ISBN : 978-602-61646-4-3

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL GURU DIKDAS BERPRESTASI

"Membangun Keteladanan Guru Pendidikan Dasar untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21"

BAGIAN III

Hotel Millennium Jakarta
1 s.d 4 Oktober 2018

ISBN 978-602-61646-4-3
9 786026 164643

Penerbit :
Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL GURU DIKDAS BERPRESTASI

“MEMBANGUN KETELADANAN GURU PENDIDIKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21”

HOTTEL MILLENIUM JAKARTA

1 s.d 4 Oktober 2018

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2018

PROSIDING SEMINAR NASIONAL GURU DIKDAS BERPRESTASI. "MEMBANGUN KETELADANAN GURU PENDIDIKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21"

ISBN : **978-602-61646-4-3**

Penasehat : Dr. Supriano, M.Ed
Penanggung Jawab : Dr. Praptono, M.Pd

Ketua : Eko Budi Hartono, S.E
Reviewer :

Dr. Riche Cyntia Johan	Ubedilah, S.Pd., M.Si
Dr. Deni Darmawan	Erfi Firmansyah, M.A
Dr. Fajri Nur Yusuf	Yuyus Kardiman, M.Pd
Dr. Prayoga Bestari	Andi Suwirta
Dr. Tati Heriati, M.Pd	Muhammad Gina Nugraha, M.Pd., M.Si.
Dr. Wahid Erawan	Elin Rosalia, M.Pd
Dr. Heri Muljono, M.M	Siti Khodijah, M.A.
Dr. Imam Syafi'i, Mpd	Ni Wayan Mudiarni, S.Pd., M.M
Dr. Ketut Suarnaya	Yunus Winoto, M.Pd
Dr. I wayan Suandi, M.Pd	Nina Ratna Suminar, M.Si
Dra. Nani Nur'aeni, M.Pd	Ni Ketut Irma Parwati, S.E. , M.Pd
Adang Suryana, M.Si.	Ari Budiharto, M.Si

Editor : Dakroni S.kom

Penerbit:
Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Redaksi:
Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jl. Pintu Satu Senayan, Gedung D Lantai 15
Komplek Kantor Kemdikbud, Jakarta Pusat 10270
Telp. (021) 57974131
Fax. (021) 57974131
E-mail: kesharlindungdikdas@gmail.com

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan Prosiding Seminar Nasional Guru Pendidikan Dasar Berprestasi "Membangun Keteladanan Guru Pendidikan Dasar Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21".

Penyusunan Prosiding ini merupakan apresiasi terhadap para guru yang telah mengikuti Seminar Nasional dan mengirimkan karyanya. Kegiatan ini dilaksanakan untuk jenjang SD dan SMP yang memenuhi syarat dan diseleksi secara nasional. Materi yang tersusun dalam Prosiding ini merupakan hasil karya peserta yang telah dipresentasikan dihadapan peserta berdasarkan kelas dan jenjang satuan pendidikan.

Prosiding ini menjadi media dokumentasi dan publikasi ilmiah dari kegiatan Seminar Nasional yang telah memiliki *International Standard Book Number* (ISBN) dari Perpustakaan Nasional. Kami menyadari dalam penyusunan Prosiding ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu kami menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan penyusunan prosiding yang akan datang. Kami berharap hal tersebut tidak mengurangi nilai, makna dan manfaat Prosiding ini bagi dunia pendidikan Indonesia.

Terimakasih kami sampaikan kepada para guru pendidikan dasar, panitia pelaksana serta pihak-pihak terkait yang ikut serta dalam penyusunan Prosiding ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Jakarta, 25 Mei 2018

Direktur Pembinaan Guru Pendidikan Dasar

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN

Drs. Anas M. Adam, M.Pd

Daftar Isi

No	JUDUL	
	Kata Pengantar	i
1	Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran di Kelas I SD Negeri 67 Percontohan Banda Aceh	1-8
2	Pembelajaran menggunakan strategi "Pintar" (paham, ingat, nyata, telah, aplikasi, referensi) sebagai alternatif peningkatan hasil belajar	9-20
3	Peningkatan Hasil Belajar Menulis Pantun Melalui Media Pembelajaran Kotak Cermat Di kelas V SDN 8 Kepahiang	21-32
4	Kolaborasi Media Tube Lakos Dalam Permainan Scrabble Untuk Peningkatan Perbendaharaan Kosakata	33-42
5	Make a Match Berbantuan Media Flash Mereduksi Miskonsepsi Siswa SD pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia	43-52
6	Pemanfaatan media berbasis android bungadiri untuk meningkatkan kreatifitas siswa di kelas VI SD Sumberwatu	53-62
7	Penerapan Model Project Based Learning Dan Media Google Earth Dalam Materi Negara di Benua Asia	63-73
8	Metode Quantum Learning Teknik Memori dengan Permainan Whispering untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 1 Kemang Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2017/2018)	74-91
9	Media micropublis NCBP pendongkrak pemahaman konsep kemagnetan siswa kelas IX SMP NEGERI 3 BABELAN	92-104
10	Profil Epistemic Belief Peserta Didik SMP	105-113
11	Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa negeri 1 pangaden melalui model pembelajaran bansho	114-124
12	Penggunaan strategi libget hati dalam membangun karakter kinerja peserta didik kelas IX SMP PLUS AL-AMANAH DAYEUHKOLOT Kabupaten Bandung	125-136
13	penggunaan takur caseda dengan model inquiry based learning dalam penaman konsep operasi hitung pecahan	137-147
14	Pemanfaatan Kelas Maya Untuk Pembelajaran Lebih Bermakna	148-155
15	Best practice : integrasi Pembelajaran IPS-PPKn dengan penerapan strategi vote berbantuan kutubuku	156-166
16	Di balik bilik publikasi ilmiah guru	167-175
17	Portal rumah belajar untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa Kelas V PUCAKWANGI 02	176-184
18	Pembelajaran Matematika Realistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Siswa SD	185-192
19	Pemanfaatan Media Limbah Kayu Lapis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar	193-201

No	JUDUL	
	Siswa Kelas VI SDN 3 Gedong	
20	Metode Gallery Walk Berbantuan Kartu 3D Mengacu Keterampilan Abad 21 Meningkatkan Hasil Belajar Matematika	202-211
21	Meningkatkan keaktifan belajar dan presentasi belajar bahasa inggris teks deskriptif melalui pembelajaran kooperatif model thin-pairshare siswa kelas VII B SMP KASATRIYAN 1	212-222
22	Della bersalah dan kallem meningkatkan hasil belajar perangkatan siswa kelas IX A SMP NEGERI 7 SALATIGA	223-230
23	Optimalisasi media visual pada siswa slow learner	231-244
24	evaluasi cipp terhadap pelaksanaan gerakan literasi sekolah di SMPN 8 SALATIGA	245-253
25	PEMBELAJARAN MEMBACA MELALUI MEDIA “AKABIN” Sebuah Upaya Mengembangkan Keterampilan Pemindaian (Scanning Skill) untuk Siswa SMP N 1 Sidoharjo	254-262
26	Pembelajaran membaca melalui media "akabin" Sebuah Upaya Mengembangkan Keterampilan Pemindaian (Scanning Skill) untuk Siswa SMP N 1 Sidoharjo	263-283
27	Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Daur Air “POPDAR” Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Muatan IPA Materi Daur Air Siswa Kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang	284-294
28	Meningkatkan Keterampilan Berkolaborasi dan Bercerita Fabel dengan Media Roda Fantasi Siswa Kelas VIIA SMP Islam Sabilillah Malang	295-304
29	Pengembangan Media Pembelajaran Edugame Berbasis Construct 2	305-316
30	Upaya mengembangkan penguatan pendidikan karakter siswa melalui budaya sekolah berkarakter di SDN SEPUHGEMBOL 1 PROBOLINGGO	317-324
31	Puzzle Persegi Magis 3×3: Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Triple Pythagoras	325-335
32	Penerapan Media Ribuan Berbantuan UKG Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV	336-347
33	Penggunaan Aplikasi Simulator UNBK Beesmart Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Siswa Dalam Mengerjakan Ujian Daring / UNBK	348-355
34	Efektifitas Kelas Maya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA	356-364
35	Implementasi TPQ Berbasis IT Sebagai Alternatif Penguatan Pendidikan Karakter	367-377
36	Implementasi TPQ Berbasis IT Sebagai Alternatif Penguatan Pendidikan Karakter pengunaan kantong doraemon untuk meningkatkan pemahaman materi organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia pada peserta didi kelas VA SD NEGERI 05 SEMUNTAI	378-381
37	pemanfaatan multimedia interaktif berbasis ispring sulte dalam kurikulum 2013	382-393
38	pentingnya perlindungan K3 bagi guru di daerah terpencil	394-403
39	Pengembangan Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa dalam Bentuk Booklet Class melalui Project Based Learning	404-415

No	**JUDUL**	
40	Penggunaan Model ELPSA Dengan Bantuan Alat Peraga Geoboard Pada Materi Bangun Datar Segi empat	416-426
41	upaya peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan model pembelajaran	427-434
42	Identifikasi Kearifan Budaya Halmahera Barat dalam Penguatan Pendidikan Karakter Siswa	435-446
43	Mengintegrasikan Pembelajaran Tematik Berbasis Budaya Lokal Manggarai Barat Sebagai Bentuk Penguatan Pendidikan Karakter	447-457
44	Membumikan Literasi Melalui Gerakan Jumat Membaca	458-467
45	KaSeSMI Sebagai Solusi Cerdas Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar	468-478
46	Dilematis Antara Undang-Undang Perlindungan Guru dan Undang-Undang Perlindungan Anak dalam Pembentukan Karakter	479-487
47	Program Pengembangan Diri Sebagai Upaya Menciptakan Budaya Moral Positif di SMP Negeri 14 Makassar	488-495
48	Meningkatan Keterampilan Menulis dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Paired Story Telling pada Siswa Kelas V SDN 13 Mandonga	496-505
49	media pestaka (papan gelas matematika) untuk meningkatkan hasil belajar tentang FPB dan KPK	506-512
50	pengembangna program GLS berbentuk media buku asyik menarik siswa TUNAGRAHITA di SLB NEGERI I PADANG	513-524
51	Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD)berbasis pendekatan sauntifik pada materi bilangan pecahan	525-535
52	Media Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Mewujudkan Student Centered Bagi Siswa Lokal Jauh SDN Embacang Lama	536-543
53	Upaya Meningkatkan Kreativitas Guru Mengemas Materi Pelajaran Menjadi Lagu Pembelajaran Sebagai Bentuk Kreasi Model Pakem	544-554
54	Persepsi Guru Bahasa Inggris Tentang Literasi Informasi	555-567
55	Belajar molekul unsur dan senyawa kimia lebih menyenagkan dengan bola-bola bewarna	568-575

Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran di Kelas I SD Negeri 67 Percontohan Banda Aceh

Ida Elva

SD Negeri 67 Percontohan Banda Aceh, Provinsi Aceh
Idaelva35@gmail.com

Abstrak

Tujuan makalah ini adalah untuk mengetahui pentingnya penerapan pendidikan karakter di sekolah dan implementasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran di kelas I SD Negeri 67 Percontohan Banda Aceh. Hasil kajian menunjukkan bahwa pentingnya penerapan pendidikan karakter di sekolah dengan menerapkan nilai-nilai utama karakter diantaranya religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas melalui pembiasaaan dan keteladanan guru dengan harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir dan olahraga diharapkan menjadi program yang harus diterapkan pada kegiatan-kegiatan sekolah dalam menumbuhkan nilai-nilai kebaikan bagi siwa dan hasil kajian juga menunjukkan tentang implemementasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas 1 SD Ngeri 67 Percontohan Banda Aceh dengan memodelkan proses belajar mengajar yang sekaligus menguatkan pendidikan karakter siswa melalui mata pelajaran, metode belajar dan pengelolaan kelas . Sehingga mampu menghasilkan siswa yang tidak hanya cerdas akademik namun menciptakan insan yang berkarakter sebagai hasil dari penerapan karakter berbasis kelas.

Kata kunci: implementasi; nilai-nilai karakter; pembelajaran

Pendahuluan

Setiap manusia memiliki watak atau perilakunya masing-masing, begitu juga dengan karakter seseorang biasanya sejalan dengan tingkah lakunya. Jika sering melakukan aktivitas yang baik, suka menolong, selalu mau menghargai sesama, saling bekerjasama baik tingkat keluarga hingga berbangsa dan bernegara, maka dapat dikatakan karakter orang tersebut baik. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.

Pada saat ini karakter merupakan hal yang jarang ditemui di sebagian masyarakat. Karena dapat dilihat terjadinya hal-hal yang tidak menyenangkan di masyarakat, seperti ketidakadilan, serta kebohongan yang sering dilakukan oleh anggota masyarakat, baik dari level masyarakat ke bawah hingga ke tingkat tinggi. Peraturan Presiden Nomor 87 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter, mengamanatkan bahwa “Penguatan Pendidikan Karkater yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir

dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga dan masyarakat sebagai gerakan dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM)".

Pendidikan karakter memang harus ditanamkan sedini mungkin pada anak. Pemahaman pendidikan karakter paling baik dilakukan prosesnya pada usia 5-11 tahun. Pada usia tersebut anak cenderung memiliki sifat patuh dan juga penurut dengan sering meniru perilaku yang ditampilkan oleh orang disekitarnya. Pendidikan karakter menjadi tanggung jawab bersama antara guru dan orang tua. Pihak sekolah dan orang tua harus mampu memanfaatkan momen ini dalam menumbuhkan pendidikan karakter yang benar pada anak sebagai dasar untuk membentuk pribadi anak tersebut untuk kehidupannya dimasa depan. Pendidikan karakter bagi anak mampu mengembangkan potensi agar berperilaku baik, bermoral, berahklak mulia, mampu bersaing secara sehat serta memiliki sifat gotong royong dan bertanggung jawab.Sehubungan dengan uraian yang telah diketengahkan dalam latar belakang maka implementasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam upaya penguatan pendidikan karakter. Rumusan masalah yang diformulasikan dalam kajian ini adalah implementasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran di kelas I SD Negeri 67 Percontohan Banda Aceh.

Adapun tujuan dari pembahasan makalah ini adalah untuk mengetahui pentingnya penerapan pendidikan karakter di sekolah dan implementaasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran di kelas I SD Negeri 67 Percontohan Banda Aceh.

Kajian Teori

Pendidikan karakter merupakan suatu keharusan yang segera mesti diterapkan. Kondisi disintegrasi bangsa kita yang harus segera dilakukan usaha pencegahan sejak dini terutama dalam lingkungan pendidikan yaitu sekolah. Sebagaimana yang dianjurkan oleh pemerintah di bawah kementrian pendidikan dan kebudayaan tentang pendidikan karakter yang harus diterapkan baik pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler untuk memantapkan penguatan pendidikan karakter yang mampu membentuk anak bangsa menjadi pribadi yang tidak hanya mampu bersaing secara akademik namun memiliki jiwa yang cinta akan kedamaian, mampu berkomunikasi dengan baik, bertanggung jawab dan dapat bekerjasama.

Masnur (2011:84) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan,

kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, lingkungan dan negara menjadi manusia yang kamil. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) karakter memiliki arti sifat-sifat kejiwaan, ahklak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Setiawati (2017) mengatakan bahwa "Membuat peserta didik berkarakter adalah tugas pendidikan, yang esensinya adalah membangun manusia seutuhnya, yaitu manusia yang baik dan berkarakter.

Pendidikan karakter tengah menjadi topik perbincangan yang menarik. Hal ini dibuktikan dengan gencarnya sosialisasi dari pemerintah dan pendidikan karakter menjadi perbincangan yang menarik baik di sekolah, di forum-forum seminar dan menjadi materi perbincangan di media. Sekolah merupakan lingkungan yang menjadi sasaran utama dalam penerapan karakter.

Guru sebagai sosok orang dewasa diharapkan mampu menciptakan pembiasaan-pembiasaan yang mampu menuntun siswa dalam pembentukan karakter. Guru harus mampu menjadi teladan bagi siswanya dengan menampilkan sikap-sikap yang patut ditiru oleh siswa. Guru harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku.

Guru dan steakholder di sekolah harus mampu menerapkan manajemen yang baik dalam membuat perencanaan dan pelaksanakan aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter di dalamnya. Menurut Usman (2014) "Manajemen adalah perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien". Hal ini menuntut guru untuk mampu merancang pembelajaran dan melaksanakanan pembelajaran yang tepat agar tujuan pembentukan karakter bagi siswa dalam pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

Suradi (2017) mengatakan bahwa "Sudah selayaknya sekolah mempersiapkan peserta didiknya berkarakter lebih baik yang menjunjung tinggi budaya dan etika sebagai bekal hidup di masa depannya".

Hasil dan Pembahasan

Penerapan pendidikan karakter di SD Negeri 67 Percontohan Banda Aceh

Pendidikan karakter urgen yang harus segera diterapkan di sekolah, baik melalui pembiasaan maupun melalui keteladanan guru. Pengembangan budaya sekolah dapat

dilakukan melalui kegiatan rutin, kegiatan spontan dan keteladanan serta pengkondisian. SD Negeri 67 Percontohan memiliki beberapa pembiasaan yang merupakan kegiatan rutin yang terus menerus di lakukan oleh semua warga sekolah yang diantaranya, budaya 5 S, pemeriksaan kuku dan kebersihan anggota tubuh lainnya. Budaya tertib sebelum belajar, yaitu menyiapkan siswa berdoa, membaca Al-Quran, menyanyikan lagu-lagu kebangsaan. Melaksanakan upacara bendera, senam pagi, dan melantunkan lagu-lagu kearifan. Ikut dalam kegiatan pengembangan diri dan drum band. Piket menyapu kelas, adanya pembagian tugas guru dan siswa. Shalat berjamaah, shalat dhuha ,gotong royong. Qurban di sekolah, ikut perayaan hari-hari besar islam, qurban, pawai budaya dan aktivitas lainnya yang membentuk karakter siswa.

Kegiatan di atas merupakan Impelementasi nilai-nilai utama karakter yaitu religius, nasionalis, gotong royong, mandiri dan integritas. Disamping itu keteladan guru menjadi hal yan terpenting dalam pendidikan karakter. Nurchaili (2010) mengatakan bahwa "guru sudah seharusnya benar-benar menjadi uswah atau teladan bukan hanya sebatas penyampaian informasi ilmu pengetahuan, melainkan lebih dari itu, meliputi kegiatan mentransfer kepribadian guna membentuk siswa yang berkarakter". Hal demikian sekolah diharapkan mampu menjadikan siswanya sebagai manusia yang memiliki nilai-nilai kebaikan untuk kehidupannya dimasa depan yang lebih arif dan bijaksana.

Implementasi nilai-nilai karakter dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

a. Religius

Nilai karakter religius membentuk siswa yang beriman dan bertaqwa, cinta akan kebersihan, cinta lingkungan dan toleransi antar sesama. Perilaku tersebut ditampilkan melalui pembiasaan budaya salam, sapa, senyum, sopan, dan santun (Budaya 5 S). Setiap pagi hari guru menunggu kehadiran siswa di depan sekolah. Guru memberikan keteladanannya dengan hadir lebih dulu ke sekolah. Siswa dan guru saling menegur, memberi senyum, bersalaman dengan menanyakan kabar, hal seperti ini sudah menjadi budaya bagi sekolah dan mampu diterapkan kepada siapa saja yang datang ke sekolah. Semua warga sekolah sudah terbiasa dengan budaya 5 S tersebut.

Hal lain diantaranya pembiasaan hidup bersih dan sehat sebagai bentuk perilaku religius dengan rutinitas pemeriksaan kuku, mulut dan gigi oleh guru untuk memperhatikan kondisi kesehatan siswa sebelum memulai belajar di kelas. Pembiasaan lain untuk membentuk sikap nilai religius juga dilakukan kegiatan jumat bersih dan hari gotong royong

yang sudah ditentukan dalam program rutinitas di sekolah. Semua warga sekolah ikut serta dalam kegiatan tersebut baik siswa guru dan kepala sekolah.

b. Nasionalis

Nilai karakter nasionalis dilakukan melalui pembiasaan-pembiasaan yang mampu memupuk rasa cinta tanah air, semangat kebangsaan dan menghargai kebinekaan. SD Negeri 67 Percontohan Banda Aceh melakukan pembiasaan yang diantaranya upacara bendera setiap hari Senin, dan upacara hari-hari besar nasional lainnya. Semua warga sekolah ikut berpartisipasi dalam pawai budaya yang menampilkan berbagai budaya yang ada di Indonesia. Memakai baju kedaerahan atau baju adat dari daerah yang ada di Indonesia, sebagai bukti menghargai semua budaya yang ada sebagai kekayaan yang dimiliki bangsa. Kegiatan kepramukaan juga merupakan kegiatan ekstrakurikuler wajib yang dilakukan oleh sekolah setiap hari Sabtu yang merupakan prilaku yang mampu menumbuhkan semangat kebangsaan.

c. Mandiri

SD Negeri 67 Percontohan melakukan pembiasaan-pembiasaan yang menampilkan sikap mandiri dari siswanya. Melalui kemandirian siswa memiliki perilaku kerja keras, kreatif, disiplin, pemberani dan pembelajar. Guru merancang pembelajaran dengan meningkatkan tingkat kreatif siswa sehingga melahirkan karya-karya siswa yang bernilai tinggi, menggali potensi peserta didik sehingga memiliki semangat tinggi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Hal ini dibuktikan dengan kerja keras, siswa dapat meraih prestasi baik tingkat sekolah, gugus, kota, provinsi bahkan nasional.

d. Gotong Royong

Gotong royong merupakan nilai karakter yang mencerminkan sikap saling tolong menolong, solidaritas, kerjasama dan kekeluargaan. Hal ini dibuktikan dengan ikut serta siswa dalam kegiatan kebersihan lingkungan sekolah, pembagian piket kebersihan kelas dan pemeliharaan taman sekolah. Saling membantu teman yang membutuhkan, gotong royong dalam membantu musibah bencana alam dan peristiwa lainnya dilakukan dengan kesadaran siswa dalam melakukan penggalangan bantuan bersama. Hal ini terlihat nyata andilnya SD Negeri 67 Percontohan dalam membantu korban-korban bencana yang terjadi dengan selalu ikut dalam penggalangan bantuan dalam bentuk apapun yang telah disumbangkan kepada beberapa warga yang tertimpa musibah.

e. Integitas

Integritas merupakan sikap yang mencerminkan keteladanan, cinta akan kebenaran, kejujuran dan kesantunan. Sikap ini ditunjukkan dengan kebiasaan siswa berbicara santun, bersikap hormat kepada yang lebih tua, dan sayang kepada yang lebih muda. Siwa dibiasakan untuk selalu bekerja dengan benar, mengerjakan tugas yang diberikan dengan penuh kejujuran. Siwa mampu menjadi contoh yang baik bagi sesamanya. Sikap mau mengakui kesalahan dan bertanggung jawab. Presatsi yang diraih harus juga dengan tetap mengkedepankan jujur yang utama.

Pembisaan-pembiasaan tersebut diatas terus menjadi rutinitas bagi warga sekolah dalam menerapkan nilai-nilai utama karakter. Hal-hal positif lainnya juga terus menjadi budaya di sekolah SD Negeri 67 Percontohan Banda Aceh.

Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran di Kelas I

Implementasi adalah suatu aktvitas atau perilaku yang merupakan pelaksanaan sebuah rencana yang sudah disusun secara terperinci dan matang. Dengan demikian implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Hal ini sejalan dengan harapan bahwa guru diharapkan mampu membuat perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum merupakan sistem pembelajaran yang digunakan untuk mecapai tujuan pendidikan.

Engkoswara dan Komariah (2012) menyatakan bahwa “ selama dua puluh tahun terlahir, pendidikan dasar dan menengah mengalami beberapa pergantian kurikulum yaitu tahun 1963, 1968, 1978, dan 1984, 1994, 2004, 2006. Sejak tahun 2013 sudah diberlakukan kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 diharapkan mampu mewujudkan pendidikan yang mempersiapkan manusia Indonesia supaya memiliki kepribadian yang beriman, produktif dan memilki kecakapan abad 21, yang kreatif, inovatif dan mampu berkontribusi untuk bangsa dan negaranya. SD Negeri 67 Percontohan Banda Aceh menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran di rancang dengan menyusun perencanaan sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tentang Standar Proses. Guru melaksanakan pembelajaran dengan metode pembelajaran aktif.

Penerapan pendidikan karakter pada pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan strategi yang tepat dengan pendekatan konstektual. Pendekatan konstektual kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk menghubungkan materi pembelajaran

dengan dunia nyata. Siswa diharapakan dapat mencari hubungan pengetahuan yang dimilikinya dengan implementasi pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam mengimplementasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran dengan menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran yaitu, merancang silabus dengan mengintegrasikan lima nilai utama karakter. Guru menganalisis kalender pendidikan dan menentukan jumlah hari efektif. Guru merancang Program Tahunan (PROTA) dan Program Semester (Prosem) berdasarkan jumlah hari efektif yang telah dianalisis dengan berpedoman pada kalender pendidikan. Menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dari setiap mata pelajaran yang ada di kelas I. Guru memetakan KD dari setiap mata pelajaran dan menyesuaikan dengan tema yang ada di kelas I. Selanjutnya guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya memuat pendekatan dan metode yang tepat. Kegiatan pembelajaran menggambarkan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup serta merancang penilaian.RPP yang disusun guru merumuskan adanya pengintegrasikan nilai-nilai karakter pada indikator, tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran. Di dalam indikator yang disusun memuat nilai-nilai karakter seperti religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas. Tujuan pembelajaran yang disusun mengarahkan adanya capaian pembelajaran kearah penguatan nilai-nilai karakter. Guru menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan berbagai aktivitas yang memuat penguatan nilai-nilai utama karakter.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai perencanaan yang telah disusun. Metode yang digunakan adanya proses pembelajaran yang didalamnya menerapkan nilai-nilai karakter. Dengan pendekatan konstektual dalam penyajian pembelajaran mampu membentuk siswa memiliki hasil yang komprehensif tidak hanya memiliki tataran kognitif (olah pikir), tetapi pada capaian tataran efektif (olah hati, rasa dan karsa) serta memiliki keterampilan psikomotorik (olah raga).

Simpulan dan Saran

Simpulan

Penguatan pendidikan karakter melalui implementasi nilai-nilai karakter yang harus diterapkan di dalam dunia pendidikan terutama sekolah untuk membentuk karakter warganya yang mampu menerapkan nila-nilai positif dalam kehidupannya sehari-hari. Pendidikan karakter bertujuan membentuk siswa yang tangguh, kompetitif, berahklak mulia, memiliki

jiwa yang toleran, mau bergotong royong, dinamis dan berorenatsi ilmu pengetahuan dan tehnologi. Pendidikan karakter sangat penting diterapkan di sekolah melalui pembiasaan dan keteladan. Melalui kegiatan rutinitas dan keteladanan guru, implementasi nilai-nilai karakter akan semakin mudah dan bermakna sehingga menjadi budaya yang merupakan cerminan sekolah sebagai sekolah yang mampu menerapkan penguatan pendidikan karakter (PPK) yang optimal.

Implementasi nilai-nilai karakter di kelas I dalam pembelajaran di kelas I dilakukan melalui penyiapan perangkat pembelajaran dan perancangan RPP yang efektif. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstektual sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu mengimplementasikan nilai-nilai karakter pembelajaran sehingga hasilnya mampu membentuk siswa yang memiliki karakter baik dan dapat menerapkannnya dalam kehidupan sehari-hari.

Saran

Berdasaran simpulan di atas diharapkan kepada guru untuk dapat mengimplementasikan nilai-nilai karakter di sekolah melalui pembiasaan-pembiasaan yang mampu membentuk karakter siswa yang mengandung nilai-nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas. Guru diharapkan mampu memberi keteladanan bagi siswanya. Diharapkan bagi guru kelas awal terutama guru kelas I dapat merancang pembelajaran dalam mengimplementasikan nilai-nilai karakter berbasis kelas sesuai dengan pendekatan dan metode pembelajaran serta menyiapkan perangkat pembelajaran dengan baik.

Daftar Pustaka

Engkoswara dan Komariah, Aan. (2012). *Administrasi Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Muslich, M. (2011). *Pendidikan Karakter*. *Menjawab Krisis Multidimensiaonal*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurchaili. (2010). Membentuk Karakter Siwa Melalui Keteladanan Guru. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, (16), hml.233-343.

Setiawati, N. A. (2017). Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial*. Universitas Negeri Medan, 1, (1), hlm.348-352.

Suradi. (2017). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah. *Jurnal Riset dan konseptual*, 2, (4), hml.522-533.

Usman, H. (2014). *Manajemen Teori, Praktik, dan Riset Manajemen Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.

PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN STRATEGI "PINTAR" (PAHAM, INGAT, NYATA, TELAAH, APLIKASI, REFLEKSI) SEBAGAI ALTERNATIF PENINGKATAN HASIL BELAJAR

Yani

SMPN 4 Cibadak Kab.Lebak – Banten
yanithyas@yahoo.co.id

Abstrak

Penulisan ini dilatar belakangi adanya tuntutan didalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Permasalahan, saat ini masih ditemukan adanya penerapan strategi yang kurang tepat dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk peningkatan hasil belajar, hal ini ditandai dengan masih adanya dari peserta didik yang kurang untuk (hasil belajar dan aktivitas belajar). *Best Practice* ini bertujuan untuk mendeskripsikan praktek pembelajaran IPS yang pernah penulis lakukan yang secara khusus diantaranya : 1) mendeskripsikan proses pembelajaran IPS dengan strategi PINTAR *(Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi)*; 2) mendeskripsikan hasil belajar IPS dengan melaksanakan pembelajaran strategi PINTAR *(Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi)*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah : (1) metode dokumentasi, (2) metode observasi, (3) metode tes. Pelaksanaan tindakkan dilakukan meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil dan Simpulan menunjukkan: 1) pelaksanaan pembelajaran IPS dengan strategi PINTAR berjalan sangat baik yang dapat menjadikan guru lebih fokus dalam pelaksanaan pembelajaran. 2) hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran IPS dengan strategi PINTAR kelas VIII A nilai tertinggi 94, nilai terendah 68, ketuntasan belajar klasikal 87, rata-rata hasil belajar 83 dan kelas VIII B nilai tertinggi 94, nilai terrendah 62, ketuntasan belajar klasikal 94, rata-rata hasil belajar 81.

Kata Kunci : *pembelajaran; strategi; pintar; hasil belajar*

Pendahuluan

Pendidikan berperan sangat penting dalam membangun kualitas manusia ke arah yang lebih baik, hal ini ditandai adanya peningkatan kecerdasan, peningkatan pengetahuan, dan peningkatan keterampilan. Pendidikan pada hakekatnya sangat berperan dalam mendorong individu dan masyarakat untuk mampu mencapai kemajuan pada berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, pemerintah senantiasa berusaha melakukan upaya-upaya untuk mampu meningkatkan kualitas lulusan pada sebuah lembaga pendidikan. Berlakunya Kurikulum 2013 menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pendidikan dan pembelajaran khususnya di sekolah.

Proses kegiatan belajar yang dilaksanakan di sekolah perlu direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi. Apa yang ingin dicapai dan dikuasai peserta didik harus dituangkan dalam tujuan pembelajaran yang ada, dipersiapkan bahan ajar apa yang perlu dipelajari. Oleh karenanya persiapan ini tentunya telah direncanakan dengan baik oleh guru yang mengacu pada kurikulum mata pelajaran yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 diharapkan mampu berorientasi pada keterampilan proses, artinya hasil belajar tidak hanya dilihat dari hasil suatu produk tetapi lebih ditekankan pada bagaimana dalam suatu proses pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian diperlukan peran aktif peserta didik yang sangat diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut. SMP Negeri 4 Cibadak Kabupaten Lebak - Banten adalah sekolah yang telah menerapkan Kurikulum 2013, oleh sebab itu sudah semestinya dalam pelaksanaan proses belajar mengajar diharapkan mampu melibatkan peran aktif peserta didik.

Berikut ini hasil observasi terhadap peserta didik kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 4 Cibadak Kabupaten Lebak – Banten, ditemukan adanya beberapa masalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), masalah yang ada antara lain hanya sebagian kecil peserta didik yang terlibat secara aktif dalam proses belajar di kelas. Peserta didik tersebut hanya menunggu materi yang diberikan oleh guru tanpa adanya usaha untuk mempelajari materi dengan mandiri, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan tidak memperoleh hasil belajar yang baik. Hal ini dibuktikan dengan terdapatnya peserta didik yang tidak memahami dan lupa apabila materi yang baru saja diajarkan telah berlalu. Dengan demikian, timbul pula permasalahan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik. Permasalahan tersebut yaitu masih ada peserta didik yang memperoleh nilai hasil belajar yang cukup rendah. Standar nilai hasil belajar yang paling terendah ditentukan oleh pihak sekolah adalah 75. Namun kenyataannya, dari data yang diperoleh bahwa baru sekitar 59,6 % peserta didik yang telah memenuhi standar nilai tersebut. Dengan demikian masih terdapat 40,4 % peserta didik yang belum memenuhi standar nilai tersebut. Adapun nilai rata-rata kelas yang dicapai adalah 70 (Data nilai pada penilaian akhir tahun pelajaran 2016/2017 SMP Negeri 4 Cibadak).

Terdapat banyak strategi yang bisa diterapkan khususnya oleh guru di dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan untuk bagaimana bisa meningkatkan hasil belajar. Dengan strategi yang tepat maka materi pembelajaran dapat dipahami yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar tentunya sejalan dengan bisa tercapainya peningkatan mutu pembelajaran yang sudah semestnya diupayakan dan dilaksanakan guru di sekolah.

Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba untuk menjawab permasalahan yang ada dengan menerapkan strategi dalam proses pembelajaran pada peserta didik di sekolah. Strategi yang tepat yang bisa dipergunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik ini menurut penulis perlu menggunakan strategi "**PINTAR**" yang merupakan akronim dari **P** = Paham, **I** = Ingat, **N** = Nyata, **T** = Telaah, **A** = Aplikasi dan **R** = Refleksi. Penerapan strategi ini diharapkan mampu menjawab permasalahan yang selama ini ada sehingga tujuan pembelajaran tercapai sebagaimana mestinya.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana pembelajaran menggunakan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi*) dilaksanakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik ?
2. Dengan penerapan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi*), bagaimana hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik ?

Tujuan Penulisan

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi*) dalam upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik.
2. Mendeskripsikan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penerapan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi*).

Manfaat Penulisan

1. Bagi guru

   Best Practice ini dapat digunakan sebagai salah satu pengalaman terbaik dalam menerapkan strategi pembelajaran yang akan mendorong guru dalam pembelajaran aktif dan kreatif guna untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik khususnya bagi guru SMP Negeri 4 Cibadak.
2. Bagi peserta didik

   Memotivasi peserta didik diharapkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik lebih meningkat.
3. Bagi sekolah

   Best Practice ini memberikan pengetahuan memecahkan kendala-kendala dalam proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

1. Metode dan Penyelesaian Masalah

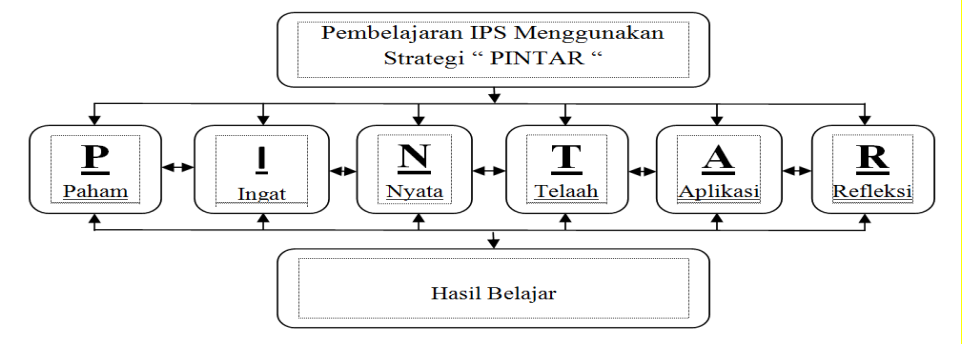
Subjek Pengamatan

Best Practice ini sebagai pengalaman mengajar di SMP Negeri 4 Cibadak Kabupaten Lebak - Banten. Hal yang akan ditingkatkan pada proses pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi*) adalah hasil belajar IPS. Adapun sumber data terdiri dari kelas VIII A dan VIII B yang berjumlah 58 orang pada tahun pelajaran 2017/2018.

Kerangka Berpikir

Proses pengajaran pada dasarnya terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu bagian dari upaya yang ditempuh yaitu mencari suatu alternatif strategi pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Strategi pembelajaran yang dilakukan merupakan strategi yang dipandang paling tepat untuk memudahkan peserta didik memahami pelajaran dan mampu menciptakan proses belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah terhadap peserta didik kelas VIII A dan VIII B pada SMP Negeri 4 Cibadak, masih ditemukan bahwa hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangatlah kecil. Pembelajaran menggunakan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi*) dikembangkan untuk membantu guru menggunakan tahapan-tahapan belajar yang bersifat kesatuan untuk mengajarkan pemahaman materi pelajaran. Peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru harus aktif, berusaha menggali dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri. Dengan pembelajaran ini peserta didik dilatih untuk belajar mandiri maupun kelompok sehingga dapat menjelaskan materi yang telah dipelajarinya serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar. Gambaran tentang kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Metode Pelaksanaan

Metode yang dipergunakan dalam pengumpulan data antara lain (1) metode dokumentasi, (2) metode observasi, dan (3) metode tes. Pelaksanaan tindakan meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu observasi pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi*) dalam upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan tes untuk hasil belajar peserta didik. Instrumen pertama adalah pedoman observasi yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen disusun untuk melihat langkah – langkah pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan strategi PINTAR dalam upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pilihan jawaban yang diberikan berdasarkan hasil observasi dengan memilih "ya atau tidak" dan disertai dengan komentar. Dalam proses pembelajaran para observer menuliskan kegiatan peserta didik sesuai dengan apa yang mereka amati. Instrumen kedua merupakan tes hasil belajar, skala nilai untuk setiap tes adalah 0 dan 100.

Dalam *best practice* peningkatan kinerja peserta didik sebagai hasil tindakan merupakan aspek paling diharapkan yang berkaitan erat dengan analisis tentang kinerja peserta didik diantaranya daya serap individu, ketuntasan belajar secara individu, ketuntasan belajar klasikal dan rata – rata hasil belajar.

Daya serap individu

$$\%\ daya\ serap\ individu = \frac{skor\ yang\ diperoleh\ peserta}{skor\ maksimal\ soal}\ x\ 100\%$$

Ketuntasan belajar secara individu

Peserta didik dikatakan tuntas belajar secara individu bila memperoleh persentase daya serap individu ≥ 75%

Ketuntasan belajar klasikal

$$\%\ ketuntasan\ belajar\ = \frac{jumlah\ peserta\ didik\ yang\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ peserta\ didik}\ x\ 100\%$$

Peserta didik dikatakan tuntas belajar secara klasikal bila memperoleh persentase dara secara klasikal ≥ 85%

Rata – rata hasil belajar

$$Nilai\ rata - rata\ = \frac{jumlah\ nilai\ diperoleh\ seluruh\ peserta\ didik}{jumlah\ seluruh\ peserta\ didik}\ x\ 100\%$$

Rata – rata hasil belajar dikatakan tuntas bila didapatkan nilai rata – rata ≥ 75.

Indikator dari keberhasilan pelaksanaan pembelajaran ini yaitu sebagai berikut: persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai ≥ 85% dan rata – rata kelas mencapai ≥ 75 atau diatas KKM.

Tahapan Operasional Pelaksanaan

Tahapan operasional pembelajaran IPS menggunakan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi*) terdiri atas beberapa langkah – langkah sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah yang terjadi di kelas yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR dan perencanaan alternatif pemecahannya.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini guru yang telah ditunjuk untuk mengimplementasikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) di kelas.

c. Tahap observasi

Pada tahap ini melakukan observasi dengan mencatat hal – hal positif dan negatif dalam proses pembelajaran khususnya tentang tingkah laku/belajar peserta didik.

d. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi harus dilaksanakan segera setelah selesai pembelajaran di kelas.

2. Hasil dan Pembahasan

Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Berbagai upaya harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sehingga orientasinya lebih terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS itu sendiri, salah satunya adalah memberikan bukti empiris tentang kontribusi kecerdasan intrapersonal, interpersonal dan eksistensial terhadap pembelajaran IPS, khususnya pada aspek hasil belajar (Wahyudi, 2011 : 40). Bedasarkan hal tersebut bahwa pencapaian hasil belajar harus selalu diupayakan dengan baik melalui penerapan berbagai cara dan strategi pembelajaran.

Suatu strategi pembelajaran pada umumnya dipergunakan untuk mengimplementasikan konsep dari berbagai metode pembelajaran. Menurut Sanjaya (2008 : 28) bahwa sebuah strategi itu merupakan "*a plan of operation achieving something*" sedangkan metode merupakan "*a way in achieving something*". Dengan demikian yang dimaksudkan dengan strategi tersebut merupakan kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Alasan pemilihan strategi pemecahan masalah menggunakan pemilihan menggunakan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata,*

Telaah, Aplikasi dan Refleksi) sebagai alternatif untuk memecahkan masalah dalam rangka peningkatan hasil belajar peserta didik dilandasi pemikiran bahwa keberhasilan terletak pada beberapa faktor yaitu peserta didik, guru, lingkungan, fasilitas dan pendukung yang lain. Oleh karena itu, peserta didik dan guru perlu diberdayakan melalui proses yakni pelaksanaan menggunakan strategi PINTAR dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Strategi PINTAR

Peserta didik akan lebih senang melihat dan melakukan ketimbang mendengarkan, peserta didik akan berakibat kurang optimal dalam penyerapan materi pelajaran bila guru hanya fokus menggunakan verbal simbol atau ucapan saja. Dengan demikian bahwa menggunaan strategi pembelajaran adalah solusi yang tepat untuk peserta didik (Rusman, 2008 : 95). Berdasarkan hal tersebut maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR *(Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi)*sudah tepat dilakukan sehingga hal ini berjalan sangat baik, hal ini membuktikan bahwa guru – guru memiliki semangat dan keinginan untuk dapat melaksanakan suatu inovasi pembelajaran secara kolaboratif. Pengertian umum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa 1) **P**aham artinya mengerti benar; tahu benar, 2) **I**ngat artinya berada dalam pikiran; tidak lupa, 3) **N**yata artinya menerangkan; menjadikan nyata; menjelaskan, 4) **T**elaah artinya penyelidikan; kajian; pemeriksaan; penelitian, 5) **A**plikasi artinya penggunaan; penerapan atau menerapkan; menggunakan dalam praktik, 6) **R**efleksi artinya cerminan; gambaran; mencerminkan. Hal ini menunjukan bahwa dari gambaran tersebut mendorong dari kesungguhan guru untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR, sehingga proses pembelajaran jauh lebih baik dari yang sebelumnya. Penggunaan strategi PINTAR ini menjadikan guru lebih fokus dalam rangka melaksanakan pembelajaran karena guru benar-benar menyiapkan diri dengan baik sebelum masuk ke dalam kelas. Hal ini akan memotivasi guru untuk meningkatkan kemampuan dirinya ke arah yang lebih baik. Keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR disebabkan karena kegiatan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR menjadikan guru kedepannya bisa terus mengevaluasi diri agar pelaksanaan pembelajaran lebih baik sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendekatan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR juga bisa berguna untuk meningkatkan kualitas keprofesionalan individu guru sehingga pada akhirnya bisa berdampak pada hasil peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR dilakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

a. Perencanaan

- Menentukan masalah yang terdapat dalam kelas.
- Menentukan pendekatan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR yang sesuai untuk menyelesaikan masalah.
- Membuat perangkat pembelajaran (RPP), bahan ajar dari materi dan lembar observasi.

b. Tindakan

- Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 3-5 peserta didik.
- Guru menginformasikan kepada setiap peserta didik dalam kelompok untuk melaksanakan tahapan pembelajaran dengan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi*)
- Guru membuka materi pelajaran yang telah disiapkan supaya benar-benar bisa dimengerti peserta didik yaitu memulai dengan memberikan bahan atau sumber belajar untuk diamati (pengamatan) kemudian dilanjutkan dengan membaca dan merangkum materi tersebut (tahap *Paham*).
- Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat pertanyaan yang berada dalam pikirannya masing-masing berkaitan dengan materi yang telah dipahami selanjutnya peserta didik memaknai dan memperhatian apa yang telah dipahami serta disampaikan guru sehingga peserta didik berusaha untuk bisa mengingat materi yang telah dirangkum tersebut (tahap *Ingat*).
- Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi untuk menyatakan dan menerangkan materi pelajaran yang akan dijelaskan selanjutnya, serta mengklarifikasi materi yang harus dipahami dengan cara melaksanakan presentasi di depan kelas (tahap *Nyata*).
- Guru mengkaji dan mengevaluasi serta mengecek hasil pekerjaan peserta didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan umpan balik untuk mengevaluasi keberhasilan pelaksaaan pembelajaran (tahap *Telaah*).
- Guru menegaskan pada peserta didik dengan memberi tanggapan mengenai pentingnya dalam menerapkan atau aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (tahap *Aplikasi*).
- Guru memberikan penguatan dan umpan balik pada peserta didik sebagai penguatan yang berupa konsep-konsep penting yang telah dilakukan dalam pembelajaran (tahap *Refleksi*).

c. Observasi

- Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dan data observasi yang diambil merupakan keaktifan peserta didik.
- Menganalisis dan menyimpulkan apa yang diperoleh dari hasil observasi.

d. Refleksi

Berdasarkan data dari hasil observasi dan hasil belajar maka selanjutnya dilakukan refleksi dalam rangka merencanakan dan melaksanakan pembelajaran berikutnya. Refleksi ini menurut Sapriya (2009 : 209 – 210) kita bisa mengetahui apakah keberhasilan pembelajaran tercapai atau sebaliknya. Hasil analisis data dan observasi yang diperoleh jika menunjukkan masih belum tercapainya indikator keberhasilan maka hal ini merupakan sebagai bahan masukan untuk bisa ditindak lanjuti pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

Hasil Belajar Peserta didik

Menurut Arifin (2009 : 21) bahwa hasil belajar dapat dikelompokan menjadi 3 (*tiga*) yaitu : 1) kognitif; 2) afektif; 3) psikomotor. Oleh karenanya guru perlu untuk memahami hasil belajar tersebut dalam proses penilaian pada peserta didik. Data hasil belajar peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR *(Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi)* pada tiap kelas diperoleh data yaitu kelas VIII A nilai tertinggi 80, nilai terendah 46, ketuntasan belajar klasikal 25, rata-rata hasil belajar 69 dan untuk kelas VIII B nilai tertinggi 81, nilai terendah 50, ketuntasan belajar klasikal 21, rata-rata hasil belajar 64.

