaran. Buku teks pelajaran masih dianggap sebagai bahan ajar utama yang mudah digunakan dan mampu mengemas seluruh materi pembelajaran yang akan disajikan. Guru maupun siswa tentu mampu menggunakan dan mendapat buku pelajaran dengan harga yang terjangkau yang juga menjadikan buku pelajaran unggul dibanding bahan ajar lain.

Hampir setiap pembelajaran selalu didampingi dengan adanya buku teks pelajaran meskipun sudah terdapat bahan ajar ataupun sumber belajar lainnya. Buku teks pelajaran dapat digunakan sebagai bahan ajar utama maupun sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran, penggunaan buku teks pelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Namun untuk buku teks pelajaran tidak sembarangan dapat digunakan. Buku teks pelajaran memiliki karakteristik khusus agar buku tersebut layak digunakan sebagai bahan ajar maupun sumber belajar. Prastowo (2012: 170) menyebutkan bahwa terdapat 4 karakteristik buku teks pelajaran secara umum, karakteristik tersebut antara lain:

1) Diterbitkan dan memiliki ISBN

Buku teks pelajaran yang baik harus secara formal diterbitkan oleh penerbit. Buku yang diterbitkan secara formal, juga disertai dengan ISBN yang menandakan bahwa buku tersebut telah secara legal atau sah terdaftar sebagai buku terbitan. Buku yang secara formal diterbitkan juga memiliki kualitas yang baik karena sebelumnya telah melalui pemeriksaan kelayakan terbit dan dapat digunakan.

2) Memiliki misi utama

Buku teks pelajaran harus dibuat dan disusun dengan misi tertentu. Misi utama penyusunan buku teks pelajaran adalah:

a) Optimalisasi pengembangan pengetahuan deklaratif dan prosedural.

b) Pengetahuan tersebut harus menjadi target utama dari buku pelajaran yang digunakan.

3) Mengacu pada program depdiknas

Buku teks pelajaran yang disusun dan dikembangkan oleh penulis dan penerbit harus mengacu pada program yang diselenggarakan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). Ketentuan untuk buku pelajaran yang sesuai dengan program Depdiknas adalah:



- a) Mengikuti kurikulum pendidikan nasional yang sedang berlangsung.
- b) Beorientasi pada keterampilan proses dengan menggunakan pendekatan kontekstual, teknologi, dan masyarakat, serta demokrasi dan eksperimen.
- c) Memberi gambaran secara jelas tentang keterpaduan atau keterkaitan dengan disiplin ilmu lainnya.
- 4) Memiliki berbagai macam keuntungan
- Buku teks pelajaran harus menguntungkan jika dipergunakan dalam proses pembelajaran. Nasution (dalam Prastowo 2012 hlm 171) menyebutkan bahwa terdapat 7 keuntungan penggunaan buku teks pelajaran, yaitu
- a) Buku teks pelajaran membantu pendidik melaksanakan kurikulum.
- b) Buku teks pelajaran juga merupakan pegangan dalam menentukan metode pengajaran.
- c) Buku teks pelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru.
- d) Buku pelajaran dapat digunakan untuk tahun-tahun berikutnya, dan jika direvisi maka dapat bertahan dalam waktu yang lama.
- e) Buku teks pelajaran yang *uniform* memberikan kesamaan mengenai bahan dan standar pengajaran.
- f) Buku teks pelajaran memberikan kontinuitas pelajaran di kelas yang berurutan sekalipun pendidik berganti.
- g) Buku teks pelajaran memberikan pengetahuan dan metode mengajar yang lebih mantap jika guru menggunakan dari tahun ke tahun.

Pemanfaatan buku teks pelajaran dalam pembelajaran sudah sangat umum dan dapat ditemui pada hampir setiap pembelajaran yang dilakukan. Namun perlu diingat bahwa tidak semua materi pelajaran harus disampaikan dengan buku teks pelajaran. Ada kalanya juga buku teks pelajaran hanya dijadikan sebagai pendukung saja. Pemilihan bahan ajar dan sumber belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kecocokan terhadap materi pelajaran.

d. Kualitas Buku Teks

Buku memegang peranan yang penting dalam kehidupan masyarakat modern. Banyak hal yang dapat



dipelajari dari buku. Bahkan, dapat dikatakan hampir semua segi kehidupan manusia direkam dalam buku. Dunia kini memang benar-benar dunia buku (Tarigan 2009 hlm 19-24) .

Buku adalah kunci ke arah gudang ilmu pengetahuan. Siapa yang ingin maju dan pandai haruslah menggunakan manfaat buku. Petani harus membaca buku pertanian. Pedagang harus pula membaca buku ekonomi. Politisi harus membaca buku tentang Politik, ilmu, kewarganegaraan, kemasyarakatan, dan sebagainya. Guru harus banyak membaca buku yang relevan dengan bidang studinya.

Bagi seseorang pelajar atau mahasiswa salah satu buku yang sangat diperlukan ialah buku teks atau buku pelajaran. Buku tek sebagai penunjang kegiatan belajar-mengaiar dalam mata pelajaran tertentu. Mata pelajaran sejarah memerlukan buku teks sejarah, mata pelajaran rmatematika memerlukan buku teks matematika, maka pelajaran bahasa Indonesia memerlukan buku teks Bahasa Indonesia dan sejenisnya.

Semakin baik kualitas buku teks, semakin sempurna pengajaran mata pelajaran yang ditunjangnya. Buku teks

mengenai matematika yang bermutu jelas akan meningkatkan kualitas pengajaran matematika. Buku teks mengenai Bahasa Indonesia bermutu tinggi akan meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil pengajaran bahasa Indonesia, dan seterusnya.

Buku teks yang bagaimana yang dapat dikategorikan sebagai buku teks yang berkualitas? Sebelum kita menjawab pertanyaan tersebut, terlebih dahulu kita harus membicarakan kriteria buku teks, pedoman penyusunan buku teks, atau syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh setiap buku teks. Bila hal yang terakhir itu sudah dapat dirumuskan, pertanyaan tadi dengan mudah dapat dijawab.

Greene dan Petty telah menyusun cara penilaian buku teks dengan sepuluh kriteria. Apabila buku teks dapat memenuhi 10 persyaratan yang diajukan, dapat dikatakan buku teks tersebut berkualitas. Butir-butir yang harus dipenuhi oleh buku teks yang tergolong kategori berkualitas tinggi, antara lain:

- 1) Buku teks haruslah menarik minat anak-anak, yaitu para siswa yang mempergunakannya.



- 2) Buku teks haruslah mampu memberi motivasi kepada para siswa yang memakainya.
 - 3) Buku teks haruslah memuat ilustrasi yang menarik para siswa yang memanfaatkannya.
 - 4) Buku teks seyogianyalah mempertimbangkan aspek-aspek linguistik sehingga sesuai dengan kemampuan para siswa yang memakainya.
 - 5) Buku teks isinya haruslah berhubungan erat dengan pelajaran-pelajaran lainnya; lebih baik lagi kalau dapat menunjangnya dengan rencana sehingga sernuanya merupakan suatu kebulatan yang utuh dan terpadu;
 - 6) Buku teks haruslah dapat menstimulasi, merangsang aktivitas-aktivitas pribadi para siswa yang mempergunakannya;
 - 7) Buku teks haruslah dengan sadar dan tegas menghindari konsep-konsep yang samar-samar dan tidak biasa, agar tidak sempat membingungkan para siswa yang memakainya.
 - 8) Buku teks haruslah mempunyai sudut pandangan atau "*point of view*" yang jelas dan tegas sehingga juga pada akhirnya menjadi sudut pandangan para pemakainya yang setia;
 - 9) Buku teks haruslah mampu memberi pemantapan, penekanan pada anak dan orang dewasa.
 - 10) Buku teks itu haruslah dapat menghargai perbedaan-perbedaan pribadi para siswa pemakainya (Geene and .Petty 1971 hlm 545-8).
- Bila kita telaah lebih mendalam kriteria yang dikemukakan oleh Greene dan Petty di atas, dapatlah diidentifikasi sepuluh butir yang dipakai sebagai titik tolak dalam penentuan kualitas buku teks. Butir-butir itu meliputi minat siswa, motivasi, ilustrasi, linguistik, terpadu, menggiatkan, aktivitas, kejelasan konsep, titik pandang, pemantapan nilai dan menghargai perbedaan pribadi.
- Ada beberapa perubahan atau tambahan yang dapat kita terapkan kepada kriteria di atas. Pertama, mengenai urutan atau susunannya. Kedua, mengenai peristilahan. Dan yang ketiga, mengenai penambahan kriteria.
- Buku teks berkaitan erat dengan kurikulum yang berlaku. Buku teks yang baik haruslah relevan dan



menunjang pelaksanaan kurikulum. Kriteria linguistik mengacu kepada tujuan agar buku teks dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, penulis mengganti istilahnya menjadi komunikatif. Sementara itu, mengenai urutannya disusun seperti berikut: titik pandang (*point of view*), kejelasan konsep, relevansi, minat, motivasi, menstimulasi, aktivitas, ilustrasi komunikatif, menunjang pelajaran lain, menghargai perbedaan individu, dan memantapkan nilai-nilai.

Akhirnya, kita dapat mengemukakan pedoman penilaian buku teks sebagai berikut:

1) Sudut pandangan (*point of view*)

Buku teks harus mempunyai landasan, prinsip, dan sudut pandang tertentu yang menjwai atau melandasi buku teks secara keseluruhan. Sudut pandangan ini dapat berupa teori dari ilmu jiwa, bahasa, dan sebagainya.

2) Kejelasan konsep

Konsep-konsep yang digunakan dalam suatu buku teks harus jelas, dan tandas. Keremangan-keremangan dan keambiguan perlu dihindari agar siswa atau pembaca juga jelas pengertian,

pemahaman, dan penangkapannya.

3) Relevan dengan kurikulum

Buku teks ditulis untuk digunakan di sekolah. Sekolah mempunyai kurikulum. Oleh karena itu, tidak ada pilihan lain bahwa buku teks harus relevan dengan kurikulum yang berlaku.

4) Menarik minat

Buku teks ditulis untuk siswa. Oleh karena itu, penulis buku teks harus mempertimbangkan minat-minat siswa pemakai buku teks tersebut. Semakin sesuai buku teks dengan minat siswa, semakin tinggi daya tarik buku teks tersebut.

5) Menumbuhkan motivasi

Motivasi berasal dari kata *motif* yang berarti daya pendorong bagi seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi diartikan sebagai penciptaan kondisi yang ideal sehingga seseorang ingin, mau, dan senang mengerjakan sesuatu. Buku teks yang baik ialah buku teks yang dapat membuat siswa, ingin, mau, senang mengerjakan apa yang diinstruksikan dalam buku tersebut. Apalagi bila buku teks tersebut dapat menggiring siswa



ke arah penumbuhan motivasi intrinsik.

6) Menstimulasi aktivitas siswa

Buku teks yang baik ialah buku teks yang merangsang, menantang, dan menggiatkan aktivitas siswa. Di samping tujuan dan bahan, faktor metode sangat menentukan dalam hal ini.

7) Ilustratif

Buku teks harus disertai dengan ilustrasi yang mengena dan menarik. Ilustrasi yang cocok pastilah memberikan daya penarik tersendiri serta memperjelas hal yang dibicarakan.

8) Buku teks harus dimengerti oleh pemakainya, yaitu siswa. Pemahaman harus didahului oleh komunikasi yang tepat. Faktor utama yang berperan di sini adalah bahasa. Bahasa buku teks haruslah:

- a) Sesuai dengan bahasa siswa.
- b) Kalimat-kalimatnya efektif.
- c) Terhindar dari makna ganda.
- d) Sederhana.
- e) Sopan.
- f) Menarik.

9) Menunjang mata pelajaran lain

Buku teks mengenai bahasa Indonesia, misalnya, di samping

menunjang mata pelajaran bahasa Indonesia, juga menunjang mata pelajaran lain. Melalui pengajaran bahasa Indonesia, pengetahuan siswa dapat bertambah dengan soal-soal Sejarah, Ekonomi, Matematika, Geografi, Kesenian, Olah-raga, dan sebagainya.

10) Menghargai perbedaan individu

Buku teks yang baik tidak membesar-besarkan perbedaan individu tertentu. Perbedaan dalam kemampuan, bakat, minat, ekonomi, sosial, budaya setiap individu tidak dipermasalahkan tetapi diterima sebagaimana adanya.

11) Memantapkan nilai-nilai

Buku teks yang baik berusaha untuk memantapkan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Uraian-uraian yang menjurus kepada penggoyahan nilai-nilai yang berlaku pantas dihindarkan.

e. Keterbatasan Buku Teks

Di antara beraneka ragam jenis buku yang beredar, salah satu jenis buku yang paling vital dan fungsional bagi siswa, pelajar atau mahasiswa adalah buku teks. Setiap mata kuliah atau mata pelajaran seharusnya dilengkapi dan ditunjang oleh minimal satu buku teks. Bila mata kuliah atau mata pelajaran itu dipecah-pecah,



setiap pecahan itu memerlukan masing-masing satu buku teks.

Bila kita ingin hasil pengajaran setiap mata kuliah atau mata pelajaran berkualitas tinggi, buku teks bagi setiap mata pelajaran itu harus dilengkapi, dibantu, dan ditunjang oleh buku pendamping lainnya, seperti:

- 1) Buku suplemen (tambahan) bagi buku pokok.
- 2) Buku pegangan guru.
- 3) Buku sumber atau buku acuan lainnya yang relevan.

Buku suplemen berfungsi sebagai buku kerja yang menuntun siswa untuk berlatih, berpraktik atau mencobakan teori-teori yang sudah dipelajari pada buku pokok. Buku pegangan guru merupakan buku penuntun bagi guru dalam mengelola interaksi belajar-mengajar dalam mata pelajaran yang relevan. Kedua buku ini pun harus ditunjang oleh buku acuan lainnya. Guru harus memadukan buku acuan dengan buku teks agar bahan, metode, dan media pengajaran semakin lengkap, sempurna, dan mutakhir.

Greene dan Petty telah mengidentifikasi keterbatasan buku teks. Keterbatasan buku teks itu, antara lain:

- 1) Buku teks itu sendiri tidaklah mengajar (walaupun beberapa kegiatan belajar dapat dicapai dengan membacanya), tetapi merupakan suatu sarana pengajaran.
 - 2) Isi yang disajikan sebagai perangkat-perangkat kegiatan belajar dipadu secara artifisial atau secara buatan saja bagi setiap kelas tertentu.
 - 3) Pelatihan-pelatihan dan tugas-tugas praktis agaknya kurang memadai karena keterbatasan-keterbatasan dalam ukuran buku teks dan dikarenakan begitu banyaknya praktik-praktik, pelatihan yang perlu dilaksanakan secara perbuatan.
 - 4) Sarana-sarana pengajaran juga sangat sedikit dan singkat karena keterbatasan-keterbatasan ruang, tempat, atau wadah yang tersedia di dalamnya.
 - 5) Pertolongan-pertolongan atau bantuan-bantuan yang berkaitan dengan evaluasi hanyalah bersifat sugestif dan tidaklah diinginkan. (Geene dan Petty, 1971:5431)
- Buku teks tidak pernah dapat menggantikan fungsi guru secara tuntas. Memang dalam batas-batas



tertentu, kegiatan belajar terlaksana dan tercapai melalui tuntunan buku teks, namun tidak pernah lengkap. Apalagi bila kita sadari bahwa pengajaran itu bersifat situasional. Buku teks jelas tidak dapat mengikuti dan menyesuaikan diri dengan setiap kemungkinan situasi. Di sinilah kelebihan guru, ia dapat membaca situasi dan menyesuaikan diri dengan tuntutan situasi. Buku teks tidaklah mengajar, yang mengajar adalah guru. Isi atau bahan yang disajikan dalam buku sebenarnya dipadu secara artifisial buatan, dibuat-buat agar mendekati situasi yang sebenarnya bagi kelas-kelas tertentu.

Buku teks terbatas dalam ruang atau halaman. Ini menyebabkan petunjuk, saran, contoh, ilustrasi pengajaran dinyatakan dengan sesingkat mungkin pula. Sementara itu, kita ketahui benar-benar dengan petunjuk dan saran yang cukup luas serta contoh dan ilustrasi yang banyak pun belum menjamin pengajaran berjalan mulus, apalagi dengan segalanya terbatas. Yang jelas, demonstrasi langsung tidak mungkin dilakukan oleh buku teks, tetapi dapat dilakukan oleh guru yang terlatih.

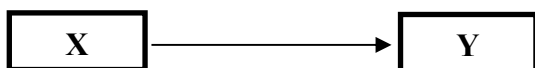
Evaluasi yang dilakukan buku teks tidak mungkin sempurna, menyeluruh, dan meyakinkan karena sifatnya yang bersifat sugestif, anjuran dan pengawasannya longgar. Evaluasi yang langsung disusun, dilaksanakan, diawasi, dan dimonitoring guru secara langsung hasilnya lebih dapat diandalkan. Agar sarana pengajaran semakin lengkap, padu, dan menunjang sehingga kualitas pengajaran semakin tinggi dan dapat diharapkan, kualitas hasil belajar pun berkualitas pula.

C. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian *Ex post facto*. Menurut Sugiyono dalam Riduwan (2013, hlm. 50) penelitian *Ex post facto* merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Sejalan menurut Darmadi (2013, hlm. 258) penelitian *Ex post facto* adalah penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti memulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian. Adapun

menurut Dantes dalam *e-Journal* Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, menyatakan bahwa penelitian *Ex post facto* merupakan pada subjek penelitian untuk meneliti yang telah dimiliki oleh subjek penelitian secara wajar tanpa adanya usaha sengaja untuk memberikan perlakuan untuk memunculkan variabel yang ingin diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian tentang optimalisasi penggunaan buku teks oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler, yaitu SDN 147 Citari Barat, SDN 099 Babakan Tarogong, SDN 118 Tanjung, SDN 270 Gentra Masekdas, dan SDN 251 Jamika. Pada penelitian ini terdapat satu variabel bebas (*independen*) dan satu variabel terikat (*dependen*).



Gambar 1
Desain Penelitian

Keterangan :

X : Penggunaan Buku Teks

Y : Motivasi Belajar

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler, yaitu SDN 147 Citari Barat, SDN 099 Babakan Tarogong, SDN 118 Tanjung, SDN 270 Gentra Masekdas, dan SDN 251 Jamika. Penelitian ini dikhususkan kepada guru kelas tinggi (kelas 4, kelas 5, dan kelas 6). Kelima sekolah tersebut terletak di pinggiran kota dan jarak SD tidak terlalu jauh.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun akademik 2018/2019 yaitu pada 1 Agustus 2018 sampai dengan tanggal 7 Agustus 2018. Penelitian ini dilaksanakan selama seminggu dengan agenda wawancara, menyebarkan angket penelitian dan meminta dokumen dari sekolah.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Arikunto dalam Riduwan (2013, hlm. 70) "populasi adalah sebagai keseluruhan subjek penelitian atau suatu wilayah yang generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Dalam penelitian ini



yang menjadi populasi adalah Guru kelas tinggi Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Bojongloa Kaler Tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 125 guru.

b. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Oleh karena itu, agar sampel yang diambil dapat representatif perlu memberlakukan teknik sampling. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik random sampling. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 121) "Teknik random sampling merupakan cara pengambilan sampel secara acak sehingga memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel."

Teknik ini digunakan karena setiap individu dalam populasi berpeluang sama untuk menjadi anggota sampel, sedangkan pengambilan jumlah sampel menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan taraf kesalahan 5%, dari tabel Isaac dan Michael dalam Sugiyono (2013, hlm. 131) dihasilkan jumlah sampel sebanyak 100 guru dari

populasi 125 guru. Dari pengambilan sampel secara acak dengan semua anggota memiliki kesempatan sama serta menggunakan rumus proporsional random sampling didapat sampel.

D. Hasil Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah penelitian yang pertama, berapa jumlah buku yang di baca oleh guru untuk keperluan tugas mengajarnya di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler. Kedua, apa saja jenis buku yang dibaca oleh guru di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler. Ketiga, berapa kali dalam sehari guru membaca buku untuk mengajar di kelas Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler. Dan yang terakhir atau yang keempat, apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara optimalisasi penggunaan buku teks oleh guru terhadap motivasi belajar siswa di kelas.

1. Analisis pengaruh optimalisasi penggunaan buku teks oleh guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Rumusan masalah penelitian yang keempat yaitu untuk mengetahui pengaruh optimalisasi penggunaan



buku teks oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang keempat digunakan analisis regresi linier sederhana. Berikut ini disajikan hasil analisis regresi linier sederhana yang diawali dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linieritas.

a. Uji Asumsi Normalitas

Asumsi normalitas merupakan persyaratan yang sangat penting pada pengujian signifikansi hasil regresi, apabila model regresi tidak berdistribusi normal maka kesimpulan dari uji t akan meragukan, karena statistik uji t pada analisis regresi diturunkan dari distribusi normal. Pada penelitian ini digunakan uji satu sampel Kolmogorov-Smirnov untuk menguji normalitas model regresi.

Nilai signifikansi (Asymp.sig.2-tailed) yang diperoleh dari uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,995. Karena nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov lebih besar dari tingkat kekeliruan 5% (0,05), maka disimpulkan bahwa model regresi berdistribusi normal.

Sebaran data membentuk berada disekitar garis diagonal dan memperkuat kesimpulan bahwa model

regresi optimalisasi penggunaan buku teks dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdistribusi normal.

b. Linieritas Data

Karena teknik analisis data yang akan digunakan untuk menguji pengaruh optimalisasi penggunaan buku teks dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah analisis regresi linier, maka sebelum melakukan pengolahan menggunakan analisis regresi linier terlebih dahulu akan dilakukan uji linieritas. Pengujian linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variable optimalisasi penggunaan buku teks dengan motivasi belajar siswa bersifat linier atau non linier.

Hasil uji linieritas pada penelitian ini diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, hubungan antara optimalisasi penggunaan buku teks dengan motivasi belajar siswa dikatakan linier jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sebaliknya jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka hubungan tersebut tidak linieritas. Melihat hasil yang disajikan pada tabel 4.8 dapat disimpulkan hubungan antara optimalisasi penggunaan buku teks dengan motivasi belajar siswa bersifat linier.

c. Analisis Korelasi

Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antara optimalisasi penggunaan buku teks dengan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program *Software IBM SPSS Statistics 22* diperoleh koefisien korelasi antara budaya optimalisasi penggunaan buku teks dengan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler seperti disajikan pada tabel berikut.

Koefisien korelasi antara optimalisasi penggunaan buku teks dengan motivasi belajar siswa sebesar 0,739 dan masuk dalam kategori kuat atau erat. Arah hubungan positif antara optimalisasi penggunaan buku teks dengan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan buku teks yang makin optimal cenderung diikuti dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler.

d. Analisis Regresi

Analisis regresi digunakan untuk mengestimasi seberapa besar perubahan motivasi belajar siswa yang

disebabkan oleh optimalisasi penggunaan buku teks. Estimasi persamaan model regresi linier sederhana menggunakan *software IBM SPSS Statistics 22* dan diperoleh output sebagai berikut.

Berdasarkan nilai *unstandardized coefficients* seperti disajikan pada tabel 4.10, maka dapat dibentuk persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = 0,804 + 0,752 X$$

Dimana :

Y = Motivasi belajar siswa

X = Optimalisasi penggunaan buku teks

Koefisien yang terdapat pada persamaan tersebut dapat interpretasikan sebagai berikut :

- 1) Konstanta sebesar 0,804 kali menunjukkan nilai motivasi belajar siswa, apabila tidak dilakukan optimalisasi penggunaan buku teks.
- 2) Optimalisasi penggunaan buku teks memiliki koefisien bertanda positif sebesar 0,752, artinya setiap peningkatan optimalisasi penggunaan buku teks sebesar 1 tingkat diprediksi akan meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,752 tingkat.

e. Uji Signifikansi

Selanjutnya untuk membuktikan apakah optimalisasi penggunaan buku teks berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, dilakukan uji signifikansi dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

$H_0: \beta = 0$ Optimalisasi penggunaan buku teks tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

$H_a: \beta \neq 0$ Optimalisasi penggunaan buku teks berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

Statistik uji yang digunakan untuk menguji hipotesis diatas adalah uji t, dimana nilai tabel yang digunakan sebagai nilai kritis sebesar 1,984 yang diperoleh dari tabel t pada $\alpha = 0.05$ dan derajat bebas 98 untuk pengujian dua arah. Nilai statistik uji t yang digunakan pada pengujian dapat dilihat pada tabel 4.10 dimana diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,872 dengan nilai signifikansi mendekati nol.

Kriteria uji yang digunakan adalah sebagai berikut. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

(signifikan). Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima (tidak signifikan).

Hasil yang diperoleh dari perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,872 > 1,984$), sehingga pada tingkat kekeliruan 5% diputuskan untuk menolak H_0 dan menerima H_a yang berarti optimalisasi penggunaan buku teks berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler. Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa semakin optimal penggunaan buku teks akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

f. Analisis Koefisien Determinasi

Setelah diuji dan terbukti bahwa optimalisasi penggunaan buku teks berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, selanjutnya akan dihitung seberapa besar pengaruh optimalisasi penggunaan buku teks terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien determinasi dihitung menggunakan *software IBM SPSS Statistics 22* dan diperoleh output sebagai berikut.

Koefisien determinasi optimalisasi penggunaan buku teks terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,547. Artinya optimalisasi penggunaan buku teks memberikan pengaruh sebesar 54,7% terhadap motivasi belajar siswa.



Sedangkan sisanya yaitu sebesar 45,3% merupakan pengaruh faktor-faktor lain di luar variabel optimalisasi penggunaan buku teks.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian sesuai dengan yang ada pada BAB 1, maka deskripsi dari data pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa semua proses penelitian terlaksanakan dengan baik, setelah menempuh 5 Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Bojongloa Kaler. Penelitian ini dilakukan dengan membagikan koesioner kepada Guru. Dari 1 SDN, mengambil 20 responden/guru. Jadi total semua responden berjumlah 100 guru. Dari hasil penelitian diatas dapat dilihat pengaruh optimalisasi penggunaan buku teks terhadap motivasi belajar siswa meningkat. Berikut uraiannya :

a. Optimalisasi Penggunaan Buku Teks

Menurut Machfud Sidik berkaitan dengan Optimalisasi suatu tindakan/kegiatan untuk meningkatkan dan Mengoptimalkan, Jakarta : Balai Pustaka (2002 hlm 800). Sedangkan buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan. Oleh pengarangnya isi buku di dapat dari

berbagai cara misalnya hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi, atau hasil imajinasi seseorang (Majid 2011). Jadi, Buku teks adalah sama dengan buku pelajaran. Secara lebih lengkap, dapat didefinisikan sebagai berikut "buku teks adalah buku pelajaran dalam bidang studi tertentu yang merupakan buku standar, yang disusun oleh para pakar dalam bidang itu buat maksud-maksud dan tujuan instruksional, yang diperlengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh para pemakainya di sekolah sehingga dapat menunjang sesuatu program pengajaran".

Optimalisasi penggunaan buku teks oleh guru menggunakan Teori literasi baca tulis perpustakaan. Menurut Ferguson literasi perpustakaan (*Library Literacy*) yaitu kemampuan lanjutan untuk bisa mengoptimalkan literasi perpustakaan yang ada. Maksudnya, pemahaman tentang keberadaan perpustakaan sebagai salah satu akses mendapatkan informasi. Rekapitulasi hasil tanggapan responden tentang optimalisasi penggunaan buku teks



yaitu total skor aktual 6761, skor ideal 800, dan 84,5%.

b. Motivasi Belajar Siswa

Menurut Mc.Donald mengatakan bahwa, motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan (Oemar Hamalik 2009 hlm 173) perubahan energi dalam diri seseorang berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Kerena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dilakukan untuk mencapainya.

Menurut (Hamzah B. Uno 2011 hlm 23) motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar dalam kekuatan yang mendorong siswa melakukan suatu tingkah laku untuk mencapai tujuan. Rekapitulasi hasil tanggapan responden tentang motivasi belajar siswa total dari 15 pernyataan yaitu skor aktual 5022, skor ideal 6000, dan 83,7%.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Jumlah buku yang di baca oleh guru untuk keperluan tugas mengajarnya di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler cukup memadai. Pada umumnya para guru membaca 4 hingga 5 buku untuk keperluan tugas mengajarnya, meskipun ada juga beberapa guru hanya membaca 2 atau 3 buku dalam keperluan tugas mengajarnya.
2. Jenis buku yang di baca oleh guru untuk keperluan tugas mengajarnya di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler cukup bervariasi. Pada umumnya para guru membaca 2 hingga 3 jenis buku untuk keperluan tugas mengajarnya, bahkan ada juga beberapa membaca lebih dari 3 jenis buku dalam keperluan tugas mengajarnya.
3. Dalam sehari para guru di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler membaca 1 hingga 2 buku untuk keperluan tugas mengajarnya, bahkan ada juga beberapa membaca lebih dari 2 buku dalam



sehari untuk keperluan tugas mengajarnya.

4. Optimalisasi penggunaan buku teks berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler. Semakin optimal penggunaan buku teks akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Optimalisasi penggunaan buku teks memberikan pengaruh yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bojongloa Kaler.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Tabrani Rusyan. (1990). *Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: Yayasan Karya.
- Abdul, Majid. (2011). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Abidin, Yusuf. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Allyn, Bacon. (1935). *Curriculum Planning A New Approach*. Needham Heights: Massachusetts.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- A. M. Sandiman. (2007) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pers
- B. Uno, Hamzah (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Edisi Pertama. Cet. Ke-8. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Elida, Prayitno. (2003). *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud
- Farozin, Muh. (2011). *Pemahaman Tingkah Laku*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ferguson, B. *Information Literacy, A Primer for Teachers, Librarians and other Informed People*.
- Greene, Harry A&Walter T. Petty. 1971. *Developing Language Skills*



- in The Elementary Schools.*
Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Hall-Quest, Alfred L. 1918. *The Textbook, How To Use It and Fudge It.* New York: Macmillan.
- Hamalik, oemar. (2009). *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Husein Umar. (2000). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Khodijah, Nyanyu. (2014). *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Kemendikbud. (2003). Undang-undang Dasar Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Komalasari, Gantina. (2011). *Teori dan Teknik.* Jakarta: Indeks
- Lestari, K. E&Yudanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika.* Karawang: Refika Aditama.
- Nana, Sudjana (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar.* Bandung: Sinar Baru
- Ngalim, Purwonto. (2007). *Psikologi Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nursid Sumaatmaja. (2005). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.* Bandung: Alumni
- Riyadi, Slamet. (2000). *Motivasi dan Pelimpahan Wewenang sebagai Variabel.*
- Sagala, Syaiful. (2009). *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan.* Bandung: Alfabeta
- Siagian, Sondang P. (2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya.* Jakarta: Rineka Cipta
- Sidik, Machfud. (2002). *Optimalisasi Kegiatan.* Jakarta: Balai Pustaka.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi.* Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Penerbit CV. Alfabeta: Bandung
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategis Pembelajaran (Edisi Revisi).* Bandung: Refika Aditama
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur dan Djago Tarigan. 2009. *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia.* Bandung: Penerbit Angkasa.



- Usman, Uzer. (2010). *“Menjadi Guru Profesional”*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Wahidmurni, dkk. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Winkel, W. S. (2007). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Yamin, Martinis. (2006). *“Sertifikasi Profesi Keguruan di Indonesia”*. Jakarta: Gaung Persada Press.



**THE USE OF PROBLEM SOLVING LEARNING METHOD TO IMPROVE
STUDENTS' CRITICAL THINKING**

Ani Rosidah

Universitas Majalengka (UNMA)

anirosidah.cjr@gmail.com

ABSTRACT

Students' critical thinking skill can be developed through the learning process using the Problem Solving model. The problem in this study is how the use of Problem Solving learning method can improve students' critical thinking skill in class V in social science subject. The purpose of this study was to find out the improvement of the students' critical thinking ability after using the Problem Solving Learning Method at class V SDN Rancagoong in Cilaku Subdistrict of Cianjur Regency. The method used in this study is the Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis Taggart model. The study was conducted in two cycles, each of which consisted of two actions. Subjects in this study were 31 class V students. Data collection techniques are carried out using observation sheets, field notes, interview sheets, evaluation and documentation. From the learning results obtained each cycle has increased. In the action 1 of cycle I obtained a score of 54.69%, then increased in action 2 to 67.19%, and in cycle II action 1 and 2 became 81.81% and 87.50%, then students' activity increased in cycle I action 1, 2 which was 45.45% and 61.36% then increased in cycle II actions 1 and 2 to be 77.27% and 90.91%, then the critical thinking ability increased in the cycle I with 18 students were accomplished not 13 students were not accomplished while the results of the cycle II were 30 students accomplished and only 1 student who were not, with an average score of 65.81 and cycle II to be 79.76. Thus it can be concluded that the use of problem solving model can improve students' critical thinking skill at class V SDN Rancagoong, Cilaku Subdistrict, Cianjur Regency.

Keywords: Problem Solving Learning Method, critical thinking ability.

ABSTRAK

Keterampilan berpikir kritis siswa dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model Problem Solving. Adapun masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan metode pembelajaran Problem Solving dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas V dalam pembelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan Metode Pembelajaran Problem Solving di kelas V SDN Rancagoong Kecamatan Cilaku Kabupaten



Cianjur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 31 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, lembar wawancara, evaluasi dan dokumentasi. Dari hasil belajar yang diperoleh setiap siklus mengalami peningkatan. Siklus I tindakan 1 memperoleh skor 54,69%, kemudian meningkat pada tindakan 2 menjadi 67,19%, dan pada siklus II tindakan 1 dan 2 menjadi 81,81% dan 87,50%, kemudian kegiatan siswa meningkat siklus I tindakan 1, 2 yaitu sebesar 45,45% dan 61,36% meningkat pada siklus II tindakan 1 dan 2 menjadi 77,27% dan 90,91%, kemudian kemampuan berpikir kritis siswa meningkat pula siklus I tuntas 18 orang tidak tuntas 13 orang sedangkan pada siklus II tuntas 30 orang dan yang tidak tuntas 1 orang, dengan skor rata-rata siklus I 65,81 dan siklus II menjadi 79,76. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model problem solving dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas V SDN Rancagoong Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur

Kata kunci: Metode Pembelajaran Problem Solving, kemampuan berpikir kritis.

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran membentuk berbagai kemampuan yang dapat dikembangkan, salah satunya adalah kemampuan siswa dalam berpikir yaitu kemampuan untuk berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis sering diasosiasikan dengan aktivitas mental dalam memperoleh pengetahuan memecahkan masalah.