Dari data tersebut terlihat bahwa sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR nilai hasil belajar peserta didik masih kurang dari ketuntasan klasikal. Pada bagian lain nilai rata – rata juga masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karenanya kemudian dicoba dengan menerapkan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR maka setelah dilaksanakan pembelajaran maka diperoleh nilai seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kelas	
	VIII A	VIII B
Nilai Tertinggi	94	94
Nilai Terendah	68	62
Ketuntasan Belajar Klasikal	87	94
Rata-rata Hasil Belajar	83	81

Dampak Bagi Peningkatan Kualitas Pendidikan

Berdasarkan data perolehan hasil belajar IPS dari peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR telah mengalami peningkatan dari nilai hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini meruapakan dampak nyata sebagai bukti dalam meningkatnya kualitas pendidikan. Peningkatan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang berkaitan dengan hasil penerapan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR yang dipengaruhi oleh: 1) adanya proses pembelajaran interaksi multi arah antara guru dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan peserta didik di kelompoknya, 2) adanya motivasi dari guru untuk peserta didik yang tidak aktif dan mengalami kesulitan belajar di kelas, 3) adanya langkah nyata perbaikan kualitas pembelajaran oleh guru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Fokus pada peningkatan pembelajaran ini yaitu menggunakan strategi PINTAR melalui pengamatan terhadap peserta didik sehingga hal ini dapat dipikirkan cara – cara untuk mampu meningkatkan kegiatan belajar peserta didik bukan pada kegiatan guru. Berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan tercermin bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik dan peningkatan kualitas pendidikan. Dari perolehan data yang ada terlihat jelas bahwa terdapat hasil yang baik dari upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS melalui pembelajaran menggunakan strategi PINTAR. Hal ini didukung pada kenyataan bahwa pembelajaran menggunakan strategi PINTAR akan lebih efektif untuk bisa meningkatkan minat, motivasi dan kreatifitas peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS bagi peserta didik.

Kendala dan Faktor – faktor Pendukung

Kendala yang dihadapi pada *best practice* dalam pelaksanaannya yaitu masih ditemukan ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti proses

pembelajaran, namun jika ditinjau dari indikator keberhasilan tindakan yang dilakukan masih dapat terpenuhi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Faktor-faktor pendukung sebagai penguat dalam penerapan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR diantaranya: (1) Kepala Sekolah yang sangat mendukung dan selalu terus memotivasi untuk tetap melaksanakan perbaikan pembelajaran agar mendapatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik, (2) observer yang sangat berbesar hati untuk senantiasa memberi masukkan positif dan (3) keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Simpulan dan Saran

Simpulan

1. Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR *(Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi)* pada mata pelajaran IPS dapat terlaksana dengan baik karena kesungguhan guru dalam melaksanakan sebuah inovasi pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR *(Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dibuktikan dengan data perolehan nilai hasil belajar kelas VIII A nilai tertinggi 94, nilai terendah 68, ketuntasan belajar klasikal 87, rata-rata hasil belajar 83 dan untuk kelas VIII B nilai tertinggi 94, nilai terrendah 62, ketuntasan belajar klasikal 94, rata-rata hasil belajar 81.

Saran

1. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hendaknya menerapkan pembelajaran menggunakan strategi PINTAR (*Paham, Ingat, Nyata, Telaah, Aplikasi dan Refleksi*) yang menyenangkan agar peserta didik lebih aktif dan hasil belajar peserta didik meningkat.
2. Hasil penelitian ini hendaknya senaniasa dapat digunakan sebagai refleksi bagi guru dan kepala sekolah.
3. Kepala sekolah diharapkan terus memberikan kesempatan kepada guru untuk selalu mengembangkan pola pembelajaran di sekolah.

Daftar Pustaka

Arifin, Zaenal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Rusman. (2008). *Manajemen Kurikulum*. Bandung : Mulia Mandiri Press

Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya

Setiawan, E. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, https://kbbi.web.id/, diunduh di Lebak, 20 Maret 2018.

Wahyudi, P. (2011). *Pembelajaran IPS Berbasis Kecerdasan Intrapersonal Interpersonal dan Eksistensial*. Jurnal Pendidikan UPI. Edisi Khusus Vol.1, hlm.40.

Peningkatan Hasil Belajar Menulis Pantun Melalui Media Pembelajaran Kotak Cermat Di kelas V SDN 8 Kepahiang

Desi Rusnita, S.Pd.SD
SDN 8 Kepahiang Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu
desi.rusnita@gmail.com

Abstrak

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis pantun di kelas V SDN 8 Kepahiang terasa sulit bagi sebagian besar peserta didik. Dalam proses pembelajaran mereka kurang bersemangat dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh cukup rendah. Permasalahan demikianlah yang memotivasi penulis untuk berpikir lebih kreatif membangkitkan kembali semangat peserta didik, sehingga hasil belajarnya sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk solusinya, penulis memerlukan sebuah alat bantu dalam pembelajaran, berupa media pembelajaran yang dapat merangsang semangat belajar mereka. Media pembelajaran kotak Cermat (Kotak Tantangan Kreatif Cepat Lancar Menulis Pantun) menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi menulis pantun menggunakan media "Kotak Cermat". Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 8 Kepahiang yaitu berjumlah 26 orang. Media Kotak Cermat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Hasil evaluasi yang dicapai sangat memuaskan bagi guru, yaitu mencapai nilai rata-rata 85,73 pada siklus kedua, dan mencapai ketuntasan klasikal 80,76 %.

Kata Kunci : Menulis Pantun ; Media; Kotak Cermat

Pendahuluan

Sebagai alat komunikasi utama dalam kehidupan sehari-hari bahasa menjadi materi pokok yang diajarkan di tingkat sekolah dasar sampai ke tingkat yang lebih tinggi. Hal ini diharapkan agar keterampilan berbahasa yang dimiliki siswa akan lebih baik atau meningkat. Demikian halnya dalam setiap pembelajaran lainnya yang memerlukan komunikasi, sehingga bahasa dirasa sangatlah penting untuk dipelajari. Dengan memiliki keterampilan berbahasa yang baik peserta didik dapat memahami materi pada mata pembelajaran lainnya dengan baik pula. Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat komponen keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa sejak kelas bawah yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan menulis, keterampilan membaca, dan keterampilan berbicara. Keterampilan dasar menulis merupakan keterampilan yang juga memerankan peranan penting. Pada kenyataannya pada keterampilan dasar menulislah peserta didik sering mengalami kesulitan.

Untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan mereka sering mengalami kendala atau kesulitan.

Keterampilan menulis memang sudah diajarkan sejak kelas 1 sekolah dasar, namun masih banyak ditemui kurangnya gairah siswa dalam belajar menulis, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 pada materi menulis pantun. Hasil belajar yang didapat pada kompetensi dasar menggali amanat dan isi pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan masih belum mencapai hasil yang memuaskan. Sebagian besar siswa masih tampak kurang bersemangat ketika belajar menulis pantun sehingga hasil belajarnya rendah. Peserta didik masih ragu-ragu dalam menulis dan mereka tampak kebingungan untuk memulai menulis. Seolah-olah mereka kehilangan ide atau bahkan tidak punya ide sama sekali untuk menuliskan sesuatu di buku mereka, meskipun pada awalnya guru sudah memberikan beberapa contoh sebagai acuan mereka. Sekalipun guru sudah memberikan contoh dan tema pantun yang akan ditulis, tapi peserta didik masih tak bergairah dan kurang motivasi. Proses berpikir mereka lamban, mereka merasa kurang tertantang dalam proses belajar.

Hasil pratindakan evaluasi belajar menulis pantun yang dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2017 dengan jumlah peserta didik 26 orang menunjukkan nilai rata-rata yang masih rendah yaitu 56,35. Hasil ini belum mencapai KKM yang diharapkan. Adapun KKM muatan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V pada tahun pelajaran 2017-2018 adalah 75. Siswa yang tuntas belajar hanya mencapai 9 orang dengan persentase 34 ,61 % sementara yang tidak tuntas adalah 17 orang dengan persentase 65,38 %.

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh, penulis melakukan refleksi terkait proses pembelajaran yang telah terjadi. Penulis mulai memikirkan kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan bagaimana solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Berawal dari kurang semangat belajar peserta didik sehingga pembelajaran tidak berkualitas pada akhirnya berakhir pada hasil belajar yang kurang memuaskan.

Pada pembelajaran menulis pantun yang diterapkan, pembelajaran masih bersifat konvensional seadanya saja hanya mengikuti petunjuk yang ada pada buku. Guru menjelaskan materi pembelajaran sebatas ceramah dan penugasan saja. Guru tanpa menggunakan media pembelajaran. Alur dalam pembelajaran persis mengikuti buku panduan guru. Tentunya, hal ini berdampak tidak baik dalam proses dan hasil pembelajaran. Pada proses pembelajaran siswa tampak diam saja, hanya menunduk menatapi buku mereka, celingak-celinguk saja seperti orang bingung, dan ada beberapa siswa tampak ngobrol dengan teman dalam kelompoknya. Hal ini tentunya membuat guru jadi kurang bersemangat.

Pembelajaran menulis pantun memerlukan kreatifitas yang tinggi untuk memacu semangat belajar peserta didik. Dengan demikian penulis mencari solusinya dengan membuat sebuah media pembelajaran yang dirasa dapat memancing semangat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media kotak cermat (kotak tantangan kreatifitas cepat lancar menulis pantun) yang merupakan media pembelajaran sederhana yang terbuat dari barang-barang bekas yang dapat cermat digunakan oleh peserta didik untuk belajar menulis pantun.

Dengan demikian penulis merumuskan permasalahan, yaitu Apakah media kotak cermat dapat meningkatkan hasil belajar tentang menulis pantun di kelas V SDN 8 Kepahiang? Tujuan penulis melakukan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar tentang menulis pantun melalui media pembelajaran kotak cermat di kelas V SDN 8 Kepahiang.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2008:57) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerjasama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di tempat mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran.

Menurut Saur Tampubolon (2013:19) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kinerjanya sebagai pendidik, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat dan, secara sistem, mutu pendidikan pada satuan pendidikan juga meningkat.

Berdasarkan definisi dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya secara terorganisir yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Atas dasar tujuan penelitian , maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas ini. Penulis ingin memperbaiki hasil belajar siswa dalam hal menulis pantun melalui media pembelajaran kotak cermat.

Penulis melaksanakan penelitian ini berkolaborasi dengan teman sejawat. Penelitian dilaksanakan di SDN 08 Kepahiang tepatnya di kecamatan Kepahiang Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa

terdiri dari 9 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki.. Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2017/2018 pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis pantun.

Desain penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Menurut Saur Tampubolon (2013:154) semua tahapan penelitian ini diawali dengan refleksi awal atau pra penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa observasi, tes, dan studi dokumentasi.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar observasi dan soal tes. Analisis data yang digunakan oleh penulis adalah teknik deskritif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes tertulis. Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil tes menulis pantun. Hasil tes dinyatakan dalam bentuk konkret, berdasarkan skor minimal dan skor maksimal sehingga didapatkan nilai rata-rata. Nilai rata- rata tiap siklus dihitung dengan rumus berikut .

$$X = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

X = Rata – Rata Kelas

ΣX = Jumlah Skor (Nilai Siswa)

N = Banyaknya Siswa

Selanjutnya dihitung persentase siswa yang tuntas atau mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase siswa yang tuntas adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

F = Frekuensi (Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM)

N = Jumlah seluruh siswa

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan menulis pantun yang dilihat dari KKM yang ditentukan yaitu 75. Jika nilai rata- rata dan persentase banyaknya siswa yang mencapai nilai minimal 75 adalah 75 %. Sementara proses pembelajaran dikatakan berhasil jika aktivitas siswa dan guru mencapai 75 %.

Penelitian dilaksanakan pada bulan September s.d November 2017. Pada penelitian siklus I dan II, guru melakukan perencanaan yang matang untuk melaksanakan pembelajaran mengenai menulis pantun dengan model pembelajaran yang sudah dipersiapkan. Adapun perencanaan yang dibuat adalah; (1) menentukan waktu penelitian;(2) membuat perangkat pembelajaran; (3) merancang lembar observasi. Dalam tahapan perencanaan guru bekerjasama dengan observer dengan harapan hasil yang didapatkan akan lebih maksimal.

Keterampilan Menulis Pantun

Keterampilan menulis adalah salah satu komponen dalam yang penting dalam keterampilan berbahasa, yang berhubungan erat dengan keterampilan berbahasa lainnya. Menulis digunakan dalam proses komunikasi secara tertulis atau tidak langsung dengan orang lain. Kesempatan menulis akan diperoleh siswa, yaitu dengan melalui proses latihan. Semakin sering latihan maka semakin besar peluang untuk dapat menulis. Menurut pendapat Prof. Henry Guntur Tarigan (2008:22) ,Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Sedangkan Menurut pendapat Suparno dan Yunus (2008: 1.3) yang menyatakan menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Sementara itu, Yunus Abidin (2012:181) menyatakan menulis adalah proses mengemukakan pendapat atas dasar masukan yang diterima penulis dari berbagai sumber ide. Jadi menulis adalah kegiatan mereaksi sumber ide yang dapat berupa segala objek yang merangsang penulis uuntuk menulis termasuk tulisan dari orang lain.Jadi berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis mendefinisikan bahwa menulis adalah sebuah proses menyatakan pendapat yang dalam bentuk simbol atau tulisan yang mengandung makna yang dapat dipahami oleh orang membacanya.

Untuk membuat sebuah pantun peserta didik wajib memiliki keterampilan dan kreatifitas yang baik agar hasil tulisannya menarik untuk dibaca. Pantun yang dibuat dapat membuat si pembaca merasa terhibur dan menimbulkan motivasi. Sebelumnya, peserta didik juga mesti memahami tentang konsep pantun terlebih dahulu.

Wendi Widya (2009: 5) mengemukakan beberapa pendapat tentang asal kata pantun. Kata pantun berasal dari bahasa Jawa, yaitu *pantun* atau *pari* yang berarti padi. Kata pantun

juga bisa berasal dari kata *vtun*, yang berasal dari bahasa Kawi *tuntun* atau *tuntunan* yang berarti mengatur.

Menurut Soetarno (2008: 19) pantun adalah bentuk puisi yang terdiri atas empat larik yang bersajak bersilih dua-dua (pola ab-ab), dan biasanya tiap larik terdiri atas empat perkataan. Dua larik pertama disebut sampiran, sedangkan dua larik berikutnya disebut isi pantun.Sedangkan Surana (2010:31) menyatakan bahwa pantun ialah sebuah bentuk puisi lama yang terdiri atas empat larik, yang berima silang "a-b-a-b", larik pertama dan kedua disebut dengan sampiran atau bagian objektis, yang biasanya berupa sebuah lukisan alam atau hal apa saja yang dapat diambil sebagai suatu kiasan, larik ketiga dan keempat dinamakan isi atau bagian dari subjektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas menulis mendefinisikan Pantun sebagai salah satu bentuk sastra lisan atau tulisan yang terdiri dari empat baris, baris pertama dan kedua adalah sampiran dan baris ketiga dan keempat adalah isi yang bersajak a-b-a-b dan memiliki makna atau pesan kepada pembacanya.

Untuk mempelajari menulis pantun, penulis mencoba berkreasi melalui sebuah media pembelajarann yang merupakan salah satu praktik baik yang dilakukan penulis.

Media Pembelajaran Kotak Cermat

Dalam Bahasa Arab, media berarti perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sementara itu diperkuat dengan pendapat, Cecep Kustandi, dkk (2011: 8) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut pendapat HM. Musfiqon (2012: 26) memahami media pembelajaran paling tidak ditinjau dari 2 aspek, yaitu pengertian bahasa dan pengertian secara terminologi. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Kata kunci media adalah "perantara".

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara dalam proses pembelajaran yang berupa alat dan berfungsi untuk menjelaskan sebuah konsep sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011:19) mengatakan, secara umum, kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai : (1) alat bantu; (2) alat penyalur pesan; (3) alat penguatan (*reinforcement*); dan (4) wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

. Pada materi menulis pantun penulis membuat kreatifitas media “KOTAK CERMAT” akronim dari Kotak Tantangan Kreatif Cepat Lancar Menulis Pantun.

Gambar 1. Media Kotak Cermat

Kotak Cermat yakni sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak yang terbuat dari kardus bekas digunakan secara kreatif oleh peserta didik yang mana bagian -bagian dalamnya terdapat tantangan-tantangan berlevel sehingga memotivasi peserta didik kreatif berpikir menyelesaikan tantangan-tantangan tersebut. Tantangan-tantangan yang dimaksudkan berupa kata atau kalimat yang diambil dari kotak yang menjadi stimulus untuk peserta didik melanjutkan pantun yang akan dibuat. Peserta didik akan tampak bersemangat belajar menulis pantun.

Kata dan kalimat yang ditulis ditempelkan pada stereofom bekas dibentuk sedemikian rupa dengan ditempeli kertas warna-warni. Setiap kelompok bekerjasama menentukan pantun yang akan dibuat. Dengan cara menekan , sehingga akan keluar kata atau kalimat diatas stereofom berwarna. Ini merupakan tantangan bagi mereka. Peserta didik akan berpikir secara kritis, berdiskusi, dan mulai mempresentasikan hasil diskusinya.

Aplikasi Media kotak Cermat terdiri dari beberapa level. Level di sini bertujuan untuk membedakan tantangan -tantangan yang akan diselesaikan oleh setiap kelompok. Level pertama adalah tantangan paling mudah. Level terakhir adalah tantangan tersulit, Pada dasarnya kotak cermat dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam hal mengingat dan mempraktikkan tahapan dalam menulis pantun dengan mudah. Pada level kesatu peserta didik menyusun pantun acak. Pada level 2 ada 1 baris yang hilang (sampiran/isi) peserta didik melengkapinya. Level 3 menulis pantun berdasarkan 2 baris sampiran atau dua baris isi yang sudah ada. Level 4 peserta didik membuat pantun berdasarkan satu kata yang dapat digunakan sebagai akhir sampiran atau isi. Level 5 peserta

didik membuat pantun berdasarkan tema. Untuk menyelesaikan tantangan ini guru memberikan tugas mengerjakan LKS kepada setiap kelompok

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan terdiri dari 2 siklus. Yang mana setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan. Adapun empat tahapan tersebut adalah perencanaan. pelaksanaan, observasi. dan refleksi.

Tahap refleksi dilakukan di akhir siklus I ditemukan kelemahan-kelemahan yaitu: 1) masih ada siswa pasif mengikuti pembelajaran. Ketika diberikan tugas kelompok, yang terlihat aktif mengerjakan hanya sebagian siswa, sedangkan siswa yang lain sibuk bercerita dan bermain-main. 2) Tugas kelompok bisa dipresentasikan setelah guru memberi beberapa kali perpanjangan waktu. 3) Siswa kurang serius mendengarkan presentasi hasil diskusi kelompok lain. 4) Siswa belum menguasai keterampilan menulis pantun terutama tentang persajakan 5) siswa kurang bersemangat mengerjakan LKS.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru, guru sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dari siklus I ke siklus II sudah sesuai dengan rencana pembelajaran yang dirancang, namun pada pertemuan pertama dan kedua tidak semua kelompok dapat mempresentasikan hasil kerjanya. Waktu banyak terbuang karena menunggu kelompok lain untuk beriskusd. Dalam hal ini manajemen waktu kurang baik. Sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Perlu dilakukan tindakan pada siklus

kedua. Tindakan yang dilakukan adalah guru lebih memanajemen waktu dengan baik, mengarahkan, dan membimbing siswa di setiap kelompok agar lebih meningkatkan semangat dan hasil belajarnya. Guru memaksimalkan pembimbingan dalam diskusi kelompok.

Dengan demikian, pada siklus I penelitian belum menunjukkan hasil yang ditargetkan karena capaianya belum sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Hal ini terjadi diprediksi karena manajemen waktu belum maksimal dan masih terlihat siswa belum serius dan bermain- main ketika diskusi kelompok, sehingga hasil belajar menulis pantun belum maksimal. Dengan demikian penulis melanjutkan ke siklus berikutnya dan melaksanakan sesuai dengan rekomendasi hasil refleksi. Penulis membuat perencanaan yang lebih matang terkait manajemen waktu dan lebih memaksimalkan penggunaan media agar semua siswa telibat aktif dalam belajar.

Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan persentase.. Hal ini sudah sesuai dengan indikator yang diharapkan, dimana data sudah menunjukkan jika siswa tampak bersemangat dalam menyimak penjelasan guru dan menyelesaikan tugas kelompok.

Pembatasan waktu sudah bisa ditepati oleh kelompok sehingga guru tidak lagi memberikan perpanjangan-perpanjangan waktu. Sebagian besar anggota kelompok sudah merasa bertanggung jawab atas pekerjaan kelompok. Tidak lagi terlihat siswa yang bermain-main atau berbicara sendiri saat diskusi kelompok. Siswa juga terlihat bersemangat untuk menyelesaikan tugas lebih cepat agar bisa segera mempresentasikannya. Siswa serius menyimak penjelasan guru tentang tahapan menulis pantun. Ketika kerja kelompok siswa terlihat lebih kompak.

Data yang ditunjukkan pada pertemuan kedua siklus II menjelaskan dimana siswa semakin berani menanyakan pantun yang dibuat ketika tugas individu, berusaha memperbaiki dan tidak malu untuk membacakan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Siswa antusias ingin membacakan pantun yang mereka buat. Hasil observasi menunjukkan semangat belajar siswa. Siswa tampak bersemangat ketika disuruh bekerja kelompok, mengerjakan LKS, dan mendemonstrasikan media pembelajaran, siswa sudah mulai berani bertanya, dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu Siswa sangat semangat mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Data hasil belajar siswa dimaksud ditunjukkan pada tabel berikut ini.

No	Nama Siswa	Siklus I	Siklus II
1	ARA	60	80
2	ASM	80	100
3	AND	100	100
4	AUR	47	63
5	DDP	100	100
6	DEL	60	60
7	DMY	60	80
8	DVE	47	76
9	DAM	100	100
10	EZF	47	63
11	FDE	100	100
12	FNP	47	47
13	FUR	63	100
14	HBS	63	80
15	MAD	80	80
16	MTK	63	80
17	NRA	100	100
18	OKT	100	100
19	RMR	80	100
20	RTR	60	60

21	RDA	100	100
22	SWD	76	80
23	SFR	100	100
24	SCR	80	80
25	VND	100	100
26	YLD	76	100
	Jumlah	1989	2229
	Rata-rata	76,50	85,73
	Jumlah yang tuntas	15	21
	Jumlah yang tidak tuntas	11	5

Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan baru mencapai 76,50 yaitu terdapat 15 orang yang tuntas sesuai KKM yang ditentukan dan 11 orang belum tuntas belajar. KKM yang ditentukan adalah 75 % secara klasikal. Sementara pada siklus I, ketercapaiannya baru mencapai 57,69%..

Data yang ditunjukkan pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 85,73. Pada siklus II terdapat 21 orang siswa yang mengalami ketuntasan belajar dan 5 orang yang belum tuntas. Lima orang yang belum tuntas masih dalam kategori "Cukup". Menurut pengalaman selama ini kelima siswa tersebut memang mengalami permasalahan keterlambatan dalam belajar. Nilai hasil belajar mereka hampir selalu rendah di setiap

mata pelajaran. Peningkatan ketuntasan klasikal menulis pantun naik menjadi 80,76 %. Peningkatan ini sebagai hasil dari penerapan model pembelajaran yang maksimal sesuai rancangan yang dibuat.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dibanding pada pra tindakan. Nilai rata- rata kelas meningkat dari 76,50 pada siklus I menjadi 85,73 pada siklus II. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 15 orang pada siklus I menjadi 21 orang pada siklus II. Peningkatan hasil evaluasi dikarenakan model pembelajaran yang dilaksanakan sudah teraplikasi dengan baik, siswa aktif, pengelolaan kelas dan pengaturan waktu sudah maksimal. Karena hasil yang didapat pada siklus II sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yaitu minimal nilai rata-rata 75 dan siswa yang mencapai KKM minimal 75%, sehingga penelitian selesai pada siklus II.

Pada siklus I kelemahan terjadi pada aspek: 1) kemampuan mengerjakan LKS, 2) Kemampuan bertanya, 3)menghargai pendapat orang lain, 4) kemampuan menyimpulkan, 5) kemampuan mengkondisikan kelompok. Atas kelemahan-kelemahan tersebut rekomendasi yang diberikan untuk dilaksanakan pada siklus selanjutnya, adalah dimana guru agar ;1) memperbaiki LKS agar lebih mudah dipahami 2) memberikan motivasi kepada siswa agar berani bertanya 3) menekankan pentingnya saling menghargai pendapat 4) membimbing

siswa dalam menyimpulkan pembelajaran 5) Guru membimbing siswa dalam bekerja kelompok. Sedangkan pada siklus II kelemahan-kelemahan yang terjadi sudah sangat berkurang sehingga sudah termasuk kategori yang wajar dan biasa, maka dari siklus II ini tidak ada lagi yang direkomendasikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kotak cermat dapat meningkatkan hasil belajar menulis pantun pada siswa kelas V SDN 08 Kepahiang tahun pelajaran 2017-2018. Peningkatan keterampilan menulis pantun ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata hasil evaluasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, nilai rata-rata hasil evaluasi yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 76,50 dan pada siklus II nilai rata-rata hasil evaluasi siswa menjadi 85,73. Peningkatan hasil belajar menulis pantun juga ditunjukkan dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa. Siswa dinyatakan tuntas jika telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni 75. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I adalah 15 siswa sedangkan pada akhir siklus II siswa yang telah tuntas mencapai 21 siswa. Pada siklus kedua ketuntasan secara klasikal mencapai 80,76%. Dengan demikian sudah mencapai kriteria yang diinginkan.

Rekomendasi

Penulis merekomendasikan kepada pembaca, terutama teman-teman guru untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia jika mengalami permasalahan dalam keterampilan menulis pantun di kelas V SD. Dalam pemilihan metode atau model pembelajaran guru hendaknya memahami terlebih dahulu metode atau model pembelajaran tersebut agar hasil yang diharapkan maksimal. Guru yang professional mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Maka dengan demikian guru terus dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam hal peningkatan kualitas belajar siswa salah satunya memanfaatkan media pembelajaran.

Daftar Pustaka

Abidin, Yunus (2012) *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.

Arikunto, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Cecep Kustandi dkk. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Prestasi Pustaka.

Soetarno (2008) *Peristiwa Sastra Melayu Lama.* Surakarta : PT. Widya Duta Grafika.

Suparno dan Muhammad Yunus(2008) *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Surana (2010) *Pengantar Sastra Indonesia*. Solo:PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Tampubolon, Saur. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Tarigan, Henry Guntur (2008). *Menulis Sebagai Keterampilan Menulis.* Bandung: Angkasa.

Widya, Wendi(2008). *Bedah Puisi Lama*. Klaten: Intan Pariwara.

Kolaborasi Media Tube Lakos Dalam Permainan *Scrabble* Untuk Peningkatan Perbendaharaan Kosakata

Afriyani Susanti, M.Pd

SMPN 15 Kota Bengkulu
afriyanisusanti28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa dalam berbahasa Inggris melalui media **Tube Lakos** pada permainan *Scrabble*. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah apakah kolaborasi pada media **Tube Lakos** pada permainan *Scrabble* dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata pada siswa? Penelitian dilakukan dengan pendekatan PTK yang dilaksanakan di SMPN 15 Kota Bengkulu pada kelas VIII A dengan jumlah 30 orang siswa dengan instrumen yang digunakan lembar observasi terhadap aktivitas siswa. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan perbendaharaan kosakata dan aktivitas siswanya dari siklus 1 ke siklus 2. Aktivitas siswa pada siklus 1 diperoleh skor 3,0 dengan kriteria cukup dan siklus 2 diperoleh 4,0 dengan kriteria baik. Untuk peningkatan perbendaharaan kosakata pada siklus 1 diperoleh 15 – 20 tutup botol yang sudah berlabel kosakata dengan kriteria baik dan siklus 2 diperoleh 20 – 25 tutup botol yang sudah berlabel kosakata dengan kriteria amat baik. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kolaborasi media **Tube Lakos** pada permainan *Scrabble* dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata dan aktivitas siswa.

Kata kunci: Media Tube Lakos, Permainan *Scrabble*, Perbendaharaan kosakata.

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan suatu hal yang sangat sulit dilakukan oleh peserta didik.Ini dikarenakan kurangnya motivasi peserta didik dan rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam memahami Bahasa Inggris terutama pemahaman kosakata.Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Inggris, dalam hal ini dibedakan menjadi dua macam yaitu, yang pertama dilihat dari faktor internal, meliputi kemampuan, minat dan lain-lain. Sedangkan dari faktor eksternal meliputi sarana dan prasarana, kemampuan professional dan kreativitas dari seorang guru yang bertujuan untuk menciptakan suatu media atau pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik merasa nyaman dan mampu berbicara Bahasa Inggris baik secara pemahaman kosakata yang banyak yang dapat menunjang kelancaran peserta didik di dalam berbicara Bahasa Inggris baik dengan temannya maupun dengan gurunya sendiri.

Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu khususnya pada kelas VIII A, dimana peserta didik belum bisa mengungkapkan kata-kata di dalam Bahasa Inggris, seperti contoh peserta didik masih kesulitan didalam mengungkapakan kata-kata yang disekitar lingkungan sekolah maupun disekitar lingkungannya ke dalam Bahasa Inggris serta peserta didik juga belum dapat membedakan mana kata benda, kata sifat serta kata kerja yang diungkapkan ke dalam Bahasa Inggris. Dengan kata lain masih kurangnya pemahaman dan perbendaharaan di dalam kosakata. Lalu muncullah ide untuk membuat suatu media yang inovatif dan kreatif untuk memancing siswa di dalam mengungkapkan kosakata dalam Bahasa Inggris yang berhubungan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Adapun media tersebut juga dirancang sedemikian rupa seperti permainan scrabble yang menggunakan tutup botol bekas berlabel kosakata. Permasalahan-permasalahan yang ada seperti rendahnya kemampuan siswa terhadap perbendaharaan kosakata diprediksi karena rendahnya peserta didik di dalam mengungkapkan kosakata dan guru belum melibatkan peserta didik secara aktif dan maksimal.

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa utuk aktif dalam pembelajaran akan berdampak baik pada hasil belajarnya. Sebagaimana diungkapkan oleh Djamarah (2008) yang mengatakan bahwa belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang diperoleh anak didik lebih tahan lama tersimpan didalam benaknya.Dengan demikian dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang yang dapat mengubah dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya upaya perubahan dalam hal ini perubahan menguasai bahasa.

Bahasa merupakan alat penggerak dan penghubung antara warga masyarakat baik itu dilembaga instansi maupun lingkungan sekitarnya. Dalam memahami dan mengetahui sebuah bahasa, khususnya Bahasa Inggris yang sangat erat dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, Seorang guru harus mempunyai suatu kreativitas yang tinggi yang berguna untuk menimbulkan semangat belajar bagi peserta didik di dalam menguasai pelajaran Bahasa Inggris.

Johnson (2009) mengatakan bahwa pada dasarnya anak-anak kita sejak mereka masih kecil sudah menyukai buku yang bergambar dan berbahasa Inggris.Gambar-gambar yang menarik serta bertuliskan bahasa Inggris membuat anak-anak kita senang untuk melihatnya walaupun pada dasarnya mereka belum mengetahui secara arti tentang gambar-gambar

tersebut dalam Bahasa Indonesia.Ini berarti secara tidak langsung peserta didik kita sudah terbiasa dengan kosakata yang ada berdasarkan gambar-gambar yang diberikan oleh sebuah cerita. Hal ini juga diberikan pendapat oleh Taslimah (2014) bahwa cerita bergambar mampu meransang peserta didik untuk mengenal kosakata yang belum mereka ketahui menjadi mengerti apa arti sebuah kata yang diberikan pada gambar tersebut.

Pembelajaran yang efektif adalah pengajaran yang memberikan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik (2001). Ini menunjukkan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif dan kreatif sehingga muncullah aktivitas dalam proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang dalam melukukan perubahan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang akan diterima oleh seseorang.

Pembelajaran akan lebih menarik dan gampang diterima oleh peserta didik yaitu dengan menggunakan alat bantu atau media maupun alat peraga pembelajaran, hal ini diungkapkan oleh Asyhar (2011). Alat peraga yang digunakan tidak perlu mahal tetapi dapat memanfaatkan barang-barang bekas yang ada disekitar lingkungan.Dengan demikian perlu adanya upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik di dalam meningkatkan kosakata dalam Bahasa Inggris. Hal inilah yang kemudian menjadi dasar bagi penulis untuk mencoba membuat alat peraga atau media bantu bagi peserta didik dalam mengembangkan kosakata yang kemudian dipadukan dengan permainan *Scrabble*. Permainan *Scrabble* itu sendiri adalah permainan papan yang menyusun kata yang dimainkan oleh 2 orang atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan kotak-kotak.Permainan *Scrabble* ini akan dikolaborasikan dengan media yang dibuat dari bahan bekas berupa tutup botol bekas yang kemudian diberi label kosakata (**Tube Lakos**). Alat dan bahan yang dibuat merupakan alat yang gampang didapati dan memanfaatkan barang-barang bekas disekeliing sekolah lebih tepat lagi di kantin sekolah.Dengan adanya media tersebut peserta didik merasa belajar sambil bermain untuk meningkatkan kosakata peserta didik. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diambil adalah apakah kolaborasi media **Tube Lakos** pada permainan *Scrabble* dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik?

Alat peraga atau media dalam penelitian ini dinamakan media **Tube lakos** dalam permainan *Scrabble*. Selama ini barang bekas dianggap yang terbuang dan tidak berguna lagi tapi sekarang barang bekas dapat bermanfaat dan indah dalam pandangan. Adapun

pemanfaatan barang bekas sebagai media untuk pembuatan **Tube Lakos** dalam permainan *Scrabble* adalah sebagai berikut:

Tahap 1 : Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan (tutup botol bekas, kardus, kertas,lem, gambar kosakata).

Tahap 2 : Bersihkan tutup botol bekas dan jemur untuk proses pengeringan

Tahap 3 : Mulailah membuat kosakata berdasarkan huruf abjad A - Z (Kata bisa dimulai menggunakan kata benda, kata sifat dan kata kerja, seperti contoh : A : apple (kata benda); B : Beautiful (kata sifat); C : Cook (kata kerja)

Tahap 4 : Menempel kosakata di tutup botol bekas

Tahap 5 : Menempel kosakata yang sudah selesai dari huruf abjad A – Z diatas kardus yang mana pola penempelan berupa permainan Scrabble.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang menggunakan peraga tutup botol bekas label kosakata; 2) meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan Tutup botol bekas berlabel kosakata (**Tube Lakos**) pada permainan *Scrabble* dapat membawa dampak yang bagus sekali bagi peserta didik hal ini dapat dilihatkan perkembangan peserta didik menguasai kosakata mengalami maju pesat dibandingkan bagi peserta didik yang semula untuk menambah perbendaharaan kosakata dengan cara menghapal paling sedikit 5 kosakata per hari, lebih jauh pesat kemajuan dengan cara menggunakan kolaborasi media **Tube Lakos** pada permainan *Scrabble*.

Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di kelas VIII A SMPN 15 Kota Bengkulu yang beralamat Jl.Cempaka X Kelurahan kebun Beler Kota Bengkulu dan penelitian penulis lakukan sejak bulan Januari 2017 sampai dengan bulan Maret 2017 semester 2 tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A SMPN 15 Kota Bengkulu pada tahun ajaran 2016 / 2017 dengan jumlah siswa dalam kelas penelitian adalah 30 siswa terdiri atas 15 laki-laki dan 15 perempuan. Penelitian mengacu pada Arikunto (2008) yang telah dilakukan dengan 4 tahap yaitu rencana perencanaan, pelaksana tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi.

Tahapan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sesudah melalui pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Refleksi Awal

   Refleksi awal ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal SMPN 15 Kota Bengkulu.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan bertujuan untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran (RPP), mempersiapkan alat peraga/ media **Tube Lakos** atau tutup botol bekas berlabel kosakata pada permainan *Scrabble*, mempersiapkan format lembar observasi siswa dan guru.

3. Tahap Tindakan

Melaksanakan proses belajar mengajar melalui penggunaan alat peraga/media **Tube Lakos** atau tutup botol bekas berlabel kosakata. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan informasi kepada siswa mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari dengan menggunakan alat peraga tutup botol bekas berlabel kosakata. Kemudian membimbing siswa dalam membuat kosakata dengan menggunakan alat peraga tutup botol bekas. Lalu media **Tube Lakos** tersebut dikolaborasikan dengan permainan *Scrabble*.

4. Tahap Observasi

Observasi dilakukan secara bersamaan dengan pembahasan tindakan dan dilakukan oleh teman sejawat, dimana yang menjadi fokus observasi adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui aspek digunakan lembar observasi sebagai instrumennya. Data yang diperoleh diolah menggunakan rumus :

$$H = \frac{\text{Jumlah data perolehan}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Pelaksanaan observasi yaitu pada saat pembelajaran berlangsung, observer terdiri dari (2 orang) yaitu 1 orang melakukan pengamatan untuk melihat aktivitas siswa dengan mengisi lembar observasi siswa, sedangkan 1 orang lagi melakukan pengamatan untuk melihat aktivitas guru dengan mengisi lembar observasi guru dalam pelaksaan pembelajaran.

5. Tahap Refleksi

Refleksi dalam penelitian dilakukan setelah hasil pengolahan data siklus I diperoleh. Dalam refleksi dikaji ulang tentang kelemahan-kelemahan dan kelebihan-kelebihan yang telah diperoleh, yang selanjutnya dijadikan sebagai penyusunan rekomendasi bagi pelaksanaan pembelajaran siklus ke 2. Refleksi ini dilakukan secara bersama-sama dengan terkolaborasi.

Adapun tahapan pembelajaran yang dilakukan dengan pembuatan media **Tube Lakos** pada permainan *Scrabble* dapat dijelaskan dibawah ini :

Siklus I

1. Persiapan dan Perencanaan

Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari 2 siklus dengan materi pembelajaran dengan menggunakan alat peraga **Tube Lakos** yaitu tutup botol bekas yang berlabel kosakata berkolaborasi pada permainan *Scrabble*.

2. Tahap Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2017, dengan jumlah siswa 30 siswa. Dalam penelitian ini peneliti hanya bertindak sebagai guru tetap dalam proses belajar mengajar yang biasa dilaksanakan dan pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan proses belajar mengajar.

3. Observasi

Pada tahap observasi ini dengan teman sejawat menggunakan alat bantu instrument. Dalam instrument melihat aspek-aspek yang dianalisis, yaitu berupa aktivitas siswa meliputi :

1. Menentukan tutup botol yang sudah dilabeli dengan kata-kata yang berbahasa Inggris.
2. Menentukan kata-kata yang berlabel kosakata berdasarkan abjad A-Z
3. Menentukan kata-kata yang sudah berlabel ke dalam kelompok kata benda, kata sifat dan kata kerja.
4. Menentukan kata-kata tersebut ke dalam sebuah papan yang berbentuk Scrabble.

4. Refleksi

Pada penelitian ini, refleksi dilakukan setelah tahapan penelitian 1 siklus yaitu membahas hal-hal yang menjadi kelebihan dan kelemahannya. Hal ini dijadikan rekomendasi bagi pelaksanaan penelitian siklus 2.

Siklus II

1. Persiapan dan Perencanaan

Peneliti merevisi perangkat pembelajaran yang ke-2 dengan materi pembelajaran dengan menggunakan alat peraga/ media **Tube Lakos** yaitu tutup botol bekas yang berlabel kosakata berkolaborasi pada permainan *Scrabble*.

2. Tahap Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2017, dengan jumlah siswa 30 siswa.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan bersamaan dengan proses terhadap aktivitas yaitu sebagai berikut :

1. Siswa menempel kosakata diatas tutup botol.
2. Siswa menyusun kosakata berdasarkan abjad A-Z
3. Siswa mengelompokkan kosakata berdasarkan kata benda, kata sifat dan kata kerja.
4. Siswa menempel kosakata di atas papan yang berbentuk scrabble.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini dilakukan pengkajian terhadap data yang sudah diperoleh dari observasi. Hasilnya digunakan sebagai bahan rekomendasi penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Data yang dikumpulkan pada penelitian berupa gambar scrabble dan aktivitas siswa. Gambar hasil penelitian siklus ditampilkan sebagai berikut :

Gambar 1 Perbendaharaan Kosakata

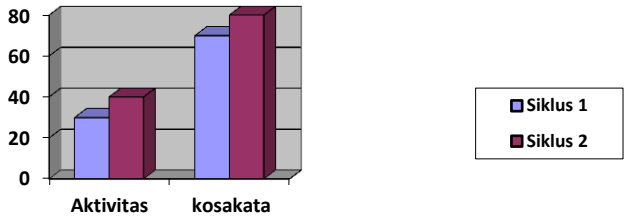
Data aktivitas siswa yang diperoleh selama proses peningkatan perbendaharaan kosakataadalah sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diukur	Siklus 1 Kategori	Siklus 2 Kategori
1	Jika perolehan tutup botol antara 20-25 yang sudah dilabel kosakata	Kurang (K)	Baik (B)
2	Jika perolehan tutup botol antara 15-20 yang sudah dilabel kosakata	Baik (B)	Baik (B)
3	Jika perolehan tutup botol antara 5-10 yang sudah dilabel kosakata	Tidak Ada	Tidak Ada

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan peningkatan perbendaharaan siswa melalui pemanfaatan tutup botol bekas yang berlabel kosakata "**Tube Lakos"** sebagai alat peraga pada permainan *Scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat pada Grafik 1 dibawah ini :

Grafik 1.
Rekapitulasi Hasil Aktifitas Siswa dan Peningkatan Perbendaharaan Kosakata



Pada Tabel 1 diatas yang dicantumkan pada data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran dapat dikatakan bahwa hasil peningkatan perbendaharaan kosakata siswa dengan pemanfaatan tutup botol bekas yang berlabel kosakata "**Tube Lakos"** sebagai wadah tempat kosakata yang digunakan sebagai alat peraga dalam permainan *Scrabble* pada pembelajaran Bahasa Inggris mengalami peningkatan yang baik pada siklus 2 dengan perolehan tutup botol antara 15 – 20 yang sudah dilabel kosakata.