Pendidikan merupakan sarana yang bisa dipakai untuk seseorang dalam mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Salah satu hal mendasar yang harus diperhatikan adalah sekolah dasar. Sekolah dasar

merupakan jenjang yang paling dasar dan harus menjadi landasan yang kuat bagi tingkat pendidikan berikutnya baik pendidikan menengah maupun pendidikan tingkat tinggi. Pendidikan dasar harus mampu memberikan pesan moral baik nilai dan sikap sehingga dikemudian hari siswa mampu mengembangkan potensi dan mampu hidup secara mandiri.

Salah satu hal yang mendasar yang harus diperhatikan oleh guru sekolah dasar adalah pembelajaran di kelas. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 2 "Pembelajaran adalah proses



interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Saputra (2014:11) menyatakan bahwa “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Pembelajaran di kelas harus mampu melibatkan siswa dalam setiap aktivitasnya sehingga siswa merasa bahwa memiliki peranan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Fakta di lapangan ternyata tidak demikian guru masih sering menggunakan metode seadanya dengan sehingga pembelajaran lebih dimonopoli oleh guru. Hal demikian berakibat bahwa siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru karena informasi yang disampaikan sifatnya satu arah yaitu dari guru saja.

Pembelajaran yang seperti demikian terjadi juga di SDN Rancagoong guru terlalu mendominasi pembelajaran yang berakibat hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan

Minimum (KKM) yang ditentukan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). KKM untuk mata pelajaran IPS adalah 67, skor rata-rata yang didapatkan adalah 60 dengan persentase yang lulus adalah 60%, sedangkan sisanya 40% belum mencapai KKM yang ditentukan. Selain itu ketika guru memberikan soal yang lebih mengukur kemampuan berpikir kritis siswa masih kurang dalam indikator reason yaitu mencari alasan, kemudian inference (membuat kesimpulan), kejelasan atau charity. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dilakukan tes kemampuan berpikir kritis. Menurut Iskandar (2009: 78) Berpikir kritis adalah sebuah proses sistematis dan terorganisasi yang memungkinkan siswa dapat merumuskan dan mengevaluasi pendapat mereka sendiri atau berdasarkan bukti, asumsi, logika, dan bahasa yang mendasari pendapat orang lain sehingga mereka mampu mengungkapkan pendapat mereka sendiri dengan penuh percaya diri.

Melihat kondisi dan fakta tersebut, perlu dilakukan upaya pembaharuan di SDN Rancagoong,



salah satu yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam melaksanakan PTK guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode problem solving.

Hamdani (2011:84) "Problem Solving merupakan metode pembelajaran dengan kegiatan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri maupun bersama-sama". Metode pembelajaran problem solving atau pemecahan masalah kegunaannya adalah untuk merangsang berpikir dalam situasi masalah yang kompleks. Setiap hari kita dihadapkan pada berbagai situasi yang harus kita selesaikan dengan baik. Masalah merupakan suatu keadaan yang perlu diselesaikan dan menjadi tanggung jawab setiap individu.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya yaitu bagaimana penggunaan metode pembelajaran Problem Solving dapat

meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran IPS. Adapun tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan berpikir kritis siswa setelah menggunakan Metode Pembelajaran Problem Solving di kelas V dalam pembelajaran IPS SD Negeri Rancagoong Kabupaten Cianjur.

B. Landasan Teori

Menurut Iskandar (2009: 78) Berpikir kritis adalah sebuah proses sistematis dan terorganisasi yang memungkinkan siswa dapat merumuskan dan mengevaluasi pendapat mereka sendiri atau berdasarkan bukti, asumsi, logika, dan bahasa yang mendasari pendapat orang lain sehingga mereka mampu mengungkapkan pendapat mereka sendiri dengan penuh percaya diri. Berpikir kritis membantu siswa untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan dapat mengambil kesimpulan secara cerdas terhadap sebuah informasi, sehingga mereka mampu memecahkan masalah dengan menggunakan pemikiran yang sistematis dan logis.



Berpikir kritis merupakan penilaian seseorang untuk menilai apakah yang sudah dilakukan itu baik atau belum baik, apakah yang dilakukan sudah benar atau belum benar. Oleh karena itu Iskandar (2009: 88) jenis- jenis pemikiran kritis antara lain adalah “membandingkan dan membedakan (*compare and contrast*), membuat kategori (*categorization*), menerangkan sebab akibat (*cause and effect*), meneliti bagian dan hubungan bagian yang kecil dengan keseluruhan, andaikan, membuat ramalan dan inferensi.

Johnson, Elaine B. (2006:187) menyatakan “Berpikir kritis adalah berpikir dengan baik, dan merenungkan tentang proses berpikir merupakan bagian dari berpikir dengan baik”. Pengertian ini, mensyaratkan tinjauan ulang terhadap setiap proses berpikir yang kita lakukan. Sejalan dengan pendapat Johnson, Elaine B., menurut Rakhmat, Jalaludin (2005;69) “Berpikir evaluatif adalah berpikir kritis, menilai baik buruknya, tepat atau tidaknya suatu gagasan”.

Berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis perlu untuk dimiliki oleh seorang individu terlebih lagi seorang siswa, karena dengan memiliki kemampuan berpikir kritis siswa tersebut mampu mendayagunakan dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya sehingga pada prosesnya siswa tersebut bisa memecahkan masalah yang sedang dihadapinya.

Muhammad Tobroni (2011: 333) “metode problem solving adalah strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah secara menalar”. Kegiatan pemecahan masalah (*problem solving*) membuat siswa dapat menggabungkan beberapa kaidah menjadi prinsip-prinsip pemecahan masalah sehingga siswa diberi kebebasan berfikir dan lebih termotivasi untuk belajar kelompok. Dengan metode problem solving siswa dalam kelompok akan saling memberi keuntungan dan akan timbulnya kesadaran untuk saling membantu kepada siswa yang tergolong lemah potensinya. Dengan cara ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.



Menurut Hamdani (2011: 84) bahwa: “metode pembelajaran *problem solving* adalah metode yang mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran”. Metode pembelajaran *problem solving* lebih menekankan pada daya pikir untuk memperoleh kemampuan-kemampuan dan kecakapan kognitif dalam memecahkan suatu masalah secara rasional, lugas, dan tuntas. *Problem solving* itu sendiri diartikan sebagai kemampuan seseorang menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang dimilikinya untuk menyelesaikan situasi (permasalahan) yang tidak dihadapinya sampai masalah tersebut menjadi bukan masalah lagi.

Mengutip pendapat Usman (2013: 42) tujuan dan manfaat pembelajaran *problem solving* sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan siswa di dalam memecahkan masalah- masalah serta mengambil keputusan secara objektif dan rasional;

- b. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kritis, logis, dan analitis;
- c. Meningkatkan sikap toleransi terhadap pendapat orang lain serta sikap hati-hati dalam mengemukakan pendapat.

Adapun kelebihan dari penggunaan Metode *Problem Solving* menurut Hamdani (2011:272) antara lain :

- a. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan;
- b. Berfikir dan bertindak kreatif;
- c. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis;
- d. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan;
- e. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan;
- f. Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat;
- g. Mendidik siswa untuk berfikir secara sistematis.

Metode *problem solving* (pemecahan masalah) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa dalam menghadapi berbagai



masalah baik itu perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri ataupun bersama- sama.

Mahardani (2011:35) pengertian "Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu". Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.

Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas yaitu lingkungan sekitar sekolah atau dalam lingkungan yang luas yaitu lingkungan negara lain baik yang ada di masa sekarang ataupun masa lampau. Hal ini selaras dengan pendapat Susanto (2013:138) bahwa:

Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik

dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

IPS pada saat ini sedang dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan sehingga diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS dikembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kehidupan nyata. Pembelajaran IPS diharapkan dapat menyiapkan anggota masyarakat di masa yang akan datang, mampu bertindak seperti yang diharapkan.

C. Metode Penelitian

Waktu dalam penelitian dilaksanakan pada semester ganjil pada tahun ajaran 2017/2018 di kelas V pada pembelajaran IPS. Subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Rancagoong Kecamatan Ciluku Kabupaten Cianjur yang berjumlah 31 orang siswa, laki-laki 13 orang dan perempuan 18 orang.



Sumber data diperoleh dari data primer dan data sekunder, diantaranya: Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer diperoleh dari siswa melalui tes tertulis yaitu hasil tes formatif dan hasil tes lembar kerja proses yang tujuannya untuk mengetahui pemahaman konsep siswa kelas V. Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data sekunder diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, lembar wawancara dan catatan lapangan Sugiyono (2014:193).

Teknik pengumpulan data yaitu : tes, observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi. Sedangkan alat pengumpul data yaitu butir soal, lembar observasi, lembar wawancara, lembar catatan lapangan, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (Suyadi, 2012:18), 'PTK adalah gabungan pengertian dari kata penelitian, tindakan dan

kelas'. Penelitian adalah kegiatan mengamati suatu objek, dengan menggunakan kaidah metodologi tertentu untuk mendapatkan data yang bermanfaat bagi peneliti dan orang lain demi kepentingan bersama. Model PTK yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model Kemmis MC Taggart. Model ini khusus bagi peneliti yang dalam pelaksanaan satu siklusnya terdiri dari dua tindakan.

D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini didasarkan pada temuan hasil pengamatan mengenai penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving, kegiatan siswa siswa dalam pembelajaran dan hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving pada siswa kelas V SDN Rancagoong, yang dilihat dari hasil observasi dan nilai post test.

a. Kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran Problem Solving.

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada masalah. Istilah berpusat berarti



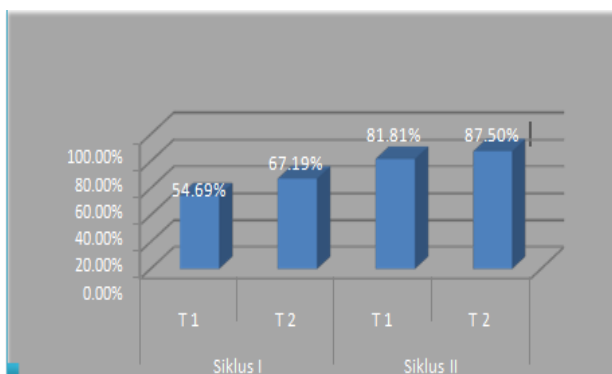
menjadi tema, unit, atau isi sebagai fokus utama belajar. Melalui metode pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Metode pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Suprijono (2010:46) metode pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Melalui metode pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Metode pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Selain itu Metode Pembelajaran Problem Solving merupakan metode pembelajaran yang memprioritaskan diskusi di dalam kelompok dan tidak melupakan manfaat besar dalam pendampingan secara individu. Metode ini cenderung memberikan tanggung jawab kepada siswa untuk berdiskusi secara berkelompok untuk memahami suatu materi, dengan tidak melupakan peran guru dalam pendampingan siswa yang kurang paham.

Berdasarkan kelebihan Metode Pembelajaran Problem Solving dan dengan hasil tindakan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Metode Pembelajaran Problem Solving dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS materi meneladani tokoh pahlawan. Peran serta kinerja guru dapat ditingkatkan dengan menggunakan model ini, sehingga guru tidak hanya melakukan penjelasan materi di depan kelas tetapi juga membimbing dan mendampingi siswa dalam kelompok.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa guru dapat

melaksanakan langkah- langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan baik dimulai dengan guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran, guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran. Kemudian melaksanakan pembelajaran sampai dengan mengakhiri pembelajaran. Grafik peningkatan kinerja guru adalah sebagai berikut:



Gambar 1
Peningkatan Kinerja Guru Selama Penelitian

Kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran Problem Solving, siklus I tindakan 1 memperoleh skor 54,69%, kemudian meningkat pada tindakan 2 menjadi 67,19, dan pada siklus II tindakan 1, dan 2 menjadi 81,81% dan 87,50%. dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa kemampuan guru meningkat dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran Problem Solving.

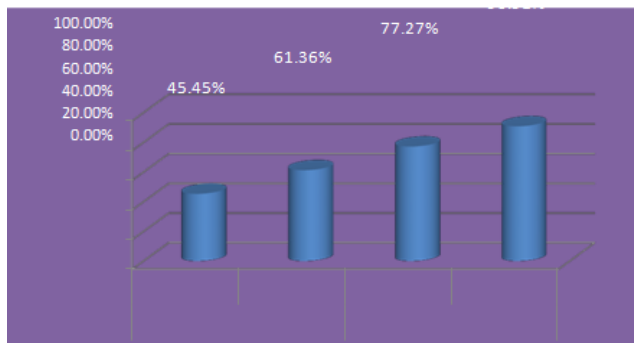
b. Kegiatan siswa dalam Pembelajaran

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Aktivitas belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Dalam proses pembelajaran siswa banyak yang bertanya kepada guru ketika mereka tidak bisa menjawab pertanyaan dan membuat kesimpulan percobaan. Sehingga guru sedikit kewalahan untuk selalu berpindah-pindah kelompok dan membuat kondisi kelas tidak kondusif. Solusi yang diberikan yaitu guru memberikan jawaban secara klasikal di depan kelas, sehingga

semua kelompok bisa memperhatikan dan memahami.

Aktivitas berdiskusi mengalami peningkatan dikarenakan siswa termotivasi oleh guru bahwa dalam setiap pembelajaran setiap siswa harus aktif karena menentukan kelompoknya. Diskusi berjalan dengan baik sehingga guru tidak terlalu kerepotan dalam membimbing diskusi baik diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Peningkatan kegiatan siswa dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 2
Peningkatan Kinerja Siswa Selama Penelitian

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa siswa mengalami peningkatan pada setiap tindakannya. Pada siklus I tindakan 1, 2 yaitu sebesar 45,45% dan 61,36% meningkat pada siklus II tindakan 1 dan 2 menjadi 77,27% dan 90,91%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan siswa meningkat

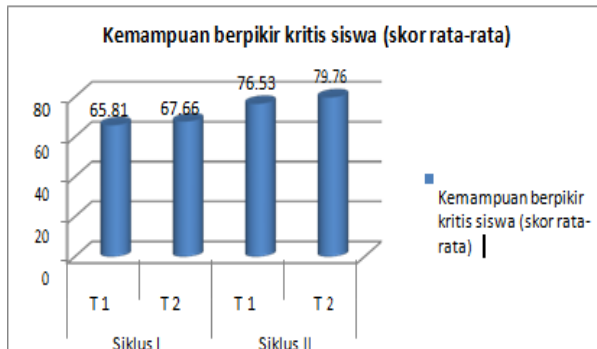
dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran Problem Solving.

c. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Kemampuan berpikir kritis yaitu sebuah kemampuan yang dimiliki setiap orang untuk menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik untuk mengejar pengetahuan yang relevan tentang dunia dengan melibatkan evaluasi bukti. Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk menganalisis suatu permasalahan hingga pada tahap pencarian solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Kemampuan berpikir kritis dapat mendorong siswa memunculkan ide-ide atau pemikiran baru mengenai permasalahan tentang dunia. Siswa akan dilatih bagaimana menyeleksi berbagai pendapat, sehingga dapat membedakan mana pendapat yang relevan dan tidak relevan, mana pendapat yang benar dan tidak benar. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat membantu siswa membuat kesimpulan dengan

mempertimbangkan data dan fakta yang terjadi di lapangan. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa adalah:



Gambar 3
Skor Rata-rata Tiap Siklusnya

Hasil kemampuan berpikir kritis siswa diperoleh dari hasil evaluasi setiap akhir tindakan. skor rata-rata siklus tindakan 1 adalah 65.81 meningkat pada siklus I tindakan 2 67,66 dan siklus II tindakan 1 76.53 dan meningkat pada siklus II tindakan 2 menjadi 79,76. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran Problem Solving.

E. Kesimpulan

Metode pembelajaran problem solving dapat meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V dalam

pembelajaran IPS di SDN Rancagoong Kecamatan Ciluku Kabupaten Cianjur, hal ini terlihat dari hasil kemampuan berpikir kritis siswa diperoleh dari hasil evaluasi setiap akhir tindakan. Skor rata-rata siklus I tindakan 1 65,81, siklus I tindakan 2 67,66 kemudian siklus II tindakan 1 76,53 dan meningkat pada siklus II tindakan 2 menjadi 79,76. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran problem solving.

Dalam melaksanakan pembelajaran IPS, sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran yang variatif yang mampu membangkitkan gairah siswa dalam belajar, selain itu keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran akan meningkat dan pembelajaran tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Model pembelajaran Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.



- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Hamdani.(2010). *Strategi Belajar Mengajar*.Bandung: CV Pustaka Setia.
- Johnson, E.B. (2006). *Contextual Teaching and Learning. (Menjadikan Kegiatan Belajar Mengasyikan dan Bermakna)*. Terjemahan Ibnu Setiawan. Bandung: Mizan Learning Center.
- Saputra, H. A. (2014) *Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Ilmiah Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengevaluasi Pada Materi Keseimbangan Kimia*. Skripsi. FKIP Unila. Bandar Lampung: Tidak Diterbitkan.
- Sudijono, A.(2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta Predana Media Group.
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta : Diva Press.
- Trianto. (2009). *Mendesain model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan & Implementasinya Pada Kurikulum KTSP*. Jakarta : Kencana
- Thobroni, Mohammad. (2011). *Belajar dan*
- Pembelajaran*.Jogjakarta :Ar-Ruzzmedia.
- Usman, H dan Purnomo. (2008). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta:Bumi Aksara.



**INTERNALISASI NILAI KEMANDIRIAN SEBAGAI UPAYA UNTUK
MEMBENTUK SIKAP PERCAYA DIRI SISWA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS**

Dian Popi Oktari¹, Sofyan Sauri²
¹Universitas Pendidikan Indonesia
¹dianpopi@upi.edu, ²sofyansauri@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to describe and examine more deeply the importance of independence values to be internalized in the learning process of students, especially in learning English. this study uses the literature study method. In accordance with Law No. 20, 2003 article 3 states, "National education functions to develop capabilities and form dignified national character and civilization in order to educate the nation's life, aiming at the development of potential students to become human beings who believe and fear God Almighty, noble, healthy, knowledgeable, competent, creative, independent, and a democratic and responsible citizen. "In accordance with the functions and objectives of national education, independence is one part of the national education goals that must be developed through a variety of learning, including learning English. Independence is an attitude characterized by self-confidence.

Keywords: *Internalization of values, Value of Independence, Learning English*

ABSTRAK :

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengkaji lebih dalam tentang pentingnya nilai kemandirian untuk diinternalisasikan dalam proses pembelajaran siswa terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20, Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Sesuai dengan fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional, kemandirian adalah salah satu bagian dari tujuan pendidikan nasional yang harus dikembangkan melalui berbagai pembelajaran, diantaranya pembelajaran Bahasa Inggris. Kemandirian adalah suatu sikap yang ditandai dengan adanya kepercayaan diri.

Kata kunci: *Internalisasi nilai, Nilai Kemandirian, Pembelajaran Bahasa Inggris*



A. Pendahuluan

Menurut Sauri pendidikan merupakan upaya yang terorganisir, berencana dan berlangsung kontinu (terus menerus sepanjang hayat) ke arah membina manusia/anak didik menjadi insan paripurna, dewasa dan berbudaya (*civilized*). Hal ini juga ditegaskan John Dewey dalam Sauri bahwa pendidikan adalah proses hidup yang berlangsung terus menerus ke arah kesempurnaan.

Terkait pentingnya pendidikan bagi bangsa Indonesia, pemerintah telah mengaturnya dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional dirancang sebagai suatu komponen sistem terpadu yang menunjang pembangunan nasional. Adapun fungsi dari pendidikan nasional tersebut adalah untuk mengembangkan potensi dan membentuk watak peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cerdas, mandiri dan terampil yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia

Tahun 1945. Hal ini sejalan dengan suatu ungkapan yang menyebutkan bahwa manusia yang sempurna adalah yang cerdas otaknya, lembut hatinya, dan terampil tangannya (Sauri, 2018).

Sesuai dengan fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional, kemandirian adalah salah satu bagian dari tujuan pendidikan nasional yang harus dikembangkan melalui berbagai pembelajaran, diantaranya pembelajaran Bahasa Inggris.

Selama ini para guru cenderung hanya memperhatikan ranah kognitif saja dengan memberikan konsep-konsep pengetahuan tanpa diimbangi dengan membina dan menumbuhkan nilai, moral, karakter dan etika keutamaan (*transform of values*). Maka tidaklah mengejutkan jika kenyataan dilapangan menunjukkan para peserta didik memahami pengetahuan hanya sebagai sebuah teks-teks yang dihafal agar mereka dapat menjawab soal-soal ujian.

Menurut Sauri, kondisi kurangnya nilai dan norma dinamakan anomie. Istilah anomie memiliki tiga pengertian, yaitu: 1)



kurang memiliki maksud/tujuan, identitas atau nilai pada diri seseorang atau dalam masyarakat; 2) ketiadaan norma - kondisi masyarakat yang dicirikan dengan kehancuran norma yang menentukan perilaku orang dan menegaskan tatanan sosial; 3) kegelisahan keterasingan, dan ketidakpastian pribadi yang berasal dari kurangnya tujuan dan cita-cita. Anomie meninggalkan perasaan terisolasi, kecewa, dan terpecah-pecah dalam diri individu.

Kondisi demikian juga terjadi dalam dunia pendidikan, seperti perilaku atau etika siswa dalam belajar, mudah menyerah ketika menemukan kesulitan, kurang kreatif, tidak mandiri serta tidak jujur dalam belajar yang ditandai dengan mencontek, membawa catatan saat ujian atau membeli kunci jawaban saat ujian nasional. Apabila situasi seperti ini terus berlangsung akan menjadi karakter siswa yang akan terbawa hingga mereka dewasa. Hal ini menjadi tanda kemunduran moral suatu bangsa.

Faktor lain yang menyebabkan kemunduran moral para peserta didik adalah para peserta didik kurang

memiliki kemandirian dalam belajar. Apabila peserta didik kurang mandiri dalam belajar dan hanya mengandalkan materi-materi yang diajarkan oleh guru disekolah maka siswa tersebut tidak produktif, kreatif dan inovatif. Peserta didik yang kurang memiliki kemandirian dalam belajar kelak akan sangat bergantung pada orang lain yang efeknya akan menjadikannya siswa yang malas dalam belajar, bolos jam pelajaran, kesulitan mengerjakan tugas-tugas yang menimbulkan keinginan untuk mencontek (karena dia tidak percaya diri akan kemampuannya) serta banyak perilaku-prilaku buruk lainnya.

Kesuksesan pengembangan nilai-nilai kemandirian dalam setiap pembelajaran dikelas terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih sering menemui hambatan. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, antara lain pembelajaran bahasa Inggris yang konvensional guru cenderung hanya melakukan proses transfer pengetahuan saja dan kurang fokus pada nilai-nilai yang terkandung didalamnya, masih adanya siswa yang kurang motivasi untuk belajar, menganggap bahasa Inggris tidak penting, sulit, butuh waktu lama, tidak



tertarik atau mudah bosan, kurang memperhatikan kesiapan, kepercayaan diri kurang, mudah putus asa, kurang disiplin, dan kurangnya kejujuran.

Dari sisi psikologis tidak mandirinya siswa dalam belajar dapat bersumber dari faktor guru. Strategi yang digunakan oleh guru dalam mengajar cenderung otoriter, guru lebih mendominasi pembicaraan dan kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya atau pertanyaan yang guru ajukan kurang membangkitkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, pada akhirnya siswa merasa kurang percaya diri dalam belajar dan tidak adanya kesadaran untuk bertindak sendiri secara mandiri.

Dalam konteks pembelajaran nilai-nilai kemandirian belum menjadi fokus perhatian guru ketika mengajar dikelas. Guru lebih mengutamakan penyampaian materi yang telah disesuaikan dengan buku teks. Hasil studi pendahuluan, peneliti menemukan fakta bahwa guru lebih dominan menyelesaikan materi ajar daripada mengembangkan potensi peserta didik melalui nilai-nilai kemandirian yang terkandung

didalam sub tema pokok bahasan pelajaran Bahasa Inggris saat itu. Bahkan jam pelajaran dirasa kurang mencukupi untuk menyampaikan materi secara tuntas.

B. Pembahasan

1. Nilai Kemandirian

Poerwadarminta

menyebutkan pengertian kemandirian dalam kamus besar bahasa Indonesia bahwa kemandirian adalah keadaan dapat berdiri sendiri, keadaan dapat mengurus atau mengatasi kepentingan sendiri tanpa tergantung kepada orang lain. Lebih lanjut Masrun, dkk menyaakan bahwa kemandirian adalah suatu sikap yang memungkinkan seseorang berbuat bebas melakukan sesuatu atas dorongan diri sendiri untuk kebutuhan sendiri, mengejar prestasi, penuh ketekunan, serta berkeinginan untuk melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain, mampu berfikir dan bertindak kreatif dan penuh inisiatif, mampu mempengaruhi lingkungannya, mempunyai rasa percaya diri terhadap kemampuan diri sendiri, menghargai keadaan diri



sendiri dan memperoleh keputusan dari usahanya.

Menurut JP. Chaplin (2008) kemandirian adalah suatu sikap yang ditandai dengan adanya kepercayaan diri. Senada dengan hal itu, Sutari Imam Barnadib dalam Mu'tadin, (2002) menyatakan bahwa kemandirian meliputi perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang.

Kemandirian menjadi salah satu faktor kesuksesan siswa dalam belajar. Menurut Dhesiana (2009), kemandirian belajar (*self-direction in learning*) dapat diartikan sebagai sifat dan sikap serta kemampuan yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara sendirian maupun dengan bantuan orang lain berdasarkan motivasinya sendiri untuk menguasai suatu kompetensi tertentu sehingga dapat dipergunakannya untuk memecahkan masalah yang dijumpainya di dunia nyata.

Dengan kemandirian dalam belajar, siswa tidak hanya bergantung pada guru sebagai sumbernya

belajar, melainkan dapat mencari sumber belajar lain yang memiliki relevansi dengan keingintahuannya dalam mencari pengetahuan.

Kemandirian belajar siswa memiliki ciri-ciri tertentu yang dapat diamati orang lain. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Desmita (2009:185), bahwa kemandirian biasanya ditandai dengan beberapa ciri, antara lain : kemampuan menentukan nasib sendiri, kreatif dan inisiatif, mengatur tingkah laku, bertanggung jawab, mampu menahan diri, membuat keputusan-keputusan sendiri, serta mampu memecahkan masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain.

Adapun ciri-ciri individu yang mandiri menurut Lindzey dan Aronson dalam Nurhayati (2002), adalah sebagai berikut :

- a. Secara relatif jarang mencari perlindungan kepada orang lain.
- b. Menunjukkan inisiatif dan berusaha untuk mengejar prestasi.
- c. Memiliki rasa percaya diri.
- d. Memiliki keinginan untuk menonjol.



Sementara Thulus Hidayat dalam Nurhayati (2002), mengelompokkan kemandirian dalam tiga kelompok yaitu :

- a. Ciri-ciri yang menekankan pada adanya rasa tanggung jawab yang besar terhadap perilakunya, baik tanggung jawab terhadap orang lain maupun tanggung jawab terhadap dirinya sendiri.
- b. Adanya rasa percaya diri, sehingga ia merasa aman menghadapi lingkungan, merasa aman berbeda dengan orang lain, dan tidak tergantung pada orang lain.
- c. Adanya kreatifitas, sehingga ia mampu menghasilkan inisiatif atau ide-ide dalam mencapai prestasi.

2. Kepercayaan Diri

Menurut kamus Psikologi dalam Hasan dkk (1990), istilah kepercayaan diri adalah percaya pada kemampuan diri sendiri dan menyadari kemampuan yang memiliki serta memanfaatkannya secara tepat. Kepercayaan diri adalah aspek kepribadian yang harus dicapai dalam diri individu yang berfungsi

penting untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki individu yang ditunjukkan dengan adanya sikap yakin atau merasa adekuat terhadap tindakan yang dilakukan, merasa diterima oleh lingkungannya dan memiliki ketenangan sikap (Guildford,1959)

Rogers dalam Koswara (1989) menambahkan bahwa kepercayaan diri adalah kemampuan untuk membuat keputusan dan penilaian-penilaian tanpa harus bergantung pada orang lain (mandiri). Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu untuk melakukan suatu hal tanpa bantuan dari orang lain dan berfungsi penting untuk mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya.

Maslow dalam Koswara (1989) menyatakan bahwa setiap individu memiliki 2 kebutuhan akan penghargaan, yaitu penghargaan atas diri sendiri dan penghargaan dari orang lain.penghargaan atas diri atau disebut juga dengan harga diri meliputi kebutuhan kepercayaan diri, perasaan adekuat, kemandirian dan kebebasan pribadi. Selain itu penghargaan dari orang lain meliputi prestasi, kedudukan, dan nama baik.



Individu yang memiliki penghargaan diri yang baik akan cenderung lebih percaya diri, lebih mampu dalam melakukan tugas dan lebih produktif daripada individu yang kurang memiliki penghargaan diri. Maslow menambahkan, hambatan dari usaha untuk mengaktualisasikan diri dapat berasal dari kurangnya rasa kepercayaan diri individu terhadap kemampuan dirinya sendiri.

Dalam meningkatkan kepercayaan diri seorang individu diperlukannya strategi khusus. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dilakukan seorang individu untuk meningkatkan kepercayaan dirinya (Sujanto,2008), antara lain:

1. Mencari penyebab rasa rendah diri
2. Memiliki kemampuan kuat untuk mengatasi masalah
3. Mengembangkan bakat dan kemampuan
4. Mengahargai diri sendiri terhadap keberhasilan dalam suatu bidang
5. Membebaskan diri dari pendapat orang lain
6. Mengembangkan bakat melalui hobi

7. Optimis dalam melakukan Sesutu
8. Melakukan pekerjaan sesuai kemampuan
9. Tidak membandingkan diri dengan orang lain

3. Internalisasi Nilai Kemandirian

Dalam tataran praktis, pendidikan diwujudkan dalam pembelajaran disekolah yang dapat menyentuh ranah nyata kehidupan siswa sehingga dapat mengembangkan potensi siswa. Pendidikan seharusnya tidak hanya dimaknai sebagai proses mengajarkan pengetahuan (*transfer of knowledge*) dari guru kepada siswa namun juga harus dapat menghadirkan nilai-nilai yang terkandung didalam setiap mata pelajaran.

Kemandirian tidak muncul dengan sendirinya, melainkan dengan pemberian nilai dan perlu dilatih dan dikembangkan pada setiap individu. Orang tua, lingkungan, dan guru memiliki peran penting dalam mempengaruhi seorang individu untuk mampu secara sadar hidup secara mandiri.



Berdasarkan hal tersebut, dirasa sangat perlu menginternalisasikan nilai kemandirian siswa dalam setiap pembelajarannya khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris, agar kelak menjadi generasi penerus bangsa yang handal, kreatif, inovatif, berguna dan berdaya guna bagi agama, bangsa, dan Negara sebagai bangsa yang memiliki kepribadian yang tinggi. Dalam prosesnya para guru perlu menerapkan strategi khusus untuk menanamkan nilai – nilai kemandirian siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Nilai-nilai yang dimaksud berupa aspek-aspek kemandirian siswa saat mengikuti pembelajaran seperti : kebebasan, usaha sendiri, prestasi, inisiatif, kreatif, percaya diri dan tanggung jawab (Masrun, 1986:13).

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang diajarkan disekolah dan perlu dikuasai peserta didik guna mengembangkan komunikasi dengan bangsa-bangsa lain. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa Indonesia adalah memahami

dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya dengan menggunakan Bahasa Inggris.

Dengan demikian, mempelajari Bahasa Inggris memberikan manfaat kemampuan bahasa asing pada siswa yang dapat ia gunakan untuk berkomunikasi dan memperluas wawasan cakrawala lintas budaya. Siswa yang memiliki kemampuan dalam bahasa akan memudahkannya dalam rangka berkomunikasi dan secara tidak langsung akan meningkatkan kepercayaan dirinya untuk membina hubungan interpersonal, dan bertukar informasi.

Pembelajaran bahasa Inggris yang baik tidak hanya mengedepankan aspek kognitif saja melainkan juga aspek afektif dan psikomotor.

Mengadopsi proses internalisasi nilai dari Hakam (2016:14), proses internalisasi nilai kemandirian bisa melalui tahapan sebagai berikut :

1. Tahap transformasi nilai yaitu proses yang dilakukan oleh guru dalam menginformasikan nilai-nilai kemandiran yang



baik dan yang kurang baik. Pada tahap ini hanya terjadi proses komunikasi verbal antara guru dengan peserta didik. Transformasi nilai kemandirian ini sifatnya hanya pemindahan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Nilai kemandirian yang disampaikan hanya pada ranah kognitif peserta didik yang sangat mungkin mudah hilang bila ingatan peserta didik tidak kuat.

2. Tahap transaksi nilai, yaitu proses penginternalisasian nilai kemandirian melalui komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik secara timbal balik, sehingga terjadi proses interaksi. Dengan adanya transaksi nilai ini guru dapat mempengaruhi nilai peserta didik melalui contoh nilai yang dijalankannya (*modeling*) sedangkan peserta didik dapat menerima nilai kemandirian disesuaikan dengan nilai dirinya.
3. Tahap trans-internalisasi, yaitu proses penginternalisasian

nilai melalui proses yang bukan hanya komunikasi verbal tetapi juga disertai komunikasi kepribadian yang ditampilkan oleh guru melalui keteladanan, melalui pengkondisian serta melalui proses pembiasaan untuk berperilaku sesuai dengan nilai kemandirian. Sehingga peserta didik diajak diajak untuk memahami nilai kemandirian, dilatih untuk mengaktualisasikan nilai kemandirian, mendapat contoh konkrit bagaimana implementasi nilai kemandirian dalam keseharian dan memiliki kesempatan dan pembiasaan untuk mengaktualisasikan nilai kemandirian. Dengan trans-internalisasi ini diharapkan internalisasi nilai terjadi dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik

Nilai kemandirian sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebab dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat mengedepankan kemampuan individu yang diwujudkan dalam 4 kemampuan dasar yaitu



mendengarkan (listening), membaca (reading), menulis (writing) dan berbicara (speaking). Adapun penyisipan nilai mandiri dalam kegiatan listening dapat dicapai melalui siswa diberi tugas mendengarkan musik-musik barat yang disukai siswa untuk menambah kosa kata bahasa Inggrisnya. Selanjutnya melalui kegiatan reading (membaca) dapat dicapai melalui siswa diberi tugas membaca novel atau artikel bahasa Inggris yang biasanya dimuat dalam majalah atau surat kabar, lalu menceritakan kembali isi bacaan tersebut dengan bahasanya sendiri sebagai kegiatan writing (menulis), dan mempresentasikannya kedepan kelas untuk melatih kepercayaan dirinya yang sekaligus sebagai bagian dari kegiatan speaking (berbicara).