Dari grafik 1 diatas dapat dijelaskan bahwa data aktivitas siswa dan peningkatan perbendaharaan kosakata mengalami signifikan kenaikan yaitu berkisar 75 % - 80 % dengan kriteria keberhasilan siswa dan keaktifitas siswa tinggi di dalam pemanfaatan tutup botol bekas yang berlabel kosakata "**Tube Lakos"** sebagai wadah untuk peningkatan kosakata yang digunakan sebagai alat peraga pada permainan *scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini berdampak positif dalam peningkatan kosakata siswa tersebut. Peran aktif dan kreativitas guru juga sangat mendukung untuk keberhasilan siswa.

Pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada kemampuan perbendaharaan kosakata dengan menggunakan media yang sederhana mudah didapat dan murah yaitu dengan memanfaatkan tutup botol berlabel kosakata "Tube Lakos" pada permainan Scrabble sebagai alat peraga, memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya sebagai berikut:1).mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, 2). materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, 3).mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal, 4). membuat siswa lebih termotivasi dan aktif, dinamis serta suasana belajar berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, 5). mudah menggunakan dan memperbanyak alat sesuai dengan kebutuhan dan jumlah siswa karena harganya yang sangat terjangkau. 6). dengan sistem menggambar kosakata, menempel pada tutup botol bekas yang diterapkan akan membuat siswa mengalami situasi belajar sambil bermain, sehingga tidak menimbulkan rasa bosan serta lebih meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa, 7). memberi pengaruh positif secara psikologi pada siswa karena bahan yang digunakan dalam pembuatan media merupakan daur ulang sehingga siswa peduli

terhadap lingkungan, 8.) mudah menggunakan dan memperbanyak alat sesuai dengan kebutuhan dan jumlah siswa karena harganya yang sangat terjangkau.

Refleksi :

Berdasarkan hasil pengolahan dan pembahasan data diperoleh bahwa pada siklus I masih terdapat kelemahan dan kelebihan. Kelemahan diantaranya dimana guru kurang menjelaskan kosakata yang ada disekitar lingkungan sekolah dan keterbatasan waktu. Kelebihan diantaranya siswa terlihat antusias dan gembira dalam pembuatan alat peraga Tube Lakos dan selama proses pembelajaran sudah sangat baik yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan perbendaharaan kosakata. Dari kelemahan yang masih ada, maka dalam tahapan refleksi didiskusikan alternative perbaikannya sebagai bahan rekomendasi untuk dilaksanakan pada siklus 2, yaitu agar guru lebih maksimal dalam menjelaskan tentang kosakata.

Adapun tahapan refleksi pada siklus II, sudah tidak banyak kekurangan-kekurangan yang terjadi, dimana guru sudah maksimal dalam menjelaskan kosakatanya. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan dalam perbendaharaan kosakata. Sehingga penelitian kami selesaikan sampai siklus II sesuai rancangan diawal.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan pembahasan data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kolaborasi media **Tube Lakos** dalam permainan *Scrabble* dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata dalam bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam proses perolehan tutup botol pada label kosakata dari kategori kurang menuju baik dan adanya peningkatan perbendaharaan kosakata.

Rekomendasi:

Dari hasil simpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, kepada guru bahasa Inggris SMP yang mengalami permasalahan yang sama tentang perbendaharaan kosakata, maka direkomendasikan sebagai alternative solusinya adalah dengan cara mengkolaborasi antara media **Tube Lakos** dalam permainan *Scrabble* karena korelasi 2 variabel dapat berdampak positif dalam peningkatan perbendaharaan kosakata siswa. Disamping itu juga, guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menetapkan media dan metode pembelajaran yang menarik, media yang mudah didapat, dan murah serta dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Daftar Pustaka

Arikunto,S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta Bumi Aksara

Asyhar, R.2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Penerbit Gaung Persada(GP) Press.

Djamarah.2008. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*.Surabaya : Usaha Nasional.

Hamalik, O. 2001.*Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung. Sinar Baru.

Johnson, L. 2009. *Pengajaran Yang Kreatif dan Menarik : Cara Membangkitkan Minat Siswa Melalui Pemikiran*. Jakarta.

Taslimah, N. 2014. *Picture Story Books For Extensive Reading In Madrasah Tsanawiyah.* The 61st TEFLNIN International Conference.UNS.SOLO.

Make a Match Berbantuan Media *Flash* Mereduksi Miskonsepsi Siswa SD pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia

Mulia Triska Putri, M.Pd.

SDN 30 Bengkulu Tengah, Bengkulu
putrimuliatriska@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif yang layak untuk mereduksi miskonsepsi. Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model 4D dan diujicobakan pada 18 orang siswa kelas V SDN 30 Bengkulu Tengah semester genap tahun ajaran 2017/2018. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, pemberian tes, dan penyebaran angket dalam bentuk *one group pretest-posttest design*. Data-data yang dikumpulkan berupa data validasi perangkat pembelajaran, data keterlaksanaan pembelajaran, data aktivitas siswa, data hasil belajar, data respons siswa, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan antara lain: 1) analisis deskriptif kualitatif meliputi: hasil belajar dan penurunan miskonsepsi. 2) analisis *CRI* meliputi: intensitas miskonsepsi dan penurunan potensi miskonsepsi. Hasil ujicoba menunjukkan bahwa: 1) perangkat pembelajaran yang dikembangkan berkategori valid; 2) perangkat pembelajaran ditinjau dari: keterbacaan BAS dan LKS berkategori keterbacaan tinggi, keterlaksanaan pembelajaran berkategori baik; 3) perangkat pembelajaran ditinjau dari: (a) ketuntasan klasikal siswa mencapai 100%; (b) hasil penurunan miskonsepsi yang dialami rata-rata siswa mencapai 33,31%; dan (c) respons siswa terhadap perangkat pembelajaran dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sangat positif. Dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran IPA model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash* yang dikembangkan layak digunakan untuk mereduksi miskonsepsi siswa SD pada materi sistem peredaran darah manusia.

Kata Kunci*: perangkat pembelajaran, kooperatif tipe make a match, media flash, reduksi miskonsepsi.*

Pendahuluan

Miskonsepsi terjadi pada siswa karena prakonsepsi yang salah dan kurang lengkap misalnya menganggap darah bercampur dalam tubuh, tidak berada di dalam pembuluh darah atau prakonsepsi tentang tumbuhan yang tumbuh selalu mengikuti arah datangnya cahaya matahari. Miskonsepsi juga bisa terjadi karena bahasa yang digunakan dalam proses pembelajaran dan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya menyebut pada permukaan kulit manusia terdapat bulu.

Miskonsepsi tersebut umumnya sulit diatasi karena siswa cenderung mempertahankan konsep awal yang dimiliki secara kokoh (Ibrahim, 2012). Miskonsepsi ini semakin rawan ketika guru menganggap proses belajar adalah transfer ilmu dari guru ke siswa. Padahal sebelumnya, siswa sudah memiliki pengetahuan awal yang membentuk konsepsinya. Miskonsepsi dalam pengajaran jika tidak terdeteksi dan segera diperbaiki, dapat menyebabkan pemahaman yang salah pada konsep sederhana sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa

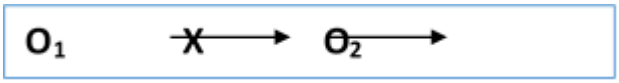
Materi abstrak juga menjadi salah satu penyebab terjadinya miskonsepsi. Salah satu materi abstrak yang sering menyebabkan terjadinya miskonsepsi adalah mengenai peredaran darah manusia, hal ini dikarenakan letaknya di dalam tubuh dan melibatkan beberapa organ sehingga tidak dapat dilihat langsung dengan mata. Peredaran darah manusia melibatkan organ jantung sebagai pemompa darah ke seluruh tubuh melalui pembuluh-pembuluh nadi dan pembuluh-pembuluh vena. Studi pendahuluan dilakukan dengan sasaran siswa yang telah mengalami pembelajaran materi sistem peredaran darah manusia, yaitu siswa kelas VI SDN 30 Bengkulu Tengah. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa (1) rata-rata persentase siswa yang mengalami tahu konsep (TK) sebesar 12,5%, tidak tahu konsep (TTK) sebesar 34,38 %, dan miskonsepsi (MK) sebesar 53,13%; (2) sejumlah konsep pada materi sistem peredaran darah memberikan dampak yang kuat terhadap miskonsepsi siswa antara lain: (a) konsep pembuluh darah dialami oleh 43,75% siswa, (b) konsep proses peredaran darah dialami oleh 84,38%, (c) konsep darah dialami oleh 46,88%, dan (c) konsep gangguan pada sistem peredaran darah 71,88%. Kedua, hasil wawancara dengan siswa kelas V yaitu (1) siswa merasa bahwa pembelajaran di kelas sangat monoton tanpa media; (2) pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru sebagai sumber informasi.

Berdasarkan permasalahan yang muncul tentang terjadinya miskonsepsi siswa pada materi sistem peredaran darah, diberikan alternatif solusi yaitu dengan mengembangkan perangkat pembelajaran IPA model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash* untuk mereduksi miskonsepsi siswa sekolah dasar pada materi sistem peredaran darah manusia. Model pembelajaran ini diharapkan akan menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, karena siswa tidak hanya terpaku pada guru yang berceramah di depan kelas. Guru mengajak siswa belajar sambil bermain, menjadikan siswa lebih aktif. Demikian juga, penggunaan media *flash* akan membantu siswa melihat sistem peredaran darah manusia secara lebih konkrit, tidak hanya dalam bentuk gambar yang terdapat dalam buku.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yaitu mengembangkan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash* sebagai upaya mereduksi miskonsepsi siswa sekolah dasar pada materi sistem peredaran darah manusia. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model 4-D menurut Thiagarajan. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi RPP, LKS, BAS, dan instrumen tes hasil belajar (THB). Subjek uji coba melibatkan 18 siswa Kelas V SDN 30 Bengkulu Tengah tahun ajaran 2017-2018..

Keefektifan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash* diujicobakan menggunakan *pre-experimental One Group pretest-posttest design (Fraenkel & Wallen, 2008)*, yang disajikan pada Gambar 1.



Keterangan: O_1 = *pre-test*; O_2 = *post-test*; X = Perlakuan

Gambar 1. *pre-experimental One Group pre-test post-test design*

Untuk memperoleh data yang relevan, akurat, dan dapat digunakan dengan tepat sesuai tujuan penelitian digunakan metode pengumpulan data yang meliputi:

1. Data Keterlaksanaan RPP

Untuk menilai keterlaksanaan RPP dilakukan dengan pengamatan. Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat yang merupakan guru kelas IV dan kelas VI di SDN 30 Bengkulu Tengah. Hasil pengamatan dianalisis dan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki kegiatan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

2. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar dikumpulkan dengan cara memberikan tes yang meliputi: *pre-test dan post-test.* Bentuk tes yang diberikan kepada siswa berupa soal pilihan ganda yang diikuti dengan tingkat keyakinan siswa dalam menjawab di mana siswa harus menjawab pertanyaan kemudian memilih salah satu dari tingkat keyakinan mereka terhadap jawaban yang dipilih. Selanjutnya jawaban siswa dicocokkan dengan tingkat keyakinan mereka. Tingkat keyakinan rendah berada pada indeks *CRI* 0-2, sedangkan tingkat keyakinan tinggi berada pada indeks *CRI* 3-5. Siswa akan menjawab dengan beberapa kemungkinan: (a) jawaban benar dan tingkat keyakinan tinggi (siswa tahu konsep); (b) jawaban benar dan tingkat keyakinan rendah (siswa tidak tahu konsep); (c) jawaban salah dengan tingkat keyakinan rendah (siswa tidak tahu konsep); (d) jawaban salah dengan tingkat keyakinan tinggi (siswa mengalami miskonsepsi); dan (e) siswa tidak menjawab (siswa tidak tahu konsep). Hasil tes sebagai hasil belajar siswa kemudian dianalisis untuk untuk mengetahui terjadinya penurunan miskonsepsi pada siswa.

3. Data Respons Siswa

Data tentang respons siswa dikumpulkan dengan menggunakan angket. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, selanjutnya angket dibagikan kepada siswa, dan siswa

diminta mengisi angket dengan cara memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat mereka tentang apa yang sesungguhnya dialami dan tanpa dipengaruhi oleh orang lain. Hasil angket dianalisis dan digunakan untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran dan sebagai masukan untuk memperbaiki kegiatan peneliti pada pembelajaran berikutnya.

4. Data Dokumentasi

Data dokumentasi yang dikumpulkan meliputi: nama-nama siswa, foto-foto kegiatan pembelajaran siswa dan data pendukung lain yang diperlukan. Data yang diperoleh dianalisis dengan model analisis yang sesuai dengan karakter data dan tujuan pengambilan data.

1. Hasil Tes Miskonsepsi

Analisis miskonsepsi berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan metode *Certainty of Response Indeks* (CRI). Pengidentifikasian secara individu dilakukan dengan cara menghitung persentase siswa yang mengalami miskonsepsi. Perhitungan persentase miskonsepsi siswa tersebut diperoleh menggunakan rumus:

$$Persentase\ Miskonsepsi = \frac{Jumlah\ siswa\ mengalami\ miskonsepsi}{Jumlah\ total\ siswa} \times 100\%$$

2. Analisis Tingkat Keterbacaan BAS dan LKS

Data validitas yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data keterbacaan BAS dan LKS dijabarkan dengan deskriptif kualitatif. Perhitungan keterbacaan menggunakan rumus persamaan menurut Taylor (1953) sebagai berikut:

$$K_B = \frac{k}{\sum k} \times 100\%$$

Keterangan:
K_B : tingkat keterbacaan
k : jumlah kata yang diisi benar
$\sum k$: jumlah seluruh kata yang harus terbaca

Kategori hasil perhitungan didasarkan pada kriteria lebih dari 75% maka kategori teks adalah mudah atau keterbacaan tinggi, apabila hasil diantara 20%-75% maka kategori teks adalah sedang atau berketerbacaan sedang, dan apabila hasil kurang dari 20% maka kategori teks adalah sulit atau berketerbacaan rendah.

3. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Analisis keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh dua pengamat yang dilatih terlebih dahulu sehingga dapat memahami lembar pengamatan secara benar. Pelaksanaan pengamatan masing-masing pengamat memberikan tanda (√) pada kolom keterlaksanaan (iya atau tidak)

dan kolom penilaian (4: baik sekali, 3: baik, 2: cukup baik, dan 1: kurang baik). Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dengan teknik persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase keterlaksanaan RPP
$\sum f$ = Jumlah aspek yang terlaksana
$\sum N$ = Jumlah keseluruhan aspek yang diamati

4. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Hasil analisis aktivitas siswa dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} x100\%$$

Keterangan :
P : Persentase aktivitas siswa
$\sum$F : Jumlah frekuensi kategori pengamatan
$\sum$N : Jumlah frekuensi seluruh kategori pengamatan

5. Analisis Data Respons Siswa

Data tentang respons siswa diperoleh dari angket respons siswa terhadap kegiatan belajar mengajar (KBM), dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuatitatif, yaitu menghitung persentase terhadap pernyataan yang diberikan. Respons siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum R}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:
P : persentase respons siswa
$\sum R$: jumlah frekuensi kategori pengamatan
$\sum N$: jumlah frekuensi seluruh kategori pengamatan

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Penurunan Miskonsepsi Siswa

Hasil penurunan miskonsepsi dari *pre-test* ke *post-test* pada masing-masing siswa dapat diketahui dengan amengurangkan hasil *pre-test* siswa yang mengalami miskonsepsi (MK)

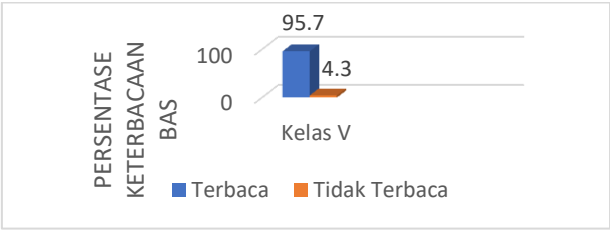
dengan hasil *post-test* siswa yang mengalami miskonsepsi (MK). Hasil penurunan miskonsepsi dari *pre-test* ke *post-test* siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

***Tabel 1**. Hasil Penurunan MK masing-masing siswa*

No. Urut Siswa	Penurunan (%MK)	No. Urut Siswa	Penurunan (%MK)
B1	40,00	B11	40,00
B2	65,00	B12	20,00
B3	20,00	B13	20,00
B4	20,00	B14	15,00
B5	35,00	B15	35,00
B6	55,00	B16	45,00
B7	45,00	B17	40,00
B8	30,00	B18	40,00
B9	30,00		
B10	50,00		
	Rerata		**35,84**

2. Keterbacaan Bahan Ajar Siswa dan LKS

Keterbacaan BAS dapat diketahui dengan menggunakan lembar keterbacaan yang berisikan beberapa paragraf yang dikosongkan kata-kata kuncinya. Pada lembar keterbacaan BAS dikosongkan 40 bagian kata kunci yang terdapat pada BAS, kemudian siswa diminta untuk melengkapi paragraf dengan kata-kata kunci yang dapat ditemukan pada BAS. Hasil uji keterbacaan BAS dapat dilihat pada Gambar 2.



***Gambar 2.** Grafik Hasil Uji Tingkat Keterbacaan Bahan Ajar Siswa*

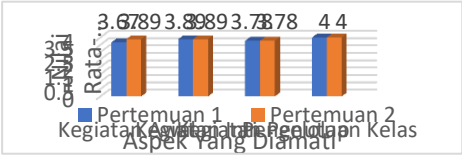
Keterbacaan LKS dapat diketahui dengan menggunakan lembar keterbacaan yang berisikan beberapa paragraf yang dihilangkan kata-kata kuncinya. Pada lembar keterbacaan LKS 1 dan LKS 2 total keseluruhan kata-kata kunci yang dikosongkan sebanyak 20 bagian kata kunci. Kemudian siswa diminta untuk melengkapi lembar keterbacaan LKS yang diberikan dan menemukan kata-kata kunci pada LKS. Hasil uji keterbacaan LKS dapat dilihat pada Gambar 3.

***Gambar 3**. Grafik Hasil Uji Tingkat Keterbacaan LKS*

3. Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran di kelas V dengan reliabilitas keterlaksanaan dari dua pertemuan yaitu sebesar 0,96 atau 96%. Rata-rata hasil keterlaksanaan tap komponen yaitu 3,78 untuk komponen keterlaksanaan pada kegiatan awal, 3,89 untuk komponen pada kegiatan inti, 3,78 untuk komponen pada kegiatan penutup, dan 4,00 untuk komponen kegiatan pengelolaan kelas. Seluruh komponen keterlaksanaan termasuk dalam kategori keterlaksanaan sangat baik.

Hasil pengamatan keterlaksanaan RPP dapat dilihat dalam grafik pada Gambar 4.



***Gambar 4.** Grafik Hasil Pengamatan Keterlaksanaan RPP Kelas V*

B. Pembahasan

Penurunan miskonsepsi siswa dapat dilihat dari penurunan miskonsepsi yang didasarkan pada potensi miskonsepsi yang telah dikembangkan dalam penelitian ini sesuai dengan hasil studi literatur, kecenderungan atau kebiasaan siswa yang tidak sesuai dengan konsep ilmiah, pemahaman siswa yang kurang lengkap, ketidakmampuan siswa membedakan atribut dari sejumlah ciri umum yang dimiliki oleh satu konsep (Berg, 1991; Suparno, 2005: Allen, 2010; Ibrahim, 2012).

Keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah dikembangkan berada dalam kategori sangat baik, yang berarti guru mampu untuk mengelola pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash.* guru mampu mengorganisasikan siswa ke dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Carin, 1993). Hal ini dapat dilihat pada gambar 3.

Nilai persentase yang paling dominan pada aktivitas siswa dari kedua pengamat pada setiap pertemuan adalah pada aspek berusaha mendapatkan sumber informasi dari berbagai referensi dalam memecahkan masalah serta aspek menunjukkan kegembiraan pada saat

kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu 100% siswa terlibat dan terlihat antusias mencari jawaban serta tampak senang mengikuti kegiatan permainan saat pembelajaran. Aktivitas tersebut sesuai dengan kegiatan yang dituliskan dalam kegiatan RPP pada langkah kegiatan melakukan permainan *make a match* sehingga siswa tidak merasakan tekanan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Berg (1991) bahwa miskonsepsi tidak dapat dihilangkan dengan metode ceramah. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash* ini membuat siswa merasa belajar dengan suasana yang menyenangkan tanpa mengabaikan pentingnya memahami konsep dalam materi yang dipelajari.

Hal ini sejalan dengan pendapat Levie dan Levie dalam Arsyad (2011:9) yang menjelaskan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubung-hubungkan fakta dan konsep.

Beberapa hal yang menjelaskan tentang penurunan miskonsepsi siswa dapat dilihat dari beberapa bagian yang meliputi potensi miskonsepsi, konsep materi, siswa yang mengalami TK, TTK dan MK, serta nilai FB dan analisis *CRI*. Berdasarkan hal tersebut diperoleh beberapa temuan: 1) fakta dari hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman konsepsi siswa yang disebabkan oleh adanya miskonsepsi dan kekurangmantapan konsep siswa karena sebelum masuk dalam pembelajaran dengan materi sistem peredaran darah manusia, siswa sudah memiliki pengalaman dan peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan sistem peredaran darah manusia dalam kehidupan mereka sehari-hari. yang bisa saja benar atau belum tentu sama dengan konsep yang sebenarnya. Konsep semacam itu disebut prakonsepsi (Ibrahim, 2012), 2) fakta dari hasil *post-test* menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash* membuat siswa aktif dan gembira dalam melakukan kegiatan pembelajaran, selain itu media yang digunakan dapat membantu guru memvisualisasikan materi pelajaran yang abstrak sehingga siswa semakin menguasai konsep dengan benar dan konsep itu akan bertahan lama (Bruner, 1990; Mosik, 2010; Dahar, 2011), 3) siswa mengalami peningkatan penguasaan konsep atau tahu konsep sehingga dapat menurunkan miskonsepsi siswa serta ketuntasan belajar siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) baik secara individual maupun klasikal (Berg, 1991; Suparno, 2013), 4) siswa menjadi aktif pada aktivitas mencari pasangan atas kartu yang dimilikinya serta mampu untuk menilai apakah pasangan dari kartu-kartu tersebut benar atau salah dan respons siswa menunjukkan bahwa

mereka merasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* tersebut.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Colman (2003) tentang "*Cooperation, psychological game theory, and limitations of rationality in social interaction*" yang menunjukkan bahwa teori permainan dapat meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial.

Hasil serupa juga dihasilkan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Marzuki (2015), dengan judul "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Model Permainan". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: keaktifan siswa pada siklus pertama memperoleh skor rerata 61,61 (sedang), pada siklus kedua meningkat menjadi 72,58 (baik), dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 80,65 (sangat baik).

Berdasarkan hasil penelitian yang didukung penelitian relevan sebelumnya dan dilandasi teori-teori, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media flash dalam mereduksi miskonsepsi siswa SD pada materi sistem peredaran darah manusia.

Simpulan

Berdasarkan analisis, pembahasan hasil, dan temuan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran IPA yang dikembangkan layak dan dapat digunakan untuk mereduksi miskonsepsi siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Allen, M. 2010. *Misconception In Primary Science.* New York: Open University Press.

Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. 2012. *Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Bloom).* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Carin, A. A. 1993. *Teaching Modern Science.* New York: Macmillan Publishung Company.

Colman, A. M. 2003. Cooperation, Psychological Game Theory, and Limitations of Rationality in social interaction. *Behav Brain Sci*. 26(2):139-153.

Berg, E. V. D. 1991. *Miskonsepsi Fisika dan Remediasi*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Bruner, J. 1990. *Acts of Meaning.* Cambridge: Harvard University Press.

Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.

Daryanto dan Dwicahyono, Aris. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar).* Jogjakarta: Gava Media

Frankel, J. P., dan Wallen, N. E. 2008. *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

Hasan, S., Bagayoko,D., dan Kelley, E. L. 1999. "Missconception and The Certain of Response Index". *Phys. Educ*. 34(5). 294 – 299.

Ibrahim, Muslimin. 2012. *Konsep, Miskonsepsi dan Cara Pembelajarannya*. Surabaya: unesa university press

Kurt, Hakan. 2013. "The most important concept of transport and circulatory systems: Turkish biology student teachers cognitive structure". *Academic Journal*. 8(17), 1574-1593.

Laksana, Dek Ngurah Laba. 2016. "Miskonsepsi Dalam Materi IPA Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha.* 5(2), 873-882.

Lie, Anita. 2003. *Cooperative Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas).* Jakarta: Grasindo.

Ozgur, Sami.2013. "The Persistence of Misconceptions about the Human Blood Circulatory System among Students in Different Grade Levels". *International Journal of Environmental & Science Education.* 8 (2). 255-268.

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

Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suparno, P. 2013. *Miskonsepsi & Perubahan Konsep dalam Pendidikan Fisika*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Suryanti, Mintohari, dan Wahono, W. 2013. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Surabaya: Unesa University Press.

Wahyuningsih, Esti. 2016. "Misconception Identification In Fifth Grade Science Learning of First Semester". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 22(5), 115-123.

PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ANDROID BUGANDIRI UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA DI KELAS VI SD SUMBERWATU

Dedy Dwi Setyawan
SDN Sumberwatu Sleman DI Yogyakarta
genggardy@gmail.com

Abstrak

Saat ini perkembangan serta pemanfaatan teknologi banyak digunakan hampir di seluruh aspek kegiatan diantaranya bisnis, hiburan, ekonomi, dan pendidikan. Pendidikan di Indonesia sudah banyak menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar. Oleh karena itu diperlukan adanya media pembelajaran yang membuat siswa dapat meningkatkan kreatifitas dalam belajar. Usia anak SD masih merupakan masa bermain. Setiap hari anak-anak tidak pernah luput dari ponsel android. Berdasarkan analisis kebutuhan di kelas VI SD Sumberwatu pada saat pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan (SBK) guru masih menggunakan cara yang monoton. Kreatifitas siswa tidak berkembang saat pembelajaran berlangsung. Siswa sering menghasilkan karya yang sama. Banyak siswa tidak percaya pada kemampuannya. Sebagian besar siswa sudah akrab dengan ponsel android. Berdasarkan permasalahan dan potensi yang telah disebutkan sebelumnya, maka diperlukan pemannfaatan media berbasis android BUGANDIRI untuk meningkatkan kreatifitas siswa di kelas VI SD Sumberwatu. Kemudahan dan keakraban siswa dengan android sejalan dengan penggunaan media ini. Media ini juga efektif digunakan dalam pembelajaran Hal tersebut berdasarkan dari hasil belajar memperoleh hasil rata-rata siswa 92,29%. Dengan adanya media ini, diharapkan agar siswa dapat meningkatkan kreatifitasnya pada mata pelajaran SBK materi Menggambar Ilustrasi.

Kata Kunci: media, android, kreatifitas, siswa kelas VI SD

Pendahuluan

Penjelasan tentang rambu-rambu seorang guru dalam mengelola dan mengatur profesi mereka sebagai tenaga pendidik tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Selain itu dijabarkan juga mengenai tujuan, ruang lingkup, dan proses pembelajaran pada setiap bidang studi yang dipelajari di Sekolah Dasar (SD) di antaranya: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Agama, serta keseluruhan muatan mata pelajaran yang terkandung dalam KTSP, salah satunya adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Alasan di berikan mata pelajaran SBK di SD dikarenakan memiliki keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa melalui pengalaman estetika, kegiatan berekspresi dan kemampuan berkreasi. Selain itu pembelajaran

SBK menjadikan pikiran dan perasaan anak aktif, bahkan pikiran anak bercampur dengan perasaanya dalam proses membuat karya seni dan terungkap dalam hasil karyanya. Apresiasi terhadap hasil karya seni meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa.

Namun peningkatan keberanian dan rasa percaya diri siswa tidak sejalan dengan meningkatnya kreatifitas siswa jika cara menyampaikan mata pelajaran SBK tidak bervariasi. Karena guru harus pandai menggunakan metode yang kontekstual dan media yang menyalurkan kreatifitas siswa.

Berdasarkan observasi di SD N Sumberwatu, peneliti menemukan kenyataan pada mata pelajaran SBK terbiasa dengan cara konvesional dan menggunakan media yang monoton. Padahal aspek mata pelajaran SBK itu dapat dikembangkan dengan banyak cara, salah satunya dengan penggunaan media yang menarik. Keadaan tersebut dapat dikatakan sebagai masalah yang memerlukan sebuah solusi yang tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran SBK.

Solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran SBK di SD Sumberwatu berdasarkan permasalahan utama yang menjadi hambatan dalam pembelajaran SBK pada materi gambar ilustrasi, yaitu guru kurang melakukan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Hal itu menyebabkan kreatifitas siswa kurang berkembang dengan baik berdampak pada pembelajaran tidak maksimal dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Salah satu penyebab guru kurang berinovasi karena guru sudah terbiasa beranggapan bahwa saat jam pelajaran SBK dianggap sebagai waktu yang fleksibel dan tidak begitu penting sehingga kurang mendapat perhatian. Bahkan banyak guru pada saat jam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan hanya memberi tugas menggambar bebas, dan akhirnya siswa seringkali menggambar pemandangan dengan dua buah gunung yang diselipkan matahari ditengah-tengahnya, hamparan sawah dengan huruf “V”, dan sebuah jalan dengan perspektif jalan kecil kemudian membesar. Gambar tersebut bahkan saat ini mendapat sebutan “gambar legendaris” karena hampir seluruh siswa di wilayah Indonesia tidak asing dengan gambar tersebut.

Sebenarnya hal ini masih dapat diperdebatkan, bagaimana dapat siswa yang berada di wilayah Indonesia Timur sampai Barat mempunyai kekompakan dalam membuat gambar jika diminta menggambar bebas atau menggambar pemandangan alam, padahal secara geografis dan lingkungan wilayah Indonesia Timur dan Barat berbeda sekali. Hal ini dapat disebabkan karena guru memberikan contoh sebuah gambar seperti itu saja atau monoton sehingga siswa

berpendapat itulah gambar yang terbaik. Dan selanjutnya siswa tidak percaya diri untuk menggambar selain itu, mungkin takut bukan merupakan gambar yang baik. Padahal sebenarnya dalam menggambar, kreatifitas adalah modal utama untuk menghasilkan karya yang baik.

Inilah dasar peneliti membuat membuat penelitian dengan judul ”Pemanfaatan Media Berbasis Android BUGANDIRI Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa di Kelas VI SD Sumberwatu” peneliti memilih kelas VI dengan alasan bahwa penulis adalah guru yang bertugas di jenjang tersebut dan adanya kesesuaian materi dengan media yang akan digunakan. Media BU GANDIRI ini sangat mudah digunakan dan membantu pembelajaran, sehingga media ini dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.Dalam melakukan kegiatan, masalah merupakan hal yang sangat penting karena masalah mengarah ke suatu kegiatan, maka penulis merumuskan permasalahan Bagaimanakah Pemanfaatan Media Berbasis Android BUGANDIRI untuk meningkatkan kreatifitas siswa di kelas VI SD Sumberwatu. Selanjutnya ada salah satu cara dengan pemanfaatan media yang akan dijabarkan secara bertahap dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa di kelas VI SD Sumberwatu Prambanan Sleman Yogyakarta.

Kajian Teori

1. Kreatifitas

Ada beberapa pendapat mengenai kreatifitas. Menurut Munandar (2002: 29) memberikan batasan sebagai berikut, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Semiawan (2009: 44) juga menyatakan bahwa kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Selain itu menurut Ngalimun (2013: 45) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud kreativitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

Dari berbagai pendapat diatas penulis menyimpulan bahwa kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru sebagai sarana dalam proses mengaktualisasi diri.

2. Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai sarana meyampaikan sebuah pesan. Media dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Beberapa definisi tentang media pembelajaran dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif juga menjadi ukuran penting dalam penentuan hipotesa. Briggs (1993: 197) menjelaskan bahwa media adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi atau isi pengajaran, seperti buku, film, slide dan lain-lain. Danim (1995: 97) menyatakan bahwa media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa dengan peserta didik.

Sementara itu, Hamalik (1994: 12) menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah. Schram (1977: 21) menyebutkan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan instruksional. Dari keempat pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa dengan berbagai macam jenis media dengan segala perkembangannya.

Jenis media pembelajaran menurut Molenda (2005: 9) yaitu: teks, media audio, media visual, media proyeksi gerak, benda-benda tiruan/ miniatur, dan manusia. Arsyad (2011: 54) berpendapat membagi jenis media berdasarkan perkembangan teknologi menjadi 2 (dua) kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Dari penjelasan diatas penulis membedakan jenis media pembelajaran menjadi 4 (empat) macam.

a. Media gambar

Media pembelajaran dengan gambar. Contoh; grafik, diagram, chart, bagan, poster.

b. Media suara

Media pembelajaran dengan suara. Contoh; radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa,

c. Multimedia

Media pembelajaran yang dapat menjalankan segala macam fungsi media. Contoh; komputer, laptop, dan android.

3. Android

a. Definisi android

Hermawan (2011: 1) berpendapat android merupakan OS *(Operating System)* mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. Menurut Arifianto (2011: 1), Android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Jadi dapat disimpulkan bahwa android merupakan sistem operasi berbasis linux yang sedang bersaing dengan sistem operasi lainnya. Saat ini hampir seluruh telepon seluler menggunakan sistem operasi android. Sistem operasi android memiliki banyak sekali kegunaan untuk membantu memudahkan pekerjaan manusia, tak terkecuali penggunaan android sebagai media pembelajaran.

b. Penggunaan android untuk media pembelajaran

Di Indonesia, saat ini hampir seluruh pengguna ponsel yang berbasis sistem operasi android. Dikarenakan kemudahan dan dukungan layanan aplikasi yang melimpah. Pengguna Android yang masih duduk di bangku sekolah dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi android guna mempermudah kegiatan belajar.

Begitu juga dengan guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi android untuk dijadikan media pembelajaran. Beberapa aplikasi android yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran diantaranya; Trik Matematika, Hanacaraka, *Quipper*, *Duolingo*, *Edmodo*, *Marbel*, *Brainly*, *Photomath Camera Calculator*, *google class* dan *Draw Your Game.*

4. BUGANDIRI

Karya inovasi pembelajaran yang peneliti buat adalah memanfaatkan aplikasi android *Draw Your Game*. Aplikasi tersebut kemudian dipadukan dengan pembelajaran SBK materi menggambar ilustrasi. Perpaduan tersebut dapat menghasilkan sebuah game sederhana dari gambar yang dibuat siswa dan dapat dimainkan sendiri oleh siswa. Hal itulah yang mendasari peneliti memberikan nama inovasi tersebut dengan BUGANDIRI (memBUat GAme seNDIRI).

BUGANDIRI adalah sebuah media pembelajaran rancangan penulis guna mengatasi masalah kurangnya kreatifitas siswa dalam membuat sebuah gambar, pada materi menggambar ilustrasi. Alat dan bahan untuk BUGANDIRI adalah kertas gambar, spidol dengan 4 warna (hitam, merah, hijau, dan biru), dan ponsel android yang sudah terinstall aplikasi *Draw Your Game*.

Keunggulan dari BUGANDIRI adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media ini sejalan dengan perkembangan teknologi dunia;
2. Terjadi pembelajaran siswa aktif, antusias, kreatif, dan percaya diri karena nanti hasil gambarnya menjadi sebuah game sederhana;

3. Media ini mudah digunakan karena berbasis teknologi android dimana sekarang hampir setiap orang mempunyai ponsel android;
4. Media ini mengajarkan siswa bahwa teknologi dapat digunakan untuk hal yang positif dan edukatif;

Media ini mudah digunakan karena berbasis teknologi android dimana sekarang

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis

Ide/Pemikiran. Penulis memiliki ide Strategi LIBGET HATI dalam pembelajaran dengan menggunakan media LIBGET HATI. Tujuan membangun karakter peserta didik melalui pembuatan media tata Surya pada konsep Tata Surya dengan diberikan trik peserta didik diberikan kebebasan dalam menentukan alat dan bahan yang akan mereka buat berdasarkan kemampuan atau kondisi lingkungan yang ada disekitarnya. Memberikan kebebasan dalam menemukan inovasi tersebut, membantu peserta didik mengolah psikomotoriknya, dan menggerakkan anggota tubuh untuk melakukan suatu kebiasaan positif yang diharapkan menjadi karakter peserta didik. Pemberian penekanan kepada siswa memahami segala apa yang dipelajari dan apa yang dilakukan dalam langkah pembelajaran, senantiasa mengingatkan pada ranah agama sehingga menanamkan keyakinan akan kebesaran Tuhan-Nya. Karakter kinerja, dari kegiatan pembuatan media tata surya dengan menitik beratkan pada kriteria, kreativitas, tanggungjawab, teliti dan kerja keras dalam membuat produk tersebut.Diharapkan dari ide yang penulis kemukakan dapat membangun karakter kinerja yang dimiliki peserta didik. Hasil dari gagasan yang diambil membangun karakter peserta didik dengan membuat media tata surya, memiliki hasil berupa penilaian karakter dengan indikator yang telah ditentukan, beserta respon dari angket peserta didik Temuan baru pada hasil pemikiran.. kegiatan dilakukan pada tiga kelas tempat penulis mengajar, yaitu 9A,9B, dan 9C. Kelas tersebut merupakan tingkatan kelas yang berbeda. Mulai dari kelas prestasi yang tinggi (9A), kelas sedang (kelas 9B), dan kelas yang cukup heterogen (9C). data diambil dengan membuat presentase.Karakter kinerja diamati dari peserta didik dihasilkan data ringkasan seperti pada tabel 1 berikut !

Kelas	Karakter Kinerja (%)			
	Kreatif	Tanggung Jawab	Teliti	Kerja Kera
9 A	90	91	92	93
9 B	88	87	97	93
9 C	95	95	95	98
Jumlah	273	273	284	284
%	91	91	95	95
Rata -rata	90			

Karakter Kinerja sangat bervariasi dari tanggung jawab, peserta didik melakukan dengan penuh semangat, tanggung jawab dengan berusaha memenuhi tugas dari gurunya, Teliti saat pembuatan dan perbandingan setiap planet. Memberikan kebebasan peserta didik di dalam mengeksplor idenya akan semakin baik. Tugas guru memberikan pengarahan dan terus memotivasi membuat media Tata Surya.

Selama memberikan trik di ketiga kelas tersebut, penulis sadari pada kelas A, guru memberikan contoh alat dan bahan yang membuat peserta didik kurang dalam mengolah terlebih dahulu kreativitas mereka mengolah bahan yang mudah digunakan disekitarnya. Sedangkan kelas 9C, sangat diberikan kebebasan bahan apa yag ingin dibawa, hasilnya 9C memiliki kreativitas yang terbaik diantara ketiga kelas tersebut. 9 A memiliki keunggulan dalam karakter Moral dan 9 C memiliki karakter unjuk kerja yang lebih tinggi. Pada pembelajaran dengan mengikuti tahapan strategi LIBGET HATI dapat membantu membangun karakter dan kinerja peserta didik, yaitu dengan : (1).memberikan arahan yang jelas penilaian kita terhadap kinerja mereka. (2). kegiatan jujur dan toleransi dapat dibantu dengan kegiatan pembelajaran yang membiasakan mereka bersikap jujur apabila ada sikap yang kurang baik bisa kita komunikasi kan dengan tahapan transparant, saat memberikan penilaian di media LIBGET HATI.(3) kegiatan membuat media Tata Surya membantu mereka mengenal dan menaadri begitu kuasanya Tuhan menciptakan alam semesta.

Kelas kelas 9 C memiliki nilai karakter kinerja dengan sikap tanggung jawab dan kerja keras yang lebih tinggi, sedangkan pada kelas 9B memiliki nilai karakter unjuk kerja pada sikap teliti terhadap pembuatan media tata surya.

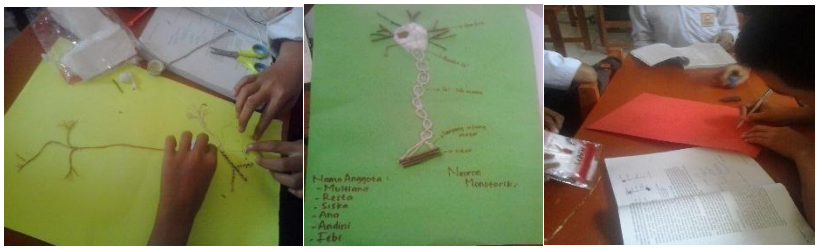
Respon Peserta Didik dengan Membuat media Tata Surya

Angket respon peserta didik memiliki respon yang luar biasa, mereka dapat memberikan masukan dari jawaban yang diberi berupa : 1). Peserta didik sangat diberikan kebebasan dalam membuat media, 2). Membuat peserta didik kreatif dapat berinovasi sendiri, 3). Menyadarkan akan kekuasaan Sang Pencipta, 4) saling membantu dalam mengerjakan media, 5) menyadarkan peserta didik hidup itu sebagai pelestari bumi. Ayo kita amati Tabel 4.2 berikut !

Kelas	Pertanyaan tentang				
	Alat bahan bebas (%)	Kreativitas (%)	Sadar akan kebesaran Tuhan (%)	Saling membantu (%)	Memiliki ari penciptaan (%)
9A	100	100	100	96	100
9B	100	100	100	94	99
9C	100	100	100	92	97
Jumlah	300	300	300	282	296
Rata-rata	100	100	100	94	98.7

Pada saat pembuatan media Tata Surya dengan strategi LIBGET HATI yang guru pergunakan, memiliki respon mereka, alat dan bahan bebas, membangun kreativitas dan menyadari kebesaran Tuhan sebesar 100%, saling membantu yang paling tinggi diperoleh pada kelas 9A, dan memiliki arti pada setiap penciptaan Tata Surya tertinggi pada siswa kelas 9A. Respon ini menjadi catatan unntuk perbaikan pada pembelajaran berikutnya agar dipertahankan atau diperbaiki segala kekurangan.Pada pemberian media LIBGET, banyak respon yang diberikan, diantaranya :

(1). Siswa memiliki tanggung jawab dan memiliki karakter moral, yang diperoleh karena ada pembiasaan yang diberikan pada strategi LIBGET ini, dengan media yang di berikan sebagai kontral dan motivator memenuhi semua tugas selama pembelajaran. (2).Siswa merasa memiliki peningkatan kinerja unjuk kerja, senantiasa memberikan yang terbaik dalam setiap penugasan, kreativitas mereka meningkat ketika diberikan kebebasan kreativitas dalam membuat karya, yang pastinya pada garis yang telah ditetapkan peda tujuan pembelajaran. (3). Orang tua sangat senang sekali terhadap tahapan LIBGET dari strategi dan media yang diberikan, mereka merasa terbantu dalam membangun karakter dari anaknya, dan memiliki komunikasi yang baik antara anak dan guru. Terbantu dan sangat mendukung. (4). Tahapan dari strategi yang diberikan memiliki perencanaan yang bagus, dimulai dari listening dengan beragam aktivitas yang diberikan, Bring sebagai persiapan aneka perencanaan guru yang telah diberi, Get hasil pembelajaran yang dievaluasi atau karya yang telah peserta didik hasikan, dan Transparant atau terbuka unntuk dikomunikasikan dengan peserta didik dan diketahui orangtua. Semua tahapan LIBGET memiliki proes yang sangat teratur sehingga dapat membantu membangun karakter moral maupun kinerja anak didik.Respon dari peserta didik dan orang tua ataupun wali memiliki respon yang positif yang akan diteruskan oleh penulis, karena kebermanfaatannya sangat luar biasa bagi dunia pendidikan.Beberapa karya peserta didik melalui strategi LIBGET yang menghasilkan kreativitas atau karakter kinerja yang baik lainnya berikut gambar karya mereka.



a b c

13. Kegiatan merangkai sel saraf pada konsep sistem saraf (a) menyusun sistem saraf, (b) karya jadi, c. membut laporan pada Map LIBGET HATI

Simpulan

Simpulan dan saran yang dapat penulis ambil, selama menggunakan LIBGET HATI dalam pembelajaran, yaitu :

1.Materi kelas IX konsep Tata Surya dengan menggunakan strategi LIBGET HATI berbantu media membangun karakter kinerja. Dengan strategi membebaskan mencari alat dan bahan, kreativitas atau karakter moral dapat terbentuk dengan baik. Karya yang dihasilkan sangat luarbiasa

2.Menentukan strategi LIBGET HATI dalam setiap pembelajaran sangat penting sekali. Guru harus pandai menyimpan trik pada setiap pembelajaran dengan topik yang berbeda. Strategi LIBGET HATI akan membangun kreativitas guru dalam menyajikan beragam pembelajran.