C. Kesimpulan

Kemandirian adalah aspek kepribadian seorang individu yang harus dicapai dalam proses perkembangan hidupnya dan merupakan aspek yang sangat penting untuk menghadapi tantangan hidup dan mencapai kesuksesan hidup, yang ditunjukkan dengan sikap

tidak bergantung pada orang lain. Seseorang yang memiliki kemandirian belajar akan memiliki kepercayaan diri mencari tahu sendiri hal-hal apa yang dibutuhkan atau diperlukannya dalam menghadapi tantangan dan masalah hidup sehingga dengan kemandirian seseorang akan lebih mudah mencapai kesuksesan dalam hidupnya.

Kemandirian adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain, namun bukan berarti tidak membutuhkan orang lain menyelesaikan masalahnya. Kemandirian tidak tumbuh dengan sendirinya, namun perlu ditanamkan dan dilatih sejak dini agar menjadi kebiasaan yang terwujud dalam karakternya sehari-hari melalui proses internalisasi nilai.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. (2017). Kesantunan Berbahasa. Bandung: Royyan Press.

Anonim. (). Makalah: Kepemimpinan Pendidikan Berbasis Nilai: Membangun Kembali Komitmen, Kinerja Dan Produktivitas Pendidik Dan Tenaga Kependidikan



- Anonim. (2018). Rangkuman perkuliahan mata kuliah Seminar Pendidikan Umum. Bandung: tidak diterbitkan.
- Amyani, S. (2010). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Kemandirian Santri Pesantren Tahfizh Sekolah Daarul Qur'an Internasional Bandung. Bandung:UIN Syarif Hidayatullah
- Chaplin, J.P.(2008).Kamus Lengkap Psikologi.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Desmita.(2009).Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Dhesiana. 2009. Kemandirian dalam belajar. file:///C:/Users/TOSHIBA/Downloads/Kemandirian%20Dalam%20Belajar%20_%20..catatan%20saya.htm
- Guildford. (1959). Personalit. New York: Mc. Graw Hill
- Hakam, A.K dan Encep Syarief Nurdin. (2016). Metode Internalisasi Nilai-Nilai. Bandung:CV. Maulana Media Grafika.
- Hasan, dkk. (1990). Kamus Istilah Psikologi. Jakarta: Pusat pengembangan Bahasa, DepDikBud.
- Koswara. E.(1989). Motivasi Teori dan Penelitiannya.Bandung: PT Angkasa.
- Masrun.(1986). Studi Mengenai Kemandirian Pada Penduduk di Tiga Suku, Laporan Penelitian Kantor Menteri Negara dan Lingkungan Hidup. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM
- Mu'tadin, Z.(2002). Kemandirian sebagai suatu Kebutuhan Psikologis Remaja. Jakarta: team.e-psikologi.com.http://www.e-psikologi.com.
- Nurhayati, Y.(2002).Perbedaan Konsep Diri dan Kemandirian antara Laki-laki dan Perempuan. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sauri, Sofyan. (2009). Masalah-Masalah Pokok Pendidikan Di Indonesia dalam Perpektif Filosofis, Teoretik dan Empirik. Seminar Nasional Bagi Guru-Guru di Kabupaten Subang.
- Sujanto, A. (2008). Psikologi Kepribadian. Jakarta: PT Bumi Aksara.



KAJIAN LANDASAN PENDIDIKAN: PENDIDIKAN ADAB SUATU KENISCAYAAN

**Triana Siska Dewi
Universitas Pendidikan Indonesia
 triana_tsd@upi.edu**

ABSTRACT

Essentially, humans are social beings because they can't meet the needs of their lives by themselves. As social beings, humans have to comply and obey to the rules and human values as the efforts to maintain social life. Islamic is a religion which arranges all human concerns very clearly that is not only in the relation with worship procedures but also all aspects of life. One of the important aspects that becomes the guideline for behaving in Islamic is adab, until Imam Mubarak states that "we need adab more than a lot of knowledge". Al Attas (1998) concludes that adab teaching material in human lives are, (1) adab to themselves, (2) adab in the context of relationship between humans, ethical norms applied in social manners, (3) adab to knowledge, (4) adab to nature, (5) adab to language, and (6) adab to spiritual realm. Therefore, adab education is one of the most important means in the whole effort of human development and human values cultivation, which will create the atmosphere of civilized society eventually.

Keywords: education, adab

ABSTRAK

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial sebab manusia tidak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri. Sebagai makhluk sosial manusia harus tunduk dan patuh pada aturan dan nilai-nilai kemanusiaan sebagai upaya menjaga kehidupan sosial. Islam adalah agama yang mengatur segala urusan manusia dengan sangat jelas tidak hanya berkaitan dengan tata cara ibadah namun juga segala aspek kehidupan. Salah satu aspek penting yang menjadi pedoman berperilaku dalam islam adalah adab, hingga Imam Mubarak menyatakan "kita lebih memerlukan adab daripada ilmu yang banyak". Al Attas (1998) menyimpulkan materi pengajaran adab dalam kehidupan manusia diantaranya, (1) adab terhadap diri sendiri, (2) adab dalam konteks hubungan antara manusia, norma-norma etika yang diterapkan dalam dalam tata karma sosial, (3) adab terhadap ilmu, (4) adab terhadap alam, (5) adab terhadap bahasa, dan (6) adab terhadap alam spiritual. Oleh sebab itu pendidikan adab adalah salah satu sarana terpenting dalam usaha pembangunan manusia seutuhnya serta penanaman nilai-nilai kemanusiaan, yang pada gilirannya akan menciptakan suasana tatanan kehidupan masyarakat yang beradab.

Kata Kunci: pendidikan, adab



A. Pendahuluan

Lickona (2004) mengatakan terdapat sepuluh indikasi kemunduran moral suatu masyarakat yang juga menjadi tanda-tanda kehancuran sebuah Negara, kesepuluh tanda itu ialah: (1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; (2) membudayanya ketidakjujuran; (3) sikap fanatik terhadap kelompok/*peer group*; (4) rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru; (5) pengabaian terhadap aturan yang berlaku; (6) penggunaan bahasa dan kata-kata yang buruk; (7) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti penggunaan narkoba, alkohol, dan seks bebas; (8) rendahnya tanggung jawab sebagai individu dan warga negara; (9) menurunnya etos kerja; serta (10) kurangnya kepedulian diantara sesama. Mirisnya jika kita melihat kenyataan yang ada sepertinya kesepuluh tanda tersebut sedang terjadi di Negeri ini.

Pada hakikatnya pendidikan merupakan alat yang paling efektif dalam menanamkan nilai-nilai (Zubaedi, 2011). Selain itu, Suyanto (2003) menyatakan bahwa seorang presiden negara paling maju di dunia masih tetap mengakui bahwa

investasi dalam pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kemajuan bangsa "*As a nation, we now invest more in education than in defense*".

Theodore Roosevelt "mendidik seseorang hanya untuk berpikir dengan akal tanpa disertai pendidikan moral berarti membangun suatu ancaman dalam kehidupan bermasyarakat". Inilah yang sedang terjadi dengan bangsa ini, Indonesia tak kekurangan orang pintar, apalagi sumber daya alamnya namun hampir semua sepakat bahwa keterpurukan bangsa ini diakibatkan oleh krisis moral dalam setiap lapisan masyarakatnya.

Keputusan Presiden RI No. 145 Tahun 1965 dirumuskan, tujuan pendidikan nasional baik yang diselenggarakan oleh pihak pemerintah maupun pihak swasta, dari pendidikan pra sekolah sampai perguruan tinggi, supaya melahirkan warga negara sosialis Indonesia yang susila, yang bertanggung jawab atas terselenggaranya masyarakat sosialis Indonesia adil dan makmur baik spiritual maupun material dan yang berjiwa Pancasila.



Sudjana (2007) menyatakan bahwa pendidikan adalah salah satu sarana terpenting dalam usaha pembangunan manusia seutuhnya serta penanaman nilai-nilai kemanusiaan, yang pada gilirannya akan menciptakan suasana tatanan kehidupan masyarakat yang beradab dan berperadaban. Hal ini sesuai dengan bunyi pasal ke dua Pancasila yang menjadi tujuan pendidikan nasional yaitu “Kemanusiaan yang adil dan beradab”

“Siapakah manusia yang beradab itu?”, Sudjana (2007) menyatakan manusia beradab adalah manusia yang terpelajar atau manusia baik, yaitu manusia yang menyadari sepenuhnya tanggung jawab dirinya kepada Tuhan Yang Maha Esa, memahami dan menunaikan keadilan terhadap dirinya sendiri dan orang lain dalam masyarakatnya, serta terus berupaya meningkatkan setiap aspek dalam dirinya menuju kesempurnaan sebagai manusia yang beradab.

Namun mengapa 72 tahun merdeka Indonesia belum dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional untuk menjadi manusia yang beradab? Salah satu penyebabnya

ialah tidak adanya pelajaran sendiri mengenai adab. Bagaimana bisa mewujudkan “kemanusiaan yang adil dan beradab” jika tidak pernah diajarkan bagaimana menjadi manusia yang beradab dan bagaimana manusia yang beradab itu.

Ki Hajar Dewantara (1962) menyatakan ilmu adab adalah ilmu yang mempelajari segala soal kebaikan (dan keburukan) di dalam hidup manusia umumnya, teristimewa yang terkait gerak-gerik pikiran dan rasa yang dapat merupakan pertimbangan dan perasaan, sampai mengenal tujuannya yang dapat merupakan perbuatan.

Islam adalah agama yang mengatur segala urusan manusia dengan sangat jelas tidak hanya berkaitan dengan tata cara ibadah namun juga segala aspek kehidupan. Islam mengajarkan tentang adab dengan sangat jelas dan rinci, Al Attas (1998) berbagai contoh pengajaran adab dalam kehidupan manusia diantaranya, (1) adab terhadap diri sendiri, (2) adab dalam konteks hubungan antara manusia, norma-norma etika yang diterapkan dalam dalam tata karma sosial, (3) adab terhadap ilmu, (4) adab



terhadap alam, (5) adab terhadap bahasa, dan (6) adab terhadap alam spiritual.

Ki Hajar Dewantara (1962) menjelaskan bahwa pendidikan yang teratur bersandar atas pengetahuan, yang dinamakan ilmu pendidikan. Ilmu ini tidak berdiri sendiri melainkan masih menggunakan ilmu-ilmu lain, yang dinamakan ilmu syarat-syarat pendidikan atau *hulpwetenschappen*, yang terbagi menjadi lima jenis yaitu, (1) ilmu hidup-batin manusia (*psychologie*), ilmu jasmani (*physiology*), (3) ilmu keadaban dan kesopanan (*ethika*), (4) ilmu keindahan (*aestetika*), dan (5) ilmu pendidikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ilmu adab merupakan ilmu yang dibutuhkan bagi setiap profesi dari setiap disiplin ilmu.

Sesuai dengan uraian diatas maka pendidikan adab merupakan suatu keniscayaan sebagai pendidikan karakter yang dapat menjadi pedoman dalam berperilaku. Penelitian ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan pendidikan Adab dari sudut pandang landasan-landasan pendidikan.

B. Pembahasan

1. Landasan Filosofis Pendidikan Adab

Secara filosofis pendidikan adalah sebuah tindakan fundamental, yaitu perbuatan yang menyentuh akar-akar hidup kita sehingga mengubah dan menentukan hidup manusia. Jadi pendidikan adalah untuk kehidupan bukan untuk untuk memenuhi ambisi-ambis yang bersifat pragmatis.

Berlandaskan pada pola kandungan filsafat, maka Pendidikan Adab juga mengandung tiga unsur utama yaitu ontologis, epistemologis, dan aksiologis.

a. Dasar Ontologis Pendidikan Adab

Suyitno (2009), permasalahan ontologis berkaitan dengan masalah objek dari kajian ilmu (termasuk ilmu pendidikan). Objek pendidikan adab adalah manusia dan segala aspek kehidupannya sebab menurut Al Attas (1998) berbagai materi pengajaran adab dalam kehidupan manusia diantaranya, (1) adab terhadap diri sendiri, (2) adab dalam konteks hubungan antara manusia, norma-norma etika yang diterapkan dalam dalam tata karma sosial, (3)



adab terhadap ilmu, (4) adab terhadap alam, (5) adab terhadap bahasa, dan (6) adab terhadap alam spiritual. Selain itu, Ibrahim Anis mengatakan bahwa adab ialah ilmu yang objeknya membahas nilai-nilai yang berkaitan dengan perbuatan manusia.

b. Dasar Epistemologi Pendidikan Adab

Jujun S. Suriasumantri (1982), menjelaskan bahwa epistemologi atau teori pengetahuan, adalah suatu cabang filsafat yang membahas secara mendalam tentang segenap proses yang terlihat dalam usaha kita untuk memperoleh pengetahuan. Adab adalah norma atau aturan mengenai sopan santun yang didarkan atas aturan agama, terutama agama Islam (Wikipedia). Oleh karena itu sumber-sumber ilmunya sesuai dengan perspektif Islam yaitu:

- Al Qur'an, sesuai firman Allah SWT dalam surah Taha ayat 98 yang artinya "Sungguh, Tuhanmu hanyalah Allah, tidak ada Tuhan selain Dia. Ilmu-Nya meliputi segala sesuatu".
- Hadist, sesuai firman Allah SWT dalam surah Al Baqarah ayat

151 yang artinya "Sebagaimana Kami telah mengutus kepadamu seorang Rasul (Muhammad) dari (kalangan) kamu membacakan ayat-ayat Kami, menyucikan kamu, dan mengajarkan kepadamu Kitab (Al-Quran) dan Hikmah (Sunnah), serta mengajarkan apa yang belum kamu ketahui".

- Akal, indra, dan hati atau dalam kajian filsafat dikenal dengan metode rasionalisme (akal/nalar), metode empirisme (pengamatan panca indra), dan metode intusionisme (ilham/hati). Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 78 yang artinya "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur".

c. Dasar Aksiologis Pendidikan Adab

Suyitno (2009), masalah aksiologis mempertanyakan bagaimana anak bertingkah laku sesuai dengan tujuan pendidikan, setelah mereka mempelajari



pelajaran-pelajaran di sebuah lembaga pendidikan. Setelah mempelajari adab diharapkan peserta didik menjadi manusia yang beradab, yang menurut Al Attas (1998), manusia beradab adalah manusia yang terpelajar atau manusia baik, yaitu manusia yang menyadari sepenuhnya tanggung jawab dirinya kepada Tuhan Yang Maha Esa, memahami dan menunaikan keadilan terhadap dirinya sendiri dan orang lain dalam masyarakatnya, serta terus berupaya meningkatkan setiap aspek dalam dirinya menuju kesempurnaan sebagai manusia yang beradab.

2. Landasan Religius Pendidikan Adab

Menurut al-Attas (1996), secara etimologi (bahasa); adab berasal dari bahasa Arab yaitu *addaba-yu'addibu-ta'dib* yang telah diterjemahkan oleh al-Attas sebagai 'mendidik' atau 'pendidikan'. Dalam kamus Al-Munjid dan Al Kautsar, adab dikaitkan dengan akhlak yang memiliki arti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat sesuai dengan nilai-nilai agama Islam. Sedangkan, dalam Nasir (1991) bahasa Yunani adab disamakan

dengan kata *ethicos* atau *ethos*, yang artinya kebiasaan, perasaan batin, kecenderungan hati untuk melakukan perbuatan. *Ethicos* kemudian berubah menjadi etika.

Seorang lelaki menemui Rasulullah saw dan bertanya, "Ya Rasulullah, apakah agama itu?". Rasulullah saw menjawab, "Akhlak yang baik". Kemudian ia mendatangi Nabi dari sebelah kanannya dan bertanya, "Ya Rasulullah, apakah agama itu?". Nabi saw menjawab, "Akhlak yang baik". Kemudian ia menghampiri Nabi saw dari sebelah kiri dan bertanya, "Ya Rasulullah, apakah agama itu?". Dia bersabda, "Akhlak yang baik". Kemudian ia mendatangnya dari sebelah kirinya dan bertanya, "Apakah agama itu?". Rasulullah saw menoleh kepadanya dan bersabda, "Belum jugakah engkau mengerti? Agama itu akhlak yang baik". (al-Tarhib wa al-Tarhib 3:405)

Seperti apakah akhlak yang baik itu, Allah swt berfirman:

وَأِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Dan sesungguhnya engkau (Muhammad) benar-benar, berbudi pekerti yang luhur. [QS. Al-Qalam: Ayat 4]



لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِمَنْ كَانَ يَرْجُو اللَّهَ
وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah.[QS. Al-Ahzab: Ayat 21]

Dalam Islam adab dan akhlak tidaklah bisa dipisahkan karena sebagaimana ayat diatas telah dijelaskan bahwa sebaik-baiknya akhlak adalah akhlak Rasulullah, dan menurut Suprpto (2009) adab berarti tata cara, tata tertib, atau aturan sedangkan akhlak merupakan perilaku yang muncul dari sifat jiwa seseorang. Dimana jika seseorang ingin memiliki akhlak yang baik sebagaimana Rasulullah tentunya harus mempelajari abad sesuai tuntunan Rasulullah terlebih dahulu.