3.Aplikasi dan penerapan strategi LIBGET HATI untuk meningkatkan karakter dengan adanya isian media libget sebagai kontrol tanggung jawab mereka sebagai peserta didik untuk memenuhi daftar yang belum dilaksanakan atau dipenuhi. Dan di monitor atau diketahui orangtua/wali peserta didik, komunikasi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan orang tua, dan orang tua dengan guru..

4.Proses pembelajaran saat menggunakan srtategi LIBGET HATI, dengan cara Listening (mendengarkan atau mengetahui peserta didik), Bring (membawakan pembelajaran dengan strategi yang disusun guru), Get (peroleh hasil kegiatan pembelajaran dengan mengevaluasi kegiatan mereka), dan Transparant (terbuka, terjalin komunikasi yang baik antara guru-pesertadidik, peserta didik dan orang tua, dan orang tua dengan guru).

5.Hasil karakter moral dan karakter kinerja memiliki nilai yang sangat baik, selama peserta didik diberikan strategi LIBGET HATI. Mereka termotivasi memenuhi tugas yang guru beri.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bawajir, D.(kamis, 19 Juni 2008). *Peran Upaya Menigkatkan Kecerdasan Anak*. Cirebon : Majalah Islam World.

Dahar, Ratna Willis .1998. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta : Erlangga. De Porter, dkk. (2000). *Quantum Teaching.* Bandung : Kaifa

Kemdikbud.2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013* . Jakarta :Kemdikbud

Kemdikbud.2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013* . Jakarta :Kemdikbud

Makmum, Abin Syamsudin.2002. Psikologi Kependidikan.Bandung : Remaja RosdaKarya.

Milly R. Sonneman ,(2002) *Mahir Berbahasa Visual*, Bandung: Kaifa,. Hlm : 88 Nana Sudjana.(2007). Dkk, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Nurahayu, 2017. *Inovasi Alat Peraga* . Kemendikbud : Jakarta.

Sardiman, AM.2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*.Jakarta : Raja Grafindo.

Soemanto, W. (1998). *Psikologi Pendidikan.* Jakarta : Rineka Cipta.

Usman, M U.(1995). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya, Wati, ER. 2016. *Ragam Media pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo.

Windura, S. (2016). *Be An Absolute Genius* !.Jakarta : Kelompok Gramedia.

Rusyan, T, dkk. (1994). *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengaja*r.Bandung : PT Rosda Karya.

Soemanto, W. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Tianto. (2009).*mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Usman, M U.(1995). *Menjadi Guru Profesional.* Bandung : PT Rosda Karya,

Prasodjo,B, dkk. (2007) *IPA Terpadu.* Bogor : Yudhistira

Situs Web :

WWW. *Pendidikankarakter.com. teladan dan karakter*.030217

http:///www.*pendidikankarakter.com. teladan dan karakter*. diunduh tanggal 030217

https://herminegari.*wordpress.com/perkuliahan/fungsi-dan-manfaat-media.* Diunduh tanggal 150917

PENGGUNAAN TAKUR CASEDA DENGAN MODEL INQUIRY BASED LEARNING DALAM PENANAMAN KONSEP OPERASI HITUNG PECAHAN

Pudin, M.Pd

SDN 1 Banyuresmi Kabupaten Gaut Jawa Barat

pudinhardi@gmail.com

Abstrak

Mata pelajaran matematika masih dianggap sulit dan menakutkan. Matematika merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahahaman konsep yang baik. Begitu juga pada materi operasi hitung pecahan. Penguasaan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda pada siswa kelas V A SDN 1 Banyuresmi masih rendah. Masih terdapat beberapa siswa yang salah dalam konsep pecahan penyebut berbeda. Diperlukan upaya untuk membantu menanamkan konsep tersebut. Media TAKUR CASEDA dengan model Inquiry Based Learning diharapkan menjadi solusi dalam membantu siswa memahami dengan baik konsep penjumlahan dan pengurngan pecahan berbeda. Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas V A SDN 1 Banyures Garut. Objek penelitian adalah media TAKUR CASEDA dengan model Inquiry Based Learning dan pecahan penyebut berbeda. Penggunaan media TAKUR CASEDA dengan model Inquiry Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif siswa. Data yang didapat dari hasil angket sikap siswa rata-rata skor akhir penelitian 80,6. Selanjutnya hasil belajar psikomotor dari data observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar rata-rata 74,6 dan pada siklus II rata-rata 85,2. Data belajar kognitif dari hasil tes pada siklus I rata-rata 62,14 meningkat pada siklus II menjadi rata-rata 73,57.

Kata kunci : Media TAKUR CASEDA, Inquiry Based Learning, Pecahan

A. Pendahuluan

Mata pelajaran matematika diajarkan pada siswa dari tingkat SD sampai perguruan tinggi. Matematika sampai saat ini masih dianggap oleh sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Anggapan sepertinya tidak berlebihan karena matemtika selain memiliki sifat yang abstrak, belajar matematika membutuhkan pemahaman konsep yang baik. Peran matematika sangat penting dalam berbagai disiplin keilmuan lain serta dalam memajukan daya pikir manusia. Russefendi (dalam Heruman, 2012:1) mengemukakan bahwa ‘matematika merupakan bahasa simbol, ilmu deduktif yang menolak pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang teroganisasi’.

Menurut Sudijono (1996: 50) pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Penanaman konsep menurut Fitriyani (2014), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika

siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Dalam mempelajari matematika, penanaman dan pemahaman konsep matematika sangat penting untuk siswa. Dalam matematika konsep yang satu dengan yang lain saling berkaitan, sehingga dalam mempelajarinya harus terurut dan berkesinambungan.

Penguasaan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di kelas V SDN 1 Banyuresmi Kecamatan Banyuresmi Kabupaten Garut berdasarkan hasil ulangan harian belum begitu memuaskan. Berdasarkan data hasil ulangan harian metari penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda didapatkan rata-rata hasil belajar hanya mencapai 47,5 dengan ketuntasan mencapai KKM (65) 39,29% dari 28 siswa. Hal ini dikarenakan masih terdapat beberapa siswa dalam menjumlahkan atau mengurangkan pecahan penyebut berbeda terjadi kesalahan dalam konsep dasarnya.

Rendahnya hasil belajar dan kesalahan dalam konsep dasar tersebut disebabkan beberapa faktor, diantaranya pembelajaran matematika yang dilakukan lebih terpusat pada guru, sementara siswa cenderung pasif. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak dilibatkan menemukan konsep dasar penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda. Selain itu pembelajaran tidak didukung oleh media inovatif yang dapat memperjelas dan menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut tidak sama.

Berdasarkan kenyataan di atas dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat dijadilan solusi untuk mengatasan masalah pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda. Media TAKUR CASEDA (Tambah Kurang Pecahan Penyebut Berbeda) sebagai solusi dalam menanamkan menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda. Media TAKUR CASEDA dirancang untuk memudahkan siswa memahami dengan mudah konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda. Menurut Hamdani (2011, 243) mengemukakan bahwa "media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran". Model *Inquiry Based Learning (IBL)* diharapkan dapat melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran karena siswa mengkosntruksi sendiri konsep dengan melakukan penyelidikan sendiri makna dan tujuan pembelajaran. Menurut Piaget (Mulyasa, 2008:108) model inquiry adalah model yang mempersiapkan anak pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan anak lain.

Dari uraian di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaiamanakah menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan berbeda pada siswa dengan media TAKUR CASEDA dengan model *Inquiry Based Learning*?; (2) Bagaimanakah aktivitas siswa pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda dengan menggunakan media TAKUR CASEDA dengan model *Inquiry Based Learning*?; (3) Bagaimanakah hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media TAKUR CASEDA dengan model *Inquriy Based Learning*?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan pada siswa melalui media TAKUR CASEDA dengan model *Inquiriy Based Learning;* (2) Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda melalui penggunaan media TAKUR CASEDA dengan model *Inquiriy Based Learning*; (3) Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda melaui penggunaan media TAKUR CASEDA dengan model *Inquiry Based Learning.*

B. Metode

Desain penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010: 57), Penelitian Tindakan Kelas adalah tindakan penelitian yang bertujuan memperbaiki mutu pembelajaran di kelas. PTK merupakan penelitian yang dilakukan dengan beberapa siklus tindakan dan berhenti pada siklus tertentu jika sudah mencapai tujuan penelitian. Tahapan pada setiap siklus terdiri dari *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *obervation* (pengamatan), dan *reflektion* (refleksi). Pada penelitian ini yang dibutuhkan oleh peneliti hanya dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertremuan. Setiap akhir dari siklus dilaksanakan test hasil belajar pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A SDN 1 Banyuresmi yang sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media TAKUR CASEDA (Tambah Kurang Pecahan Penyebut Berbeda) dengan model *Inquiry Based Learning* dalam menanamkan konsep dan meningkatkan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes tulis, angket, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Tes tulis digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berbeda di

kelas V A SDN 1 Banyuresmi. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda dengan menggunakan media TAKUR CASEDA dengan model *IBL*. Lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media TAKUR CASEDA dengan model *IBL* pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda. Dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran.

Untuk menganalisis data hasil penelitian digunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes setiap akhir siklus. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dan angket resposn siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan media TAKUR CASEDA dalam penelitian ini bertujuan untuk menanamkan konsep penjumlahan dan penguarangan pecahan penyebut berbeda di kelas V SDN 1 Banyuresmi Kabupaten Garut. Model *Inquiry Based Learning* adalah model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena model *IBL* model yang relevan dalam menanamkan sebuah konsep materi pembelajaran dengan melibatkan siswa aktif untuk mengadakan penyelidikan secara mandiri dan kelompok dalam menemukan sebuah konsep pembelajaran.

1. Media TAKUR CASEDA (Tambah Kurang Pecahan Penyebut Berbeda)

Media TAKUR CASEDA adalah media pembelajaran yang dirancang untuk membantu menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penuebut berbeda. Bahan-bahan untuk membuat media TAKUR CASEDA setelah desain selesai, alat peraga dicetak menjadi *Banner*, papan triplex 3 mm ukuran 75 cm x 100 cm untuk alas *banner*, kertas warna sebanyak 4 warna, kardus bekas, *Sterofoam*, karton manila, lem kertas, pisau *cutter*, dan pensil.

Proses pembuatan media adalah: 1) membuat desain alat peraga dengan menggunakan *Ms. Word / Correl Draw*; 2) desain dicetak di *banner/* dibuat di papan; 3) memotong-motong kertas warna (3 warna) ukuran disesuaikan dengan kotak-kotak sebagai kartu untuk

menentukan KPK penyebut dan pembilang; 4) memotong persegi/bulat *stero foam* digunakan untuk mengubah pecahan biasa menjadi pecahan campuran, 5) membuat angka 0 – 9 sebanyak yang diperlukan pada komputer/laptop, kemudian di *print out* di kertas manila; dan 6) memotong kertas manila yang berisi angka sesuai angka tersebut.

2. Penggunaan Media TAKUR CASEDA dengan Model *IBL* dalam Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Penyebut Berbeda.

Berikut adalah penggunaan media TAKUR CASEDA dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda.

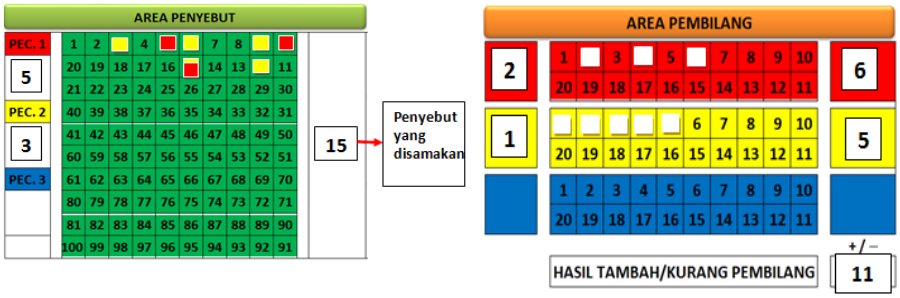
Contoh 1: Penjumlahan dua pecahan penyebut berbeda.

$\frac{2}{5} + \frac{1}{3} = ...$

Cara menggunakan :

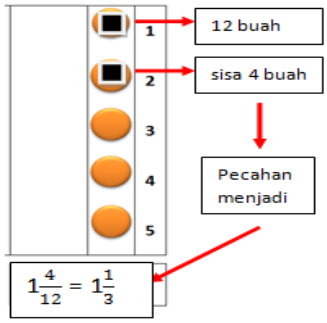
1) Menyamakan penyebut di arena "penyebut" dengan mencari KPK menggunakan kartu-kartu sesuai warna masing pecahan, untuk pecahan ke-1 warna merah dan ke-2 warna kuning . Kartu merah dan kartu kuning berhimpitan di kotak no 15, artinya KPK dari 5 dan 3 adalah 15, maka penyebut kedua pecahan setelah disamakan adalah 15.
2) Merubah nilai pembilang kedua pecahan dengan menempatkan kartu merah dan kuning sesuai banyak kartu pecahan pada area penyebut (merah = 3 dan kuning = 5) lompatan kartu sebanyak nilai pembilang. Berdasarkan gambar di samping, pembilang dari pecahan $\frac{2}{5}$ kartu terakhir ada di kotak 6, artinya pembilang dari pecahan $\frac{2}{5}$ menjadi 6. Pecahan $\frac{1}{3}$ kartu terakhir ada di kotak

5, artinya pembilang dari pecahan $\frac{1}{3}$ menjadi 5. Jumlah pembilang adalah 6 + 5 = 11. Maka pecahan hasil penjumlahan pecahan $\frac{2}{5} + \frac{1}{3} = \frac{6+5}{15} = \frac{11}{15}$.



Gambar 1. *Bagian area penyebut dan pembilang media TAKUR CASEDA*

Untuk mengubah pecahan dari pecahan biasa menjadi pecahan campuran dengan menggunakan "area mengubah ke pecahan campuran". Caranya dengan menempatkan kartu dari *stero foam* yang banyak satu kotaknya sebanyak penyebut. Misal mengubah pecahan biasa $\frac{15}{12}$ menjadi pecahan campuran caranya kartu *stero foam* disimpan bertumpuk sebanyak nilai penyebut (12), pada bulatan ke-2 kartu *stero foam* tinggal 4, maka pecahan menjadi $1\frac{4}{12}$ atau $1\frac{1}{3}$



Gambar 2. *Bagian area mengubah pecahan biasa menjadi campuraan*

Penggunaan media TAKUR CASEDA dalam pengurangan pecahan penyebut berbeda cara menggunakan hampir sama, hanya pembilang ke-1 dikurangkan dengan pembilang ke-2, dan seterusnya. Begitu juga operasi hitung campuran penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda. Tinggal operasi hitung pembilang yang sudah dirubah disesuaikan dengan jenis operasi hitungnya.

Tahapan penggunaan media TAKUR CASEDA dengan model *IBL* dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda sebagai berikut.

Fase 1: Orientasi masalah. Pada fase ini siswa guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Selanjutnya guru memberikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda.

Fase 2 : Membuat hipotesis. Pada fase ini siswa dibimbing untuk menentukan hipotesis sementara yang relevan dengan permasalahan. Siswa diarahkan untuk memprioritaskan pennyelidikan yang relevan dengan permasalahan.

Fase 3: Merancang percobaan. Siswa melalui kelompoknya dibimbing melakukan percobaan menemukan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda. Pada fase ini setiap anggota kelompok dibagi beberapa tugas, antar lain: satu orang bertugas untuk

memegang kartu dalam menyamakan penyebut dengan cara mencari KPK seperti permainan dakon. Ada juga yang bertugas memegang kartu untuk menentukan pembilang baru setelah penyebut pada pecahan yang akan dioperasikan disamakan dengan langkah-langkah sesuai arahan dari guru. Siswa yang lain mencatat hasil dari menyamakan penyebut dan pembilang baru. Anggota kelompok yang lain mengamati serta memberi peringatan jika yang ditugaskan ada kekeliruan.

Gambar 3 *Pembagian Tugas Percobaan dengan Media TAKUR CASEDA*

Fase 4: Melakukan percobaan. Siswa bersama kelompoknya melakukan percobaan menemukan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda dengan menggunakan media TAKUR CASEDA setiap kelompok diberikan permasalah yang ada pada Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

Gambar 4. *Siswa bersama kelompoknya melakukan percobaan menemukan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda*

Fase 5: Mengumpulkan data: Setiap kelompok mengumpulkan data dan menyampaikan hasil penemuannya. Kelompok lain memberikan tanggapan pada kelompok yang melakukan presentasi.

Gambar 5. *Siswa menyampaikan hasil temuannya*

Fase 6: Membuat kesimpulan. Bersama siswa menyimpulkan hasil temuan dari percobaan mementukan konsep penjulahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda dengan media TAKUR CASEDA. Guru bersama siswa membuat kesimpulan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda secara abstrak.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

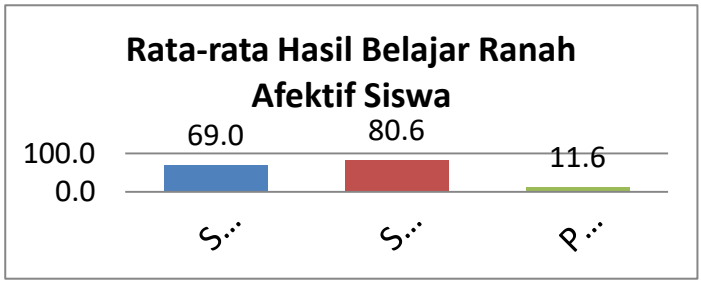
Keberhasilan penggunaan media TAKUR CASEDA dengan model *Inquiry Based Learning* dalam menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda dapat dilihat dati hasil analisis data penelitian, baik data afektif (sikap) siswa melalui angket respon siswa terhapad pembelajaran menggunakan media TAKUR CASEDA, data psikomotor siswa melalui observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran, maupun data kognitif melalui tes di setiap akhir siklus.

Rata-rata data hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. *Rata-rata Hasil Belajar Siswa*

Rata-rata	Afektif	Psikomotor	Kognitif
Siklus I	69,0	74,6	62,14
Siklus II	80,6	85,2	73,57
Peningkatan	11,6	10,6	11,43

Berdasarkan data di atas selanjutnya untuk dibuat grafik untuk masing-masing data hasil penelitian. Berikut adalah data afektif siswa yang diperoleh dari angket respon siswa pada tinadakan siklus I dan siklus II.

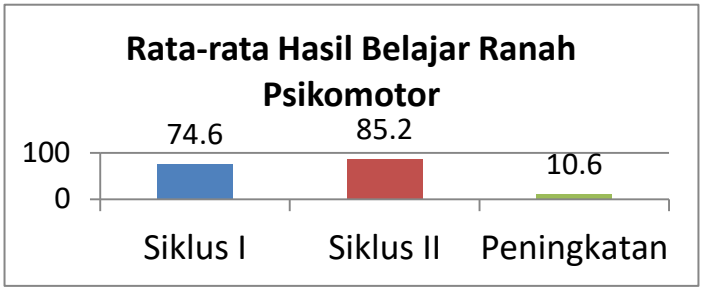


Gambar 6. *Grafik rata-rata hasil belajar afektif siswa*

Data afektif adalah data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda dengan menggunakan media TAKUR CASEDA dengan model *IBL*. Dari grafik di atas dapat diketahui terdapat peningkatan respon siswa terhadap proses pembelajaran. Pada siklus I rata-

rata skor respon siswa pada angket adalah 69, kemudian terjadi peningkatan sebesar rata-rata 11,6 menjadi rata-rata skor angket 80,6. Berdasarkan data tersebut dapat disimpukan bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran dengan media TAKUR CASEDA positif dan kriteria baik.

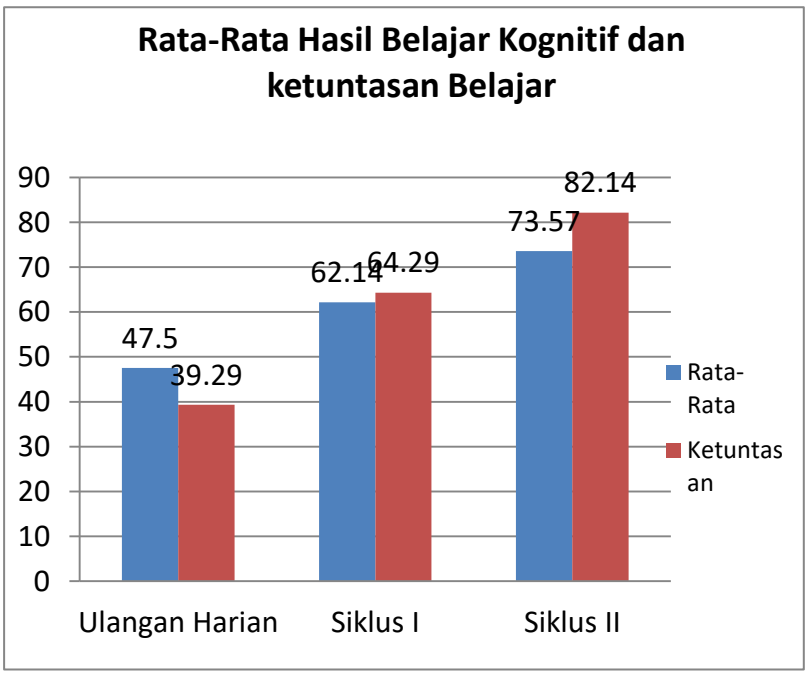
Data hasil belajar psikomotor adalah data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh teman sejawat. Data hasil psikomotor siswa selama pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 7. *Grafik rata-rata hasil belajar psikomotor siswa*

Dari grafik di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar ranah pskomotor siswa yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran baik pada siklus I maupun pada siklus II terdapat peningkatan. Pada siklus I skor rata-rata hasil belajar psikomotor siswa sebesar 74,6 meningkat sebesar rata-rata 10,6 menjadi skor rata-rata 85,2. Pada akhir penelitian skor rata-rata hasil belajar psikomotor siswa kriteria baik.

Data hasil belajar kognitif siswa adalah data yang diperoleh dari hasil test pada setiap akhir siklus. Test diberikan dengan menggunakan isntrumen test tulis berupa uraian. Data hasil belajar kognitif adapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 8. *Grafik rata-rata hasil belajar kognitif siswa*

Berdasarkan grafik di atas terjadi peningkatan data hasil belajar kognitif. Rata-rata ulangan harian sebelum tinadakan penelitian sebesar 47,50 meningkat pada siklus I sebesar rata-rata 62,14. Selanjutnya pada siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi rata-rata 73,57. Peningkatan hasil belajar kognitif dari sebelum tindakan hingga akhir tindakan penelitian sebesar rata-rata 11,43. Ketuntasan belajar siswa pada data ulangan harian hanya mencapai 39,29%, kemudian meningkat menjadi 64,29% pada siklus I. Dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 82,14%. Peningkatan siswa yang tuntas mencapai KKM (65) sebesat 42,85%.

Berdasarkan data penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media TAKUR CASEDA dengan model *Inqury Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar afektif, psikomotor, dan koginitif siswa pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di kelas V A SDN 1 Banyuresmi Kabupaten Garut berdasarkan data hasil angket sikap siswa, observasi aktivitas siswa, dan hasil test tulis yang diberikan setiap akhir siklus tindakan.

D. Simpulan

Berdasarkan data dan pembahasan yang diperoleh dari hasil penelitian penggunaan media TAKUR CASEDA dengan model *Inquiry Based Learning* dalam menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di kelas V SDN 1 Banyuresmi Garut diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Respon siswa terhadap proses pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda melalui penggunaan media TAKUR CASEDA dengan model *Inquiry Based Learning* positif. Terlihat dari hasi rata-rata angket pada akhir siklus penelitian sebasar 80,6 dengan kriteria baik; (2) Penggunaan media TAKUR CASEDA dengan model *Inquiry Based Learning* dapat meningkatkan aktiviktas siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda. Terlihat dari peningkatan rata-rata hasil observasi pada siklus I sebesar rata-rata 74,6 meningkat menjadi rata-rata 85,2 pada siklus II; dan (3) Penggunaan media TAKUR CASEDA dengan model *Inquiry Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Terlihat dari rata-rata hasil tes akhir pada siklus I sebesar 62,14 dan meningkat pada siklus II menjadi rata-rata 73,57. begitu juga dengan ketuntasan belajar siswa, pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebesar 64,29% meningkat menjadi 82,14% pada siklus II.

Daftar Pustaka

Fitriyani, Herly. (2014). *Pembelajaran Matematika SD.* Tersedia [on line) di http://herly-fwijaya01.blogspot.com/2014/01/pembelajaran-matematika-sd.html). Di akses tanggal 20 Agustus 2017.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung : Pustaka Setia.

Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Mulyasa, E. (2008). *Menjadi Guru Professional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sudijono, Anas.)1996). *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

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

Pemanfaatan Kelas Maya Untuk Pembelajaran Lebih Bermakna

Dede Iskandar, S.Pd

SD Negeri 1 Langkaplancar, Kabupaten Pangandaran, Provinsi Jawa Barat
iskandar2188@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan teknologi informasi untuk menunjang keberhasilan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar masih dianggap suatu kesulitan yang luar biasa bagi sebagian guru, hal ini dikarenakan tingkat kemahiran teknologi informasi guru yang masih renda. Pemerintah melalui Pustekkom Kemdikbud sudah dari sejak lama mengembang portal Rumah Belajar yang dapat dimanfaatkan untuk penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Keterbatasan alokasi jam pelajaran tatap muka di kelas merupakan salah satu unsur penyebab rendahnya ketercapaian hasil belajar siswa. Sejatinya guru harus mampu mendesain atau merancang metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga belajar makna dapat dirasakan oleh siswa. Tujuan dari pemanfataan kelas maya adalah untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa yang dinilai masih rendah ketika siswa selesai mengikuti proses pembelajaran di kelas klasikal. Teknologi internet merupakan faktor utama dalam pemanfatan kelas maya, tanpa jaringan internet dan peralatan pendukung seperti; android, laptop, atau komputer pemanfaatan kelas maya akan sangat mustahil dapat dilaksanakan sebagai bahan pengayaan bagi belajar siswa yang dapat diakses di mana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja.

Kata kunci: *kelas maya; pembelajaran; bermakna*

Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat membawa banyak perubahan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia guruan. Bangsa yang makmur dan maju memulai pembangunannya dari pengembangan sumber daya manusia melalui guruan yang berkualitas. Untuk mewujudkan guruan yang berkualitas memerlukan tenaga guru profesional yang menguasai berbagai keahlian, termasuk salah satunya adalah penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Kualitas sumber daya manusia yang diharapkan dapat bersaing di era global sangat ditentukan oleh kualitas guru yang merupakan garda terdepan guruan. Guru harus memanfaatkan teknologi dan informasi untuk menunjang peran profesinya sebagai tenaga guru profesional. Profesionalitas guru pada zaman sekarang akan sangat dipengaruhi oleh pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi. Bahkan fenomena pergeseran dari konsep “sekolah konvensional” yang bercirikan kelas dalam sekat ruang terbatas ke “sekolah Net” dengan kelas tanpa sekat dalam bentuk kelas maya yang berbasis internet.

Kemendikbud melalui Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Guruan dan Kebudayaan (Pustekkom) mengembangkan suatu portal pembelajaran yang bernama portal Rumah Belajar dengan alamat url http://belajar.kemdikbud.go.id pada Juli 2011. Sesuai

dengan Permendikbud No. 11 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Guruan dan Kebudayaan, dimana Pustekkom mempunyai tugas untuk melaksanakan pengembangan dan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk guruan dan kebudayaan. Portal Rumah Belajar ini merupakan salah satu usaha untuk memfasilitasi proses pembelajaran melalui media jaringan atau secara online. (Kurniawan, 2017:3). Portal Rumah Belajar menyediakan konten-konten multimedia pembelajaran sebagai sumber belajar dan fasilitas pembelajaran jarak jauh secara online melalui fitur Kelas Maya.

Pembelajaran bermakna mengacu pada konsep bahwa pengetahuan yang dipelajari sepenuhnya dipahami oleh individu dan bahwa individu mengetahui bagaimana fakta yang spesifik berkaitan dengan fakta-fakta yang tersimpan sebelumnya dalam otak. Tugas guru sebagai guru sejatinya harus mampu menciptkan suatu ide atau gagasan dalam mengelola kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat bermakna bagi siswa sebagai pengalaman yang sulit untuk dilupakan. Kaitannya dengan pembelajaran bermakna, strategi pembelajaran di Kelas Maya lebih bersifat konstruktivistik yang menuntut pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa sehingga mendorong keterampilan siswa.

Desain pembelajaran yang dibuat oleh guru sangat menunjang terhadap keberhasilan pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah jangan dijadikan sebagai alasan guru untuk tidak kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas. Berdasarkan pengalaman terbaik sebagai guru di SD Negeri 1 Langkaplancar yang lokasinya berada di daerah pegunungan dan jauh dari pusat pemerintahan Kabupaten Pangandaran telah berhasil memanfaatkan kelas maya dalam kegiatan proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai siswa sangat baik. Untuk berbagi pengalaman terbaik saya kepada rekan-rekan guru yang lain, kendala yang dihadapi adalah guru-guru tidak mengetahui bahwa Pustekkom sudah sejak lama mengembangkan portal Rumah Belajar yang salah satu fitur utamanya adalah kelas maya.

Permasalahan dalam *best practice* ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah teknis pemanfaatan kelas maya untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa kelas VI SD Negeri 1 Langkaplancar? (2) Bagaimanakah efektivitas pemanfaatan kelas maya untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa kelas VI SD Negeri 1 Langkaplancar?

Mengacu pada rumusan masalah tersebut, maka *best practice* ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui teknis pemanfaatan kelas maya untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa kelas VI SD Negeri 1 Langkaplancar, (2) Mengetahui tingkat

keefektivan pemanfaatan kelas maya untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa kelas VI SD Negeri 1 Langkaplancar.

Kajian Teori

Upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu guruan masih terus menjadi fokus perhatian utama pemerintah. Banyak agenda reformasi yang telas, sedang, dan akan dilaksanakan. Reformasi guruan adalah restrukturisasi guruan, yakni memperbaiki pola hubungan sekolah dengan lingkungannya dan dengan pemerintah, pola pengembangan perencanaan serta pola pengembangan manajerialnya, pemberdayaan guru dan restrukturisasi model-model pembelajaran (Murphy, 1992:10).

Pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya "pengajaran" adalah upaya untuk membelajarkan siswa (Degeng, 1989:11). Aktivitas belajar pada siswa dapat terjadi dengan direcanakan *(by designed)* dan dapat pula terjadi tanpa direncanakan. Upaya membelajarkan siswa dapat dirancang tidak hanya dalam berinteraksi dengan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan berinteraksi dengan semua sumber belajar yang mungkin dapat dipakai untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Menurut AECT *(Association Education Centre and Technology)* dalam Muhaimin (2004:145), sumber belajar dapat berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik, san latar atau lingkungan.

Kelas Maya adalah kelas yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dan yang menerima bahan ajar. Kelas virtual berhubungan langsung dengan internet. Dimana pengajar menyediakan sebuah forum kepada para penerima bahan ajar dan melakukan diskusi seperti kegiatan belajar mengajar dikelas. Kelas Maya di Rumah Belajar merupakan sebuah learning management system (LMS) yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran dalam jaringan (online) antara siswa dan guru kapan saja, di mana saja. Strategi pembelajaran di Kelas Maya lebih bersifat konstruktivistik yang menuntut pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa sehingga mendorong keterampilan siswa. Pembelajaran kelas maya ini menggunakan teknologi pembelajaran (Rumah Belajar) untuk merancang, menyampaikan, dan mengatur pembelajaran formal dan informal serta berbagi pengetahuan, sehingga model pembelajaran kelas maya ini dirancang sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran di kelas dengan lebih banyak pada aktivitas *asynkronous* berdasarkan fasilitas TIK yang tersedia di sekolah.

Komponen pendukung pembelajaran kelas maya yaitu:

1. Konten untuk pembelajaran, berhubung pembelajaran dilakukan tanpa tatap muka, jadi guru harus memberikan materi (konten) untuk siswanya.

2. Perangkat keras (hardware), berupa komputer, laptop, tablet, maupun smartphone.
3. Perangkat lunak (software), seperti LMS, dll.
4. Strategi komunikasi, menyangkut bagaimana siswa mengikuti pembelajaran, mengerjakan tugas, dan mengikuti ujian.
5. Jaringan internet, kelas maya tidak bisa berjalan tanpa internet. Jadi ketersediaan internet adalah wajib.

Implementasi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran melibatkan pihak sekolah dalam hal ini kepala sekolah, guru, siswa, admin (operator) dan orang tua. Sekolah sebagai penyelenggara kelas maya, sehingga sekolah melalui kepala sekolah membuat kebijakan untuk membuka kelas maya, mengatur, merencanakan, dan melaksanakan pembelajaran melalui kelas maya.

Guru sebagai pengelola kelas maya memiliki peran dalam keberhasilan pelaksanaan kelas maya. Hal ini terkait tugas-tugas yang harus dilakukan guru dalam merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran melalui kelas maya.

Belajar bermakna *(meaningful learning)* yang digagas David P. Ausubel adalah suatu proses pembelajaran dimana siswa lebih mudah memahami dan mempelajari, karena guru mampu dalam memberi kemudahan bagi siswanya sehingga mereka dengan mudah mengaitkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada dalam pikirannya. Sehingga belajar dengan "membeo" atau belajar hafalan *(rote learning)* adalah tidak bermakna *(meaningless)* bagi siswa. Belajar hafalan terjadi karena siswa tidak mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang lama.

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna menurut Ausubel adalah struktur kognitif yang ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu. Seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam skema yang telah ia punya. Dalam prosesnya siswa mengkonstruksi apa yang ia pelajari dan ditekankan pelajar mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam system pengertian yang telah dipunyainya.

Ausubel berpendapat bahwa guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif siswa melalui proses belajar bermakna. Mereka yang berada pada tingkat guruan dasar, akan lebih bermanfaat jika siswa diajak beraktifitas, dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada tingkat guruan yang lebih tinggi, akan lebih efektif jika menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram dan ilustrasi.

Empat tipe belajar menurut Ausubel, yaitu:

1. Belajar dengan penemuan yang bermakna, yaitu mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan materi pelajaran yang dipelajarinya atau siswa menemukan pengetahuannya dari apa yang ia pelajari kemudian pengetahuan baru itu ia kaitkan dengan pengetahuan yang sudah ada.
2. Belajar dengan penemuan yang tidak bermakna, yaitu pelajaran yang dipelajari ditemukan sendiri oleh siswa tanpa mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya, kemudian dia hafalkan.
3. Belajar menerima (ekspositori) yang bermakna, materi pelajaran yang telah tersusun secara logis disampaikan kepada siswa sampai bentuk akhir, kemudian pengetahuan yang baru itu dikaitkan dengan pengetahuan yang ia miliki.
4. Belajar menerima (ekspositori) yang tidak bermakna, yaitu materi pelajaran yang telah tersusun secara logis disampaikan kepada siswa sampai bentuk akhir, kemudian pengetahuan yang baru itu dihafalkan tanpa mengaitkannya dengan pengetahuan yang ia miliki.

Prasyarat agar belajar menerima menjadi bermakna menurut Ausubel, yaitu:

1. Belajar menerima yang bermakna hanya akan terjadi apabila siswa memiliki strategi belajar bermakna,
2. Tugas-tugas belajar yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa,
3. Tugas-tugas belajar yang diberikan harus sesuai dengan tahap perkembangan intelektual siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Motivasi siswa sesungguhnya berkaiatan erat dengan keinginan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan bagi terciptanya proses pembelajaran di kelas secara efektif. Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, baik dalam proses maupun pencapaian hasil. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang/guru menjelaskan. Pembelajaran itu sendiri pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan guru. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses

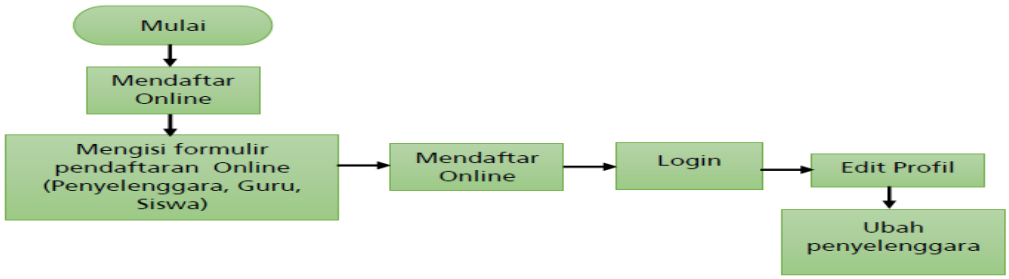
belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa di jenjang sekolah dasar. Namun dilain hal pelajaran IPA sering kali dianggap sebagai suatu pelajaran yang tidak disukai oleh siswa karena dianggap sulit. Guru juga terkadang mengalami kesulitan dalam memberikan materi pelajaran IPA secara tuntas di kelas. Jumlah alokasi jam pelajaran IPA yang terbatas mengharuskan guru untuk lebih memberikan tugas pengayaan atau pekerjaan rumah sebagai suplemen tambahan karena terbatasnya waktu yang tersedia di kelas klasikal.

Sudah dapat dipastikan dengan minat belajar IPA siswa yang rendah dan terbatasnya waktu yang tersedia untuk pembelajaran IPA di kelas, hasil belajar siswa yang dicapai juga tidak akan maksimal. Hal demikian juga terjadi di Kelas VI SD Negeri 1 Langkaplancar dengan jumlah siswa 17 orang, tingkat ketercapaian pelajaran IPA masih rendah. Untuk itu saya sebagai guru Kelas VI telah berupaya dan mencoba memanfaatkan fitur Kelas Maya dari portal Rumah Belajar dengan berbantukan teknologi internet sebagai bahan pelajaran tambahan atau pengayaan bagi siswa pada pelajaran IPA yang dapat diakses dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Keterbatasan sarana penunjang juga menjadi kendala yang luar biasa, namun karena kegigihan dan semangat antara guru, siswa, sekolah, dan orangtua keterbatasan tersebut dapat diatasi. Tidak semua siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Langkaplancar mampu mengoperasikan android, laptop atau komputer. Dengan metode belajar kelompok permasalahan tersebut juga dapat diatasi.

Sebelum pemanfaatan fitur kelas maya, sekolah dan guru telah melakukan persiapan dan memperoleh data materi apa saja yang akan dibuat kelas maya dan daftar siswa yang akan ikut remedial. Berikut ini alur penerapan model pembelajaran kelas maya melalui Rumah Belajar sebagai program remedial. Guru telah melakukan analisis hasil ujian siswa pada materi tertentu. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan tes diagnostic tersebut, guru telah menentukan daftar siswa yang akan mengikuti remedial. Kemudian guru menyiapkan materi, media yang telah dilakukan penyederhanaan untuk diberikan di kelas maya. Selanjutnya guru melakukan persiapan di kelas maya.

Sekolah sebagai penyelenggara, guru, dan siswa wajib melakukan pendaftaran di Kelas Maya jika akan membuka fitur Kelas Maya. Pendaftaran dapat diklasifikasikan sebagai penyelenggara, guru, dan siswa. Berikut ini langkah-langkah pendaftaran di Kelas Maya.



Setelah guru dan siswa memiliki akun di kelas maya, langkah selanjutnya adalah guru membuat bahan ajar materi yang akan disampaikan kepada siswa melalui kelas maya. Dalam mengelola kelas guru juga dapat membuat bahan ajar dengan format video atau gambar, dan juga dapat memberikan latihan soal langsung yang dapat diselesaikan oleh siswa yang berupa latihan atau tugas.

Hasil yang diperoleh siswa setelah memanfatkan kelas maya sebagai kelas tambahan dalam proses pembelajaran sangat baik. Tingkat pemahaman siswa lebih maksimal dan siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dengan pemanfaatan kelas maya. Dalam hal pemanfatan kelas maya peran guru juga sangat penting sama halnya dengan proses pembelajaran kelas klasikal. Hanya saja kelas maya tidak mengharus guru dan siswa bertatap muka secara langsung, namun komunikasi tetap berjalan dengan lancar.

4. Simpulan

Simpulan dari *best practice* ini adalah (1) Motivasi belajar siswa menjadi lebih meningkat, karena siswa belajar dengan suasana dan teknik yang baru dengan berbantukan teknologi internet. (2) Pemanfatan kelas maya sangat menunjang terhadap tingkat keberhasilan belajar siswa. Keterbatasan waktu belajar di sekolah dapat lebih dimaksimalkan dengan belajar melalui kelas maya yang dapat diakses dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja.

Kelas maya merupakan fitur yang sudah lama dikembangkan oleh Kemdikbud melalui Pustekkom. Namun dalam perjalanannya masih banyak guru yang belum mengetahuinya bahkan senggan untuk memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sejatinya guru harus mampu untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran kelas klasikal bukan satu-satunya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan pemanfaatan kelas maya siswa akan lebih tertarik untuk leih mendalami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

5. Daftar Pustaka

Asra, M.Ed. dan Dra. Sumiati. (2009). *Metode Pembelajaran.* Bandung: CV wacana Prima.

Asrori M. (2009). *Psikologi Pembelajaran.* Bandung: CV wacana Prima.

Taufani C.K. (2008). *Wikipedia untuk Guru.* Bandung: Globalindo Universal Multikreasi.

Nurhayati A.S. (2018). *Petunjuk Pemanfaatan Kelas Maya Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelas Maya Melalui Rumah Belajar Sebagai Program Remidial.* Jakarta: Pustekkom Kemdikbud.

Pustekkom. (2018). *Portal Rumah Belajar*. http://belajar.kemdikbud.go.id. diunduh di Pangandaran, 14 September 2018.

Anakciremai. (2013). *Pengertian Belajar Bermakna.* https://www.anakciremai.com/2011/11/pengertian-belajar-bermakna.html, diunduh di Pangandaran, 14 September 2018.

BEST PRACTICE: INTEGRASI PEMBELAJARAN IPS-PPKn DENGAN PENERAPAN STRATEGI VOTE BERBANTUAN KUTUBUKU

BAHAR SUNGKOWO SPd MPd

SMP INTERNAT ALKAUSAR BOARDING SCHOOL
KABUPATEN SUKABUMI
Email : bsungkowo290304@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Nasional bertujuan untuk melahirkan generasi emas yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan berkarakter dengan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial – Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran penting dan strategis dalam menyiapkan generasi emas 2045, yang kenyataannya berbanding terbalik 180 derajat menjadikan IPS-PPKn pelajaran yang tidak disukai, tidak diminati dan tidak dipentingkan oleh siswa. Upaya mengatasi kontradiksi ini, penulis menyusun dan menciptakan strategiVOTE Kutubuku untuk memberikan variasi belajar dan pengalaman yang berbeda dalam upaya meningkatkan hasil guna pembelajaran IPS-PPKn. Vote akronim dari *Value, Exploration, Think and Expression.* Vote memiliki empat tahapan belajar dengan empat model pembelajaran yakni : inkuiri, Digital literasi, *mindmapping* dan Know (*Keyword, Narrative, Opportunity and Wow*). Sebagai komponen belajar siswa, guru menciptakan Kutubuku atau kumpulan tugas berbasis uji kompetensi unggulan yang melatih siswa untuk menguasai konten dan materi pembelajaran yang harus dikuasainya. Sebagai pengalaman terbaik (*best practice*), strategi dan media pembelajaran ini membantu siswa dalam belajar dan meraih target pembelajaran dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Vote, Kutubuku dan hasil belajar dengan perolehan terendah 70 dan tertinggi 100 dengan rata-rata 79.17 yang semua diatas KKM dengan kualitas **cukup baik**.

Kata Kunci Integrasi, Strategi pembelajaran dan *Vote*-Kutubuku.

Pendahuluan

a. Latar Belakang Masalah

Indonesia akan menghadapi dua peristiwa besar dalam perjalanan bangsa. Kedua peristiwa tersebut adalah Bonus demografi Indonesia 2035 dan era Megatrend 2045. Sadar atau tidak disadari keduanya menjadi keniscayaan. Tentunya peran pendidikan menjadi faktor terpenting dalam mengantarkan generasi emas Indonesia dapat eksis dimasa keemasan Indonesia. Bapak Pendidikan kita, Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan selayaknya memiliki empat proses mewujudkan kepribadian dan intelektual peserta didik. Keempat proses itu adalah olah pikir, olah cipta, olah karsa, dan olah raga. (Kemdikbud.2010). Proses inilah yang menjadi pondasi dalam pengajaran di sekolah dalam mendidik dan mengajar generasi bangsa kita. Namun ibarat kata, Lain ladang lain belalang, lain lubuk lain ikannya. Antara idealisme dan realitas sangat jauh dari harapan. Guru sebagai ujung tombak proses pendidikan Nasional belum semuanya memiliki kompetensi pedagogik dan edukasi yang baik, disatu sisi motivasi dan minat siswa (peserta didik) sebatas pada mata

pelajaran yang penting dan menjadi penentu masa depannya, yakni mata pelajaran yang diuji Nasioanlkan dan diuji saat masuk Perguruan Tinggi Negeri atau SMPTN.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) – Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang tidak di ujian Nasionalkan. Penekanan mata pelajaran IPS-PPKn ini adalah untuk membekali siswa dengan ilmu-ilmu Sosial dan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai bekal dalam berinteraksi , baik personal , antar personal maupun interpersonal serta membekali siswa menjadi pribadi warganegara yang baik, patriotisme, nasionalisme dan memiliki integritas yang tinggi.

Bertolak dari kondisi yang berseberangan antara idealisme dan realitas serta kejiwaan peserta didik yang terlahir diera milenial ini, maka penulis menyusun dan menciptakan strategi dan media Vote Kutubuku yakni strategi tantangan berpikir dan berkreasi dalam memecahkan permasalahan serta menguasai materi dan konten pelajaran dengan menyenangkan, berkompetisi dan mengekpresikan hasil eksplorasinya kepada teman sekelas. Dengan berbantuan workseet kutubuku yakni Kumpulan tugas berbasis uji kompetensi unggulan, strategi dan media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan belum pernah dialami oleh siswa. Adapun laporan pengalaman terbaik penulis dalam menerapkan strategi dan media Vote kutubuku dalam best practice penulis beri judul **:" Integrasi Pembelajaran IPS –PKn Dengan Penerapan Strategi VOTE Berbantuan Kutubuku".**

b. Identifikasi Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah yang dijelaskan diatas maka penulis dalam mengupayakan kesenjangan antara harapan dan realita, antara idealisme dan kenyataan, dalam proses pembelajaran IPS – PPKn dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

a. Siswa memiliki potensi belajar dan mengeksplorasi berpikir, berkreasi dan bersinergi, namun selama ini guru belum menciptakan strategi dan media yang mengembangkan potensi siswa dalam proses belajar mengajar.
b. Psikologi remaja milenial yang memiliki energi dan potensi fisik dan pikir perlu disalurkan dalam pembelajaran sehingga penyampaian yang membuat mereka diam, dengar, duduk, diskusi akan membuat kejenuhan dalam belajar dan mematikan potensi dalam diri siswa.

c. Paradigma bahwa IPS-PPKn adalah pelajaran kurang menantang, kurang berguna dan tidak diperlukan menjadikan siswa malas dalam belajar dan berkreasi.
d. Psikologis remaja milenial membutuhkan berbagai variasi dan macam kondisi belajar untuk mengembangkan potensi berkompetisi dalam meraih yang terbaik. Dengan pendekatan ini siswa dapat menunjukkan kemampuan dan eksistensi dirinya dalam kelompok.
e. Tidak diciptakannya strategi, model, metode dan media pembelajaran yang baru terbarukan menjadikan siswa kurang bersemangat dan merasa malas dalam belajar. Penelitian-penelitian tindakan kelas banyak mengamati hal tersebut sebagai penyebab menurunnya prestasi belajar siswa.

c. Rumusan masalah

Dari identifikasi masalah yang dikemukakan, penulis menetapkan tiga rumusan masalah sebagai berikut:

c.1. Apakah strategi dan media Vote Kutubuku dapat meningkatkan prestasi belajar siswa?

c.2. Apakah strategi dan media Vote Kutubuku dapat mengembangkan proaktif, kreatif dan sinergi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar?.

d. Tujuan

Pembelajaran menerapkan strategi dan media Vote Kutubuku yang penulis lakukan sebagai pengalaman terbaik (best practice) bertujuan untuk :

d.1. Tujuan umum

d.1.1. memberikan literasi *best practice* dalam pembelajaran IPS –PPKn menggunakan strategi dan media yang berlandaskan proaktif, kreatif dan sinergi menggunakan Vote kutubuku.

d.1.2. mengajukan tulisan untuk dikoreksi dan dikompetisikan dalam event seminar nasional kesharlindungdikdas sebagai wadah berbagi pengalaman terbaik bersama guru – guru se Indonesia.

d.2. Tujuan Khusus

d.2.1. Merealisasikan program yayasan sekolah untuk membuat best practice satu dalam semester sebagai program peningkatan kualitas guru yayasan AlKausar.

d.2.1. Sebagai bahan saring dalam kegiatan MGMP dan SOCI dengan mendesiminasikan best practice dihadapan rekan-rekan guru IPS-PKn se Kabupaten Sukabumi Jawa-Barat.

d.2.1. Sebagai dokumentasi literasi diperpustakaan dalam bentuk cetak atau elektronik yang dapat diakses dan dipergunakan oleh guru-guru Yayasan atau guru disekolah lainnya.

Kajian Teori

Penulisan pengalaman terbaik dari penulis berlandaskan keilmiahan yang didukung oleh kajian teori – teori pembelajaran dan belajar. Beberapa kajian teori dan penelitian terdahulu dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Teori sinergitas -Integritas

Teori sinergi menurut Deardorff dan Williams dalam Usman Huasaini (2011) menyatakan dalam teorinya : Bahwa sinergi terjadi dari sebuah proses dimana adanya interaksi dari dua atau lebih agen atau kekuatan akan menghasilkan pengaruh gabungan yang lebih besar dibandingkan jumlah pengaruh mereka secara individual. Menurut Williams sinergi akan menghasilkan 2 kekuatan dengan rumus matematika sebagai berikut : 1+1 > 2.

b. Teori proaktif

Teori Proaktif dari Bateman (1993) menyatakan bahwa Kondisi seseorang yang tidak ditekan oleh kekuatan situasional dan seseorang yang mempengaruhi perubahan lingkungan. Sehingga, orang yang sangat proaktif dapat mengenali peluang dan bertindak atas peluang tersebut, menunjukkan inisiatif dan gigih memperjuangkan perubahan yang berarti.

Teori Kraimerr (1999) menerangkan lawan dari proaktif bahwa pribadi yang kurang atau tidak proaktif cenderung pasif dan reaktif. Orang yang pasif mereka cenderung beradaptasi dengan keadaan sekitar daripada menciptakan keadaan

c. Teori belajar Kontruktivisme

Strategi dan media pembelajaran Vote Kutubuku berprinsip pada penerapan teori kontruktivisme (Pieget,Vygotsky) yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan

aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai. (Trianto : 2007).

Menurut teori kontruksi ini, bahwa guru tidak hanya sekedar memberi pengetahuan kepada siswa. Namun siswa sendiri yang harus membangun pengetahuan didalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. (Nur 2002:8)

d. **Penelitian terdahulu 1 : Pengaruh penggunaan modul terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VII SMP negeri 8 kota Cirebon.**

   Penelitian ini memberi gambaran adanya pengaruh yang signifikan dalam penerapan modul dalam peningkatan hasil belajar siswa sebesar 16%.

e. **Penelitian terdahulu 2 : Pemanfaatan lembar kerja siswa dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas III SD.**

   Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan LKS oleh guru dan siswa sudah termasuk kriteria baik. Peningkatan terjadi dari data siklus I sebesar 55,6 % meningkat disiklus II dengan hasil 83.33%. Kualitas aktivitas meningkat dari siklus I sebesar 57.14% menjadi sebesar 92.83% di siklus II. Maka kesimpulan bahwa pemanfaatan LKS dapat meningkatkan hasil belajar dengan kriteria Baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran IPS-PPKn adalah kesatuan yang tidak dipisahkan dalam kurikulum yayasan pendidikan di sekolah SMP Internat AlKausar Babakan Jaya Kecamatan Parungkuda Kabupaten Sukabumi. Penulis mengampu di kelas VII dan kelas VIII. Penulisan best practice atau pengalaman terbaik saat penulis mengajarkan materi pemahaman konsep pemerintahan Indonesia dan perundang-undangan dalam integrasi IPS pokok bahasan ASEAN dan ketaatan kepada Undang-undang pada pelajaran PPKn. Berikut adalah penjelasan pelaksanaan pembelajaran IPS-PPKn menggunakan strategi dan media pembelajaran Vote Kutubuku pada siswa kelas VIII SMP Internat Al-Kausar Kabupaten Sukabumi Jawa – Barat.

A. Pembahasan Humaniora Day (menumbuhkan nasionalisme dan kesadaran mentaati peraturan dan undang-undang dalam ASEAN Economic Community).

Dalam pembelajaran sehari penuh ini dilaksanakan pada kelas VIII SMP Internat AlKausar dimulai pada pukul 07.00 dan berakhir pada pukul 15.00 Wib. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

Tabel 1 : Rundown pelaksanaan strategi dan media pembelajaran VOTE Kutubuku

No	**Waktu**	**Kegiatan pembelajaran** **Pos/ aspek VOTE/ Kutubuku**	**Kompetensi** **unggulan yang diuji**
1	07.00-07.15	Sholat Dhuha Berjamaah dan penjelasan Humaniora Day selama sehari.	Sikap keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME
2	07.15-07.45	Pos I : Aspek Think (berpikir memecahkan TTS Humaniora)	Berdiskusi mengisi TTS Humaniora (IPS dan pengetahuan Budaya)
3	07.45-08.00	Pos II : Aspek Eksploration (eksplorasi) dalam mencari informasi di internet.	Digital Literasi mencari informasi yang dibutuhkan dalam akun google
4	08.00-09.00	Pos II : Membuat Mindmapping kelompok. Aspek eksplorasi membuat mindmapping kelompok	Menampilkan artikel yang didapatkan di internet untuk dibuatkan versi *mindmapping* kelompok.
5	09.40-12.00	Pos III : Aspek ekspresi dengan mempresentasikan hasil *mindmapping* di hadapan kelompok lainnya serta berargumentasi menjawab sanggahan dan pertanyaan kelompok lain.	Kompetensi yang diuji adalah : kompetensi publik speaking dalam mempresentasikan dan menjawab pertanyaan.
6	13.00-14.00	Pos IV : Aspek Value ataupun nilai-nilai dalam dengar pendapat. Siswa mendengarkan materi perundang-undangan dan isi konstitusi negara NKRI oleh guru tamu dan diadakan tanya jawab meminta pendapat dan pandangan siswa akan permasalahan bangsa dan dinilai sebagai gagasan yang baik.	Kompetensi yang diuji adalah penilaian keberanian berpendapat dan berdialog dengan guru tamu dengan sopan dan mengesankan.
7	14.00-15.00	Pos IV : Value atau nilai-nilai pemahaman akan materi humaniora	Kompetensi kognitif dengan menjawab soal pilihan ganda sesuai dengan materi dan uji kompetensi yang ditetapkan guru.

Catatan : Pos I dan Pos IV tempatnya berlokasi yang berbeda sehingga siswa bergerak aktif berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Berikut adalah dokumentasi dalam pembelajaran IPS-PPKn dalam Humaniora Day :

Dokumen Foto 1-2 : Melaksanakan sholah Dhuha sebelum melaksanakan Humaniora Day

Dokumen 3-4 : Mengerjakan TTS Humaniora (IPS-pengetahuan budaya) dan mencari informasi dalam digital literasi di internet. Kegiatan di Pos I

Dokumen 5-6 : Foto siswa dikelompok sedang mengerjakan nindmapping sesuai informasi yang didapatkan dalam digital literasi. Kegiatan di Pos II

Dokumen 7-8 : Siswa sedang mempresentasikan hasil artikel dalam format powerpoint dihadapan kelompok lain dan dikritisi oleh kelompok-kelompok lainnya. Kegiatan di Pos III

Dokumen 9-10 : Siswa sedang mendengatkan presentasi dari guru Tamu. Kemudian dilanjutkan pendapat terbuka terhadap permasalahan humaniora yang dijelaskan. Kegiatan di Pos IV.

Dalam pembelajaran sehari humaniora (Humaniora day), disetting dalam kerja kelompok ataupun kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. (Eggend and Kauchack. 1996,279). Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan, dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. (Lie. 2010)

B. Pembahasan Vote dan Kutubuku

Vote adalah strategi belajar dengan empat tahapan belajar yakni V = Value, O adalah Exproration, T adalah Think dan E adalah Expression. Tahapan ini dipraktekkan dalam kegiatan di pos-pos yang dikunjungi siswa dalam belajar dan menguji kompetensinya. Value ada dipos IV, Think ada dipos I, Exploration ada dipos II dan Expression ada dipos III.

Kutubuku adalah worksheet yang menguji kompetensi siswa dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan. Mengikuti strategi Vote dan empat pos maka kutubuku juga terbagi atas empat kutubuku. Kutubuku 1 adalah Teka Teki Humaniora, Kutubuku 2 adalah digital literasi dengan mencari sumber literasi dari link atau website. Kutubuku 3 adalah hasil *mindmapping* dan presentasi *mindmapping*, dan kutubuku 4 adalah dengar dengan baik dan berpendapat secara kritis dan ilmiah. Dalam kutubuku 4 dilakukan dengan mengisi visible thinking KNOW (Keyword, Narrative, Opportunity dan Wow). Untuk memperjelas Kutubuku, penulis akan lampirkan satu contoh kutubuku 4.

C. Hasil pembelajaran

Bukan pembelajaran kalau tidak dievaluasi, Pembelajaran IPS-PPKn dengan strategi dan media pembelajaran Kutubuku, juga dilakukan evaluasi ataupun tes diakhir kegiatan. Juga Proses kegiatan dipos-pos dinilai oleh guru rekan sejawat yang diminta membantu penilaian dalam pengamatan aktivitas siswa secara berkelompok dan individu. Berikut tabel penilaian dan evaluasi pengamatan dalam pembelajaran Humaniora day dengan strategi dan media Vote Kutubuku.

Tabel 2 : Pengamatan proses pembelajaran humaniora day dengan Vote dan kutubuku.

No	Kelompok	Pos 1	Pos 2	Pos 3	Pos 4	Total	Nilai
1	Indonesia	80	85	75	80	320	80
2	Nusantara	70	85	80	80	315	78.75
3	Merahputih	100	80	75	85	340	85
4	Integritas	90	85	80	60	315	78.75
5	antikorupsi	80	80	75	60	295	73.75
6	Jayanegara	70	90	85	85	330	82.5
	Rata-rata	81.7	84.2	78.3	77.5	319.2	79.8

Tabel 3 : Nilai Individu (antusias (Ant) , beride (Brid), Menjelaskan (Mjn), dan Bertanya/menjawab (Bnj)

No	Nama Siswa	Ant	Brid	Mjn	Bnj	Total	Nilai
1	Afreeda H	70	70	70	70	280	70
2	Aribawa	75	70	70	70	285	72
3	Calista	75	75	75	75	300	75
	dll…						
	Total	2278	2314	2304	2311	8430	2300
	Rata-rata	75.9	77.1	76.8	77.0	281	76.7

Tabel 3 : Nilai Uji Kompetensi soal tertulis. (20 Soal Pilihan Ganda) KKM 70

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Afreeda H	70	KKM
2	Aribawa M	75	Diatas KKM

3	Calista	75	Diatas KKM
	dll…		
	Total	2375	
	Rata-rata	79.17	
	Tertinggi	100	Diatas KKM Istimewa
	Terendah	70	KKM

Simpulan

Dari data-data yang didapatkan dapatlah disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan Vote dan Kutu buku berhasil meningkatkan hasil belajar dengan didapatkannya perolehan nilai Tes tertulis tertinggi 100 dan terendah adalah 70 dengan KKM 70, total 2375 dengan rata-rata sebesar 79.17.
2. Pembelajaran dengan Vote dan Kutu buku terbukti mengembangkan sikap proaktif, kreatif dan sinergis dengan data pengamatan siswa/kelompok dalam pembelajaran dengan data sebagai berikut : di Pos 3 semua diatas KKM dengan rata-rata 86,4, di penilaian Antusias didapat rata-rata 87,98. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa Vote dan Kutubuku dapat meningkatkan ketiga aspek diatas dengan kategori baik.
3. Dengan rata-rata diatas KKM baik proses dan prestasi pembelajaran yakni : prestasi belajar rata-rata 79.17, nilai rata-rata sikap proaktif 75.9, nilai rata-rata 77.1, dan sinergi rata-rata 77.0 dari data-data tersebut terdapat hubungan yang signifikan antara prestasi belajar dengan ketiga sikap yakni proaktif, kreatif dan sinergi siswa.

Daftar Pustaka

Sumber cetak :

Bateman, Thomas S. and Crant, J. Michael. 1993. ‘The proactive component of organizationalbehavior : A measure and correlates.’ Journal of Organization Behavior. 19, 289-303.

Eggen,Paul D & Kauchack,Donald P. 1996. *Stretegies for Teachers Teaching Content and Thinking Skills*. Boston: Allyn and Bacon.

Nur, M. 2002. Psikologi Pendidikan: Fondasi untuk pengajaran. Surabaya:PSMS Program Pasca sarjana Unesa.

Poedjiadi Anna. 2005. Sains teknologi Masyarakat. Model Pembelajaran Kontekstual bermuatan nilai. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Seibert, Scott E, Michael Crant J. and Kraimer, Maria L. (1999). ‘ Proactive Personality and Career Success.’ Journal of Applied Psychology. 84 (3), 416-427

Usman, Husaini.2011. *Manajemen Teori, Praktik dan Riset Pendidikan jilid 3*. Jakarta : Bumi Aksara

Sumber Internet :

http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/56

http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/63

DI BALIK BILIK PUBLIKASI ILMIAH GURU

(Studi Pengembangan Karir Guru di Korwil Pabelan Semarang)

Abdul Mu'in
muinabdul72@yahoo.com

ABSTRAK

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah sedikitnya jumlah guru di Korwil Kecamatan Pabelan yang mengajukan kenaikan pangkat. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskripsi kualitatif. Subyek penelitian adalah guru SD di Koordinator Wilayah Bidang Pendidikan Kecamatan Pabelan. Teknik sampling mengunakan *Simple Random Sampling*. Sampel penelitian 60 guru dari 160 guru negeri. Metode pengumpulan data dengan kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan deskriptif kualitatif. Tahapan analisis data meliputi: reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan. Validasi data menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menunjukan bahwa 97% guru mengalami kesulitan dalam kenaikan pangkat. Kesulitan yang mereka alami yaitu: (1) pengembangan diri; (2) publikasi ilmiah; dan (3) karya inovatif. 93% guru yang mengalami kesulitan mengharapkan adanya diklat, seminar, dan workshop penulisan karya tulis ilmiah dan pembuatan karya inovasi. Sisanya menghendaki kenaikan pangkat secara otomatis. Disarankan kepada Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Semarang untuk mengadakan kegiatan yang menunjang pengembangan diri, pembuatan karya inovasi, dan publikasi ilmiah guru.

Kata Kunci*:* Publikasi ilmiah guru; Pengembangan karir guru; Karya inovatif

Pendahuluan

Guru merupakan salah satu pendidik, seperti yang disebutkan dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 6 memiliki peran yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional akan tercapai apabila tujuan pendidikan di tingkat bawahnya tercapai. Menurut UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen menjelasakan bahwa guru adalah pendidik profesional yang bertugas pada satuan pendidikan dasar dan menengah. Peran guru dalam pencapaian tujuan pendidikan di tingkat satuan pendidikan mencapai 30%. Angka tersebut menunjukan bahwa peran guru dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional sangat tinggi.

Pemerintah selalu berupaya agar kompetensi guru dapat meningkat sehingga tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Salah satu upaya terebut adalah dengan dikeluarkannya PermenPAN-RB No. 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya. Pada pasal 11 dijelaskan bahwa salah satu unsur yang dinilai angka kreditnya adalah

Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB). Pengembangan keprofesian Berkelanjutan meliputi: (1) pengembangan diri, (2) publikasi ilmiah, dan (3) karya inovatif. Dalam pelaksanaannya kemudian dikeluarkan Permen No. 38 Tahun 2010 tentang Penyesuaian Jabatan Fungsional Guru dan Peraturan Bersama Mendiknas dan BKN No. 14 Tahun 2010 tentang Petunjuk Pelaksanaan Jabatan Guru dan Angka Kreditnya.

PermenPAN-RB No. 16 Tahun 2009 sebagai pengganti Keputusan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara No. 84 Tahun 1993 efektif berlaku pada tanggal 1 Januari 2013. Berdasarkan data dari Korwil Bidang Pendidikan Kecamatan Pabelan, jumlah guru yang mengajukan kenaikan pangkat setiap tahunnya sangat sedikit, khususnya pangkat IIIb ke atas yang sudah membutuhkkan publikasi ilmiah. Berikut data guru di Korwil Kecamatan Pabelan yang mengajukan kenaikan pangkat dari tahun 2013-2018:

Tabel 1
Usulan Kenaikan Pangkat

No.	Tahun	Jumlah Usulan	Pangkat	
			Sampai IIIa	IIIb ke atas
1.	2013	0	0%	0%
2.	2014	13	100%	0%
3.	2015	13	92%	8%
4.	2016	13	92%	8%
5.	2017	8	87%	13%
6.	2018	38	61%	39%

Sedikitnya guru yang mengajukan usulan kenaikan pangkat di Korwil Bidang Pendidikan Kecamatan Pabelan menunjukkan bahwa mereka mengalami kesulitan. Penulis tertarik untuk meneliti permasalahan yang dihadapi guru dalam pengembangan karirnya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) berapa banyak guru di Korwil Kecamatan Pabelan yang mengalami kesulitan dalam mengajukan kenaikan pangkat, (2) apa kesulitan yang dihadapi guru di Korwil Kecamatan Pabelan dalam mengajukan kenaikan pangkat, dan (3) apa yang dibutuhkan guru di Korwil Kecamatan Pabelan agar kenaikan pangkatnya lancar.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk: (1) menganalis banyak guru di Korwil Kecamatan Pabelan yang mengalami kesulitan dalam mengajukan kenaikan pangkat, (2) mengetahui kesulitan yang dihadapi guru di Korwil Kecamatan Pabelan dalam mengajukan

kenaikan pangkat, dan (3) menganalisis kebutuhan guru di Korwil Kecamatan Pabelan agar kenaikan pangkatnya lancar.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif berdasarkan pada falsafah *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah. Peneliti berkedudukan sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data, teknik pengumpulan dan analisis data bersifat kualitatif. Hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif, maka penelitian ini mengunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan, gambar dan bukan angka-angka dengan tujuan untuk memberi gambaran tentang obyek penelitian yang berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka berdasarkan pada data yang diperoleh.

Populasi dalam penelitian ini adalah guru sekolah dasar di Koordinator Wilayah Bidang Pendidikan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang yang terdiri dari 160 guru PNS. Sementara untuk sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel penelitian adalah 60 orang guru (37,5%) yang diambil secara acak.

Metode pengumpulan data dengan kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Sebelum pengambilan data dibuat sebuah instrumen penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk menjelaskan data yang diuraikan melalui kuesioner, wawancara, dan dokumentasi untuk mengetahui: (1) jumlah guru di Korwil Kecamatan Pabelan yang mengalami kesulitan dalam mengajukan kenaikan pangkatnya, (2) jenis kesulitan guru dalam mengajukan kenaikan pangkat, dan (3) kebutuhan guru agar kenaikan pangkat mereka lancar.

Teknik analsisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menginterprestasikan dengan kata-kata sedemikian rupa untuk menggambarkan obyek penelitian, sehingga dapat menggambarkan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan sebagai berikut: (1) Reduksi Data (*Data Reduction*) adalah proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan data secara kasar dari hasil kuesioner, wawancara dan dokumentasi, kemudian direduksi, dipilih hal yang menonjol atau yang paling penting. (2) Sajian Data (*Data Display*), data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk matrik, skema, tabel atau jaringan kerjasama yang saling berkaitan. Melalui penyajian data, peneliti akan tahu yang terjadi dan dapat mengerjakan sesuatu pada analisa data atau langkah-langkah lain berdasarkan pengertian tersebut. (3) Penarikan Simpulan

(*Conclution Drowing*) merupakan pengorganisasian benda-benda, keteraturan-keteraturan, pola-pola penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat dan proporsisi-proporsisi.

Validasi data menggunakan triangulasi data. Kegiatan yang peneliti lakukan untuk memeriksa keabsahan data yaitu membandingkan data hasil kuesioner dengan hasil wawancara dan data dari dokumen-dokumen tentang kenaikan pangkat guru di Korwil Kecamatan Pabelan guna memperoleh kecocokan dan keabsahan data.

Selain itu peneliti juga mendiskusikan data hasil wawancara dan dokumen-dokumen tentang pelaksanaan kenaikan pangkat guru di Korwil Kecamatan Pabelan dengan teman sejawat, sehingga peneliti dapat mempertahankan sikap obyektif dan terbuka.

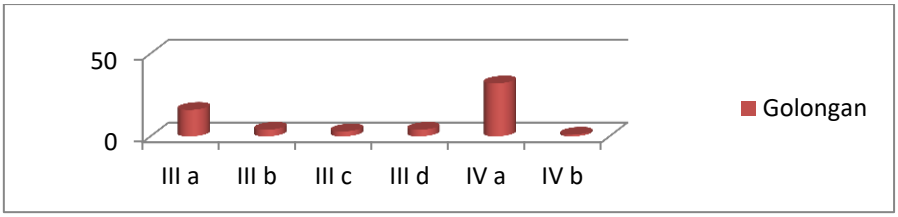
Hasil dan Pembahasan

Guru di Korwil Bidang Pendidikan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang yang berstatus Penagawai Negeri Sipil (PNS) sebanyak 160 orang. Hampir seluruh guru memiliki kualifikasi akademik S1. Kalau dilihat dari jenis kelamin, kebanyakan perempuan tepatnya 102 perempuan dan 58 laki-laki.

Data diperoleh dengan cara menggunakan kuesioner, wawancara, dan dokumen. Kuesioner diberikan kepada 60 guru secara acak baik secara langsung maupun lewat grup *whatsapp*. Wawancara dilakukan kepada guru-guru yang ditemui peneliti secara acak. Data juga diperoleh dari kantor Koordinator Wilayah Bidang Pendidikan Kecamatan Pabelan.

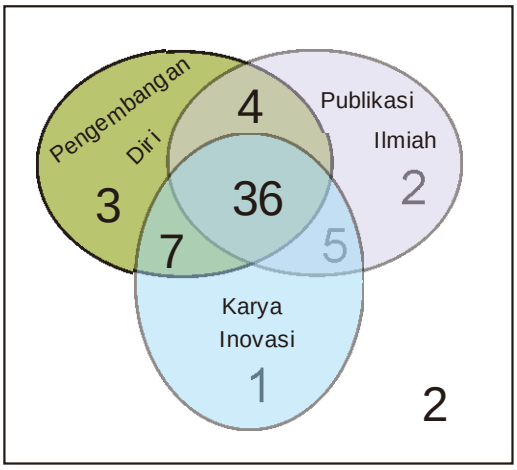
Setelah pengambilan data, baik melalui kuesioner, wawancara maupun studi dokumentasi kemudian dilakukan reduksi data. Berdasarka data yang diperoleh, mereka rata-rata memiliki masa kerja 25 tahun. Jumlah guru yang memiliki golongan IIIc ke atas sebesar 68%, pangkat terendah IIIa dan pangkat tertinggi IVb. Rata-rata mereka menduduki pangkatnya selama 7 tahun, padahal mereka sudah diperbolehkan mengajukan kenaikan pangkat setelah 2 tahun dari pengajuan pangkat terakhir. Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru di Korwil Kecamatan Pabelan mengalami kesulitan dalam kenaikan pangkatnya. Berikut sebaran jumlah guru di Korwil Pabelan berdasarkn golongan.

Diagram 1
Jumlah Guru Berdasarkan Golongan



Berdasarkan data yang diperoleh, kesulitan yang dihadapi guru-guru di Korwil Pabelan diantaranya: (1) pengembangan diri, (2) publikasi ilmiah, dan (3) karya inovatif. Kegiatan yang temasuk pengembangan diri adalah diklat fungsional dan kegiatan guru dalam forum KKG. Publikasi ilmiah yang dimaksud adalah publikasi hasil penelitian dan publikasi buku pelajaran, pengayaan dan pedoman guru. Sedang karya inovasi meliputi menemukan teknologi tepat guna, menciptakan karya seni, menemukan media pembelajaran dan mengikuti penyusunan soal atau sejenisnya.Sebaran kesulitan yang dihadapi guru disajikan pada diagram berikut.

Diagram 1
Sebaran Kesulitan Guru



Berdasarkan data di atas terlihat bahwa 97% guru mengalami kesulitan dalam pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan pembuatan karya inovasi. Guru-guru yang mengalami kesulitan tersebut 93% mengaku membutuhkan pendidikan dan pelatihan, workshop, seminar dan lain-lain. Sisanya menghendaki kenaikan pangkat secara otomatis.

Pengembangan diri dapat dipenuhi dengan mengikuti diklat fungsional dan kegiatan pada forum KKG. Diklat (pendidikan dan pelatihan) adalah usaha untuk meningkatkan kompetensi seseorang (Pakpahan dkk, 2013). Materi diklat dapat berupa pembuatan karya tulis ilmiah, penyusunan buku ajar, pembuatan karya inovasi pembelajaran dan lain-lain. Selain untuk pengembangan diri, sekaligus melatih guru untuk melakukan publikasi ilmiah

dan pembuatan karya inovasi. Pemateri pada diklat fungsional dapat memanfaatkan guru-guru yang berprestasi di wilayah tersebut. Selama ini kita memiliki guru-guru berprestasi yang masih disimpan dan belum diberdayakan. Susanto (2016) mengatakan bahwa guru-guru berprestasi tersebut seperti permata yang tersimpan dan terpajang rapi di estalase toko.

Pengembangan diri juga bisa dilaksanakan pada forum Kelompok Kerja Guru (KKG). Menurut Purnanda (2013) KKG adalah wahana untuk meningkatkan kompetensi melalui kegiatan kolektif guru. Kegiatan kelompok kerja guru di Korwil Kecamatan Pabelan rutin dilaksanakan setiap bulan. Namun kegiatan ini masih berupa kegiatan tunggal. Kegiatan tersebut hanya membahas permasalahan dalam satu kali pertemuan. Padahal kegiatan pada forum KKG minimal dilakukan selama tiga kali pertemuan berturut-turut untuk memperoleh angka kredit 0,15. Materi yang dibahas dapat berupa paket pengembangan silabus, RPP, bahan ajar, dan lain-lain. Sosialisasi pelaksanaan KKG tersebut harus disampaikan kepada guru-guru di Korwil Kecamatan Pabelan.

Kegiatan pulikasi ilmiah terdiri dari tiga kelompok kegiatan, yaitu: (1) presentasi pada forum ilmiah, (2) publikasi ilmiah hasil penelitian, dan (3) publikasi buku (Kemendikbud, 2010). Presentasi pada forum ilmiah adalah kegiatan guru sebagai pemateri pada forum seminar, lokakarya, dan lain-lain. Sedangkan penelitian yang dimaksud pada poin kedua bisa dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan sekolah (PTS), maupun penelitian pengembangan. Penelitian terebut harus didiseminasikan minimal di tingkat sekolah yang dihadiri minimal 15 orang dari tiga sekolah yang berbeda.

Penelitian yang paling cocok dilaksanakan oleh guru adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan penelitian pengembangan. Penelitian tindakan adalah penelitian yang dilaksanakan untuk memperbaiki sesuatu (Mahmud dan Priatna, 2008). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sagor (1992) yang menyataka bahwa " *action research is conducted by people who want to do samething to improve their own situation*". Jadi penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas (PTK) menimal dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Sedangkan penelitian pengembangan adalah penelitian yang melalui tahapan-tahapan tertentu untuk menghasilkan produk pengembangan (Nugroho dkk, 2013). Produk yang biasa dikembangkan di sekolah adalah media pembelajaran dan modul penggunaan suatu produk. Ciri penelitian ini selain ada produk yang dihasilkan adalah penilaian dari ahli, baik ahli media maupun ahli materi.

Guru yang mendapat tugas tambahan sebagai kepala sekolah dapat melakukan penelitian tindakan sekolah (PTS). Penelitian tindakan sekolah adalah penelitian yang dilalakukan di tingkat sekolah untuk memperbaiki situasi sekolah tersebut (Windayana, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kinerja suatu sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah tersebut. Wayan (2010) menjelaskan bahwa tahapan penelitian tindakan sekolah meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Tahapan penelitian di atas sama seperti tahapan penelitian tindakan kelas.

Sedangkan buku yang bisa ditulis adalah buku teks, pengayaan, pedoman guru, dan pembuatan modul. Buku-buku tersebut harus ber-ISBN. Sedangkan modul cukup diterbitkan sendiri, digunakan dalam proses pembelajaran dan disimpan di perpustakaan sekolah. Membuat buku ber-ISBN tidak sesulit yang kita bayangkan. Jika sudah memiliki konsep buku, kita tinggal mengirimkannya ke penerbit. Penerbit yang akan membuatkan cover, melakukan pengeditan dan penyuntingan serta pengajuan ISBN.

Kegiatan ketiga dari pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) adalah karya inovasi. Karya inovasi ini meliputi menciptakan karya seni, membuat teknologi tepat guna, membuat inovasi pembelajaran, maupun membuat alat praktikum (Kemendikbud, 2018). Semua kegiatan inovasi tersebut harus berkaitan dengan tugas guru sebagai pendidik di sekolah. Menciptakan karya seni meliputi karya seni rupa, seni lukis, seni musik, seni suara, seni *teater*, dan lain sebagainya. Inovasi ini tidak hanya menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga boleh memodifikasi yang sudah ada.

Pemerintah memfasilitasi inovasi guru dengan mengadakan lomba inovasi pembelajaran yang diselenggarakan setiap tahun oleh Subdit Kesharlindung. Inovasi pembelajaran adalah upaya menemukan hal-hal baru yang berkaitan dengan penelitian, penerapan teknologi tepat guna maupun penemuan seni yang diterapkan dalam pembelajaran (Kemendikbud, 2018). Perlombaan ini diharapkan mampu memotivasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran di sekolahnya (Indrawati, 2017).

Pembuatan karya inovasi pembelajaran ini belum banyak diketahui oleh guru-guru di Korwil Kecamatan Pabelan. Hal tersebut disebabkan oleh sosialisasi yang kurang khususnya lewat Dinas Pendidikan dan kurangnya bimbingan pembuatan karya inovasi pembelajaran oleh dinas terkait.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, simpulan dalam penelitian ini adalah: (1) 97% guru-guru di Koordinator Wilayah Bidang Pendidikan Kecamatan Pabelan mengalami kesulitan dalam kenaikan pangkatnya, (2) jenis kesulitan yang dihadapi guru di Korwil Kecamatan Pabelan adalah pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan pembuatan karya inovasi pembelajaran, dan (3) guru-guru di Korwil Kecamatan Pabelan membutuhkan diklat fungsional khususnya tentang pembuatan karya tulis ilmiah dan karya inovasi pembelajaran. Diklat dapat dilakukan di tingkat dinas pendidikan dan kebudayaan kabupaten/kota dengan memanfaatkan guru-guru berprestasi di wilayah tersebut sebagai pematerinya

Daftar Pustaka

Indrawati, Lies. 2017. *Mau dan Mampu Menulis Karya Ilmiah untuk Peningkatan Karir Guru*. Makalah dalam Prosiding Seminar Nasional Kemendikbud Tahun 2017.

Kemendikbud. 2010. *Pedoman Kegiatan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) dan Angka Kreditnya.* Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

Kemendikbud. 2018. *Pengembangan Karir Jabatan Fungsional Guru.* Jakarta: Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan.

Kemendikbud. 2018. *Pedoman Perlombaan Inovasi Pembelajara Guru Sekolah Dasar (SD) Tahun 2018.* Jakarta: Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan.

Mahmud dan Priatna, Tedi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik.* Bandung: Tsabita.

Nugroho, Aris P dkk. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika, Volume 1, Nomor 1, April 2013, ISSN: 2338-0691.*

Pakpahan, Edi S dkk. 2013. Pengaruh Pendidikan dan Pelatihan terhadap Kinerja Pegawai (Studi pada Badan Kepegawaian Daerah Kota Malang). *Jurnal Administrasi Publik (JAP), Vol. 2 No. 1 Tahun 2013, hal 116-121.*

Peraturan Bersama Menteri Pendidikan Nasional dan Kepala Badan Kepegawaian Negara Nomor 14 Tahun 2010 tentang Petunjuk Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.

Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 38 Tahun 2010 tentang Penyesuaian Jabatan Fungsional Guru.

Purnanda, Aan. 2013. Pelaksanaan Fungsi Kelompk Kerja Guru (KKG) di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Administrasi Pendidikan, Volume 1, Nomor 1, Oktober 2013.*

Sagor, R. 1992. *How to Conduct Collaborative Action Research*. Alexandria: SCD.

Susanto, Budi. 2016. *Bagai Permata dalam Etalase Perlunya Penguatan Perlindungan Hukum untuk Hak Kenaikan Pangkat Istimewa/pilihan bagi Guru Daerah Khusus serta Guru Berprestasi Luar Biasa Penerima Satyalancana Pendidikan*. Artikel Simposium 2016 tidak diterbitkan.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wayan, A. 2010. Akuntabilitas Kinerja Kepala Sekolah dan Penelitian Tindakan Sekolah untuk Kepala Sekolah Dalam Rangka Peningkatan Mutu Pembelajaran Serta Bahan Belajar Mandiri Dimensi Kompetensi Kepala Sekolah. Jakarta: Az-Zahra

PORTAL RUMAH BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN PUCAKWANGI 02

Muhammad Zamzam Rizka Susila Ardi

SD Negeri Pucakwangi 02 Kec. Pucakwangi, Kab. Pati, Provinsi Jawa Tengah
Zamzamrsa90@gmail.com

Abstrak : Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 adalah rendahnya hasil belajar IPA yaitu sebesar 68% (15 orang) siswa mendapat nilai dibawah KKM dan nilai rata-rata dari keseluruhan siswa sebesar 57. Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model spiral atau siklus dilaksanakan dalam 3 siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, aktifitas siswa dan keterampilan guru. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase 64% pada siklus II menjadi 73% dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 86%. Aktifitas siswa siklus I mendapat skor rata-rata 16,32 pada siklus II menjadi 19,05 dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 24,05. Keterampilan guru siklus I mendapat skor 21 pada siklus II menjadi 26 dan meningkat lagi pada siklus III menjadi skor 30. Dengan demikian melalui penggunaan portal "Rumah Belajar" dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Pucakwangi 02.

Kata Kunci *: Hasil Belajar; IPA; Rumah Belajar.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di dunia mengantarkan Indonesia memasuki era revolusi industri 4.0. Revolusi industri ini merambah ke segala lini kehidupan termasuk pada pembelajaran di sekolah dari tingkat dasar hingga pendidikan tinggi. Menurut Suwardana (2017) Revolusi industri 4.0 ditandai dengan era digitilasisasi di pelbagai sektor kehidupan. Perkembangan inovasi otomasi dengan terciptanya super-computer, robotic artificial intelegency dan modifikasi genetik menciptakan dunia yang sangat berbeda dari dunia sebelumnya. Menurut Aldianto dkk (2018) Saat ini perkembangan industri 4.0 juga didukung oleh kemajuan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan teknologi ini memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang. Perkembangan *internet of thing* (IoT) yang tanpa batas dapat merubah seluruh proses manufaktur dan bisnis. IoT adalah sebuah konsep dimana suatu objek yang memiliki kemampuan untuk mentransfer data melalui jaringan tanpa memerlukan interaksi manusia ke manusia atau manusia ke komputer. Revolusi industri 4.0 mengubah paradigma pendidikan di Indonesia. Seperti yang dikemukakan oleh Sudarsana dkk (2018 : 2-3) bahwa perubahan paradigma pendidikan harus juga diikuti oleh perubahan sarana dan prasarana pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan komputer sebagai

basisnya. Komputer merupakan salah satu teknologi pengajaran terpenting yang digunakan dalam pendidikan. Sebagai bagian dari revolusi industri 4.0, komputer dengan jaringan internet sangat menentukan dalam memperkaya sumber pengetahuan dan keterampilan. Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 484-485) menyatakan bahwa pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiri*) untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja,dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Permasalahan pembelajaran IPA yang terjadi pada siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 yaitu hasil observasi dan kolaborasi ditemukan menunjukkan bahwa minat siswa pada pelajaran IPA yang rendah. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang antusias. Kegiatan diskusi siswa teman sebangku juga kurang. Hal itu didukung dengan nilai hasil ulangan harian siswa kelas V pada mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa dari 22 siswa yang mendapat nilai diatas KKM hanya 7 siswa (32%) dan yang dibawah KKM ada 15 siswa (68%), dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65. Diperoleh nilai terendah 40. nilai tertinggi 85 dan nilai rata-rata dari keseluruhan siswa sebesar 57. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru memilih alternatif penggunaan media yang dapat dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan portal “Rumah Belajar”. Menurut Yudiastuti dan Megawaty (2015) Rumah Belajar adalah program jaringan sekolah yang dikembangkan oleh Pustekkom yang berfungsi sebagai 1) wahana komunikasi lintas sekolah; 2) wadah sumber belajar; dan 3) wahana berbagi informasi antar sekolah di Indonesia. Sebagai portal pendidikan, m- Edukasi dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja melalui url: http://belajar.kemdiknas.go.id/. Dengan tiga peran utama tersebut, maka Rumah Belajar dapat berfungsi atau dikatakan pula sebagai jaringan sekolah (*schoolnet*).

Menurut Warsihna (2012) Salah satu portal yang benar-benar dirancang oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) dan disosialisasikan secara gencar ke seluruh sekolah di Indonesia adalah Portal “Rumah Belajar” yang beralamat di www.belajar.kemdiknas.go.id. Portal ini oleh Kemdikbud diharapkan sebagai satu-satunya portal yang didesikasikan untuk membantu mengatasi masalah pendidikan terutama yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Nurhayati dkk (2014) Portal Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan alamat url http://belajar.kemdikbud.go.id. Portal Rumah Belajar menyediakan berbagai macam fitur

yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Fitur utama Rumah Belajar antara lain: (1) Sumber Belajar; (2) Buku Sekolah Elektronik (BSE); (3) Bank Soal; (4) Laboratorium Maya; (5) Peta Budaya; (6) Wahana Jelajah Angkasa; (7) Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan; dan (8) Kelas Maya. Selain fitur utama, ada pula beberapa fitur pendukung, yaitu: (1) Karya Komunitas; (2) Karya Pendidik; dan (3) Karya Bahasa dan Sastra. Konten-konten dan media pembelajaran yang tersedia di Rumah Belajar tersebut dapat dimanfaatkan oleh pendidik, peserta didik, dan masyarakat dalam belajar.