Adab merupakan salah satu prasyarat penting bagi para penuntut ilmu dan kepada siapa ilmu diberikan. Imam Malik RA pernah berkata kepada seorang pemuda Quraisy “Pelajarilah adab sebelum mempelajari ilmu” sebab menurut Yusuf bin Al Husain “Dengan mempelajari adab, maka engkau jadi

mudah memahami ilmu” oleh karenanya para ulama sangat perhatian sekali terkait adab hingga Ibnu Mubarak berkata “Kami mempelajari masalah adab selama 30 tahun sedangkan kami mempelajari ilmu selama 20 tahun. Sehingga adab dalam Islam bukanlah perkara yang remeh hingga menjadi salah satu inti ajaran Islam. Demikian penting perkara adab hingga para ulama salaf menyusun kitab khusus yang membahas tentang adab.

Konsep adab seperti ini sesuai dengan istilah dan tujuan pendidikan Islam itu sendiri, yaitu *ta'dib* dan tujuannya adalah membentuk manusia yang beradab (*insan adaby*). Al Attas (2003) dalam bukunya, *Islam and Secularism*, menggariskan tujuan pendidikan dalam Islam tersebut: “*The purpose for seeking knowledge in Islam is to inculcate goodness or justice in man as man and individual self. The aim of education in Islam is therefore to produce a goodman... the fundamental element inherent in the Islamic concept of education is the inculcation of adab...*”. Sehingga apabila adab dijadikan bagian yang teintegrasi dalam pendidikan maka peserta didik tidak hanya cerdas



pikirannya dan terampil namun juga paham untuk apa ilmu yang dimiliki itu digunakan dengan baik.

3. Landasan Ilmiah Pendidikan Adab

a. Landasan Antropologi Pendidikan Adab

Apakah manusia sebagai makhluk yang diciptakan Allah dengan keadaan paling sempurna dibanding dengan makhluk lain, masih harus dididik? Apa akibatnya jika manusia tidak dididik? Dan apakah manusia dapat dididik? Pertanyaan-pertanyaan ini mengandung implikasi bagaimana perjalanan hidup manusia untuk mencapai kedudukan paling mulia, sehingga status sebagai makhluk paling sempurna dapat diraihinya.

- Kebutuhan manusia akan pendidikan dan Pendidikan Adab

Dalam ilmu logika manusia disebut sebagai binatang yang berfikir. Hal ini berlandaskan, teori descendensi yang meletakkan manusia sejajar dengan hewan berdasarkan sebab mekanis, sedang Thomas Hobbes menyatakan bahwa manusia yang satu merupakan srigala bagi manusia yang lainnya disebabkan oleh sifat dan tabiatnya.

Selain itu, teori Bolck dalam Sikun Pribadi (1984) mengemukakan teori retedasi yang menyatakan bahwa manusia pada saat dilahirkan, berada dalam tahapan perkembangannya yang bukannya lebih, melainkan kurang dari hewan yang paling dekat dengan jenisnya, sebagaimana Nietzsche menyatakan bahwa manusia adalah hewan yang “belum ditetapkan” hanya saja hewan lahir dengan spesialisasi sedangkan manusia lahir dengan potensi. Sehingga berbekal potensi-potensi yang ada dalam diri inilah manusia harus dibimbing dan dibina dalam pertumbuhannya.

Manusia tidak dirancang untuk dapat hidup secara langsung tanpa proses belajar untuk dapat menjalani dan memaknai kehidupan. Selain itu, manusia dalam kenyataan hidupnya menunjukkan bahwa ia membutuhkan suatu proses belajar yang memungkinkan dirinya untuk menunjukkan eksistensinya secara utuh dan seimbang. Dalam proses belajar inilah manusia berada dalam keadaan “perlu bantuan” dari pihak lain.

Pendidikan merupakan salah satu aktivitas manusia yang



memberikan bantuan pada manusia lain dalam rangka memenuhi kebutuhan perkembangan dan kesempurnaan hidupnya (Suyitno,2009), sehingga pendidikan merupakan kegiatan terpenting yang menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia.

Begitupula terkait kebutuhan manusia akan adab, adab memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Islam. Hingga Imam Syafii dalam Husaini (2016), imam mazhab yang banyak menjadi panutan kaum muslim di Indonesia pernah menyatakan bahwa “ia selalu mengejar adab laksana seorang ibu yang mencari anak satu-satunya yang hilang”. KH Hasyim Asy’ari dalam Husaini (2016) bahkan menuturkan salah satu indikator amal ibadah seseorang diterima atau tidak di sisi Allah SWT adalah tergantung pada sejauh mana aspek adab disertakan dalam setiap amal perbuatan yang dilakukannya.

Jika dikatan pendidikan merupakan hak bagi setiap manusia, adab juga merupakan hak bagi setiap anak sebagaimana dikutip dari hadits Rasulullah saw yang artinya “Hak seorang anak atas orang tuanya

adalah mendapatkan nama yang baik, pengasuhan yang baik, dan adab yang baik”. Imam Mubarak dalam Husaini (2016) menyatakan “kita lebih memerlukan adab daripada ilmu yang banyak” sebab jika adab hilang pada diri seseorang maka akan mengakibatkan kezaliman, kebodohan, dan menuruti hawa nafsu yang merusak sehingga dapat membut manusia berperilaku bahkan lebih dari binatang.

- Manusia sebagai makhluk yang perlu dididik

Berdasarkan kajian tentang “manusia srigala” yang mengasumsikan bahwa kelahiran anak manusia belum menjamin seseorang akan hidup sebagai manusia. Sehingga untuk mejamin seorang anak yang terlahir kelak hidup sebagai manusia yang mampu melaksanakan tugas hidup kemanusiaan maka perlu untuk dididik dan dibesarkan dalam lingkungan kemanusiaan yang mempunyai nilai-nilai kemanusiaan.

Langeveld dalam Soelaeman (1984) menyatakan manusia sebagai “animal educable” yang perlu dididik agar dapat melaksanakan kehidupannya sebagai manusia, dan



agar dapat melaksanakan tugasnya secara mandiri.

Ki Hajar Dewantara (1962) menyatakan ilmu adab adalah ilmu yang mempelajari segala soal kebaikan (dan keburukan) di dalam hidup manusia umumnya, teristimewa yang terkait gerak-gerik pikiran dan rasa yang dapat merupakan pertimbangan dan perasaan, sampai mengenal tujuannya yang dapat merupakan perbuatan.

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa manusia merupakan makhluk yang perlu dididik karena pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu proses memanusiakan manusia dan ilmu adab merupakan salah satu sarana yang tepat dalam membantu proses memanusiakan manusia.

- Manusia sebagai makhluk yang dapat dididik

Sunarto (1998) menyatakan, manusia adalah makhluk yang dapat dididik atau homo educandum, dan merupakan makhluk sosial atau zoonpoliticon (Aristoteles). Sebagai makhluk sosial maka manusia memiliki kemampuan untuk dipengaruhi dan mempengaruhi,

sehingga dengan kata lain manusia dapat didik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan manusia sebab manusia perlu dan dapat dididik. Sebagaimana pendidikan, adab merupakan hal yang penting bagi manusia karena adab membimbing beberapa unsur dalam diri manusia, seperti memberika pengetahuan (*'ilm*), pengajaran (*ta'tim*) dan memberikan pengasuhan yang baik (*tarbiyah*).

b. Landasan Psikologis Pendidikan Adab

- Psikologi Eksistensial dalam Pendidikan

Menurut psikologi eksistensi dalam pendidikan pada hakikatnya manusia memiliki kebebasan untuk memilih sesuai dengan kehendaknya, namun secepat pilihan itu diambil, maka dia harus bertanggung jawab tentang pilihannya, sehingga tidak lagi memiliki kebebasan yang sempurna,

Disinilah pentingnya adab bagi manusia sebab adab menuntun manusia kepada tingkah laku/ pengambilan keputusan yang baik, dan menjauhkan diri dari tingkah



laku/ pilihan yang buruk. Dengan adab yang benar niscaya manusia dapat menyelamatkan dirinya dari pikiran-pikiran serta perbuatan yang keliru serta membahayakan.

- Psikoanalisis dalam Pendidikan
Sigmund Freud (2006), struktur kepribadian mempunyai komponen-komponen sebagai berikut, (1) *Id*: yang merupakan bagian mendasar dari manusia yang berkaitan dengan dorongan dan insting dari tubuh manusia dan pada umumnya tidak disadari oleh manusia, (2) *Ego*: juga merupakan tempat ketidaksadaran dan merupakan bagian yang tampak pada saat orang bekerja atau berinteraksi dengan orang lain, dan (3) *Superego*: merupakan tempat kesadaran, tempat dimana keyakinan dan nilai-nilai berada.

Berdasarkan uraian diatas maka Pendidikan Adab sangat dibutuhkan agar dapat mengembangkan potensi *superego* sebagai wujud perlawanan atas gejala desakan *Id* serta membujuk *ego* untuk melakukan hal-hal yang realistis atau benar, sebab menurut Hamzah Ya'qub adab ialah ilmu yang menentukan batas antar baik dan

buruk, antara terpuji dan tercela, tentang perkataan atau perbuatan manusia lahir dan batin.

c. Landasan Sosiologis Pendidikan Adab

Adiwikarta (2007), sosiologi pendidikan merupakan cabang sosiologi yang memfokuskan perhatian pada dimensi sosial dari pendidikan yang secara spesifik meliputi keterkaitan antar pendidikan dengan pranata kehidupan lain, interksi manusia dengan sistem pendidikan, keterkaitan antar unit pendidikan dengan komunitas sekitar dan dampak pendidikan pada kehidupan peserta didik.

Dunia pendidikan terus melakukan evaluasi dan perbaikan guna mempersiapkan seluruh lapisan masyarakat memasuki abad ke-21 dan menyongsong perubahan dalam kehidupan masyarakat sebagai akibat dari era globalisasi seperti perubahan sosial, budaya, cara hidup, berkomunikasi, berfikir, dan lain sebagainya.

Namun satu hal yang perlu diingat, bahwa bangsa yang maju bukan karena umur dan lamanya merdeka, bukan juga karena jumlah penduduk serta kekayaan alam,



tetapi lebih disebabkan karakter yang dimiliki oleh bangsa tersebut (Zubaedi, 2011), Theodore Roosevelt “mendidik seseorang hanya untuk berpikir dengan akal tanpa disertai pendidikan moral berarti membangun suatu ancaman dalam kehidupan bermasyarakat”. Oleh sebab itu Pendidikan Adab merupakan sebuah solusi untuk menyeimbangkan antara pengetahuan kognitif yang dimiliki agar tidak disalah gunakan sebab menurut Jurjani dalam Al Attas (1998) adab yaitu ilmu khusus dalam konteks ilmu pengetahuan, yang mencegah orang yang memilikinya dari berbagai bentuk kesalahan.

4. Landasan Hukum Pendidikan Adab

- Tap MPRS RI No. XXVII/MPRS/1966, Bab II tentang pendidikan pasal 3 dirumuskan, tujuan pendidikan adalah membentuk manusia Pancasila sejati berdasarkan ketentuan-ketentuan seperti yang dikehendaki oleh pembukaan UUD 1945.
- Tap MPR RI No. IV/MPR/1973 tentang GBHN dirumuskan, Pembangunan dibidang pendidikan didasarkan atas

Falsafah Negara Pancasila. Diarahkan untuk membangun manusia-manusia pembangunan yang berPancasila dan untuk membentuk manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokratis dan tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya dan mencintai sesama manusia sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang termaktub dalam UUD 1945.

- Tap MPR RI No. IV/MPR/1978 dan Tap MPR RI No. II/MPR/1983 tentang GBHN dirumuskan, Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila, bertujuan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan dan keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air, agar dapat menumbuhkan



manusiamausia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

- Tap MPR RI No. II/MPR/1988 tentang GBHN dirumuskan, Pendidikan berdasarkan Pancasila bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, tanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani.
- UU RI No. II/1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II, pasal 4 dirumuskan, Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa

tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

- UU RI No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II, pasal 3 dirumuskan, pendidikan nasional berujuan untuk mengembangkan 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.

Demikianlah perkembangan tujuan pendidikan di Indonesia dimana sejak merdeka hingga sekarang tujuan pendidikan di Indonesia tidak pernah bergeser dari pandangan hidup Pancasila dan UUD 1945. Dari segi tujan pendidikan nasional Indonesia memiliki kesamaan dan keselarasan dengan ajaran adab dalam Islam sebagaimana Al Attas (1998) yang mendefinisikan bahwa orang beradab adalah orang terpelajar atau orang baik, yaitu orang yang menyadari sepenuhnya tanggung jawab dirinya kepada Tuhan Yang Maha Esa, memahami dan menunaikan keadilan terhadap dirinya sendiri dan orang



lain dalam masyarakatnya, serta terus berupaya meningkatkan setiap aspek dalam dirinya menuju kesempurnaan sebagai manusia yang beradab.

Selain itu salah satu tokoh pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara (1962) menjelaskan bahwa pendidikan yang teratur bersandar atas pengetahuan, yang dinamakan ilmu pendidikan. Ilmu ini tidak berdiri sendiri melainkan masih menggunakan ilmu-ilmu lain, yang dinamakan ilmu syarat-syarat pendidikan atau *hulpwetenschappen*, yang terbagi menjadi lima jenis yaitu, (1) ilmu hidup-batin manusia (ilmu jiwa, *psychologie*), ilmu jasmani (*physiology*), (3) ilmu keadaban dan kesopanan (*ethika*), (4) ilmu keindahan (*aesthetika*), dan (5) ilmu pendidikan. Pada dasarnya pendidikan Indonesia telah menerapkan beberapa terkait ilmu syarat yang disebutkan diatas seperti pendidikan olah raga yang mewakili ilmu jasmani, seni budaya yang mewakili ilmu keindahan, dan tentunya merupakan hal yang baik apabila kita dapat menerapkan Pendidikan Adab sebagai wujud ilmu keadaban dan kesopanan.

Kesimpulan

Berdasarkan kajian landasan pendidikan, Pendidikan Adab merupakan suatu keniscayaan sebagai pendidikan karakter yang terintegrasi dalam seluruh pembelajaran dan kegiatan agar tercipta bangsa Indonesia yang beradab.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwakarta, S. (2007). *Rujukan Filsafat, Teori dan Praksi Ilmu Pendidikan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Al-Attas, S.M.N. (1996). *Konsep Pendidikan Dalam Islam*. Bandung: Mizan.
- Anonim. (1998). *Filsafat dan Praktik Pendidikan Islam*. Bandung: Mizan.
- Anonim. (2003). *Islam and Secularism*. Kuala Lumpur: ISTAC
- Dewantara, K.H. (1962). *Bagian Pertama: Pendidikan*. Jogjakarta: Percetakan Taman Siswa.
- Freud, S. (2006). *Pengantar Umum Psikoanalisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husain, A. (2016). *Pendidikan Berbasis Adab*. Depok: Ypi Attaqwa Depok.
- Nasir, S.A. (1991). *Tinjauan Akhlak*. Surabaya: Al Iklas.
- Pribadi, S. (1981). *Pengantar Ilmu Pendidikan dalam Menuju*



Keluarga Bijaksana. Bandung:
Yayasan Sekolah Isteri Bijaksana.

Suriasumanti, S.J. (1982). *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer.* Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Sudjana, D. (2007). *Rujukan Filsafat, Teori dan Praksi Ilmu Pendidikan.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.

Suyitno, Y. (2009). *Landasan Filosofis Pendidikan.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia [tidak diterbitkan].

Lickona, T. (1991). *Educating for character: how our schools can teach respect and responsibility.* New York: bantam Books.

Zubaedi. (2011). *Desain pendidikan karakter: konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan.* Jakarta: Kencana..



**PENGUATAN KARAKTER BANGSA MELALUI NILAI-NILAI
AKHLAK GURINDAM DUA BELAS (G12)**

Zaitun

**Prodi Pendidikan Umum dan Karakter Pascasarjana UPI Bandung
Zaitun@umrah.ac.id**

ABSTRACT

G12 is the local wisdom of the KEPRI Malay ethnic group as well as literary works. The didactic classification of documents can be used as an effort to strengthen national character. Various problems of the character of the nation's children in the global era such as moral decadence, free sex, brawls, fighting, acts of plagiarism, excessive love of social media to the younger generation became a moral crisis that troubled the world of education, family and society so that moral formation was needed. For this reason, raising the moral values of G12 is the solution that is implemented through habituation and example. The method in this study is a descriptive method with a qualitative approach, the researcher collects primary sources and secondary sources related to the discussion, analyzes the contents of the G12 and obtains the results of G12 consisting of 12 articles, containing Islamic teaching values, especially moral values. The purpose of this study is to describe the moral values contained in Gurindam 12. The results obtained include: a) making an effort to introduce and develop KEPRI Malay ethnic local wisdom, b) Describe the Gurindam 12 education character along with moral values in it, these moral values include: not lying, prohibiting cursing and reproaching, light-handed, patient, gentle, sincere, caring for the heart, giving, thrifty, polite, trustworthy, diligent, obedient to the mother father and diligent study. c) Growing and fostering Gurindam 12 moral values in students. The conclusion of this study is that the moral values of the G12 need to be actualized continuously by the community and the younger generation in all activities of their lives in order to become individuals who are characterized by Gurindam 12.