Fitur portal "Rumah Belajar" yang digunakan dalam penelitian ini adalah fitur Sumber Belajar. Langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Siswa mengamati tayangan media pembelajaran materi daur air pada fitur Sumber Belajar Portal Rumah Belajar; 2) Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan diskusi siswa mengenai materi daur air; 3) Siswa diberikan kesempatan untuk presentasi hasil diskusinya; 4) Siswa melakukan kegiatan "Latihan" pada fitur "Sumber Belajar"; 5) Siswa menggunakan fitur "Tes" pada Sumber Belajar Portal "Rumah Belajar". Penggunaan portal "Rumah Belajar" pada pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Martiningsih (2013) yang berjudul Peningkatan Prestasi Belajar Himpunan Melalui Penggunaan Portal Rumah Belajar. Hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian mengungkapkan adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik. Sebelum diberikan tindakan, hanya 22 peserta didik (73,3%) yang tuntas belajarnya. Kemudian, pada Siklus I, peserta didik yang tuntas sebanyak 23 peserta didik (76,7%), dan pada Siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 28 peserta didik (93,3%).

Penelitian lain yang menunjukkan keberhasilan penggunaan portal "Rumah Belajar" dalam pembelajaran adalah penelitian Mulyadi (2015) dengan judul Pengaruh Pemanfaatan *E-Learning* Menggunakan "Portal Rumah Belajar Kemendikbud" Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam : Kuasi Eksperimen Di Smpn 1 Lembang Materi Pokok Sistem Gerak Pada Manusia. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengolahan dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dengan menggunakan portal rumah belajar Kemendikbud berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif. Hal ini dapat terlihat dari gain yang diperoleh kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah umum yang diangkat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: bagaimanakah cara meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 dalam pembelajaran IPA? sedangkan rumusan masalah khususnya yaitu 1) Apakah melalui pemanfaatan portal "Rumah Belajar" dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Pucakwangi 02 pada mata pelajaran IPA?; 2) Apakah melalui pemanfaatan portal "Rumah Belajar" dapat meningkatkan aktifitas siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 pada mata pelajaran IPA?; 3) Apakah melalui pemanfaatan portal "Rumah Belajar" dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 pada mata pelajaran IPA?.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini terdiri atas tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 dalam pembelajaran IPA. Tujuan khususnya yaitu: 1) meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 pada pembelajaran IPA menggunakan portal "Rumah Belajar"; 2) mendeskripsikan peningkatan aktifitas siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 pada pembelajaran IPA menggunakan portal "Rumah Belajar"; 3) mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam mengajar IPA menggunakan portal "Rumah Belajar".

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model spiral atau siklus menurut Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2010:137). Tujuan penggunaan model ini adalah apabila dalam pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga siklus penelitian, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan.

Subyek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SDN Pucakwangi 02, Kecamatan Pucakwangi, Kabupaten Pati. Jumlah siswa sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes, nontes, observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean. Data

kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktifitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran IPA menggunakan portal "Rumah Belajar" diinterpretasikan dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori yang diperoleh untuk memperoleh kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Belajar

Tabel.1 *Hasil Belajar Siswa Siklus 1,2 dan 3*

Pencapaian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai terendah	40	52	58	61
Nilai tertinggi	85	90	100	100
Nilai rata-rata	57	68	76	84
Jumlah siswa tidak tuntas	15 / 68%	8 / 36%	6 / 27%	3 / 14%
Jumlah siswa tuntas	7 / 32%	14 / 64%	16 / 73%	19 / 86%
Persentase Ketuntasan Hasil Balajar	32%	64%	73%	86%

Setelah dilakukan penelitian hasil belajar siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan portal “Rumah Belajar” pada siklus I memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 68 dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 64%. Dari data diatas menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 32% dari kondisi prasiklus.

Pada siklus II memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 76 dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 73%. Pada siklus III memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 84 dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 86%. Jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar juga meningkat dari sebelum penelitian atau prasiklus hanya 7 siswa meningkat menjadi 14 siswa pada siklus I. Pada siklus II meningkat menjadi 16 siswa dan pada siklus III meningkat menjadi 19 siswa atau 86% dari total siswa kelas V SDN Pucakwangi 02.

Meningkatnya hasil belajar karena siswa merasa tertarik dengan pembelajaran kekinian dengan menggunakan portal “Rumah Belajar”. Hal ini sesuai dengan penelitian Warsihna (2013:83) Dengan hadirnya Portal “Rumah Belajar” diblantika dunia maya (internet) menambah khasanah sumber belajar bagi dunia pendidikan di Indonesia. Kehadiran portal ini akan memudahkan guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, karena tersedia berbagai komponen yang diperlukan untuk pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas

Gambar 1. *Penyampaian materi melalui fitur Sumber Belajar pada portal "Rumah Belajar"*

2. Aktifitas Siswa

Tabel.2 *Perolehan Skor Aktifitas Siswa Siklus 1, 2 dan 3*

No	Indikator	Rata-rata skor yang diperoleh		
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Mempersiapkan diri sebelum pelajaran dimulai	2,41	3,00	3,68
2	memperhatikan media tayangan sumber belajar portal "Rumah Belajar"	2,41	2,82	3,36
3	Mengajukan pertanyaan kepada guru	2,14	2,27	3,05
4	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru.	2,14	2,82	3,23
5	Melaksanakan diskusi kelompok.	2,36	3,00	3,77
6	Melaksanakan tugas latihan pada portal "Rumah Belajar"..	2, 27	2,73	3,36
7	Mengerjakan Tes pada portal "Rumah Belajar"	2,05	2,41	3,59
Jumlah		**16,32**	**19,05**	**24,05**
Rata-rata		**2,25**	**2,72**	**3,44**
Kriteria		**C**	**B**	**A**

Dari tabel.2 menunjukkan bahwa hasil observasi terhadap aktifitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan portal "Rumah Belajar" mampu meningkatkan aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Perolehan skor aktifitas siswa pada siklus I mendapatkan skor 16,32 dengan kategori cukup (C). Siklus II memperoleh skor 19,05 dengan kategori baik (B) dan siklus III memperoleh skor 24,05 dengan kategori sangat baik (A).

Pemanfaatan TIK pada pembelajaran melalui portal "Rumah Belajar" membuat suasana pembelajaran menjadi menarik. Hal ini sesuai dengan penelitin yang dilakukan Rivalina (2015). Hasil Penelitian menunjukkan adanya kontribusi pemanfaatan TIK terhadap hasil belajar peserta didik yang diindikasikan dengan meningkatnya nilai akhir peserta didik kelas VI dari tahun 2012/2013 sebelum menggunakan TIK dan setelah menggunakan TIK di dalam pembelajaran 2013/2014 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia (0.95%), Matematika (2.03%), dan IPA(0.86%)

Gambar 2. *Siswa melaksanakan kegiatan menggunakan fitur Latihan pada portal "Rumah Belajar"*

3. Keterampilan Guru

Tabel.3 *Perolehan Skor Keterampilan Guru Siklus 1,2 dan 3*

No	Indikator	Jumlah skor yang diperoleh		
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	Membuka pembelajaran	3	4	4
2.	Mengarahkan siswa dalam penayangan media sumber belajar	3	3	4
3.	Memberikan kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan	2	3	3
4.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	3	3	3
5.	Membimbing siswa dalam kegiatan presentasi kelompok	2	3	4
6.	Membimbing siswa dalam melaksanakan kegiatan latihan pada portal "Rumah Belajar".	3	3	4
7.	Membimbing siswa dalam kegiatan tes pada portal "Rumah Belajar"	3	3	4
8.	Menutup pelajaran.	2	4	4
Jumlah		21	26	30
Kriteria		B	B	A

Dari hasil observasi terhadap keterampilan guru pada pembelajaran IPA dengan portal "Rumah Belajar" siklus I mendapat skor 21 dengan kategori baik (B). siklus II meningkat menjadi 26 dengan kategori baik (B) dan siklus III memperoleh skor 30 dengan kategori sangat baik (A). Kegiatan belajar dengan memanfaatkan TIK menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajarannya dikelas. Hasil Penelitian Supandri (2018) menunjukkan bahwa

Portal Rumbel dapat dijadikan sebagai salah satu sumber atau rujukan untuk memperoleh berbagai informasi, data, gagasan, atau ide yang berhubungan dengan pengembangan konten pembelajaran. Kemasan konten pembelajaran dapat saja dalam bentuk gambar, audio, animasi, video, atau simulasi. Di samping itu, Portal Rumah Belajar juga menyediakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Materi Pokok, Modul *Online*, Buku Sekolah Elektronik (BSE), Pengetahuan Populer, dan Katalog Media

Simpulan

Pembelajaran IPA dengan menggunakan portal "Rumah Belajar" pada siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 dapat meningkatkan hasil belajar. Ditunjukkan dengan data hasil belajar siswa pada siklus I persentase mendapat 64% pada siklus II menjadi 73% dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 86%. Hasil belajar siswa memenuhi indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya ketuntasan belajar klasikal mencapai 75% dengan KKM IPA sebesar 65. Hal ini disebabkan oleh aktifitas siswa dan keterampilan guru yang telah meningkat dalam pembelajaran.

Pembelajaran IPA melalui dengan menggunakan portal "Rumah Belajar" pada siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 terbukti dapat meningkatkan aktifitas siswa. Karena pembelajaran berlangsung dengan menarik sehingga siswa melaksanakan kegiatan tersebut dengan antusias ditunjukkan dengan hasil observasi pada pelaksanaan kegiatan tindakan siklus I mendapat skor rata-rata 16,32 pada siklus II menjadi 19,05 dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 24,05.

Pembelajaran IPA melalui dengan menggunakan portal "Rumah Belajar" pada siswa kelas V SDN Pucakwangi 02 dapat meningkatkan keterampilan guru. Ditunjukkan dari hasil observasi keterampilan guru dari skor 21 dengan kategori B pada siklus I menjadi skor 30 dengan kategori A pada siklus III. Hal ini dikarenakan penggunaan portal "Rumah Belajar" yang menuntut kreativitas guru dalam merancang sebuah pembelajaran yang menyenangkan tetapi tidak meninggalkan esensi kegiatan pembelajaran tersebut.

Saran yang perlu diperhatikan adalah adanya variasi dalam penggunaan metode dan media dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi antusias. Selain itu pemanfaatan teknologi informasi (IT) dalam pembelajaran pada masa sekarang ini sangat perlu diterapkan untuk menyongsong era revolusi industri 4.0 yang sedang kita alami.

DAFTAR PUSTAKA

Aldianto, Leo. dkk. (2018). *Pengembangan Science Dan Technopark Dalam Menghadapi Era Industri 4.0 - Sebuah Studi Pustaka.* Jurnal Manajemen Indonesia Vol 18 No 1, Tahun 2018, hlm.68-76.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

BSNP. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta.

Martiningsih, Raden Roro. (2013). *Peningkatan Prestasi Belajar Himpunan Melalui Penggunaan Portal Rumah Belajar*. Jurnal Kwangsan Vol 1 No 1, 2013 hlm.34-45.

Mulyadi, Rindi. (2015). *Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Menggunakan "Portal Rumah Belajar Kemendikbud" Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam : Kuasi Eksperimen di SMPN 1 Lembang Materi Pokok Sistem Gerak Manusia*. Tesis. Tersedia dalam http://repository.upi.edu/16515/. (diakses di Pati pada tanggal 22 Agustus 2018)

Nurhayati, Ai Sri . dkk. (2014). *Pedoman Pemanfaatan Portal Rumah Belajar "Strategi Pembelajaran Berbasis TIK Memanfaatkan Rumah Belajar"*. Tangerang Selatan : Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Rivalina, Rahmi. (2015). Pemanfaatan TIK *Dalam Pembelajaran Di SDN Cipayung 1, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten*. Jurnal Teknodik Vol XIX No 2, Agustus 2015 hlm. 135-146.

Sudarsana, I Ketut. dkk. (2018). *Paradigma Pendidikan Bermutu Berbasis Teknologi Pendidikan*. Denpasar: PT Jayapangus Press.

Supandri. (2018). *Faktor-Faktor Penyebab Guru Belum Optimal Memanfaatkan Rumah Belajar Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jurnal Teknodik Vol XXII No 1, Juni 2018, hlm.1-14.

Suwardana, Hendra. (2018). *Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental*. Jurnal Ilmiah Teknik dan Manajemen Industri Vol 1 No 2, April 2018, hlm.102-110.

Warsihna, Jaka. (2012). *E-Learning Melalui Portal "Rumah Belajar"*. Jurnal Teknodik Vol 16 No 2, Maret 2012, hlm.73-84.

Pembelajaran Matematika Realistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Siswa SD

Alik Ghufron

SDN Maitan 03 Kabupaten Pati Jawa Tengah
ghufronpati@gmail.com

Abstrak

Dinamika perkembangan di kawasan regional maupun global telah membawa dampak perubahan dalam bidang pendidikan di Indonesia. Dimana pendidikan diarahkan agar mampu membekali lulusannya siap memasuki abad 21 dengan keterampilan abad 21. Artikel ini ditulis untuk menyajikan kajian pembelajaran matematika realistik, pembelajaran abad 21 dan pembelajaran matematika realistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 dalam pembelajaran difokuskan pada pengembangan kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, serta kolaborasi. Untuk membekali keterampilan tersebut maka diwujudkan dalam pembelajaran matematika realistik, karena pembelajaran matematika realistik memiliki karakteristik berangkat dari masalah nyata dalam kehidupan siswa, penggunaan model atau media pembelajaran dan multi cara untuk menyelesaikan masalah, memaksimalkan interaksi belajar antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan sumber belajar, dan mengaitkan materi matematika dengan topik matematika lainnya dalam pembelajaran yang menyenangkan dan demokratis. Berdasarkan hasil studi literatur maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran matematika realistik dapat dijadikan salah satu model pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan abad 21 siswa SD.

Kata kunci: *Pembelajaran Matematika Realistik; keterampilan abad 21; pembelajaran abad 21*

Pendahuluan

Dinamika perkembangan ekonomi dan peradaban di kawasan regional maupun internasional semakin cepat. Hal ini berdampak pada penyiapan generasi penerus pada suatu bangsa dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan di negara tersebut. Lebih khusus lagi, pada akhir-akhir ini mulai terjadi pergeseran cara dan macam pekerjaan sebagai sumber penghasilan masyarakat. Sebagian profesi masyarakat mulai bergeser dari model konvensional menjadi berbasis digital, ada pula jenis profesi masyarakat yang mulai menghilang seiring dengan perkembangan dunia pada abad 21 ini. Sebagai contoh perdagangan konvensional di pasar-pasar mulai bergeser pada perdagangan berbasis digital dengan maraknya toko *online* yang dengan mudah bisa akses dari gawai yang ada di genggaman tangan. Tanpa harus bersusah-payah kita datang ke pasar, barang yang kita inginkan sudah sampai di rumah. Di bidang pendidikan pembelajaran *teacher centered* dan *textbook* sudah bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan ditandai dengan siswa aktif mencari informasi dan penggunaan buku elektronik yang dapat diakses dari gawai siswa tanpa harus membawa setumpuk buku berat, yang kita kenal dengan

pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*). Di sini, peran guru lebih kepada fasilitator bagi siswa dalam belajar.

Sebagai bagian dari masyarakat dunia, bangsa Indonesia juga mempersiapkan generasi penerus agar adaptif dengan perkembangan dunia yang semakin cepat ini. Hal ini telah tertuang pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016. Termasuk juga mempersiapkan pendidikan agar para siswa siap memasuki peradaban abad 21 yang serba digital. Berdasarkan pengamatan penulis selama mengajar 3 tahun terakhir di kelas 6 di SD Maitan 03 kabupaten Pati mulai tahun pelajaran 2015/2016 sampai dengan tahun pelajaran 2017/2018, siswa SD sudah terbiasa dengan gawai dalam kehidupan sehari-harinya. Bahkan, siswa SD saat ini lebih mahir mengoperasikan gawai dibanding dengan guru-guru yang merupakan generasi tua. Hal ini membuktikan bahwa saat ini kita sudah memasuki era digital peradaban abad 21.

Hasil kajian penulis terhadap sejumlah artikel ilmiah terkait dengan keterampilan abad 21 dan pembelajaran abad 21 adalah sebagai berikut. *Partnership for for 21st Century learning* (P21) mengemukakan kunci kesuksesan pekerjaan dan kehidupan dari kelulusan siswa pada abad 21 yaitu keterampilan, pengetahuan, dan keahlian siswa. Sementara pembelajaran dan keterampilan inovasi difokuskan pada kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi yang dikenal sebagai keterampilan 4C. Sedangkan prinsip pokok pembelajaran abad 21 menurut Zubaidah (2016) pembelajaran berpusat pada siswa, bersifat kolaboratif, kontekstual, dan terintegrasi dengan masyarakat.

Pembelajaran yang mendukung pembentukan keterampilan abad 21 dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan dan model. Salah satunya dengan pembelajaran matematika realistik. Keunggulan dari pembelajaran matematika realistik menurut Johar (2010) antara lain menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan mengubah paradigma mengajar menjadi paradigma belajar serta menghasilkan pembelajaran yang demokratis.

Pertanyaan yang muncul dari kesenjangan antara kualitas pembelajaran saat ini dengan perkembangan keterampilan abad 21 antara lain: bagaimanakah pembelajaran matematika realistik pada siswa SD sesuai dengan tingkat perkembangannya? Bagaimanakah pembelajaran abad 21? Bagaimana pembelajaran matematika realistik dapat mendukung perkembangan keterampilan abadi 21?

Tujuan kajian ilmiah ini adalah untuk menyajikan pemahaman tentang karakteristik pembelajaran matematika realistik disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa SD,

deskripsi pembelajaran abad 21, dan pembelajaran matematika realistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 siswa SD berdasarkan kajian sejumlah literatur.

Kajian teori

Pembelajaran matematika realistik bermula dari ide Profesor Hans Freudenthal (Johar, 2010), seorang ahli pendidikan matematika Belanda yang memberi nama *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan ciri-ciri: 1. Mengawali pembelajaran dari masalah pada kehidupan nyata, 2. Menggunakan model penyelesaian masalah yang dibangun sendiri oleh siswa dengan bimbingan guru, 3. Menggunakan multi cara untuk menyelesaikan permasalahan, 4. Memaksimalkan interaksi belajar antara siswa-siswa, siswa-guru, dan siswa-sumber belajar, dan 5. Mengaitkan materi matematika dengan topik matematika lainnya (*intertwin*). Berdasarkan karakteristik tersebut, RME memiliki kemiripan dengan pembelajaran kontekstual (CTL), yaitu pembelajaran dengan menggunakan konteks kehidupan nyata. Namun, memiliki satu ciri khusus yang dapat membedakan RME dengan CTL yaitu terletak pada adanya lintasan belajar (*learning trajectory*), menurut Johar (2010) pembelajaran dimulai dari masalah nyata, kemudian siswa menemukan solusi informal berupa model/gambar/sketsa/pola, selanjutnya siswa memperoleh kemampuan matematika yang lebih tinggi yaitu mampu mengambil kesimpulan dalam bentuk rumus maupun pengertian. Karakteristik RME juga sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (Santrock, 2011:414-415) yaitu 1. Karakteristik proses pembelajaran, 2. Tujuan proses pembelajaran, 3. Membangun pengetahuan, 4. Pemikiran strategis, 5. Berpikir tentang hasil sebuah pemikiran, 6. Pembelajaran kontekstual, 7. Motivasi dan pengaruh emosional pada pembelajaran, 8. Motivasi intrinsik untuk belajar, 9. Pengaruh motivasi pada upaya belajar, 10. Pengaruh perkembangan pada pembelajaran, 11. Pengaruh sosial pada pembelajaran, 12. Perbedaan individual pada pembelajaran, 13. Pembelajaran dan keragaman, dan 14. Standar dan asesmen.Sesuai dengan karakteristik RME menurut Freudenthal, pembelajaran matematika realistik memaksimalkan interaksi belajar antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar. Hal ini, dapat meningkatkan komunikasi efektif siswa karena siswa akan berinteraksi aktif dengan sesama siswa dan guru dalam rangka menyelesaikan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijaya (2012:72) yang menyatakan bahwa pemahaman siswa tentang suatu konsep akan berkembang ketika mereka mengomunikasikan strategi atau metode penyelesaian masalah yang mereka gunakan. Interaksi siswa dengan sumber belajar (buku, internet, dan lingkungan) dapat membangun

literasi siswa terhadap buku, teknologi informasi, dan sosial. Blumm dan Leiss dalam Wijaya (2012:50) mengembangkan model pembelajaran matematika realistik dengan tujuh tahapan, yaitu: 1. Pemahaman; 2. Penyederhanaan; 3. Matematisasi; 4. Penyelesaian secara matematis; 5. Interpretasi; 6. Validasi; dan 7. Penyajian hasil.

Karakteristik RME lainnya adalah penggunaan model atau media pembelajaran dan cara penyelesaian masalah. Konsep matematika adalah hal yang abstrak bagi siswa SD, sehingga perlu pemodelan untuk menjembatani pemikiran siswa SD agar lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika. Cara yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pun beragam, karena siswa SD memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda karena faktor perbedaan individual. Berdasar pada pengalaman penulis selama mengajar di kelas 6 selama 5 tahun terakhir, kecepatan berpikir siswa untuk memahami materi sangat beragam. Jadi penggunaan model atau media pembelajaran akan sangat membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar yang rendah dalam memahami konsep matematika.

Di Indonesia RME dikenal dengan nama PMRI (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia) yang diprakarsai oleh matematikawan dan ahli pendidikan matematika di Indonesia dengan dukungan dari Dirjen Pendidikan Tinggi (Dikti) bersama konsultan dari Belanda. Pada tahun 2001 PMRI telah diujicobakan pada sejumlah SD/MI di Surabaya, Yogyakarta, dan Bandung, kemudian pada tahun 2008 telah disosialisasikan pada guru-guru SMP (Johar, 2010).

Pembelajaran di SD harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD. Tingkatan perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Santrock (2010:174) antara lain: tahap sensorimotor (lahir sampai usia 2 tahun), tahap praoperasional (usia 2 hingga 7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7 hingga 11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas). Siswa usia sekolah dasar berada pada usia 7 sampai 11 tahun, sehingga sesuai pendapat Piaget, siswa SD dapat dikategorikan pada tahap operasional konkret. Pada tahapan operasional konkret siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkret di sekitarnya untuk membangun pemahaman konsep yang bersifat abstrak, sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika realistik yang menggunakan model atau media pembelajaran untuk membangun pemahaman siswa. Siswa belajar menjumlah dengan menggabungkan beberapa benda, mengurang dengan mengambil beberapa benda dari sekumpulan benda, mengalikan dengan menggabungkan berulang beberapa benda, dan

membagi dengan mengurangkan berulang dari sekumpulan benda. Pemahaman mendasar ini yang menjadi bekal dan akan terbawa sepanjang hayat oleh siswa.

Keterampilan abad 21 berkaitan dengan kompetensi yang harus dimiliki lulusan dalam memasuki abad 21. Pentingnya keterampilan abad 21 karena siswa membutuhkan keterampilan dan pengetahuan untuk kesuksesannya dalam bekerja serta kehidupan dan berkewarganegaraan. Zubaidah (2016) mencirikan pekerjaan di abad 21 bersifat lebih internasional, multikultural, dan saling berhubungan. Pengetahuan mendasar yang harus dikuasai siswa dalam mempersiapkan kehidupan abad 21 menurut Partnership for for 21st Century learning (P21) antara lain: kemampuan berbahasa inggris, seni, matematika, ekonomi, sains, geografi, sejarah, kewarganegaraan, dan pemerintahan. Guru SD memiliki tugas pokok mendidik dan mengajar siswa SD pada materi pengetahuan mendasar seperti yang dikemukakan P21 tersebut dalam bentuk pembelajaran tematik sebagai bekal siswa dalam menghadapi kehidupan di abad 21.

Untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran dan inovasi yang dikenal sebagai 4C (creativity and innovation, critical thinking and problem solving, communications, collaboration) maka pembelajaran harus dirancang dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat kontekstual, kolaboratif, komunikatif, terintegrasi dengan masyarakat, menyenangkan, dan demokratis. Pembelajaran diarahkan untuk memecahkan permasalahan dengan cara berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Selain itu juga diperlukan kerja sama dan gotong royong antar siswa untuk melatih kebersamaan dan kepedulian siswa terhadap sesama dan lingkungan. Pembelajaran abad 21 dapat dilakukan dengan model pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, penemuan terbimbing, pendekatan saintifik, pembelajaran kontekstual, termasuk juga melalui pembelajaran matematika realistik.

Hasil dan pembahasan

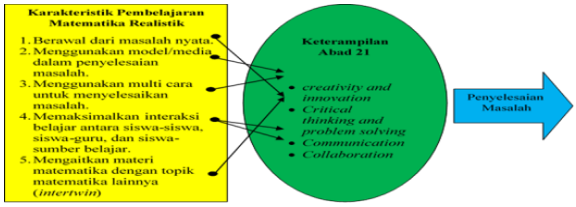
Karakteristik pembelajaran matematika realistik yang pertama adalah mengawali pembelajaran dari kehidupan nyata siswa. Hal ini sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui masalah yang dihadirkan oleh guru maupun hasil temuan siswa sendiri, maka siswa dilatih untuk menganalisis masalah dan berpikir kritis, manakah masalah yang harus segera dicarikan solusinya, mengapa demikian, dan bagaimana cara memecahkan masalah tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Dickinson, Eade, Gough, dan Hough (2010) pada artikelnya yang berjudul ”*Using Realistic Mathematics*

Education with Low to Midlle Attaining Pupils in Secondary School" menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir siswa SMP melalui penerapan pembelajaran matematika realistik. Hasil penelitian penerapan pendekatan matematika realistik pada pembelajaran matematika di sekolah Amerika, Belanda, dan Inggris menunjukkan siswa lebih mudah menyelesaikan masalah matematika dengan caranya sendiri dari pada harus menghafalkan rumus-rumus. Pembelajaran matematika realistik lebih disukai karena menggunakan masalah kontekstual, menggunakan model, dan menerapkan berbagai strategi penyelesaian masalah.

Karakteristik pembelajaran matematika menurut Freudenthal yang kedua dan ketiga adalah penggunaan model atau media pembelajaran dan multi cara untuk menyelesaikan masalah. Langkah ini dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan model maupun bantuan media pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pemahaman mereka tentang konsep abstrak matematika dengan cara mereka sendiri baik secara mandiri maupun berkelompok. Pembelajaran berkelompok juga membantu siswa mengembangkan kemampuannya berkolaborasi dengan teman sekelompoknya. Sesuai dengan hasil penelitian Huda (2013) dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) berhasil menumbuhkan kreativitas siswa, interaktivitas antara siswa dan guru, serta siswa merasakan pembelajaran yang dilakukan tidak kaku dan berorientasi pada realita dalam pembelajaran kubus dan balok pada siswa siswa MTs Miftahul Ulum Desa Kropak kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo.

Memaksimalkan interaksi pembelajaran antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Dalam pembelajaran matematika realistik, setelah siswa melakukan percobaan untuk memecahkan masalah dengan model dan cara mereka sendiri, siswa kemudian mengomunikasikan hasil temuannya kepada teman sekelompoknya maupun kepada teman sekelasnya. Penelitian yang mendukung pendapat tersebut dilakukan oleh Rahmawati (2013). Hasil penelitian menunjukkan siswa yang mendapat pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik mengalami peningkatan kemampuan komunikasi matematis dibandingkan siswa yang mendapat pembelajaran secara konvensional. Kemampuan komunikasi yang diases dalam penelitian Rahmawati adalah komunikasi tertulis siswa. Pada kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik skor rata-rata pra tes adalah 61,9. Skor rata-rata akhir pasca tes yang diperoleh siswa adalah 71,9, selisih skor rata-rata pra tes–pasca tes pada kelas eksperimen adalah 10,05. Terjadi

peningkatan secara signifikan pada perolehan skor rata-rata pada saat pra tes dan pasca tes. Sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional (ekspositori) skor rata-rata pra tes adalah 63,2. Pada saat pasca tes skor rata-rata yang diperoleh adalah 63,4. Selisih skor rata-rata pra tes–pasca tes adalah 0,17. Peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol tidak signifikan apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pendekatan pendidikan matematika realistik dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hubungan pembelajaran matematika realistik dengan pengembangan keterampilan abad 21 disajikan dalam bagan berikut.



Gambar 1. *Bagan hubungan karakteristik matematika realistik dan keterampilan abad 21*

Simpulan

Pembelajaran matematika realistik memiliki karakteristik pembelajaran berangkat dari masalah dalam kehidupan nyata dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Penggunaan model atau media pembelajaran dan multi cara untuk menyelesaikan masalah dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi serta kolaborasi siswa, memaksimalkan interaksi pembelajaran antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika realistik dapat mengembangkan keterampilan abad 21 siswa SD.

Berdasarkan kajian ilmiah tentang pembelajaran matematika realistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 siswa SD maka direkomendasikan pembelajaran matematika realistik sebagai model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 karena dapat mengembangkan keterampilan abad 21 siswa SD. Sama halnya dengan model pembelajaran lain seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, penemuan terbimbing sehingga menambah khasanah model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan demokratis. Sebaiknya dilakukan kajian ilmiah yang lebih mendalam terkait dengan model-model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan abad 21.

Daftar pustaka

Dickinson. P, Eade. F, Gough. S, & Hough. S. (2010). *Using Realistic Mathematics Education with Low to Middle Attainings Pupils in Scondary School*, http://www.bsrlm.org.uk/IPs/ip30-1/BSRLM-IP-30-1-10.pdf, diunduh di Pati, 29 Agustus 2016.

Huda, M.A. (2013). *Pembelajaran Kubus dan Balok dengan Pendekatan RME untuk menumbuhkan kreativitas Siswa MTs*, http://journal.um.ac.id, diunduh di Malang, 26 Juli 2016.

Johar, R. (2010). *PMRI Menyenangkan dan Demokratis*.http://www.rp2u.unsyiah.ac.id), diunduh di Pati, 13 Maret 2016.

Karo Hukum dan Organisasi Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*, http://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor021_Lampiran.pdf, diunduh di Pati, 16 September 2018.

P21. (2015). *Framework for 21st Century Learning*. Partnership for 21st Century Learning, http://www.p21.org/our-work/p21-framework, diunduh di Pati, 16 September 2018.

Rahmawati, F. (2013). *Pengaruh Pendekatan Pendidikan Realistik Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar*, http://jurnal.fmipa.unila.ac.id, diunduh di Malang, 30 Desember 2015.

Santrock, J. (2010). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.

Santrock, J. (2011). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.

Wijaya, A. (2012). *Pendidikan Matematika Realistik.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Zubaidah, s. (2016). *Keterampilan abad 21: Keterampilan yang Diajarkan melalui Pembelajaran*,https://www.researchgate.net/profile/Siti_Zubaidah5/publication/318013627_KETERAMPILAN_ABAD_KE21_KETERAMPILAN_YANG_DIAJARKAN_MELALUI_PEMBELAJARAN/links/5954c8450f7e9b2da1b3a42b/KE

TERAMPILAN-ABAD-KE-21-KETERAMPILAN-YANG-DIAJARKAN-MELALUI-PEMBELAJARAN.pdf, diunduh di Pati, 8 September 2018.

Pemanfaatan Media Limbah Kayu Lapis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Siswa Kelas VI SDN 3 Gedong

Ariska Pujianti, S.Pd.

SD Negeri 3 Gedong, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah
riskapuji@gmail.com

ABSTRAK

Ariska Pujianti. Pemanfaatan Media Limbah Kayu Lapis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Siswa Kelas VI SDN 3 Gedong.
Penelitian ini membahas tentangapakah media kayu lapis dapat meningkatkan hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong, dan Seberapa besar peningkatan hasil belajar menggambar setelah memanfaatkan media limbah kayu lapis pada siswa kelas VI SDN 3 Gedong. Tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong, dan Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar menggambar setelah memanfaatkan media limbah kayu lapis pada siswa kelas VI SDN 3 Gedong. Simpulan dari penelitian ini adalah pemanfaatan media limbah kayu lapis dapat meningkatkan hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong, dan terdapat peningkatan hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong sebesar 20% pada kondisi awal, menjadi 100% pada kondisi akhir.

Kata kunci*: media, limbah kayu lapis, hasil belajar*

Pendahuluan

Menggambar menjadi kompetensi yang difavoritkan oleh siswa sekolah dasar pada mata pelajaran SBK. Menggambar bahkan menjadi hiburan bagi siswa setelah mempelajari mata pelajaran lain seperti matematika dan IPA. Pada saat pembelajaran, hampir seluruh siswa menggunakan buku gambar sebagai medianya dan ini menjadi satu-satunya sarana yang umum digunakan oleh siswa dan guru. Guru belum menggunakan alternatif media lain untuk menggambar. Karena hal yang demikian hasil menggambar siswa kurang maksimal dan kurang variatif, bahkan terlihat kurang menarik, sehingga hasil belajar menggambar siswa rendah. Rendahnya hasil belajar menggambar siswa ditunjukkan dengan ketuntasan hasil belajar pada kondisi awal hanya mencapai 20% dari standar ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan yaitu 75. Penggunaan kertas yang terus menerus juga akan memberikan dampak terhadap berkurangnya jumlah tanaman yang menjadi bahan baku kertas. Untuk itu diperlukan alternatif media lain yang ramah lingkungan dan diperoleh dari lingkungan sekitar sehingga akan menghemat penggunaan kertas

SDN 3 Gedong terletak di sebuah desa dengan penduduk yang tidak terlalu padat. Lokasinya berdekatan dengan jalan raya dan pabrik pembuatan kayu lapis. Pabrik kayu lapis tersebut bukan merupakan pabrik besar yang memproduksi kayu lapis dengan skala yang besar pula. Dalam proses produksi, pabrik tersebut menghasilkan limbah berupa potongan-

potongan kayu lapis yang bentuknya tidak simetris. Limbah tersebut biasanya diberikan kepada pekerja atau masyarakat sekitar untuk dijadikan kayu bakar. Siapapun boleh mengambil limbah tersebut atas seijin pengelola.

Letak SDN 3 Gedong yang berdekatan dengan pabrik tersebut memudahkan peneliti dan siswa untuk mendapatkan limbah kayu lapis. Media limbah kayu lapis aman dan ramah lingkungan. Media limbah kayu lapis belum pernah digunakan sebagai media menggambar pada siswa kelas VI SDN 3 Gedong. Media ini memiliki kelebihan murah, mudah untuk menggambar, mudah untuk diwarnai, bentuknya yang tidak simetris menambah nilai seni. Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan judul: Pemanfaatan Limbah Kayu Lapis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Siswa Kelas VI SDN 3 Gedong.

A. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Uraian latar belakang di atas mengidentifikasikan sebuah permasalahan yang muncul tentang penggunaan media menggambar pada siswa kelas VI SDN 3 Gedong. Guru belum menggunakan alternatif media lain untuk menggambar. Hasil menggambar siswa kurang maksimal dan kurang variatif, bahkan terlihat kurang menarik sehingga hasil belajar menggambar siswa rendah. Guru memanfaatkan alternatif media limbah kayu lapis untuk menggambar sebagai solusi dari masalah tersebut, sehingga dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah media limbah kayu lapis dapat meningkatkan hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar menggambar setelah memanfaatkan media limbah kayu lapis pada siswa kelas VI SDN 3 Gedong?

B. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah:

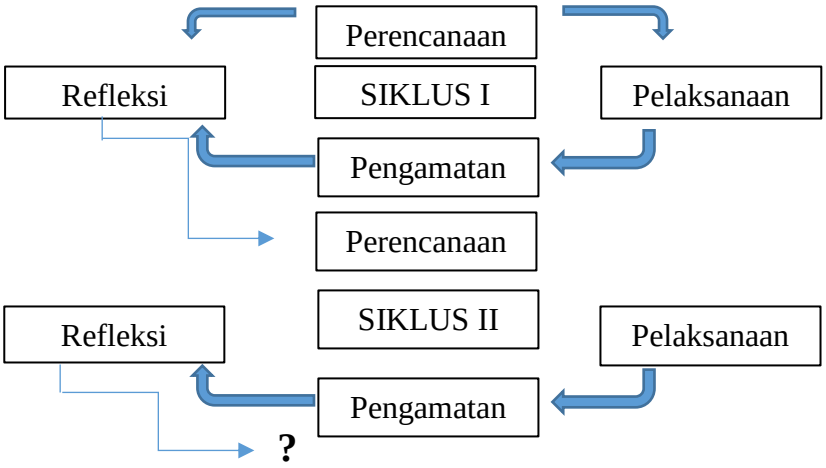
1. Untuk meningkatkan hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar menggambar setelah memanfaatkan media limbah kayu lapis pada siswa kelas VI SDN 3 Gedong.

Metode

A. Desain Penelitian

Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas dengan model siklus yang dilaksanakan selama 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan kegiatan yaitu: tahap

perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Desain penelitian digambarkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian adalah siswa kelas VI SDN 3 Gedong tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 5 siswa terdiri dari tiga siswa perempuan dan dua siswa laki-laki.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian ini berupa data kulaitatif yang diperoleh dari:

1. Siswa dan guru kelas VI SDN 3 Gedong tahun pelajaran 2018/2019.
2. Dokumen nilai hasil belajar menggambar siswa kelas VI.
3. Dokumen pendukung lainnya yaitu silabus SBK kelas VI, RPP SBK kelas VI, dan foto proses kegiatan pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

1. Cara Pengambilan Data

a. Tes

Tes yang penulis gunakan untuk meneliti adalah tes subjektif yaitu tes menggambar dari masing-masing siswa. Tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar menggambar siswa kelas VI.

b. Pengamatan

Peneliti menggunakan lembar pengamatan aktifitas siswa dengan cara bekerjasama dengan kolaborator yaitu teman sejawat untuk melakukan pengamatan terhadap aktifitas siswa dalam pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan antara lain: Silabus SBK kelas VI, RPP, daftar nilai hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong sebelum dan sesudah menggunakan media limbah kayu lapis, dan foto dalam proses pembelajaran.

2. Cara Menganalisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif komparatif. Hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong akan dibandingkan pada setiap kondisi. Hasil belajar menggambar pada saat pratindakan atau pra siklus dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada saat siklus I, kemudian hasil belajar pada siklus I dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada saat siklus II. Semua hasil yang didapat meliputi: hasil pada saat pratindakan, siklus I, dan siklus II kemudian dibandingkan secara menyeluruh apakah mengalami peningkatan atau tidak.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal

Hasil analisa pada kondisi awal menunjukkan bahwahasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong rendah. Dari lima siswa, sebanyak satu siswa (20%) yang mendapatkan nilai mencapai (SKBM) yang ditetapkan pada materi menggambar yaitu 75 dan 4 siswa (80%) belum tuntas.

2. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan

Penulis mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan standar kompetensi 2. mengekspresikan diri melalui karya seni rupa, dan kompetensi dasar 2.2. Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi dengan tema suasana di sekitar sekolah. Alokasi waktu untuk pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran adalah 2 X 35 menit.

b. Pelaksanaan

Pada kegiatan awal penulis melakukan apersepsi dan pengkondisian kelas. Pada kegiatan inti penulis memberi arahan kepada siswa untuk menggambar

pada media limbah kayu lapis, kemudian diwarnai dengan cat air atau krayon. Pada siklus pertama ini tema menggambar adalah lingkungan sekolah. Seluruh siswa menggambar pada media limbah kayu lapis dengan arahan dan bimbingan penulis.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada keseluruhan kegiatan pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat penulis. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui hasil belajar menggambar siswa kelas VI sesuai dengan rubrik penilaian yang telah ditetapkan. Hasil pengamatan digunakan sebagai bahan refleksi dan perencanaan tindakan siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan kondisi awal. Hasil belajar pada kondisi awal menunjukkan siswa yang mendapat nilai di bawah SKBM sebanyak 4 anak (80%) dan yang tuntas sebesar 20%, pada akhir siklus I siswa yang mendapat nilai di bawah SKBM menjadi 2 anak (40%) dan siswa yang tuntas sebesar 60%. Meskipun terjadi peningkatan namun hal tersebut belum mencapai target ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% siswa tuntas belajar. Berdasarkan perolehan data tersebut, maka penelitian dilanjutkan dengan siklus II.

3. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sama dengan siklus I pada mata pelajaran SBK.

b. Pelaksanaan

Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi dan pengkondisian kelas. Kegiatan dilanjutkan ke inti pembelajaran yaitu menggambar dengan media limbah kayu lapis. Pada siklus II ini tema menggambar yang ditetapkan adalah menggambar kondisi alam yang nampak dari lingkungan sekolah. Setelah gambar selesai dibuat siswa diarahkan untuk memberi warna dari cat air atau krayon.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada keseluruhan proses kegiatan pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat penulis yaitu guru kelas V.

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kenaikan hasil belajar menggambar siswa kelas VI sesuai dengan rubrik penilaian yang telah ditetapkan. Hasil pengamatan digunakan sebagai bahan refleksi dan perencanaan tindakan selanjutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus II, terjadi peningkatanhasil belajar menggambar dibandingkan dengan hasil pada siklus I. Hasil belajar pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai di bawah SKBM sebanyak 3 siswa (60%), dan siswa yang tuntas 40%, pada siklus II siswa yang mendapat nilai di bawah SKBM adalah 0 (0%). Dengan demikian maka 5 orang siswa atau sebesar 100% siswa mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan SKBM.Penelitian dihentikan pada siklus II.

B. Pembahasan

1. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mariaman Situmorang dan Lisyanto dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team quiz Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Mesin Produksi SMK Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2016/2017"**.** Kesamaannya terletak peningkatan hasil belajar menggambar. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 40% pada siklus I dan 86,67 % pada siklus II. Pencapaian nilai rata-rata kelas sebesar 61,17 pada siklus I dan 82 pada siklus II.

2. Hakikat Media Limbah Kayu Lapis

a. Pengertian Media

Munadi (2008:6) mengartikan media sebagai pengantar atau penghubung, yaitu sesuatu yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari sisi satu ke sisi yang lainnya. Anitah (2012:5), menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin medium yang mempunyai arti sesuatu yang berada di tengah atau suatu alat. Tim (2013:71) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa arab yang memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

b. Pengertian Limbah Kayu Lapis

Limbah diartikan sebagai buangan atau sisa dari suatu usaha dan/ atau suatu kegiatan (PP No. 101 Tahun 2014). Suharto (2011:226) memaknai limbah sebagai suatu zat atau buangan yang dihasilkan dari sebuah proses kegiatan manusia. Kesimpulan yang dapat ditarik dari kedua pengertian tersebut bahwa limbah adalah suatu zat sisa atau zat buang.

Kayu lapis memiliki beberapa pengertian. Adriani (2010) menyatakan bahwa,"kayu lapis adalah papan buatan dengan ukuran tertentu yang terbuat dari beberapa lapisan vinir". Sementara itu Taufiqullah (2017) mengatakan bahwa, "kayu lapis adalah merupakan produk komposit yang terbuat dari lembaran-lembaran vinir yang direkatkan". Dengan demikian limbah kayu lapis dapat diartikan sebagai zat sisa yang berupa papan buatan yang terdiri dari lapisan kayu yang direkatkan.

3. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana (2010:22) menyatakan bahwa,"hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar". Sementara itu Purwanto (2009:47) mengatakan bahwa,"hasil belajar adalah semua persentuhan pribadi dengan lingkungan yang menimbulkan sebuah perubahan perilaku". Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan sebuah perubahan yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajar tertentu.