Keywords: Nation Character, Moral Values, Gurindam 12

ABSTRAK

G12 merupakan kearifan local etnis Melayu KEPRI sekaligus karya sastra didaktik klasifikasi dokumen dapat dijadikan sebagai upaya untuk menguatkan karakter bangsa. Berbagai persoalan karakter anak bangsa di era global seperti dekadensi moral, free sex, tawuran, perkelahiaan, tindakan plagiat, kecintaan media sosial berlebihan pada generasi muda menjadi krisis moral yang meresahkan dunia pendidikan, keluarga dan masyarakat sehingga perlu adanya pembinaan akhlak. Untuk itu mengangkat nilai-nilai akhlak G12 adalah solusinya yang dilaksanakan melalui pembiasaan dan keteladanan. Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, peneliti mengumpulkan sumber primer dan



sumber skunder yang berkaitan dengan pembahasan, menganalisis isi G12 dan diperoleh hasil G12 terdiri 12 pasal, berisikan nilai-nilai ajaran Islam terutama nilai-nilai akhlak. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai-nilai akhlak yang ada dalam Gurindam 12. Adapun hasil yang diperoleh diantaranya : a) melakukan sebuah upaya pengenalan dan pembinaan kearifan local etnis Melayu KEPRI, b) Mendeskripsikan pendidikan karakter Gurindam 12 beserta nilai-nilai akhlak yang ada didalamnya, nilai-nilai akhlak tersebut antara lain : tidak berdusta, larangan mengumpat dan mencela, ringan tangan, sabar, lemah lembut, ikhlas, menjaga hati, suka memberi, sikap hemat, sopan, dapat di percaya, tekun, patuh pada ibu bapak dan rajin belajar. c) Menumbuhkan serta membina nilai-nilai akhlak Gurindam 12 dalam diri mahasiswa. Kesimpulan penelitian ini adalah nilai-nilai akhlak G12 perlu diaktualisasikan secara terus-menerus oleh masyarakat dan generasi muda di dalam semua aktivitas kehidupannya agar menjadi pribadi yang berkarakter Gurindam 12.

Kata Kunci : Karakter Bangsa, Nilai-nilai Akhlak, Gurindam 12

A. Pendahuluan

Penguatan karakter bangsa dewasa ini merupakan suatu proyek besar yang harus menjadi perhatian khusus sekaligus aksi nyata yang konsisten dalam pelaksanaannya oleh seluruh elemen masyarakat bangsa Indonesia, baik itu di lingkungan keluarga, masyarakat, lingkungan pendidikan maupun pemerintah. Penguatan karakter bangsa adalah salah satu fungsi utama dari pendidikan karakter, secara lebih khusus pendidikan karakter memiliki tiga fungsi utama yang salah satunya yaitu : Perbaikan dan penguatan, yang memiliki makna bahwa pendidikan karakter berfungsi memperbaiki karakter manusia dan

warga Negara Indonesia yang kurang baik dan memperkuat peran keluarga, satuan pendidikan, masyarakat dan pemerintah untuk ikut berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi manusia atau warga Negara menuju bangsa yang berkarakter, maju, mandiri dan sejahtera.

Untuk menjadi bangsa yang berkarakter, maju, mandiri dan sejahtera tentunya harus dilakukan berbagai pembinaan dan penguatan karakter di berbagai aspek kehidupan manusia Indonesia. Suatu hal yang membuat Bangsa ini memiliki nilai unggul adalah kemajemukan masyarakatnya, yang mana masyarakat Indonesia merupakan



masyarakat yang majemuk baik dari segi budaya, agama, maupun bahasa yang memiliki nilai-nilai luhur sebagai local wisdomnya. Ada beberapa masyarakat adat yang masih tetap eksis, telah memelihara local wisdomnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dan menjadi dasar bagi solusi terhadap permasalahan yang terjadi di masyarakatnya. Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya bangsa dan tradisi local yang tercermin dalam keberagaman etnis, budaya, bahasa dan agama masyarakatnya. Ini merupakan realitas nyata sekaligus keunggulan tersendiri dimana didalam setiap budaya masyarakat tersebut terkandung ajaran-ajaran dan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Budaya dan tradisi tersebut di sebut dengan kearifan local atau local wisdom. Kearifan local adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat local dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Nilai-nilai kearifan local yang ada wajib di gali dan diwariskan kepada

masyarakat terutama sekali generasi muda. Selanjutnya nilai-nilai budaya local yang dikenal, difahami dan dekat masyarakat dan generasi muda dan akan lebih mudah untuk diterima dan difahami oleh mereka.

Salah satu kearifan local masyarakat Melayu Kepulauan Riau adalah Gurindam Dua Belas, sebuah karya sastra berbentuk puisi lama yang sarat dengan nilai-nilai kearifan local. Sebagai karya sastra didaktik Gurindam Dua Belas sarat dengan nilai-nilai karakter, tunjuk ajar dan memuat petuah-petuah atau nasehat yang bernilai tinggi dan dapat dijadikan alat dalam menjawab berbagai permasalahan karakter bangsa ini. Persoalan yang ada di sekeliling kita seperti dekadensi moral, free sex, tawuran, perkelahiaan, tindakan plagiat, menyontek ketika ujian, berbohong, mencuri, KKN, kecintaan media sosial berlebihan pada generasi muda menunjukkan 'geringnya nilai akhlak'. Melalui tulisan ini akan dideskripsikan nilai-nilai akhlak yang terdapat dalam Gurindam Dua Belas.



B. Landasan Teori

a. Konsep Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam

Adapun konsep pendidikan karakter dalam perspektif Islam sebenarnya semakna dengan akhlak. Hanya saja, jika akhlak secara tegas-tegas bersumberkan Al-Quran dan As-Sunnah, maka karakter lebih bersumber pada konstitusi, masyarakat, dan keluarga (yang di Indonesia bisa saja bersumber pada Al-Quran dan As-Sunnah) (Sauri, 2013:8). Dalam bahasa Arab kata akhlaq, yang merupakan kata jamak dari khuluq, memiliki arti tabiat, budi pekerti, kebiasaan, kesatriaan, kejantanan, dll (Munawwir dalam Marzuki, 2015:2). Menurut Ilyas (dalam Sauri 2013:11-12) menjelaskan tentang ruang lingkup karakter (akhlak) dalam perspektif Islam sebagai berikut:

Akhlak terhadap Allah SWT, antara lain takwa, cinta, ikhlas, khauf, tawakal, syukur, muraqabah, taubat, husnudlon, dan lain-lain.

Akhlak terhadap Rasulullah SAW, antara lain mencintai, memuliakan, menaati, bersalawat, dan meneladani beliau SAW.

Akhlak pribadi, antara lain shidiq, amanah, iffah, dan mujahadah.

Akhlak kepada orang tua, antara lain birrul walidain, hak, kewajiban dan kasih sayang suami isteri, kasih sayang dan tanggung jawab orang tua terhadap anak, silaturahmi kepada karib kerabat, dan lain-lain.

Akhlak bermasyarakat, antara lain bertamu dan menerima tamu, berhubungan baik dengan tetangga, berhubungan baik dengan masyarakat, pergaulan muda mudi, ukhuwah Islamiyah, dan lain-lain.

Akhlak bernegara, anatara lain musyawarah, menegakan keadilan, amar ma'ruf nahyi munkar, hubungan pemimpin dengan yang dipimpin, dan lain-lain.

Selain itu menurut Sauri (2013:164-165) ada beberapa ruang lingkup pendidikan karkater (akhlak) perspektif Islam lainnya yaitu sebagai berikut:

Akhlak terhadap tetangga, antara lain berkunjung, membantu disaat susah senang, saling menghormati, dan menghindari permusuhan.



Akhlak terhadap guru, antara lain yakin akan keutamaannya, tawadlu, meninggalkan senda gurau yang tidak ada artinya, duduk dengan etika yang baik, jangan melontarkan yang bukan pada ahlinya.

Akhlak terhadap lingkungan hidup, bahwa manusia merupakan bagian dari alam dan lingkungan, karena itu umat Islam diperintahkan untuk menjalani hubungan yang baik dengan lingkungan hidupnya. Sebagai makhluk yang ditugaskan sebagai *khalifatullah fil ardh*, manusia dituntut untuk memelihara dan menjaga lingkungan hidupnya. Karena itu, berakhlak terhadap lingkungan hidup sangat penting dilakukan sebagai umat muslim. Muatan-muatan karakter atau akhlak terhadap Islam diantaranya memelihara dan menjaga lingkungan dan menghindari pekerjaan yang merusak lingkungan.

Karakter manusia dalam ajaran Islam tidak dapat dilepaskan dari Al-Quran dan Hadits sebagai pedoman hidup kaum muslimin. Tugas utama manusia diciptakan adalah supaya beribadah kepada Allah SWT (Nur, 2012:31-32). Pendidikan karakter dalam Islam sama dengan

pendidikan akhlak, yakni pendidikan yang bertujuan untuk membentuk perilaku manusia sesuai dengan ajaran Islam, berlandaskan Al-Qur'an dan Hadits (Nur, 2012:40). Pendidikan karakter seharusnya berangkat dari konsep dasar manusia yaitu fitrah. Setiap anak dilahirkan menurut fitrahnya, yaitu memiliki akal, nafsu (jasad), hati, dan ruh. Pendidikan karakter dalam ajaran Islam sudah dikenal 15 abad yang lalu. Bahkan pendidikan karakter merupakan misi utama nabi Muhammad S.A.W. dalam berdakwah. Puncak karakter seorang muslim adalah taqwa, dan indikator ketaqwaannya adalah terletak pada akhlaknya.

Tujuan pendidikan karakter yaitu manusia yang memiliki akhlak budi pekerti yang luhur. Secara umum karakter dalam perspektif Islam dibagi menjadi dua, yaitu karakter mulia (*al-akhlaq al-mahmudah*) dan karakter tercela (*al-akhlaq al-madzumah*). Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan sebagai berikut:

Karakter positif manusia (Sukanto dalam Kurniawati, 2013:46-48) yaitu : menunaikan hak dan



kewajiban, etos kerja keras, sikap adil, lapang dada, musyawarah, sikap etis, beribadah kepada Allah dan berbakti kepada orang tua, memenuhi janji, menunaikan amanat, keteguhan mental (sabar) dan rajin serta tertib.

Karakter negatif manusia (Sukanto dalam Kurniawati, 2013:48-49) yaitu; mengurangi hak orang lain dan merusak tata tertib, makan harta anak yatim, dusta, iri/dengki, bakhil dan boros, serakah, jahat/keji dan sombong

b. Tinjauan tentang Nilai

Hakam (2016, hlm.17) mengemukakan bahwa “nilai adalah gagasan seseorang atau kelompok tentang sesuatu yang dipandang baik, benar, indah, bijaksana sehingga gagasan itu berharga dan berkualitas untuk dijadikan pegangan atau pedoman dalam bersikap dan bertindak”. Lebih jauh dikatakan bahwa meskipun manusia memiliki potensi untuk bernilai, namun gagasan manusia tentang nilai tidak dibawanya sejak lahir, nilai bagi seseorang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kesadarannya, dengan sesuatu yang disetujuinya sebagai sesuatu yang baik, yang

benar, yang indah, yang berkualitas dan berharga. Oleh karena itu, kesadaran terhadap nilai harus dicari setiap manusia, manusia memiliki kewajiban untuk menemukan nilai agar dirinya baik, benar, indah, bijaksana, berharga dan berkualitas, dan wajib meningkatkan derajat kesadaran nilainya dalam hidup bersama dengan orang lain agar pergaulan hidup dan kehidupannya baik, bijak dan berharga’. Lebih lanjut dikemukakan Sauri (2011) bahwa nilai adalah fitrah tauhidullah yang dikembangkan dan diinternalisasikan dalam pribadi seseorang untuk mencapai akhlak mulia demi kebahagiaan kehidupan di dunia dan di akhirat.

Djahiri (1996, hlm. 23) mengemukakan bahwa: “nilai dapat dikatakan dengan “sesuatu yang berharga, baik menurut standar logika (benar-salah), estetika (bagus-buruk), etika (adil, layak-tidak layak), agama (dosa, dan haram-halal), dan hukum (sah-absah) serta menjadi acuan dan atau sistem keyakinan diri maupun kehidupannya”, sementara Allport (dalam Sauri, 2016, hlm. 75) mendefinisikan nilai sebagai sebuah keyakinan yang membuat seseorang



bertindak atas dasar pilihannya. sementara Kluckhon masih (dalam Sauri, 2016, hlm. 75) mendefinisikan bahwa "nilai sebagai konsepsi (tersirat atau tersurat, yang sifatnya membedakan individu atau ciri-ciri kelompok) dari apa yang diinginkan, yang mempengaruhi pilihan terhadap cara, tujuan antara dan tujuan akhir tindakan.

Nilai-nilai yang ada diyakini kebenarannya, pada akhirnya akan membentuk suatu sistem nilai yang dapat mempengaruhi keseluruhan kelompok masyarakat yang dapat mempengaruhi pilihan mana yang diambil individu dalam masyarakat tersebut, dimana pilihan tersebut dapat memberikan konsekuensi bagi yang memilihnya. Sistem nilai tersebut merupakan standarisasi perilaku yang menjadi acuan kelompok masyarakat dalam menjalani kehidupannya untuk menjadi manusia yang memiliki keunggulan, keistimewaan dan berbudi pekerti yang luhur sesuai dengan ajaran, keyakinan, nilai dan norma yang berlaku dalam kelompok tersebut.

Kaelan (2002, hlm.178) mengemukakan bahwa "nilai memiliki hirarki sebagai berikut :

Nilai dasar (dalam bahasa ilmiahnya disebut dasar ontologis) yaitu merupakan hakekat, esensi, intisari atau makna yang terdalem dari nilai-nilai tersebut. Nilai dasar ini bersifat universal karena menyangkut hakekat kenyataan objektif segala sesuatu misalnya hakekat Tuhan, manusia, atau segala sesuatu lainnya.

Nilai instrumental, merupakan suatu pedoman yang dapat diukur atau diarahkan. Bilamana nilai instrumental itu berkaitan dengan tingkah laku manusia dalam hidup sehari-hari, maka hal itu akan merupakan suatu norma moral. Namun apabila nilai instrumental itu berkaitan dengan suatu organisasi ataupun Negara, maka nilai instrumental itu merupakan suatu arahan, kebijaksanaan atau strategi yang bersumber pada nilai dasar, sehingga dapat dikatakan nilai instrumental merupakan suatu eksplisitasi dari nilai dasar.

Nilai praktis, pada hakekatnya merupakan penjabaran lebih lanjut dari nilai instrumental dalam suatu



kehidupan nyata sehingga nilai praktis ini merupakan perwujudan dari nilai instrumental. Nilai dasar, nilai instrumental dan nilai praktis itu merupakan suatu sistem yang dalam perwujudannya”.

Secara garis besar Elmubarak membagi nilai ke dalam dua kelompok, yaitu nilai nurani (values of being) dan nilai-nilai pemberi (values of giving) (2008, hlm. 7), dengan penjelasan bahwa nilai-nilai nurani merupakan nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara seseorang memperlakukan orang lain. Yang termasuk nilai-nilai nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian dan kesesuaian. Sementara nilai-nilai pemberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima sebanyak yang diberikan. Nilai-nilai ini diantaranya adalah: setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil, dan murah hati.

Nilai menyatu dengan kehidupan manusia akan tetapi hadirnya mendahului kehadiran

manusia, nilai telah ada sebelum individu ada, seseorang itu bernilai bukan sejatinya nilai, tetapi menghadirkan nilai yang telah ada pada dirinya, kehadiran nilai pada diri seseorang tidak otomatis menyempurnakan orang, akan tetapi meningkatkan derajat kebernilaian seseorang, manusia hanya mampu memiliki kualitas nilai sebatas kemampuannya, nilai itu besar dan luas melampaui batas ruang dan waktu manusia. Oleh karena itu, setiap manusia harus terus meningkatkan derajat kebernilaiannya.

c. Gurindam Dua Belas

Gurindam Dua Belas adalah sebuah karya sastra dalam bentuk puisi lama yang sarat dengan nilai-nilai kearifan local masyarakat pendukungnya. Sekilas tentang pencipta Gurindam Dua Belas adalah sebagai berikut : Gurindam Dua Belas adalah salah satu karya dari seorang tokoh ternama, pujangga sekaligus pahlawan nasional bangsa Indonesia yaitu Raja Ali Haji. Raja Ali Haji (1808-1872) adalah cendekiawan, sastrawan, budayawan abad ke -19 dari kerajaan Riau-Lingga. Ayahnya bernama Raja



Ahmad bin Raja Haji dan ibunya bernama Encik Hamidah binti Panglima Malik Selangor. Ia adalah seorang berketurunan bangsawan dan tinggal di lingkungan istana yang memperoleh pendidikan dari orang tuanya dan pada usia remajanya pernah belajar pengetahuan agama dari para ulama yang berdatangan ke Pulau Penyengat pada masa itu. Beliau juga pernah ke Mekah dan sepulangnya dari Mekah beliau berguru dan belajar tentang tarekat naqsabandiyah dengan seorang ulama bernama Syekh Ismail.