4. Pebandingan Data Kondisi Awal dengan Kondisi Akhir

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar dari kondisi awal sebesar 20% siswa yang tuntas belajar, menjadi 100% pada kondisi akhir. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No	Ketuntasan	Deskripsi Hasil			
		Kondisi Awal		Kondisi Akhir	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	Tuntas	1	20 %	5	100 %
2	Belum Tuntas	4	80 %	0	0 %
Jumlah		5	100%	5	100%

Tabel. 1 Perbandingan Data Kondisi Awal Dan Kondisi Akhir

Dengan demikian media limbah kayu lapis dapat meningkatkan hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong.Berikut adalah foto kegiatan pembelajaran dan hasilnya.

Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran Dan Hasil Belajar Menggambar

Simpulan dan Saran

A. Simpulan

1. Pemanfaatan media limbah kayu lapis dapat meningkatkan hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar menggambar siswa kelas VI SDN 3 Gedong sebesar 20% pada kondisi awal, menjadi 100% pada kondisi akhir.

B. Saran

Hendaknya guru lebih mengembangkan kreatifitasnya dalam menggunakan alternatif media yang aman, ramah lingkungan, dan tersedia di lingkungan sekitar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

Adriani,U.(2011).*Vinir Dan Kayu Lapis*.http://uli-adriani.blogspot.com/2010/04/vinir-dan-kayu-lapis-veneer-and-plywood.html.Diunduh di Baturetno,2 September 2018.

Anitah,S.(2012).*Media Pembelajaran*.Surakarta:Cakrawala Media.

Munadi,Y.(2008).*Media Pembelajaran*.Jakarta:GP Press.

Peraturan Pemerintah Nomor 101 Tahun 2011 Tentang Pengelolaan Limbah Berbahaya dan Beracun.

Purwanto.(2009).*Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Situmorang,M.(2017).Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team quiz Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Mesin Produksi SMK Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2016/2017,*Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*,19(1),hlm.19-25.

Sudjana,N.(2010).*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung:PT.Ramaja Rosdakarya.

Suharto,I.(2011).*Limbah Kimia dan Pencemaran Air dan Udara*.Yogyakarta:CV Andi Offset.

Taufiqullah.(2017).*Pengertian Kayu Lapis*.https://www.tneutron.net/seni/pengertian-kayu-lapis/. Diunduh di Baturetno, 2 September 2018.

TIM.(2013).*Pedagogi Khusus Sekolah Dasa*r.Surakarta:Badan Penerbit FKIP UMS.

Metode *Gallery Walk* Berbantuan Kartu 3D Mengacu Keterampilan Abad 21 Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Alpha Mariani

SMP Negeri 6 Salatiga Provinsi Jawa Tengah

bugurualpha@gmail.com

Abstrak

Kelas 8H sebagai kelas unggulan yang diharapkan dapat mendongkrak nilai akademis di SMP negeri 6 Salatigamempunyai hasil belajar yang kurang maksimal. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi Bangun ruang sisi datar dari peserta didik kelas 8H SMP Negeri 6 Salatiga pada tahun pelajaran 2017/2018 . Selama ini peneliti belum menemukan metode dan media yang tepat, sehingga hasil belajar kurang memuaskan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *gallery walk* yang dikombinasikan dengan kartu 3D (tiga dimensi) pada materi bangun ruang sisi datar. Hasil belajar pada aspek sikap menunjukkan peningkatan rasa tanggung jawab sebanyak 73% , dari kondisi awal 27% (8 orang) menjadi 100% (30 orang) pada siklus 2.Pada aspek pengetahuan ada peningkatan rata-rata dari nilai 60 di kondisi awal menjadi 76 di siklus 2, dan peningkatan 67% jumlah peserta didik yang mencapai KKM . Pencapaian KKM peserta didik bertambah dari 3% (1orang) menjadi 70%(15 orang). Sedangkan rata-rata pada aspek keterampilan mengalami peningkatan dari nilai 89 di kondisi awal menjadi 92 di siklus 2, dan ada peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM (23%). Pencapaian KKM peserta didik bertambah dari 77% (23orang) menjadi 100% (30 orang).

Kata Kunci : Gallery Walk, Kartu 3D, Keterampilan abad 21

Pendahuluan

Salah satu misi dari SMP Negeri 6 Salatiga adalah meningkatkan prestasi akademis, untuk mendukung misi tersebut maka dibuat kelas unggulan. Kelas 8H merupakan kelas unggulan yang diharapkan dapat mendongkrak nilai akademis di SMP Negeri 6. Berdasarkan kemampuan peserta didik di kelas 8H yang merupakan peserta didik pilihan dengan nilai tinggi, diharapkan akan mendukung perolehan nilai yang tinggi baik di nilai sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Pada kenyataannya hasil pembelajaran di kelas 8H belum sesuai dengan harapan. Hasil pembelajaran yang meliputi nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan dari beberapa peserta didik masih kalah dengan nilai dari kelas yang lain. Pada pengamatan sikap di kondisi awal, ditemukan

data bahwa sikap tanggung jawab peserta didik di kelas 8H masih kurang. Salah satu indikasi sikap tanggung jawab yang baik ditunjukkan dengan indikator ketepatan dan kesesuaian prosedur dalam menyelesaikan tugas. Hasil observasi sikap tanggung jawab dilakukan oleh peneliti sebelum diadakan penelitian kelas dengan mencermati catatan anekdot.

Perbedaan antara harapan dan kenyataan menjadi salah satu keprihatinan guru. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran di aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan, guru perlu mencari alternatif lain. Alternatif yang dipilih adalah dengan menggunakan metode *gallery walk* berbantuan kartu 3D (tiga dimensi) yang dibuat oleh peserta didik. Metode ini merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menuntut kerjasama dari peserta didik untuk mendapatkan informasi dari peserta didik yang lain. Pembelajaran merupakan proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter peserta didik (Anggraena 2016). Metode yang dipilih dipadukan dengan alat peraga berupa kartu 3D (tiga dimensi) diharapkan dapat menggali potensi dan membangun karakter. Dari perpaduan metode dan alat peraga ini secara tidak langsung akan menumbuhkan *soft skill 4C (Communication, Critical Thinking, Colaboration and Creativity)* yang diistilahkan sebagai keterampilan abad 21. Keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi akan muncul pada saat peserta didik harus berbagi informasi dengan peserta didik yang lain. Kreativitas dan berpikir kritis dituntut pada saat peserta didik harus menyelesaikan tugas yang diberikan guru dalam membuat kartu 3D (tiga dimensi) bangun ruang sisi datar.

Pembelajaran dengan metode *gallery walk* berbantuan kartu 3D (tiga dimensi) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 8H pada materi bangun ruang sisi datar. Karena SMP Negeri 6 Salatiga sudah menggunakan kurikulum 2013, maka hasil yang dimaksud tidak hanya fokus pada hasil berupa nilai pengetahuan saja tetapi juga hasil pada aspek sikap dan keterampilan.

Rumusan masalah pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: Bagaimana perubahan sikap peserta didik, peningkatan hasil pengetahuan dan keterampilan peserta didik kelas 8H setelah dibelajarkan dengan metode *gallery walk* berbantuan kartu 3D (tiga dimensi) mengacu pada keterampilan abad 21.

Penelitian ini mempunyai tujuan 1) mendeskripsikan perubahan sikap peserta didik kelas 8H setelah dibelajarkan dengan metode *gallery walk* berbantuan kartu 3D (tiga

dimensi) mengacu pada keterampilan abad 21; 2) mendeskripsikan perubahan sikap peserta didik kelas 8H setelah dibelajarkan dengan metode *gallery walk* berbantuan kartu 3D (tiga dimensi) mengacu pada keterampilan abad 21dan 3) mendeskripsikan peningkatan hasil keterampilan peserta didik kelas 8H setelah dibelajarkan dengan metode *gallery walk* berbantuan kartu 3D (tiga dimensi) mengacu pada keterampilan abad 21.

Metode

Metode yang dipilih adalah paduan dari metode *gallery walk* dengan alat peraga berupa kartu 3D (tiga dimensi) diharapkan dapat menggali potensi dan membangun karakter. Metode *gallery walk* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menuntut kerjasama dari peserta didik untuk mendapatkan informasi dari peserta didik yang lain. Pembelajaran merupakan proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter peserta didik (Anggraena 2016). Metode *gallery walk.* Menurut Silberman dalam Mariyaningsih (2018) *gallery walk* berasal dari dua kata yaitu *gallery* dan *walk*. *Gallery* mempunyai arti sebagai pameran atau merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mengenalkan karya yang dibuat atau produk ke orang lain. *Walk* sendiri mempunyai arti berjalan atau melangkah. Dilihat dari istilah yang digunakan *gallery walk* mempunyai arti pameran berjalan. Pameran dengan tujuan untuk memamerkan atau mengenalkan produk/karya yang dihasilkan kepada masyarakat. *Gallery walk* menginspirasi peserta didik untuk membuat karya terbaik agar layak dipamerkan. Setiap kelompok akan mencermati karya hasil kerja kelompok yang lain, kemudian berkeliling untuk bertanya dan memberi tanggapan.

Metode yang dipilih dipadukan dengan kartu 3D. Kartu sampai saat ini masih diminati banyak orang sebagai sarana untuk menyampaikan perasaan kepada orang lain. Metode dan bentuk kartu mengalami perkembangan, salah satunya adalah kartu *pop-up*. Kartu yang seolah-olah muncul dan memberi kesan hidup (Tiyani, 2014).

Perpaduan metode dan kartu 3D ini secara tidak langsung akan menumbuhkan *soft skill 4C (Communication, Critical Thinking, Colaboration and Creativity)* yang diistilahkan sebagai keterampilan abad 21. Keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi akan muncul pada saat peserta didik harus berbagi informasi dengan peserta didik yang lain. Kreativitas dan berpikir kritis dituntut pada saat peserta didik harus menyelesaikan tugas yang diberikan guru dalam membuat kartu 3D (tiga dimensi) bangun ruang sisi datar.

Penelitian ini didesain dalam dua siklus. Tiap-tiap siklus diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan diakhiri dengan evaluasi. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan instrumen penelitian antara lain: lembar observasi, lembar penilaian antar teman, lembar penilaian diri, lembar tugas dan RPP. Selain itu peneliti juga membuat alat peraga kartu 3D (kartu 3 dimensi) sebagai contoh. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menggunakan metode *gallery walk* sesuai dengan langkah-langkahnya. Pada tahap pengamatan, peneliti dibantu teman sejawat sebagai kolaborator . Tiap-tiap siklus diakhiri dengan evaluasi. Pada siklus I kegiatan evaluasi ditujukan untuk mengevaluasi tindakan–tindakan yang diperlukan dalam pelaksanaan siklus kedua, sedangkan tahap evaluasi pada siklus II dijadikan refleksi untuk kegiatan-kegiatan selanjutnya.

Penelitian dilaksanakan dalam waktu 3 bulan mulai dari bulan Januari sampai Maret 2018. Subjek penelitian adalah peserta didik dari 8H yang berjumlah 30 orang. Kelas ini terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 21 orang peserta didik perempuan. Peserta didik di kelas 8H merupakan peserta didik yang mempunyai peringkat 30 besar di SMP Negeri 6 Salatiga.

Data yang diperoleh dari peserta didik berupa data kuantitatif dan data kualitatif menjadi sumber data pada penelitian ini. Data kualitatif diperoleh dari pengamatan pada saat peserta didik masuk dalam kelompok berdiskusi mengerjakan dan menyelesaikan tugas. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pengetahuan setelah peserta didik menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* berbantuan kartu 3D (tiga dimensi). Selain aspek pengetahuan, peneliti juga mendapatkan data kuantitatif dari ranah keterampilan dengan menilai produk berupa kartu 3D (tiga dimensi) bangun ruang sisi datar (kubus, balok, limas dan prisma).

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan analisis data dengan menggunakan tehnik deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data. Langkah-langkah yang dilakukan adalah dengan membuat tabulasi data, dipersentase dan dibandingkan. Data yang dibandingkan adalah data dari kondisi awal dengan data pada siklus I, maupun data yang ada di siklus II. Hasil belajar aspek sikap ditunjukkan dengan predikat sedangkan pada aspek pengetahuan dan keterampilan ditunjukkan dengan rentang nilai dan jumlah peserta didik yang tuntas dalam KKM.

Indikator kinerja dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika terdapat 80% peserta didik sudah bertanggung jawab dan hasil belajar dalam aspek pengetahuan dan

keterampilan adalah 70% peserta didik memenuhi KKM. Nilai KKM Matematika yang disepakati oleh sekolah adalah 75.

Hasil Pembahasan

Hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I belum sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian. Perubahan-perubahan dibuat berdasarkan evaluasi dari pelaksanaan siklus I. Adapun perubahan yang akan dilaksanakan pada siklus II meliputi waktu pembuatan dan tehnik yang ditambahkan dalam pembelajaran. Waktu pembuatan kartu 3D ditambah, penambahan waktu diberikan di luar pelajaran/di rumah. Hasil kartu 3D bangun ruang sisi datar yang dibuat oleh peserta didik diharapkan akan lebih baik dengan penambahan waktu. Perubahan yang lain adalah tehnik dalam mengumpulkan data atau mencari informasi dari kelompok yang lain. Pada siklus I peserta didik hanya melakukan wawancara dalam menggali informasi tanpa mencatat, sehingga ketika kembali ke kelompok masing-masing ada informasi yang hilang. Pada siklus II teknik menggali informasi disertai dengan membawa dan membuat catatan. Perubahan ini diharapkan bisa meminimalkan informasi yang diperoleh.

Agar pengamatan selama penelitian yang berlangsung dapat dipertanggungjawabkan, selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini penulis dibantu teman sejawat pengampu Matematika di sekolah yang sama. Teman sejawat ini menjadi kolaborator dalam mengamati sikap maupun proses dalam pembelajaran. Kolaborator membantu mengamati perubahan sikap selama penelitian, memvalidasi instrumen penilaian pengetahuan maupun keterampilan.

Gambar 1 Kolaborator mengawasi dan memberi Catatan

Hasil pengamatan sikap tanggung jawab peserta didik kelas 8H dikatakan meningkat apabila kita melihat proses dari kondisi awal sampai siklus II. Peningkatan jumlah peserta didik yang mempunyai rasa tanggung jawab dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Perbandingan Pengamatan Sikap Tanggung Jawab pada Kondisi awal , Siklus I dan Siklus II

PREDIKAT	KONDISI AWAL		SIKLUS I		SIKLUS II	
	JUMLAH	%	JUMLAH	%	JUMLAH	%
BAIK	8 orang	27 %	23 orang	77 %	30 orang	100 %
CUKUP	22 orang	73 %	7 orang	23 %	-----	0 %

Pada siklus I masih ada peserta didik yang lupa membawa alat (gunting dan lem) sehingga pekerjaan kelompok agak terhambat karena harus meminjam / menunggu pinjaman dari kelompok lain. Salah satu penyebab tpekerjaan tidak selesai tepat waktu adalah karena beberapa peserta didik tidak membawa alat sesuai perintah. Peserta didik yang tidak

membawa alat sesuai kesepakatan adalah peserta didik yang dikategorikan belum mempunyai sikap tanggung jawab yang baik di kondisi awal. Metode *Gallery walk* terbukti meningkatkan sikap tanggung jawab peserta didik dalam kelompok. Dalam metode ini peserta didik menjadi terbiasa membangun budaya kerjasama. Peserta didik saling mengingatkan anggota kelompok pada siklus II tidak terlambat mengumpulkan tugas. Metode ini juga mempunyai kelebihan mengaktifkan fisik dan mental dalam proses belajar. Keinginan untuk memberikan yang terbaik dan memperbaiki kesalahan di siklus I mengubah peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab minimal pada tugas yang dikerjakan dalam kelompok masing-masing. Peserta didik mulai membangun komunikasi yang baik dengan kelompok dan bekerjasama dalam membagi tugas demi kebaikan kelompok masing-masing.

Gambar 2 Peserta Didik Merancang kartu 3D

Perbandingan nilai pengetahuan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Nilai Pengetahuan pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

NO	ASPEK	KONDISI AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Nilai Maksimum	90	95	100

2	Nilai Minimum	48	53	60
3	Rata-rata Kelas	60	73	76

Berdasarkan pengamatan dari tabel 2 terlihat peningkatan nilai rata-rata di kelas 8H. Pada kondisi awal nilai rata-rata hanya 60 sedangkan setelah menggunakan alat peraga kartu 3D dengan metode *Gallery Walk* nilai rata-rata meningkat menjadi 76. Nilai rata-rata di kondisi awal masih di bawah KKM setelah dilakukan tindakan maka nilai rata-rata sudah di atas nilai KKM Perbandingan jumlah peserta didik berdasarkan rentang nilai pengetahuan juga menunjukkan adanya peningkatan. Nilai pengetahuan pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Peneliti mencoba mengamati bersama kolaborator tentang penyebab kurang maksimalnya nilai pengetahuan yang diperoleh. Disimpulkan bahwa pada siklus I , peserta didik yang berkeliling belum membawa catatan. Informasi-informasi yang diperoleh dengan hanya mendengar saja menyebabkan banyak informasi yang tidak tersampaikan pada saat perwakilan kembali ke grup. Untuk meminimalkan hal tersebut, maka terdapat perubahan tindakan pada siklus II . Perwakilan dari peserta didik yang berkeliling diwajibkan membawa buku catatan, agar semua informasi yang diperoleh dapat ditulis dan disampaikan dengan baik pada anggota kelompoknya. Perubahan tindakan ini ternyata membawa dampak positif dan indikator keberhasilan penelitian pada nilai pengetahuan yang ditetapkan pada penelitian ini tercapai. Rincian ketercapaian nilaia pengetahuan tersebut dapat dibaca pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Perbandingan Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Rentang Nilai Pengetahuan Pada Kondisi Awal, Siklus I dan siklus II

N0	RENTANGAN NILAI	JUMLAH			Persentase		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	92 – 100		6 orang	4 orang	0 %	20 %	13 %
2	83 – 91	1 orang	9 orang	2 orang	3 %	30 %	7 %
3	75 – 82		3 orang	15 orang	0 %	10 %	50 %
4	0 – 74	29 orang	12 orang	9 orang	97 %	40 %	30 %

Indikator keberhasilan penelitian pada aspek pengetahuan adalah apabila ada 70% peserta didik memenuhi nilai KKM. 3 menunjukkan bahwa pada siklus II ada 70% peserta didik memenuhi nilai KKM. Peneliti menyimpulkan bahwa alat peraga kartu 3D merupakan alat peraga yang tepat dapat memotivasi, melibatkan peserta didik dengan

pengalaman belajar yang bermakna dan dapat mengimplementasikan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Peneliti mengamati hal positif dari metode *Gallery Walk* ketika dilakukan pada proses pembelajaran yaitu terlihat sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran, kerja sama peserta didik dalam memecahkan masalah serta membiasakan peserta didik memberi dan menerima kritik baik dari guru maupun dari kelompok yang lain. Peneliti menyimpulkan bahwa alat peraga kartu 3D dengan metode *Gallery Walk* dapat menjembatani keabstrakan materi Matematika dengan proses berpikir peserta didik.

Hasil belajar peserta didik pada aspek keterampilan juga meningkat. Indikator keberhasilan pada aspek keterampilan dalam penelitin ini sudah terpenuhi, yaitu 70% peserta didik memenuhi nilai KKM. Perbandingan hasil nilai keterampilan pada kondisi awal, siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4 Perbandingan Hasil Nilai Keterampilan pada Kondisi Awal, Siklus I dan siklus II

NO	ASPEK	KONDISI AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Nilai Maksimum	90	92	100
2	Nilai Minimum	50	84	84
3	Rata-rata Kelas	74	89	92

Pada table 4 terlihat bahwa nilai maksimum meningkat dari 80 menjadi 92, nilai minimum dari 54 menjadi 84 dan rata-rata kelas 8H meningkat dari 74 menjadi 89. Adapun rincian jumlah peserta didik berdasarkan rentang nilai akan ditunjukkan pada tabel perbandingan jumlah peserta didik dari kondisi awal dan siklus I disajikan dalam tabel 5 berikut

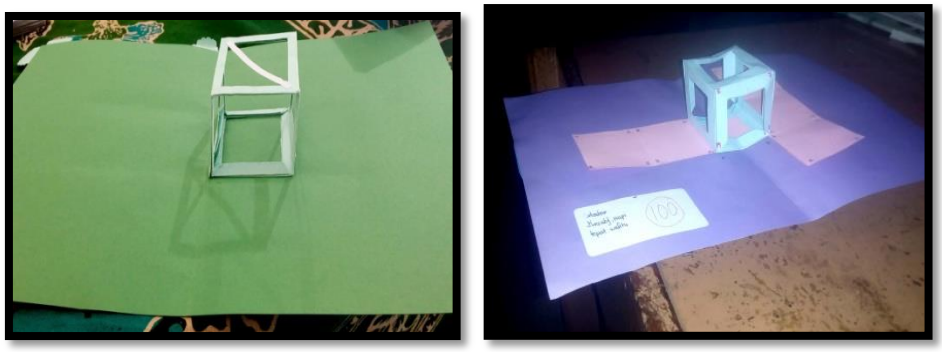
Tabel 5 Perbandingan Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Rentang Nilai Keterampilan Pada Kondisi Awal , Siklus I dan Siklus II

N0	RENTANGAN NILAI	JUMLAH			Persentase		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	92 – 100		15 orang	19 orang	0 %	50 %	63 %
2	83 – 91		15 orang	11 orang	0 %	50 %	37 %
3	75 – 82	23 orang			77 %	0 %	0 %

4	0 – 74	7 orang			23 %	0 %	0 %

Pada tabel 5 terlihat peningkatan yang drastis. Pada kondisi awal masih ada 7 orang yang memperoleh nilai di bawah KKM, dan semua peserta didik mendapat nilai 82 ke bawah. Pada siklus II sudah tidak ada peserta didik yang mempunyai nilai di bawah KKM.

Berdasarkan pengamatan peneliti, metode *Gallery Walk* mempunyai kelebihan membuat peserta didik tidak tergantung pada guru dalam mencari informasi mengenai materi pembelajaran. Peserta didik mempunyai kepercayaan diri bahwa mereka juga mempunyai kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari dari peserta didik yang lain. Hal lain yang menarik dalam pengamatan penulis adalah munculnya kreatifitas peserta didik dalam membuat kartu 3D, karena kartu 3D dalam bentuk bangun ruang sisi datar belum banyak dijumpai di internet. Peserta didik juga semakin rapi dalam membuat kartu 3D. Kreativitas dalam membuat kartu 3D semakin kelihatan. Peserta didik juga belajar kritis membuat bangun ruang sisi datar dengan memanfaatkan kertas seefektif mungkin.



Gambar 3 Perbandingan hasil peserta didik pada siklus I dan siklus II

Metode *gallery walk* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar matematika di kelas 8H SMP Negeri 6 Salatiga. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Maulidatun(2012) dan Mariyaningsih(2014) yang menyatakan bahwa Metode *Gallery Walk* dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan media pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran berlangsung dengan baik Media yang digunakan adalah kartu 3D (tiga dimensi) sesuai dengan materi bangun ruang sisi datar. Sasongko (2016) menyatakan alat peraga menjembatani keabstrakan Matematika dengan proses berpikir peserta didik. Dengan pemahaman yang baik tentang materi bangun ruang sisi datar, maka peserta didik mendapat nilai yang lebih baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, rumusan simpulan yang dapat dipaparkan adalah 1) terdapat perubahan sikap tanggung jawab peserta didik sebanyak 73% , dari kondisi awal 27% (8 orang) menjadi 100% (30 orang) pada siklus II; 2)terdapat peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan dari nilai 60 di kondisi awal menjadi 76 di siklus II, dan peningkatan 67% jumlah peserta didik yang mencapai KKM. Pencapaian KKM peserta didik bertambah dari 3% (1 orang) menjadi 70% (15 orang) dan 3) terdapat peningkatan hasil belajar aspek keterampilan dari nilai 89 di kondisi awal menjadi 92 di siklus II, dan ada peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM (23%). Pencapaian KKM peserta didik bertambah dari 77% (23 orang) menjadi 100% (30 orang).

Daftar Pustaka

Anggraena, Yogi. 2016. *Modul Matematika SMP KK (Kelompok Kompetensi) D kurikulum Matematika 1, Sejarah Filsafat dan Aljabar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Mariyaningsih, Nining & Hidayati Mistina. 2018. *Bukan Kelas Biasa.* Surakarta: CV Kekata Group

Mariyaningsih,Nining.2014. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi materi Laporan Keuangan Melalui Metode Gallery Walk Duata-Duati*, Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan Volume IX no 1 halaman 57-69

Maulidatun, Siti. 2012 *Pengaruh Penggunaan Metode Gallery Walk terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas V Semester 1 di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal.* Undergraduate (S1) thesis, IAIN WalisongoPeraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik Guru

Sasongko, Hanan Windro dan Yudhom R. 2016. *Modul Matematika SMP KK (Kelompok Kompetensi) I Pemanfaatan Media dan Pengembangan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Tiyani,Lisa . 2014 . *Kartu Pop-Up,* Jakarta: Demedia

MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS TEKS DESKRIPTIF MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL THINK-PAIRSHARE SISWA KELAS VII B SMP KASATRIYAN 1

SURAKARTA PADA SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Febtriningsih, S.Pd

SMP Negeri 22 Surakarta

bundafebtri@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar bahasa Inggris teks deskriptif melalui penerapan pembelajaran kooperatif model ThinkPair-Share siswa kelas VII B semester II SMP Kasatriyan 1 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII B SMP Kasatriyan 1 Surakarta yang sejumlah 22 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian ada peningkatan keaktifan dan prestasi belajar melalui tipe think-pair-share. Hal ini dapat diketahui dari kondisi awal keaktifan belajar siswa menunjukkan hanya 13 siswa (59,1%) yang perhatian, 9 siswa (40,9 %) yang bertanya dan 12 siswa (54,5 %) yang bekerjasama meningkat ke kondisi akhir pada siklus II keaktifan belajar menunjukkan ada 18 siswa (81,8 %) yang perhatian, 18 siswa (81,8 %) yang bertanya dan 20 siswa (90,0%) yang menunjukkan kerjasama. Sedangkan prestasi belajar siswa juga meningkat, kondisi awal rata-rata prestasi belajar 52,2 dengan ketuntasan 18% meningkat ke kondisi akhir pada siklus II nilai rata-rata prestasi 70,9 dengan ketuntasan 81,8%. Dengan hasil tersebut, sudah menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan pembelajaran kooperatif tipe think-pair-share telah membawa dampak positif dalam meningkatkan keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa. Maka pada kondisi awal ke siklus I meningkatnya belum maksimal dan setelah dilaksanakan pada siklus II hasil yang diperoleh meningkat signifikan.

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif model think-pair-share, keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa,bahasa Inggris.

Pendahuluan

Pada kenyataannya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang membuat seseorang agar bisa belajar dengan baik hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaraan. Oleh karena itu aktivitas pembelajaran akan mengaju pada 2 kegiatan pokok . Pertama, bagaimana orang itu bisa melakukan tindakan perubahan tingkah laku dengan melalui kegiatan belajar. Kedua, bagaimana seseorang bisa melakukan tindakan menyampaikan ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Dengan hal tersebut maka makna

pembelajaran merupakan kondisi eksternal kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang guru dalam membuat situasi peserta didik untuk belajar dengan baik.

Pelajaran Bahasa Inggris merupakan sebuah mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik di sekolah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dilihat sebagian besar peserta didik berpikir, bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dan kurang disukai karena bukan bahasa kita. Sebenarnya peserta didik harusnya menyadari, kemampuan berpikir yang masuk akal, kritis, dan teliti merupakan ciri pengajaran Bahasa Inggris yang sangat diperlukan peserta didik untuk menghadapi dalam dunia nyata yaitu dunia global yang semakin progress karena mereka dituntut harus bisa berbahasa Inggris yang peranannya sangat penting dalam berkomunikasi di kancan dunia. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya faktor minat, bakat, tingkat intelegensi, sikap dan strategi pembelajaran. Pada pembelajaran Bahasa Inggris sangat dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai , melibatkan peserta didik semaksimal mungkin baik secara intelegensi maupun emosi. Bahasa Inggris yang peranannya sangat penting dalam berkomunikasi dikancah dunia baik lisan maupun tulis. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menguasai strategi penyampaian materi serta menguasai materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas VII B SMP Kasatriyan 1 Surakarta pada mata pelajaran Bahasa Inggris, terutama pada materi teks deskriptif ditemukan masalah, rendahnya keaktifan dan prestasi belajar Bahasa Inggris. Data keaktifan pada kondisi awal menunjukan bahwa hanya 13 siswa (59,1%) yang perhatian, 9 siswa (40,9%) yang bertanya dan 12 siswa (54,5%) yang menunjukkan kerjasama. Data prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa nilai Ketuntasan Minimalnya yang telah ditetapkan yaitu 70. Siswa yang mencapai score KKM juga hanya 4 siswa (18%) dari 22 siswa kelas VII B. Kesenjangan antara situasi dan kondisi pembelajaran di kelas VII B dan kondisi ideal pembelajaran Bahasa Inggris menimbulkan beberapa masalah pembelajaran yang harus segera dicari solusinya. Selama ini guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris hanya metode konvensional ceramah. Dalam pembelajaran ini guru yang aktif menyampaikan materi pelajaran, sedangkan siswa hanya pasif mendengarkan. Padahal dalam materi pelajaran Bahasa Inggris teks deskriptif, siswa perlu mendapatkan gambaran yang lebih konkrit / nyata sehingga lebih mudah memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran ini, maka peneliti merasa perlu

untuk menerapkan metode pembelajaran yang sesuai, metode yang menuntut siswa kelas VII untuk menemukan konsep pembelajaran secara utuh.

Pembelajaran kooperatif terkadang disebut juga kelompok pembelajaran. Peserta didik bekerja secara bersama dalam menyelesaikan suatu tugas akademik dalam suatu kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 siswa untuk saling membantu dan sharing bersama dalam kelompok mereka hal itu merupakan sebuah proses belajar. Dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa saling berbagi dengan yang lainnya. Menurut Warsono pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam tim, menyelesaikan suatu tujuan. (Warsono, 2013:166).

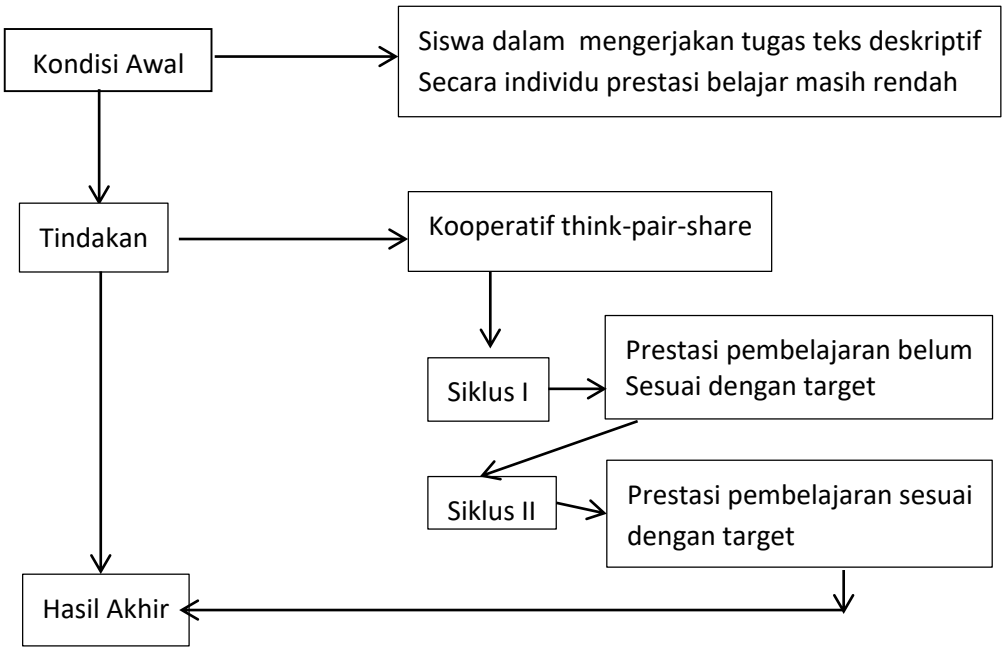
Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertantang untuk melaksanakan suatu penelitian tentang : " Meningkatkan keaktifan Belajar dan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Teks Deskriptif Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif ThinkPair-Share Siswa kelas VII B semester II SMP Kasatriyan 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017". Dalam penelitian ini aktivitas yang diharapkan oleh peneliti; aktivitas yang mendorong siswa untuk bekerjasama dalam tim dengan anggotaanggota yang berbeda tingkat kemampuan membacanya. Yang menjadi bahan penelitian ini terutama aktivitas yang mendapat perhatian dari guru dalam aktivitas pembelajaran adalah agar tidak terjadi aktivitas yang tidak mendukung proses pembelajaran seperti menganggu teman atau guru, ramai, tidur, melamun dan masih banyak lagi. Kegiatan penelitian ini aktivitas yang akan diamati oleh peneliti ataupun teman sejawat adalah: (a) Aktif memperhatikan penjelasan guru. (b) Aktif bertanya terhadap penjelasan guru. (c) Aktif bekerjasama dengan timnya dalam mengerjakan tugas. Proses belajar agar bisa berjalan dengan baik dapat dimunculkan, bilamana guru bisa membuat situasi belajar siswa lebih kondusif, sehingga semangat dan kemauan belajar dapat ditumbuhkan dalam kondisi kelas yang tenang dan nyaman. Tugas siswa terkoordinasi dengan baik terletak pada guru, oleh karena itu bagaimana caranya membantu guru dalam menggunakan alat pelajaran yang ada tapi mendapatkan proses belajar yang menyenangkan dan mendapat prestasi yang bagus. Ada pengertian yang lainnya tentang belajar yaitu sebuah aktivitas atau ikhtiar yang bisa merubah tingkah laku yang terjadi pada seseorang atau diri individu. Perubahan yang baik dalam tingkah laku seseorang merupakan pengalama-pengalaman baru. Sejalan dengan proses belajar seseorang mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Perubahan tingkah laku seseorang dalam kepribadian yang membuat sebagai suatu bentuk/ hal yang baru dan dalam proses

belajar bisa berupa sikap, kebiasaan, dan intektual yang meningkat menjadi lebih baik. Untuk memperjelas pengertian belajar, penulis bisa memberikan konklusi bahwa belajar yaitu suatu proses lahir dan batin pada diri individu atau seseorang dalam rangka mendapatkan pengalaman baru dengan cara menjalani sendiri atau bisa dalam bentuk latihan.Sudah dijelaskan dimuka bahwa yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah diperoleh seseorang yang sudah melakukan suatu pekerjaan/ aktivitas tertentu. Jadi prestasi adalah hasil yang telah diperoleh seseorang karena usaha belajarnya , oleh karena itu semua peserta didik dengan adanya usaha belajar hasilnya bisa diperoleh semaksimal mungkin. Setiap peserta didik mengharapkan hasil yang sebaik mungkin. Maka setiap peserta didik harus belajar dengan sebaik-baiknya supaya prestasinya sukses dengan baik

Pemerintah Indonesia menentukan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran utama bagi peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama hal itu juga dituangkan dalam kurikulum KTSP, berdasarkan kurikulum KTSP ada lima jenis teks yang harus di sampaikan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama, yaitu kelas VII teks deskriptif dan teks procedure , untuk kelas VIII teks recount dan teks narrative, sedangkan untuk kelas IX teks report. Oleh karena itu maka peneliti mengambil teks sesuai dengan kelasnya yaitu teks deskriptif. Teks Deskriptif adalah teks yang digunakan untuk mengambarkan tempat,orang,atau benda tertentu secara spesifik

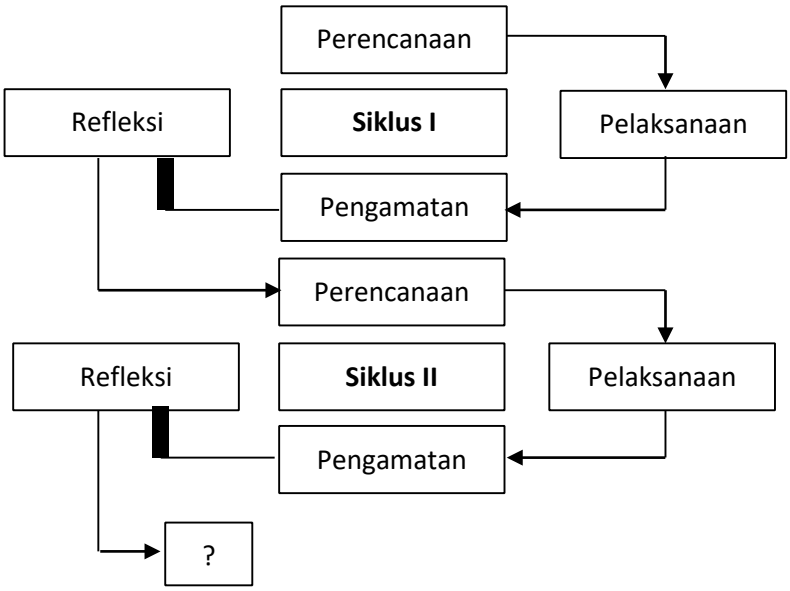
Metode

Untuk memudahkan dalam membaca dan menelaah proses penelitian atau jalannya penelitian ini, maka peneliti memberikan gambaran kerangka berfikir sebagai berikut:



Penelitian yang dilakukan peneliti ini merupakan Action Classroom Research dengan mengacu pada prosedur penelitian ini dilakukan melalui empat tahap (IGAK Wardani, 2013: 16) yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observasi*) dan refleksi (*reflection*). Secara tranparan langkah-langkah

dilakukan oleh peneliti bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Peneliti melakukan penelitian ini selama 3 bulan yaitu pada semester genap ,pada tahun Pelajaran 2016/2017 mulai di bulan Februari 2017 sampai dengan bulan April 2017. Penelitian dilaksanakan di SMP Kasatriyan 1 Surakarta karena peneliti waktu itu masih

sebagai guru Bahasa Inggris yang mengajar di SMP Kasatriyan 1 Surakarta merasa bertanggung jawab membantu mengatasi masalah rendahnya prestasi belajar terutama materi teks deskriptif di kelas VII B Kasatriyan 1 Surakarta beralamat di Jalan Kamandungan No. 2 Baluwarti Surakarta. SMP Kasatriyan 1 Surakarta termasuk Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Pasar Kliwon dengan input siswa rata-rata rendah. Subjek yang dijadikan penelitian adalah siswa kelas VII B SMP Kasatriyan 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 22 siswa, laki-laki 15 siswa dan perempuan 7 siswa. Sedangkan objeknya adalah keaktifan dan prestasi belajar Bahasa Inggris,yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TPS pada proses belajar mengajar bahasa Inggris. Dalam melaksanakan penelitian, kedudukan peneliti sebagai guru pelaksana penelitian.Dalam melaksanakan penelitiannya, guru dibantu oleh rekan sejawat sebagai kolaborator yang berperan sebagai pengamat. Penelitian ini melibatkan peneliti sebagai guru Bahasa Inggris dan siswa terutama kelas VII B SMP Kasatriyan 1 Surakarta. Sumber data penelitian ini meliputi keaktifan belajar dan prestasi belajar Bahasa Inggris dalam kondisi pra siklus, siklus I dan siklus II. Data yang dikelompokkan dalam penelitian ini adalah yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa daftar observasi keaktifan belajar dan data kuantitatif nilai prestasi belajar siswa, sedangkan data kualitatif dalam bentuk lembar pengamatan tentang keaktifan pembelajaran di dalam kelas ketika guru mengajar Bahasa Inggris,dengan mengimplementasikan kooperatif dalam pembelajarannya. Kedudukan peneliti sebagai partisipan tugasnya memimpin, mengamati dan mengevaluasi kegiatan penelitian. Banyaknya data ada 3 (tiga) yaitu : (1) Data keaktifan dan prestasi belajar siswa pada kondisi awal sebelum pelaksanaan PTK. (2) Data keaktifan dan prestasi siswa sesudah siswa mengimplimentasikan di Siklus I. (3) Data keaktifan dan prestasi belajar siswa setelah pelaksanaan Siklus II. Sedangkan untuk teknik pengumpulan datanya, data keaktifan dan prestasi belajar siswa di kondisi awal sebelum pelaksanaan PTK, dikumpulkan dalam bentuk dokumentasi. Instrumennya berupa lembar observasi keaktifan belajar dan buku daftar nilai Bahasa Inggris siswa kelas VII B SMP Kasatriyan 1 Surakarta. Data keaktifan dan prestasi belajar siswa setelah melaksanakan siklus I dikumpulkan dengan teknik observasi dan tes tertulis materi *teks deskriptif*. Data keaktifan dan prestasi belajar siswa sesudah pelaksanaan siklus II diakomodasi dengan bentuk observasi dan tes tertulis *teks deskriptif*. Agar data lebih valid, peneliti melakukan teknik *triangulation* dengan cara wawancara dengan pihak yang terkait. Validasi data keaktifan belajar siswa dilakukan dengan teknik triangulasi data. Validasi data terhadap prestasi belajar siswa kelas VII B mata pelajaran Bahasa Inggris dan data prestasi siswa sesudah siklus I maupun data prestasi setelah siklus II didapat dengan

teknik tes tertulis agar data yang diperoleh valid dilakukan validis isi tes. Langkah-langkah menganalisis data yang dilakukan peneliti sebagai berikut : data ini akan diklasifikasikan dari tingkat kepentingannya. Lalu guru sebagai peneliti menentukan masalah yang paling penting. Masalah yang terakomodir disusun menurut urutan hubungan sebab akibat. Pada tujuan akhir, peneliti selanjutnya menganalisis masalah yang mempengaruhi keberadaan masalah pokok dengan menggunakan teknik analisis objektif. Kemudian peneliti menyusun tujuan yang ada, berdasarkan kemungkinan bisa mengatasinya. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan : ada 3 , pada keaktifan dan prestasi siswa yaitu data keaktifan dan prestasi belajar siswa kondisi awal sebelum pelaksanaan PTK, data keaktifan dan prestasi siswa setelah melaksanakan siklus I, data keaktifan dan prestasi siswa setelah melaksanakan siklus II dianalisis dengan menggunakan model deskriptif komparatif dan dilanjutkan dengan reflektif. Untuk mengukur keberhasilan penelitian, peneliti menentukan indikator kerja. Peneliti melakukannya dengan membandingkan tingkat keberhasilan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Keberhasilan tindakan pada siklus I diketahui dengan cara membandingkan dengan kondisi awal. Keberhasilan pada siklus II diketahui dengan cara membandingkan dengan siklus I. Indikator kerja tindakan yang telah ditentukan peneliti, sebagai berikut : (1) 80% siswa kelas VII B menunjukkan keaktifan belajar yang meliputi : perhatian, bertanya dan kerjasama. (2) Meningkatnya prestasi Bahasa Inggris dari kondisi awal ke Siklus I dan dari Siklus I ke Siklus II.((3) Nilai rata-rata Bahasa Inggris siswa kelas VII B SMP Kasatriyan 1 Surakarta mencapai rata-rata kelas 70.(4)Lebih dari 80% dari total jumlah siswa kelas VII B mencapai nilai Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes setelah melaksanakan tindakan penelitian diperoleh data ada peningkatan keaktifan belajar dan prestasi belajar Bahasa Inggris materi teks deskriptif siswa kelas 7 B Semester II SMP Kasatriyan 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. Dengan menerapkan model pembelajarannya bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Bahasa Inggris materi teks deskriptif. Kita lihat tabel dibawah ini.