Gurindam merupakan salah satu sastra yang berbentuk puisi. Mat Piah (1989, hlm. 316) mengatakan gurindam adalah suatu jenis syair melarat yang tiada tetap suku katanya atau rangkapnya; isinya mengandung fikiran-fikiran yang bernas dengan bahasa yang riang dan suka sebagai nyanyian. Gurindam yang paling terkenal adalah Gurindam Dua Belas. Karya yang luar biasa ini dibuat oleh Raja Ali Haji. Gurindam Dua Belas selesai ditulis Raja Ali Haji pada 1846 ketika beliau berusia 38 tahun. Gurindam terdiri dari dua baris dalam satu bait. Baris pertama merupakan sebab dan

baris kedua merupakan jawabannya. Maksud dari pernyataan Raja Ali Haji tersebut adalah gurindam merupakan suatu bentuk puisi Melayu, terdiri dari dua baris yang berpasangan, bersajak atau berirama dan memberikan ide yang lengkap atau sempurna dalam pasangannya (Mat Piah, 1989, hlm.313). Gurindam Dua Belas sarat dengan pesan-pesan moral yang di sampaikan dengan bahasa yang kuat dan terpilih., mengandung pesan keimanan dan ketaqwaan yang mendalam. Selain itu, juga sarat dengan pesan yang mengingatkan betapa pentingnya menjaga hubungan dengan sang khalik (*haabblumminallah*) dan selaras dengan hubungan dengan sesama manusia (*habblumminannas*). Gurindam Dua Belas juga menjelaskan konsep pemerintah dan kenegaraan yang selari dengan ajaran Islam. Apabila sudah melaksanakan apa yang terkandung dalam Gurindam Dua Belas, sekaligus telah mengamalkan besar ajaran Al-Quran dan hadist Nabi Muhammad SAW, dengan demikian, sangat layak bila Gurindam Dua Belas diposisikan sebagai salah satu karya agung sastra Melayu.



Raja Ali Haji menyampaikan inti dari dari pesan Al-Quran dan hadits melalui cara seorang sufi yang sarat akan makna tersirat. Gurindam Dua Belas merupakan intisari dari dua karya Raja Ali Haji yang setelahnya, yaitu Muqaddima Fi Intizam dan Tsamarat Al-Muhimmah". Dalam kedua karya itu, Raja Ali Haji memaparkan gagasannya dalam Gurindam Dua Belas lebih luas dan rinci. Pada saat ini, di Kepulauan Riau umumnya dan di Pulau Penyengat khususnya, Gurindam Dua Belas karya Raja Ali Haji selalu disampaikan dengan cara disenandung atau dilagukan melalui bermacam irama. Gurindam Dua Belas sebagai sastra didaktif religius atau Syi'ir Al Irsyad isinya sangat kental pengajaran ilmu tasawuf, seperti terkandung dalam salah satu baitnya man aarafa nafsah faqad arafa rabbah artinya 'barang siapa mengenal dirinya maka mengenal akan Tuhannya', ini merupakan pendidikan karakter seorang muslim dalam mengapai ridho ilahi.

Lebih lanjut Efendy (2006, hlm.32) menyatakan bahwa Gurindam Dua Belas adalah karya monumental dari tokoh masyarakat

sekaligus pemuka agama dari kerajaan Melayu yang mempunyai paradigma nilai-nilai pendidikan karakter yang aktual dan kontekstual bagi masyarakat Melayu dan bangsa Indonesia. Raja Ali Haji dalam Bustan al-Katibin (2005, hlm.2) mengemukakan bahwa "gurindam adalah perkataan bersajak pada masing-masing pasangan, akan tetapi perkataannya baru lengkap jika diikuti oleh pasangannya, Baris pertama adalah syarat atau sampiran, baris kedua adalah jawab atau maksud". Gurindam Dua Belas merupakan gubahan Raja Ali Haji, dikategorikan kedalam sastra puisi lama, memiliki 12 (dua belas) pasal, 86 bait.

Anastasia dalam penelitiannya (2012, hlm. 292) mengemukakan bahwa naskah Gurindam Dua Belas mencirikan kebudayaan Bangsa Indonesia yang sangat memegang teguh nilai-nilai agama, nilai moral, nilai kebenaran, dan menjadi kewajiban kita untuk saling mengingatkan jika ada dari anggota masyarakat yang melakukan kesalahan". Adapun menurut Idris (2015, hlm. 613) juga mengemukakan inti tulisannya



bahwa: “Gurindam berfungsi sebagai penjana kepada pembangunan akhlak dan sahsiah diri kepada seseorang individu, masyarakat mahupun kepada sesuatu bangsa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perisian-perisian di dalamnya yang banyak sekali menyentuh tentang persoalan moral yang tidak terhad batasannya”.

Zaitun (2017, hlm. 435) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat berbahasa santun dengan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam Gurindam Dua Belas yang dapat di lihat dalam pasal III, IV, V, VII, VIII dan XI, dengan nilai yang ada antara lain : jujur, benar, baik, adil, indah, pantas, lurus, halus, lunak, sopan, lemah lembut, logis, adil, menyenangkan, mengesankan, dan rendah hati. Dari berbagai penjelasan di atas maka dapat difahami bahwa kedudukan Gurindam Dua Belas adalah sebagai tradisi lisan dalam bentuk karya sastra bernilai tinggi masyarakat Kepulauan Riau yang sarat dengan nilai-nilai karakter budaya bangsa.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian study kepustakaan yang bersifat kualitatif atau library research yaitu usaha memperoleh data yang diperlukan dalam menganalisis suatu permasalahan melalui sumber-sumber kepustakaan. dan memakai metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ilmu sosial, pendidikan, humaniora, sastra dan lainnya. Adapun Upaya menemukan teori, dalil, hukum, prinsip, gagasan, dan nilai-nilai pokok bahasan dan lain-lain yang dapat dipakai untuk menganalisis serta memecahkan masalah yang diteliti merupakan penekanan dalam penelitian *library research* ini, kepustakaan yang dimaksud dapat berupa buku-buku, bahan-bahan dari internet dan tulisan–tulisan yang berkaitan dengan pembahasan. Metode analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif-analitik yaitu memaparkan dan menguraikan data yang diperoleh secara jelas dan menafsirkannya. Penelitian ini menggunakan teknik hermeneutika.

Dalam penelitian kepustakaan sumber data di bagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data skunder, dengan penjelasan



sebagai berikut: Sumber data primer yang dimaksud sumber data primer adalah informasi langsung berkaitan dengan penelitian yang dibahas dalam hal ini sumber primernya adalah Gurindam Dua Belas Raja Ali Haji. Sumber data sekunder: merupakan data tambahan yang bersifat mendukung dari sumber data primer yang berisi informasi dan teori-teori yang berkaitan dengan masalah dari penelitian yang dikaji yang dapat di peroleh dari buku-buku, internet dan informasi lainnya yang mendukung dalam menjawab permasalahan dalam penelitian yang dikaji. Kajian dilakukan dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek yang diteliti terutama hasil tulisan dari pengarang itu sendiri dan referensi lainnya. Metode analisis data dilakukan dengan metode analisis isi yaitu suatu teknik yang digunakan untuk menarik suatu kesimpulan melalui karakteristik pesan, dan dilakukan secara objektif dan sistematis

D. Hasil dan Pembahasan

Pada dasarnya nilai-nilai yang ada dalam Gurindam Dua Belas bersumber pada Al-Qur'an dan

Sunnah Rasulullah SAW, dimana terdapat nilai-nilai aqidah/ tauhid, ibadah, muamalah dan akhlak yang didalamnya juga terkandung nilai-nilai pendidikan karakter. Pandangan Raja Ali Haji berkaitan hubungan manusia dengan Allah SWT berlandaskan pada agama yang dilaksanakan melalui empat jalan sufi serta melaksanakan ibadah yang ada dalam rukun Islam merupakan bentuk ketaatan dan kepatuhan manusia. Adapun hubungan dengan Allah dan hubungan dengan sesama manusia dalam Gurindam Dua Belas berisi tiga hal penting yaitu :

(1) agar manusia memelihara alat-alat tubuh (mata, telinga, lidah, tangan, perut, anggota tengah dan kaki),

(2) agar manusia mengatasi penyakit-penyakit jiwa (zalim, dengki, mengumpat, memuji, marah, bohong, aib diri, bakhil, kasar, dan takabur) dan

(3) agar manusia mengendalikan perbuatan yang mengarah pada dosa (banyak berkata-kata, banyak berlebih-lebihan suka, kurang siasat, mencacat orang, banyak tidur, kurang sabar dalam mendengarkan kabar; aduan, tidak



berkata dengan lemah-lembut, melawan pekerjaan yang benar, mengerjakan pekerjaan yang tidak baik, keinginan untuk bersenang-senang dari para hamba raja, perkumpulan orang-orang muda, dan keengganan untuk berguru kepada orang-orang tua dan para alim ulama).

Adapun hubungan manusia dengan manusia lain dibahas dalam hubungan manusia dalam keluarganya, sahabat, serta hubungan raja dengan rakyatnya.

Berikut dideskripsikan nilai-nilai akhlak dalam Gurndam Dua Belas dan Teks lengkap Gurindam Dua Belas dalam klasifikasinya dalam aspek ajaran Islam, sebagaimana secara rinci disebutkan dalam tabel-tabel dibawah ini :

Tabel. Teks Gurindam Dua Belas Beserta Akhlak

PASAL	GURINDAM DUA BELAS	ASPEK AJARAN ISLAM
PASAL 3	Apabila terpelihara mata, sedikitlah cita-cita.	Akhlak
	Apabila terpelihara kuping, khabar yang jahat tiadalah damping.	Akhlak
	Apabila terpelihara	Akhlak

	lidah, nescaya dapat daripadanya faedah	
	Bersungguh-sungguh engkau memelihara n tangan, daripada segala berat dan ringan.	Akhlak
	Apabila perut terlalu penuh, keluarlah fi'il yang tiada senonoh	Akhlak
	Anggota tengah hendaklah ingat, di situlah banyak orang yang hilang semangat	Akhlak
	Hendaklah peliharakan kaki, daripada berjalan yang membawa rugi	Akhlak
PASAL 4	Hati kerajaan di dalam tubuh, jikalau zalim segala anggota pun roboh	Akhlak
	Apabila dengki sudah bertanah, datanglah daripadanya beberapa anak panah.	Akhlak
	Mengumpat dan memuji hendaklah pikir, di situlah banyak orang yang tergelincir	Akhlak
	Pekerjaan marah jangan dibela, nanti hilang	Akhlak



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR (SEPEDA)
PGSD FKIP UNIVERSITAS PASUNDAN
ISBN : 9 - 789798 - 793974
BANDUNG, 15 NOVEMBER 2018**

	akal di kepala.	
	Jika sedikitpun berbuat bohong, boleh diumpamakan mulutnya itu pekong	Akhlak
	Tanda orang yang amat celaka, aib dirinya tiada ia sangka.	Akhlak
	Bakhil jangan diberi singgah, itupun perampok yang amat gagah.	Akhlak
	Barang siapa yang sudah besar, janganlah kelakuannya membuat kasar.	Akhlak
	Barang siapa perkataan kotor, mulutnya itu umpama ketur	Akhlak
	Di mana tahu salah diri, jika tidak orang lain yang berper.	Akhlak
PASAL 7	Apabila banyak berkata-kata, di situlah jalan masuk dusta.	Akhlak
	Apabila banyak berlebihan suka, itulah tanda hampir duka.	Akhlak
	Apabila kita kurang siasat, itulah tanda pekerjaan hendak sesat.	Akhlak
	Apabila anak tidak dilatih, jika besar bapanya letih.	Akhlak

	Apabila banyak mencela orang, itulah tanda dirinya kurang	Akhlak
	Apabila orang yang banyak tidur, sia-sia sahajalah umur	Akhlak
	Apabila mendengar akan khabar, menerimanya itu hendaklah sabar	Akhlak
	Apabila menengar akan aduan, membicarakan nya itu hendaklah cemburuan	Akhlak
	Apabila perkataan yang lemah-lembut, lekaslah segala orang mengikut	Akhlak
	Apabila perkataan yang amat kasar, lekaslah orang sekalian gusar.	Akhlak
	Apabila pekerjaan yang amat benar, tidak boleh orang berbuat onar.	Akhlak
PASAL 8	Barang siapa khianat akan dirinya, apalagi kepada lainnya.	Akhlak
	Kepada dirinya ia aniaya, orang itu jangan engkau percaya	Akhlak



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR (SEPEDA)
PGSD FKIP UNIVERSITAS PASUNDAN
ISBN : 9 - 789798 - 793974
BANDUNG, 15 NOVEMBER 2018**

	Lidah yang suka membenarkan dirinya, daripada yang lain dapat kesalahannya	Akhlak
	Daripada memuji diri hendaklah sabar, biar pada orang datangnya khabar	Akhlak
	Orang yang suka menampakkan jasa, setengah daripada syirik mengaku kuasa	Akhlak
	Kejahatan diri sembunyikan, kebaikan diri diamkan.	Akhlak
	Keaiban orang jangan dibuka, keaiban diri hendaklah sangka	Akhlak
PASAL 10	Dengan bapa jangan durhaka, supaya Allah tidak murka	Akhlak
	Dengan ibu hendaklah hormat, supaya badan dapat selamat	Akhlak
	Dengan anak janganlah lalai, supaya boleh naik ke tengah balai	Akhlak
	Dengan isteri dan gundik janganlah alpa, supaya kemaluan jangan menerpa	Akhlak
	Dengan kawan hendaklah adil	Akhlak

	supaya tangannya jadi kafill.	
PASAL 11	Hendaklah berjasa, kepada yang sebangsa	Akhlak
	Hendaklah jadi kepala, buang perangai yang cela	Akhlak
	Hendaklah memegang amanat, buanglah khianat	Akhlak
	Hendak marah, dahulukan hujah	Akhlak
	Hendak dimulai, jangan melalui.	Akhlak
	Hendak ramai, murahkan perangai	Akhlak

Dengan nilai-nilai akhlak yang terdapat di dalam Gurindam Dua Belas adalah sebagai berikut: tidak berdusta, larangan mengumpat dan mencela, ringan tangan, sabar, lemah lembut, ikhlas, menjaga hati, suka memberi, sikap hemat, sopan, dapat di percaya, tekun, patuh pada ibu bapak dan rajin belajar.

E. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah nilai-nilai akhlak G12 perlu di aktualisasikan secara terus-menerus di dalam semua aktivitas kehidupan



kita agar kita menjadi pribadi yang berkarakter Gurindam 12. Gurindam Dua Belas adalah sebagai tradisi lisan dalam bentuk karya sastra bernilai tinggi masyarakat Kepulauan Riau yang sarat dengan nilai-nilai karakter budaya bangsa, berfungsi sebagai asset budaya bangsa sekaligus muatan local yang wajib di gali, dihidupkan kembali, diwariskan dan dilestarikan karena merupakan kearifan local budaya bangsa yang tidak ternilai harganya serta sarat dengan nilai-nilai karakter budaya bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasia, Faurina. 2012. Nilai Budaya dan Nilai Agama dalam Teks Gurindam Dua Belas Sebagai Pedoman Masyarakat. Media Akademika, Vol 27, Nomor 2, April
- Anonim. 2011. Filsafat dan Teosofat Akhlak : Kajian Filisofis dan Teosofis Tentang Akhlak, Karakter, Nilai, Moral, Etika, Budi Pekerti, Tata Krama dan Sopan Santun.. Bandung : Rizki Press
- Djahiri, A. K.1996. Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral VCT dan Games dalam VCT. Bandung: Jurusan PMPKAN IKIP Bandung.
- Effendy, Tenas. 2006. Tunjuk Ajar Melayu. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Elmubarak, Z.2008. Membumikan Pendidikan Nilai mengumpulkan yang Terserak, menyambung yang Terputus dan menyatukan yang Tercerai. Bandung: Alfabeta.
- Haji, Raja Ali. 2005. Bustan Al Katibin. Kuala Lumpur : Yayasan Karyawan.
- .2004. Gurindam Dua Belas dan Syair Sinar Gemala Mestika Alam. Edisi II. Jogjakarta : Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu
- Hakam, Kama Abdul & Nurdin, Encep Syarief. 2016. Metode Internalisasi Nilai-Nilai untuk Memodifikasi Prilaku Berkarakter. Bandung: CV. Maulana Media Grafika.
- Hakam, Kama Abdul. 2010. Model Pembelajaran Pendidikan Nilai. Bandung: CV Yasindo Multi Aspek
- Hakam, Kama Abdul. 2016. Pendidikan Karakter di SD. Seminar Nasional di Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar (IHDN Denpasar). Halaman 1-13
- Idris, Zubir. 2015. Komunikasi Moral Lewat Gurindam Dua Belas Raja Ali Haji Jurnal Komunikasi Malaysian Journal of Communication , ilid 31(2) 2015: 601-616
- Kaelan, 2002. Filsafat Bahasa: Semiotik dan Hermenetika. Yogyakarta : Paramadina



- Kurniawati, I. (2013). Konsep Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Islam. (Skripsi). Salatiga: PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga.
- Marzuki. (2015). Pendidikan Karakter dalam Keluarga Perspektif Islam. Yogyakarta: UNY. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dr-marzuki-mag/dr-marzuki-mag-pendidikan-karakter-dalam-keluarga-perspektif-islam.pdf>.
- Nur A, D. (2012). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam Karya Abdul Majid dan Dian Andayani dan Relevansinya dengan Kurikulum PAI SMP. (Skripsi). Semarang: IAIN Walisongo.
- Piah, Harun Mat dkk. 2006. Kesusastraan Melayu Tradisional. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa Pustaka.
- Sauri, S. 2006. Pendidikan Berbahasa Santun. Bandung: PT Genesindo.
- Zaitun. 2017. Telaah Berbahasa Santun dalam Gurindam Dua Belas Raja Ali Haji. Prosiding Seminar Nasional pendidikan dan Kebudayaan. STKIP Muhammadiyah, di Gedung Dakwah Muhammadiyah, Pada Tanggal 31 Oktober 2017. Halaman 419-436.

***“Literasi Digital dalam
Pembelajaran Abad 21 untuk
Membentuk Karakter Generasi Milenial”***

ISBN 978-979-8793-97-4



9 789798 793974