Aspek	Uraian	Kondisi Pra	Siklus I	Siklus II

Tindakan	Metode pembelajaran	Menggunakan metode ceramah	Think-Pair-Share (TPS)	*Think-Pair-Share* (TPS)
Keaktifan belajar	Perhatian Bertanya Kerjasama	13 siswa (59,1%) 9 siswa (40,9%) 12 siswa (54,5%)	17 siswa (77,2%) 15siswa (68,1%) 16 siswa (72,7%)	18 siswa (81,8%) 18 siswa (81,8%) 20 siswa (90.0%)
Prestasi belajar	Nilai paling rendah Nilai tertinggi Nilai rata-rata	40 80 52,2	50 90 61,4	60 90 70,9
Aspek	**Uraian**	**Kondisi Pra**	**Siklus I**	**Siklus II**
	Siswa yang tuntas	18% (4 siswa)	41% (9 siswa)	81,8% (18 siswa)

Melalui aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) dapat meningkat keaktifan dan hasil belajar Bahasa Inggris materi teks deskriptif. Berdasarkan penelitian yang kita lakukan dalam pembelajaran di kelas maka data yang kita peroleh dalam mengobservasi keaktifan belajar siswa, 13 siswa (59,1%) yang memberikan perhatian , 9 siswa (40,9%) yang bertanya dan 12 siswa (54,5%) yang kerjasama ,itu merupakan kondisi awal sebelum peneliti menggunakan metode kooperatif/kerjasama dan nilai rata-rata prestasi belajar 52,2 serta ketuntasan 18%. Kemudian peneliti mengimplementasikan metode kooperatif think-pair-share meningkat ke kondisi akhir pada Siklus II keaktifan belajar siswa menunjukkan sebanyak 18 siswa (81,8%) yang perhatian, 18 siswa (81,8%) yang bertanya dan 20 siswa (90.0%) yang menunjukkan kerjasama. Data prestasi belajar menunjukkan nilai paling tinggi 90, nilai paling rendah 60, dan nilai rata-rata 70,9.Nilai di atas KKM (mendapat 70 ke atas) 18 siswa atau 81,8% dari total 22 siswa.

Pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) merupakan bentuk pembelajaran bersifat mandiri yang dilakukan sekelompok siswa ternyata dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Inggris. Dengan model pembelajarannya didapat hasil sebagai berikut: (1) Melalui model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VII B SMP Kasatriyan 1 Surakarta 2016/2017. Dari kondisi awal keaktifan belajar siswa menunjukkan hanya 13 siswa (59,1%) yang perhatan, 9 siswa (40,9%) yang bertanya dan 12 siswa (54,5%) yang menunjukkan kerjasama. Meningkat ke kondisi akhir pada siklus II keaktifan belajar siswa menunjukkan sebanyak 18 siswa (81,8%) yang perhatian, 18 siswa (81,8%) yang bertanya dan 20 siswa (90.0%) yang menunjukkan kerjasama.(2) Melalui implementasi kooperatif dapat meningkatkan prestasi Bahasa Inggris teks deskriptif siswa semester II SMP Kasatriyan 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. Dari kondisi awal nilai rata-ratanya 52,2 yang tuntas 18%. Meningkat ke siklus II nilai prestasinya 70,9 dengan ketuntasan 81,8%.(3) Melalui model pembelajarannya dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi Bahasa Inggris materi teks deskriptif siswa semester II di Kasatriyan Surakarta .

Hasil peningkatan diatas yang telah diimplementasikan dalam penelitian ini relevan dengan pendapat Abdul Majid (2013:175) Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tujuan , diantaranya;(1)Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model kooperatif ini memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit,(2) Agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang,(3) Mengembangkan keterampilan sosial siswa: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja dalam kelompok.

Selain itu peneliti juga sudah berusaha semaksimal mungkin untuk mengimplementasi pembelajarannya didalam kelas. Hasil temuan Kusuma FW dan MN Aisyah(2012) Berdasarkan hasil penelitian bisa disimpulkan, ada peningkatan aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II. Hasil pengamatan yang didapat dari indikator membaca materi, mengajukan pertanyaan , mengemukakan pendapat atau gagasan saat diskusi kelompok atau presentasi kelompok, menanggapi pendapat oranglain, memperhatikan atau mendengarkan penjelasan materi , membuat catatan, melakukan diskusi dalam kelompok, mengerjakan tugas , dan caring terhadap masalah anggotanya menunjukkan telah terjadi peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar .

Simpulan

Hasil analisis dalam penelitian ini :(1) Melalui pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik Semester II Kasatriyan Surakarta tahun Pelajaran 2016/2017. Dari kondisi awal keaktifan belajar siswa menunjukkan hanya

13 siswa (59,1%) yang perhatan, 9 siswa (40,9%) yang bertanya dan 12 siswa (54,5%) yang menunjukkan kerjasama. Meningkat ke kondisi akhir pada siklus II keaktifan belajar siswa menunjukkan sebanyak 18 siswa (81,8%) yang perhatian, 18 siswa (81,8%) yang bertanya dan 20 siswa (90.0%) yang menunjukkan kerjasama.(2) Melalui pembelajaran tersebut dapat meningkatkan prestasi Bahasa Inggris teks deskriptif siswa 7 B semester II di Kasatriyan 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. Dari kondisi awal nilai rata-rata prestasi belajar 52,2 dengan ketuntasan 18%. Meningkat pada siklus II nilai rata-rata prestasinya 70,9 dengan ketuntasan 81,8%.(3) Melalui TPS meningkatkan belajar Bahasa Inggris materi teks deskriptif siswa di Kasatriyan Surakarta.

Hasil penelitian ini, ada saran-saran yang kita dipertimbangkan yaitu :(1) Bagi Guru,(a) untuk memanfaatkan model ini dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.(b) dengan adanya peningkatan komunikasi siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris , maka bagi guru lain dapat memberi gambaran implementasi pembelajaran

Bahasa Inggris melalui pemberian motivasi oleh guru dan sebagai bahan inspirasi (2) Peserta didik,(a) dengan pembelajaran penerapan TPS hendaknya siswa dapat meniingkatkan kemampuan belajarnya . (b)Hendaknya siswa lebih aktif sendiri dan berusaha menerapkan ilmu yang didapat.

Saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan penelitian ini yaitu:(a) kegiatan kerjasama dalam berdiskusi yang dilakukan secara kelompok dari peserta didik yang heterogen. Kerjasama yang terjadi antara peserta didik ada yang kemampuannya bagus dengan kemampuannya biasa dalam satu kelompok membantu mengakomodasi kesenjangan dalam memahami materi maupun proses pemahaman pengetahuan dalam proses belajar peserta didik;(b) setelah melaksanakan diskusi, penguatan pemahaman konsep mulai muncul dalam memahami materi pembelajaran; dan (c) pendampingan dan komunikasi antara peserta didik dengan guru pada saat mendiskusikan materi pembelajaran terutama teks deskriptif hendaknya dilakukan secara intensif sehingga peserta betul-betul memahami tujuan teks deskriptif, struktur teksnya ,dan ciri-ciri dari teks deskriptif secara mendetail

dengan harapan peserta didik kalau menemukan jenis teks deskriptif di buku apa saja sudah bisa membedakan dengan jenis teks teks yang lainnya.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terimakasih kepada Bapak Kepala SMP Negeri 22 Surakarta dan segenap rekan sejawat SMP Negeri 22 Surakarta, Dinas Pendidikan Kota Surakarta, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah.

Daftar Pustaka

Destiowati Eni. 2016. *The Effectiveness of Using Reading Guide Method in Teaching Descriptive Text at The Seventh Grade of SMP Kasatriyan 1 Surakarta in The Academic Year of 2015/2016*.Skripsi.English Education Department Islamic Education and Teacher Training Faculty The State Islamic Institute of Surakarta.

Dimyati, dan Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Kusuma, FW dan MN Aisyah. 2012.Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe think pair share untuk meningkatkan aktivitas belajar akutansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Wonosari tahun ajaran 2011/2012. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia UNY 10(2)

Mulyadi.2010.*Membuat Judul Dalam Penelitian Tindakan Kelas/Sekolah*.Semarang:Kementerian Pendidikan Nasional Ditjen Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Jawa Tengah.

Majid Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Http://en.m,wikipedia.org,wiki,Bahasa Inggris: on 5 March 2017.

Wardhani IGAK, dan Kuswaya. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Banten: Universitas Terbuka.

Warsono. 2013. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tarigan. 1986. *linguistik Edukasional*: *Pendekatan, Konsep, dan Teori Pengajaran Bahasa*. Penerbit Erlangga.

Tim Penyusun. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai pustaka.

Tim Penyusun. 2012. *Erlangga Fokus UN SMP/MTs 2012*. Surabaya: PT Erlangga.

Yuwono I, dan Susanto H. 2017. Pembelajaran think pair share untuk meningkatkan hasil belajar barisan dan deret siswa SMP N 2 PandaanWarnoto. Universitas Negeri Malang Program Studi Pendidikan Matematika.

Zaida Nur. 2013. *Practise Your English Competence*. Surabaya: PT Erlangga.

DELLA BERSALAHDAN KALLEM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERPANGKATAN SISWA KLAS IX A SMP NEGERI 7 SALATIGA

SRI MULYANI

SMP NEGERI 7 SALATIGA

Srimulyani6477@mail.com

ABSTRAK

Karena rendahnya hasil belajar matematika seluruh siswa di kelas IX , mendorong penulis mengadakan penelitian ini. Sebagai sampel subyek penelitian adalah siswa kelas IX A yang terdiri 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan dengan karakteristik sebagai kelas yang tingkat kemampuan siswa yang heterogen. Model pembelajaran berbasis masalah dipilih oleh penulis, dengan harapan dapat menarik aktivitas peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, pada siklus I pembelajaran dilakukan dengan Della Bersalah Dan kallem dengan bantuan lembar kerja yang diselesaikan dalam kerja kelompok sedangkan pada siklus II dengan Della Bersalah Dan Kallem dengan bantuan lembar kerja dan kartu soal yang dikerjakakan dan diselesaikan dalam kelompok. Dengan deskriptif komparatif dilakukan dengan membandingkan data kondisi awal, siklus I dan siklus II, diperoleh hasil belajar matematika materi bilangan berpangkat dan bentuk akar bagi peserta didik kelas IX A semester I tahun pelajaran 2018/2019, rata – rata meningkat dari kondisi awal 57,5 menjadi 75.71 pada siklus I dan menjadi 78,75 pada siklus II atau pada kondisi akhir mengalami peningkatan sebesar dari 21.25 kondisi awal.

Kata kunci: Della Bersalah Dan Kallem, Hasil Belajar, Perpangkatan

Pendahuluan

Berdasarkan hasil pengamatan proses belajar mengajar matematika dikelas IX masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, Sebagian besar siswa kelas IX SMP N 7 Salatiga mendapatkan nilai yang rendah .Dari data ulangan pretest materi bilangan berpangkat dan bentuk akar didapat data yang sangat memprihatinkan. Banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Pada tahun pembelajaran 2018/2019 nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) untuk mata pelajaran matematika70. Pada pembelajaran materi perpangkatan dan bentuk akar peserta didik sangat kesulitan dalam memahami karena selama ini proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan memberi soal yang sangat sulit dipahami oleh peserta didik karena materi perpangkatan dan bentuk akar sangat abstrak dan sangat sulit dipahami.Dan menyebabkan hasil belajar peserta didik masih rendah karena pemahaman materi perpangkatan dan bentuk akar sangat rendah. .Hasil belajar materi perpangkatan dan bentuk akar selalu rendah dan menunjukkan materi ini sangat sulit dipahami oleh peserta didik Dengan hasil nilai yang belum memuaskan maka guru harus menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajarandengan tujuan nilai hasil belajar dapat meningkat .Apakah dengan menggunakan Della Bersalah Dan Kallem dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 7 Salatiga Tahun pelajaran 2018/2019 Tujuandari Penelitian untukmeningkatkan hasil belajar matematika materi perpangkatan dan bentuk akarmelalui Della Bersalah Dan KallemManfaat bagi peserta didik kelas IX A TahunPelajaran 2018/201. Bagi guru dapat meningkatkan kinerja dengan **Della Bersalah Dan Kallem**Manfaat bagi sekolah meningkatkan hasil belajar siswa materi perpangkatan dan bentuk akar pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan nilai tryout dan UNBK dengan tujuan untuk meningkatkan ranking sekolah

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan nyata sebagai titik awal dalam proses pembelajaran .Dalam pembelajaran berbasis masalahsiswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya untuk membentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Kelebihan pembelajaran berbasis masalah siswa mampu membangun dan menemukan pengetahuan baru , dan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam situasi nyata , dapat mengurangi beban peserta didik untuk menghafal materi yang tidak perlu karena pembelajaran berfokus pada masalah, dan memiliki kemampuan dalam menggunakan berbagai sumber pengetahuan untuk belajar serta dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan siswa lain dalam kelompok .

Kelemahan pembelajaran berbasis masalah apabila minat dan percaya diri peserta didik dalam menyelesaikan masalah masih rendah ,maka model pembelajaran berbasis masalah sulit dilaksanakan ,tidak dapat diterapkan untuk semua materi ,diperlukan waktu yang banyak dalam implementasi KBM, dibutuhkan kemampuan guru untuk memotivasi peserta didik denagan baik sehinnga dapat mendorong kerja peserta didik dalam kelompok secara efektif.dan membutuhkan berbagai macam sumber belajar yang kadang tidak tersedia disekolah.

Media kartu soal adalah media pembelajaran yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran matematika untuk memperagakan arti,fakta atau konsep .Lembar kerja dapat diartikan lembaran –lembaran yang digunakan peserta didik baik berupa soal yang harus diselesaikan .Peran lembar kerja dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat untuk memberikan pengetahuan ,sikap dan ketrampilan pada peserta didik ,penggunaan lembar kerja dalam proses pembelajaran mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta mengatifkan peserta didikdalam proses pembelajaran

Della Bersalah Dan Kallem (Model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan kartu soal dan lembar kerja) adalah suatu model pembelajaran yang di gunakanpeneliti dalamproses pembelajaran materi perpangkatan dan bentuk akar karena metode ini sangat menyenangkan dengan pembelajaran bersama dalam kerja kelompok dengan menyelesaikan materi bilangan berpangkat dan bentuk akar yang sulit tapi dapat dipahami peseta didik dengan baik dan sangat menyenangkan dalam menyelesaikan masalah –masalah dalam pembelajaran materi perpangkatan dan bentuk akar.

Della Bersalah Dan Kallem adalah suatu model pembelajaran matematika yang dilakukan berkelompok atau perseorangan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran perpangkatan dan bentuk akar dengan bantuan kartu soal dan lembar kerja yang disiapkan oleh guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dibagi dalam 5 kelompok mereka mengerjakan soal bilangan berpangkat dan bentuk akar dengan lembar kerja dan kartu soal yang telah dipersiapkan oleh guru ,bentuksoal beragam yang dapat mereka selesaikan dalam berbagai macam cara salah satu penyelesaian soal dalam kelompok yang sangat menyenangkan

Instrument yang dikembangkan oleh guru sebagai peneliti disesuaikan dengan kebutuhan data penelitian ,guru atau peneliti mengidentifikasi dan mempersiapkan berbagai instrument yang akan diperlukan dalam penelitian tindakan kelas dengan tujuan data terkumpul supaya dapat bermanfaat dan lebih bermakna untuk kegiatan dalam penelitian.adapaun macam intrumen penelitian tindakan kelas yang telah dipersiapkan oleh guru atau peneliti adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai instrument dalam rencana pembelajaran yang akan diteliti dan dilaksanakan. .Selain itujuga terdapat instrument pengumpul data hasilyang dikumpulkan dari hasil belajar berdasarkan soal-saoal yang diberikan.

Analisis data dari hasil tes soal yang diberikan skor kemudian diperoleh dari setiap siswa yang sudah terkumpul dianalisis dengan statistik deskriptif.

Fase Pelaksanaan Della Bersalah Dan kallemPersiapanGuru menyiapkanmasalah kontekstual dalam bentuk lembar kerja yang dipersiapkan dalam tiga kertas warna ,yang warna hijau soal yang mudah warna kuning soal tingkat kesukaran sedang dan warna merah muda tingkat kesukaran tinggi serta kartu soal yang dibagi setiap peserta didik yang diselesaikan dalam kelompok, guru harus benar-benar memahami masalah dan memiliki berbagai macam strategi yang mungkin akan ditempuh peserta didik dalam menyelesaikannya. Pembukaan kita buka

dengan doa dan peserta didik diberikan pretest untuk mengingat kembali materi bilangan berpangkat dan bentuk akar yang sederhana setelah itu guru menjelaskan perpangkatan dan bentuk akar yang sederhana agar mereka tertarik dalam pembelajaran ini Guru menerangkan kembali materi perpangkatan dan bentuk akar dipapan tulis peserta didik mendengarkan penjelasan guru. Peserta didik diberikan beberapa soal materi perpangkatan dan bentuk akar dalam bentuk lembar kerja yang dalam kertas warna untuk menarik yaitu warna hijau untuk soal tingkat kesukaran mudah ,warna kuning tingkat kesukaran sedang dan warna merah muda tingkat kesukaran tinggi (Soal HOTS) dalam penyelesaian soal dan warna kertas sesuai tingkat kesukaran soal dan kartu soal yang lebih bervariatif dan didalam kelompok berdiskusi untuk mennyelesaikan masalah atau soal yang diberikan oleh guru apabila terdapat masalah atau soal yang disajikan tidak dapat menyelesaikan dengan bimbingan guru peserta didik menyelesaikan soal –soal yang belum bisa dikerjakan ,setelah selesai mengerjakan soal dalam lembar kerja kelompok mepresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas kalau hasilnya benar diberi aplaus tepuk tangan dan kalau masih salah dengan bimbingan guru diterangkan lagi, setelah lembar kerja dipresentasikan lembar kerja ditempelkan ditempat pojok baca kelas yang sudah disediakan untuk bahan literasi kelas. Pada kondisi awal menunjukan bahwa masih rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IX A SMP N 7 salatiga ,hal ini ditunjukan dengan masih banyak peserta didik yg belum mencapai KKM 70 sejumlah 20 orang (71 %) hasil dari pretest karena mereka masih belum memahami materi perpangkatan dan bentuk akar yang sangat abstrak Sehubungan hal tersebut ,maka perlu diadakan suatu tindakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik .Tindakan yang dilakukan adalah dengan guru menggunakan model pembelajaran yang lebih variatif ,salah satunya adalah Della Bermasalah Dan Kallem diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX A SMP N 7 Salatiga

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut hipotesis penelitian denganmodel pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan kartu soal dan lembar kerja (della bersalah dan kallem) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX A SMP Negeri 7 Salatiga semester 1 tahun pelajaran 2018/2019

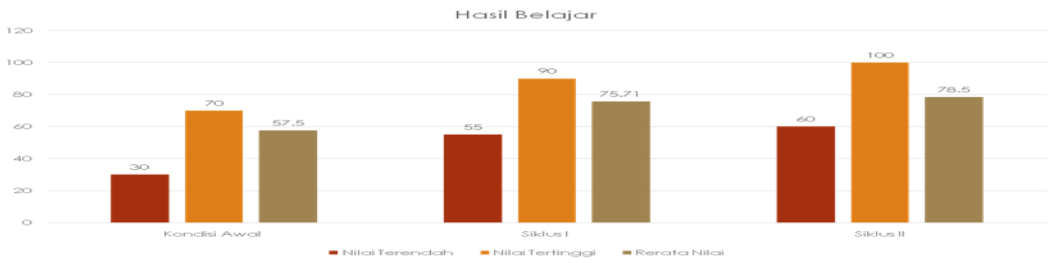
Waktu PenelitianPenelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan, mulai bulan Juni sampai bulan September tahun 2018. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 7 Salatiga karena peneliti mengajar di SMP Negeri 7 Salatiga.Pada tahun pelajaran 2018/2019 peneliti mengajar di kelas IX sehingga penelitian ditujukan pada kelas IX A. SMP Negeri 7 Salatiga terletak di Jl.Setiaki 15, Kelurahan Dukuh, Kecamatan Sidomukti, Kota Salatiga. SMP

Negeri 7 Salatiga Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX A SMP Negeri 7 Salatiga tahun pelajaran 2018/2019, banyaknya siswa adalah 28 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.Objek dalam penelitian ini yaitu hasil belajar matematika dan pemanfaatan Model Pembelajaran Berbasis masalah Dengan bantuan Kartu soal dan Lembar kerjaTeknik Pengumpulan DataDilihat dari data dibedakan menjadi data primer dari nilai ulangan harian .Data hasil belajar merupakan data kuantitatif ada tiga yaitu kondisi awal tentang hasil belajar peserta didik, data siklus I tentang hasil belajar matematika, serta data siiklus2 hasil belajar matematika.Data kondisi awal tentang hasil belajar ada di daftar nilai.Teknik Pengumpulan data digunakan hasil belajar matematika dengan hasil pretest materi perpangkatan dan bentuk akar Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar matematika melalui tes berbentuk tes tertulis dan praktek pada siklus I dan II.

Alat pengumplan datadokumen daftar nilai dari hasil pretest untuk data hasil belajar kondisi awal.Butir soal tes tertulis untuk hasil belajar matematika siklus IButir soal tes tertulis untuk hasil belajar matematika siklus IData hasil belajar matematika supaya valid perlu dibuat kisi-kisi sebelum soal disusun. Validasi dilakukan terhadap instrumen penilaian tes tertulis berupa penyusunan kisi-kisi sehingga terpenuhi validitas teoretik, khususnya *content validity*.Analisis data menggunakan deskriptif komparatif yang dilanjutkan refleksi.Deskriptif komparatif dilakukan dengan membandingkan data kondisi awal, siklus I dan siklus II untuk hasil belajar. Membandingkan data dengan menggunakan statistik dengan cara mendeskripsikan. Refleksi artinya menarik simpulan berdasarkandata deskriptif komparati kemudian dilanjutkan memberikan ulasan dan langkah tindak lanjut.Data Indikator kinerja dalam penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil belajar matematika melalui pembelajaran matematika dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan bantuan Kartu soal dan Lembar kerja .Indikator keberhasilan direfleksikan dengan:60% peserta didik memperoleh nilai hasil belajar $\geq$ 70pada siklus I dan 70% peserta didik memperoleh nilai hasil belajar $\geq$ 70 pada siklus II.Nilai 70 merupakan nilai ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran matematika kelas IX A SMP Negeri 7 Salatiga pada tahun pelajaran 2018/2019 , sedangkan 60% ketercapaian pada siklus I dan 70% pada siklus II adalah ketercapaian ideal yang diharapkan dalam penelitian ini.Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 2 siklus.Tindakan dalam setiap siklus saling berkaitan erat. Pada siklus I pembelajaran dilakukan dengan penggunaan lembar kerja disiapkan oleh guru diatas kertas berwarna yang menunjukkan tingkat kesukaran soal ,warna biru soal tingkat

penyelesaian mudah kertas kuning sedang kertas merah muda tingkat kesukaran tinggi yang dibagi dan diselesaikan secara kelompok dengan diskusi antar peserta didik dan guru memantau bila dalam penyelesain dalam kelompok ada kendala guru membimbing untuk menyelesaikan secara kelompok.Apabila lembar kerja sudah dipresentasikan kedepan hasilnya benar diberi aplus tepuk tangan dan oleh kelompok hasilnya ditempel dipojok baca kelas untuk bahan literasi kelas. Sedangkan pada siklus II diberikan lembar kerja dengan soal yang lebih variatif dan ditulis dikertas warna hijau ,kuning dan merah muda sama dalam siklus I sesuai tingkat kesukaran soal dan kartu soal dengan bentuk yang dan berisi soal yang bervariari dan dikerjakan individu dalam kelompokLangkah –langkah dalam tiap siklus terdiri : Membuat perencanaan tindakan ,melaksanakan tindakan sesuai yang direncanakan , melakukan pengamatan terhadap tindakan dan merefleksikan deskriptif komparatif.dalam siklus 1 perencanaan peneliti menyusun RPP yang dilengkapi intrumen penelitian ,soal berupa lembar kerja perpangkatandan bentuk akar berbagai warna yaitu warna hijau soal yang mudah ,warna kuning soal tingkat kesukaran sedang warna merah muda tingkat kesukaran tinggi,dalam kegiatan inti guru mebagi dalam lima kelompok ,guru menjelaskan model pembelajaran yang akan dilakukan dan guru menjelaskan aturan dalam mengerjakan lembar kerja dan menyelesaikan soal ,kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang telah dibagi dan alternative pertanyaan yang lain,guru memimpin dalam kerja kelompok dengan mengarahkan cara menyelesaikan perpangkatan dan bentuk akar dalam kelompok,memberikan kesempatan kelompok untuk mempresentasikann lembar kerja yang sudah dipresentasikan didepan kelas benar diberi aplaos tepuk tangan dan lembar kerja ditempel dipojok baca yang sudah disediakan untuk bahan literasi kelas,Guru bersama dengan peserta didik dalam kelompok membuat rangkuman .Hasil belajar pada kondisi awal diperoleh dari hasil ulangan pretes yang dilaksanakan sebelum pembelajaran materi perpangkatan dan bentuk akar ,ulangan pretes terdiri 5 soal uraian dan hasilnya dianalisis untuk mengetahui hasil belajar pada kondisi awal dan didapat data nilai terendah 30 nilai tertinggi 70 rerata nilai 57,5 rentang nilai 40 pada siklus 2 nilai terendah 55 nilai tertinggi 90 rerata 65 dan rentang nilai 45 pada siklus 2 didapat data nilai terendah 60 nilai tertinggi 100 rerata 78,75Hasil belajar matematika yang diperoleh dari nilai tes tertulis menunjukan peningkatan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II Dari kondisi awal 14,28% pada siklus I ketuntasan naik menjadi 39,28 % dan pada siklus II ketuntasan naik dari menjadi 75 % pada siklus II.Pada indikator kinerja penelitian, indikator keberhasilan direfleksikan dengan 70% peserta didik memperoleh hasil belajar ≥ 70 pada siklus I dan 75 % peserta didik memperoleh nilai hasil belajar ≥ 75 pada siklus II.Nilai 70 adalah nilai ketuntasan

minimal.Dengan melihat ketuntasan belajar maka hasil dari siklus I belum mencapai indikator dan siklus II telah mencapai indikator tersebut.Dengan melihat hasil belajar maka pada siklus II telah mencapai indikator tersebut. Melalui Della Bersalah dan Kallem dapat meningkatkan hasil belajar matematika bagi peserta didik kelas IX A dari kondisi awal ketuntasan 14,28 % menjadi kondisi akhir 75 %.Berdasarkan perbandingan data kondisi awal, siklus I dan siklus II yang dijabarkan dalam pembahasan dapat disimpulkan tindakan yang dilakukan pada siklus I maupun siklus II membawa peningkatan hasil belajar. Hasil belajar mengalami peningkatan dari rerata 57,5 pada kondisi awal menjadi 78,75 pada kondisi akhir, berarti meningkat 21,25 . Persentase peserta didik yang tuntas belajar meningkat dari 14,28 % dari kondisi awal meningkat mejadi 78,75%,pada kondisi akhir berarti meninglkat 64,47%. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa Della Bersalah Dan Kallem dapat meningkatakan hasil belajar matematika materi perpangkatan dan bentuk akar bagi peserta didik kelas IX A SMP N 7 Salatiga pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 dapat terbuktiHipotesis mengatakan dengan Della Bersalah dan Kallem meningkatkan hasil belajar matematika materi perpangkatan dan bentuk akar bagi peserta didik kelas IX A SMP N 7 Salatiga pada\ semester 1 tahun ajaran 2018/2019. Dari data empirik diperoleh dengan Della Bersalah dan kallem dapat meningkatkan hasil belajar matematika, dari 14,28% pada kondisi awal menjadi 78,75 %, pada kondisi akhir. Disimpulkan dengan Della Bersalah dan Kallem dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bilangan berpangkat dan bentuk akar bagi peserta didik kelas IX A SMP N 7 Salatiga pada semester



1 tahun pealajaran 2018/2019.Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diberikan saran sebagai berikut:Penelitian ini perlu diuji cobakan mata pelajaran yang lain.Perlu dilakukan pengembangan Della Bersalah dan kallem pada materi yang berbeda.Perlu dirancang pembelajaran Della Bersalah dan Kallem dengan berbagai metode pembelajaran yang berbeda

Daftar Pustaka

Sudjana ,Nana .2010 .Dasar –Dasar Proses Belajar Mengajar .Bandun:sinar Bau Algesindo

Buku siswa kementrian pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017Buku pegangan guru Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017.

Kemendikbud. 2014. *Matematika Untuk SMP/MTS Kelas VIII.* Jakarta: Nama Penerbit.ISBN

Miyanto, S.D 2014. *Matematika VIII. jakarta* Intan Pariwara.

Nugroho, Heru, dan Lisda Meisaroh. 2009. *BSE Matematika 2: SMP dan MTs. Kelas* VIIIJakarta:Depdiknas.

Nuharini, Dewi, dan Tri Wahyuni. 2008. *BSE Matematika Konsep dan Aplikasinya Untuk Kelas VIII SMP dan MTs*. Jakarta:Depdiknas.

Rahayu, dkk. 2008. BSE *Contextual Teaching and Learning* Matematika SMP/MTs. Kelas VIII Edisi 4. Jakarta:Depdiknas.

NiningMariyaningsih,Mistina Hidayati,Bukan Kelas Biasa ,Penerbit CVKekata Group ,Surakarta 2018

OPTIMALISASI MEDIA VISUAL PADA SISWA *SLOW LEARNER*

Tinaningrum Ayuningsih,S.Pd

SDN Sanggrahan No. 199 Surakarta
tinaningruma@yahoo.com

Abstrak

Pendidikan di Indonesia tidak hanya diperuntukkan bagi siswa yang memiliki kondisi normal tetapi juga ditujukan pada siswa yang memiliki kebutuhan khusus. *Slow learner* merupakan salah satu macam dari anak berkebutuhan khusus (ABK). Siswa yang termasuk dalam *slow learner* memiliki prestasi belajar yang rendah di beberapa bidang akademik dan tingkat intelektual mereka berada di ambang batas atau pada tingkat rata-rata bawah dengan IQ berkisar antara 70-89. Siswa *slow learner* di sekolah reguler mendapatkan kurikulum yang sama dengan teman-temannya yang normal. Dengan kelambatan dalam belajar, mereka akan kesulitan dalam penerimaan ilmu yang diberikan guru. Perlu adanya perlakuan khusus yang diberikan. Media visual sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa *slow learner* menangkap pembelajaran yang disampaikan guru. Optimalisasi pemanfaatan media visual sangat efektif dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa *slow learner* mencapai keberhasilan dalam belajarnya.

Kata kunci: Optimalisasi; Media Visual; *Slow Learner*

Pendahuluan

Pendidikan adalah kebutuhan primer bagi manusia untuk menjamin keberlangsungan hidupnya yang layak dan bermartabat. Setiap anak Indonesia berhak atas pendidikan tanpa terkecuali anak berkebutuhan khusus (ABK). UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 5 ayat (1) dan (2) menjelaskan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas dan yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) memiliki hak yang sama dengan anak normal pada umumnya untuk mendapatkan pendidikan di sekolah yang sama tanpa perlu ditempatkan di sekolah khusus. Penyelenggaraan pendidikan untuk siswa berkebutuhan khusus dapat diselenggarakan pada sekolah reguler, sekolah ini dinamakan sekolah inklusi.

Sekolah inklusi memberikan kesempatan yang sama bagi anak berkebutuhan khusus untuk dapat mengenyam pendidikan yang layak sebagaimana anak-anak normal lainnya. Layanan pendidikan, seperti : kurikulum, guru, sarana dan prasarana serta kegiatan belajar mengajar yang diberikan relatif sama.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 70 tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa pasal 3 menyatakan bahwa *slow learner* termasuk salah satu jenis ABK. Siswa *slow learner* adalah siswa yang memiliki tingkat kecerdasan di bawah rata-rata sehingga prestasi belajarnya rendah. Sehingga mereka juga membutuhkan bantuan khusus untuk dapat berhasil dalam belajarnya. Ketika pembelajaran berlangsung, siswa *slow learner* dimungkinkan memiliki beberapa kendala yang dihadapi. Kedala-kendala tersebut antara lain sulitnya berkonsentrasi dan lemahnya daya ingat sehingga membuatnya kesulitan untuk mengikuti pembelajaran dengan baik yang berakibat pada keterlambatan penyelesaian tugas dan rendahnya nilai yang diperoleh. Tidak hanya kendala kognitif saja yang dialami tetapi juga masalah sosial dan emosional yang cenderung lebih pendiam dan merasa rendah diri.

SD Negeri Sanggrahan No.199 Surakarta merupakan sekolah reguler. Tampak pada pembelajaran yang berlangsung di kelas V terlebih pada hasil belajar semester gasal tahun pelajaran 2017/2018 ditemukan siswa yang memiliki nilai rendah dikarenakan anak tersebut memiliki kemampuan yang kurang dalam memahami pelajaran sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memahami pembelajaran yang sampaikan guru.

Guru harus dapat mencari solusi untuk masalah tersebut agar siswa yang tergolong *slow learner* dalam belajarnya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mencapai hasil belajar yang optimal. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi dari masalah di atas. Dalam proses pembelajaran siswa akan lebih mudah membangun pengetahuannya jika materi disajikan dalam bentuk yang nyata. Media visual akan sangat membantu siswa untuk memahami pelajaran yang diberikan.

Kajian Teori

Optimalisasi berasal dari kata dasar optimasi. Optimasi adalah suatu proses untuk mencapai hasil yang ideal atau optimasi (nilai efektif yang dapat dicapai). Optimalisasi dapat diartikan sebagai suatu bentuk mengoptimalkan sesuatu hal yang sudah ada, ataupun merancang dan membuat sesuatu secara optimal.

Secara etimologi media berasal dari bahasa Latin, merrupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti tengah dan perantara. Sedangkan kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inngris yaitu instruction. Instruction diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Media pembelajaran

adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Menurut Sukiman (2012:85) media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat, yaitu a) media visual; b) media audio; c) media audio visual; dan d) media berbasis komputer. Pada best practice ini penulis mengambil media visual dalam pembahasannya. Media visual adalah setiap gambar, model, benda atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa (Sudjana dan Rivai, 2009:57)

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik (Geonifam, 2010:11). Anak berkebutuhan khusus ini memiliki apa yang disebut dengan hambatan belajar dan hambatan perkembangan (barrier to learning and development). Oleh sebab itu mereka membutuhkan layanan pendidikan yang sesuai dengan hambatan belajar dan perkembangannya. Slow learner merupakan salah satu macam dari anak berkebutuhan khusus yang lebih dikenal dengan lamban belajar. Menurut Ratna dan Dhany (2011:144) Slow learner (lamban belajar) adalah siswa yang lambat dalam proses belajar sehingga ia

membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan sekelompok siswa lain yang memiliki taraf potensi intelektual yang sama. Siswa slow learner memiliki tingkat intelektual yang rendah yaitu pada tingkat rata-rata bawah dengan IQ sekitar 70-89. Hal ini yang membuat siswa membutuhkan waktu lebih dalam belajar dan hasil belajar yang relatif rendah. Karakteristik siswa slow learner antara lain kapasitas kognitifnya terbatas, memori atau daya ingatnya rendah, mempunyai gangguan dan kurangnya konsentrasi serta ketidakmampuan menyampaikan ide dengan cepat. Untuk itu mereka perlu mendapatkan perlakuan yang berbeda dari anak normal lainnya dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa dan guru dengan fasilitas dan materi untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Proses pembelajaran harus dapat menciptakan kondisi yang dapat menunjang proses belajar siswa. Proses pembelajaran pelaksanaannya terkendali dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Oleh sebab itu diperlukan usaha pendidikan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dengan pelaksanaan yang terkendali agar terjadi belajar pada diri seseorang.

Beberapa upaya agar siswa terdorong untuk belajar, di antaranya adalah penyajian materi yang menarik perhatian siswa. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan media visual dalam pembelajaran.

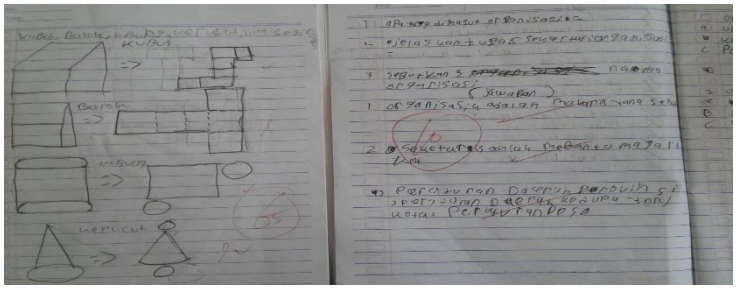
Media visual dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, memperjelas sajian materi pelajaran dan dapat membuat siswa tidak mudah lupa tentang hal yang telah mereka pelajari.

Pemilihan media visual didasarkan pada karakteristik siswa usia sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini anak mampu mengembangkan pikiran logis, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, belajar dengan cara kerja, mengobservasi dan inisiatif. Dengan penggunaan media visual, siswa dapat mengkontruksi pengetahuannya dengan bantuan benda yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah memahami apa yang ia pelajari. Media visual yang digunakan guru berupa benda konkret dan gambar.

Telah diketahui bahwa siswa *slow learner* membutuhkan waktu yang lebih lama dalam belajarnya dan bimbingan khusus. Pada sekolah reguler, siswa *slow learner* mengikuti pembelajaran sama seperti teman-teman lainnya. Dalam proses pembelajaran, siswa *slow learner* mengalami berbagai macam kendala seperti ketidakmampuan mengikuti pelajaran dengan baik, kurang konsentrasi ketika guru menerangkan.

Pada pembelajaran di kelas V SD Negeri Sanggrahan No. 199 Surakarta didapati adanya siswa yang memiliki kecenderungan *slow learner* (lamban belajar). Hal tersebut dapat diketahui dari hasil belajar yang diperoleh pada semeter gasal tahun pelajaran 2017/2018. Banyak nilai yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal tersebut ditindaklanjuti dengan konseling terhadap cara belajar siswa. Ditemukan penyebab nilai di bawah KKM dikarenakan siswa tersebut kurang dapat berkonsenterasi, sulit memahami

penjelasan guru dan memiliki daya ingat rendah. Berdasarkan dengan kesulitan belajar yang ditunjukkan, siswa tersebut digolongkan sebagai siswa *slow learner* yang memiliki kelambatan dalam belajarnya.



Gambar 1. *Contoh hasil pekerjaan siswa*

Pada penanganan kasus siswa *slow learner*, guru cederung menggunakan media visual untuk membantu siswa dalam belajarnya. Pengoptimalan penggunaan media visual dalam setiap pembelajaran yang laksanakan diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan lebih memudahkan dalam memahami materi sehingga siswa lebih mudah mengingat berbagai pengetahuan yang didapatnya. Media visual yang digunakan guru adalah benda konkret dan gambar.

Penanganan siswa *slow learner* di kelas V SD Negeri Sanggrahan No. 199 Surakarta dengan pengoptimalan pemanfaatan media visual berlangsung efektif. Pada pelaksanaannya, siswa merasa lebih tertarik pada pembelajaran yang berlangsung. Terlihat siswa antusias dalam melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran. Siswa memperhatikan setiap detail petunjuk yang diberikan guru.

Siswa *slow learner* yang lebih pendiam dan kurang percaya diri, ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa tersebut dengan percaya diri mengajukan diri menjawab pertanyaan. Materi yang disajikan berbantu media visual membuat siswa mudah memahaminya karena siswa benar-benar belajar dengan mengalaminya secara langsung menggunakan benda konkret dan gambar.

Gambar 2. *Proses pembelajaran dengan pemanfaatan media visual*

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan tes untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Nilai siswa *slow learner* mengalami peningkatan walaupun masih tergolong dalam kategori cukup namun sudah dapat memenuhi nilai sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Pendidikan merupakan hak setiap anak tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus, dalam kasus yang disampaikan di atas adalah siswa *slow learner*. Keterlambatan dalam belajar seorang anak diakibatkan karena siswa tersebut memiliki tingkat kecerdasan yang rendah dan membuatnya sulit untuk mengikuti kemampuan mengikuti pembelajaran seperti teman-temannya yang lain. Pada sekolah reguler, siswa normal dan siswa berkebutuhan khusus diberikan kurikulum yang sama sehingga siswa *slow learner* juga dituntut untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang diberikan.

Optimalisasi pemanfaatan media visual sangat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan guru terutama pada siswa *slow learner*. Belajar dengan menggunakan media visual membuat siswa *slow learner* lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran, mudah memahami materi dan merasa lebih percaya diri dikarenakan ia merasa bisa terhadap pembelajaran yang diberikan guru.

Daftar Pustaka

Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Geniofam. (2010). *Mengasuh dan Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta : Gerailmu.

Ratna Yudhawati & Dhany Haryanto. (2011). *Teori-teori Dasar Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

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

Strategi Peningkatan Kompetensi Guru IPA Kabupaten Pati dalam Menyusun Soal Tes Berbasis Komputer (CBT)

Anwar Mashudi
SMP N 4 Juwana Pati Jawa Tengah
anwarmashudi@gmail.com

Abstrak

Sistem Ujian Nasional mulai bergeser dari Ujian Nasional Berbasis Kertas Pensil (UNKP) menuju Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Pergeseran ini dipengaruhi oleh faktor efisiensi UNBK. Kesuksesan UNBK didukung oleh beberapa factor salah satunya kompetensi guru dalam menyusun soal tes berbasis komputer. Workshop penyusunan soal tes IPA berbasis komputer menggunakan aplikasi *moodle* adalah alternatif pemecahan masalah dalam upaya peningkatan kompetensi penyusunal soal CBT. Pelaksanaan workshop digawangi oleh MGMP IPA SMP dengan sinergitas pihak Disdikbud, Sekolah dan Guru IPA di Kabupaten Pati. Hasil workshop diperoleh bahwa dari 61 peserta perwakilan guru IPA se Kabupaten Pati menunjukkan kategori 5 % lemah, 31 sedang dan 64 % mahir. Program workshop penyusunan soal tes IPA berbasis komputer mampu meningkatkan kompetensi guru IPA dalam penyusunan soal tes berbasis komputer.

Kata kunci : *computered based test, moodle, UNBK*

Pendahuluan

Pendidikan di Abad 21 mengalami akselerasi pengetahuan yang luar biasa. Peningkatan akselerasi pengetahuan tersebut didukung oleh penggunaan media dan teknologi digital (Surya,2006). Penggunaan media dan teknologi digital tidak hanya pada tahapan proses pembelajaran, tetapi juga pada tahapan evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital pada tahapan evaluasi pembelajaran mencakup pada pelaksanaan tes dan pengolahan hasil tes, yang kita sebut dengan tes berbasis komputer (*computered based test*).

Evaluasi pembelajaran secara nasional atau yang *familiar* kita sebut dengan Ujian Nasional mulai bergeser dari Ujian Nasional Berbasis Kertas Pensil (UNKP) menuju Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Pergeseran ini dipengaruhi oleh faktor efisiensi UNBK. Data dan Fakta dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa dalam pelaksanaan Ujian Nasional 2015 berbasis *paper test* (UNKP) dengan jumlah 7,3 juta peserta membutuhkan 35 juta eksemplar naskah UN, 100 ribu item soal dan 700 ribu pengawas.

Tantangan pelaksanaan UNKP juga muncul dari beberapa faktor diantaranya (1) kecurangan, (2) pembiayaan, dan (3) distribusi soal. Kecurangan saat pelaksanaan UNKP bisa dari peserta didik menyontek, kerjasama antar peserta didik, atau dari oknum guru sendiri memberikan bantuan, bahkan banyak beredar kunci jawaban palsu sebelum pelaksanaan ujian di laman internet. Tantangan kedua adalah pembiayaan yang sangat mahal dari penggandaan naskah soal, distribusi naskah soal dan pengawasan. Tantangan ketiga

adalah distribusi naskah soal. Indonesia adalah Negara maritim, sehingga untuk pendistribusian naskah soal perlu tenaga ekstra dan pengawasan yang ketat agar naskah soal tidak bocor. Jangkauan pulau-pulau terluarlah ini yang menjadikan tantangan bagi pelaksanaan UNKP.

Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa di Tahun Pelajaran 2017/2018 sekolah yang menyelenggarakan UNBK antara lain SMP sebanyak 18.2017 sekolah, MTs sebanyak 10.413 sekolah, SMA sebanyak 11.346 sekolah, MA sebanyak 7.002 sekolah, dan SMK sebanyak 12.499 sekolah dengan total 59.467 sekolah atau 59,5 % dari total sekolah di Indonesia. Sekolah peserta UNBK dilustrasikan seperti Gambar 1.

Gambar 1. Sekolah Peserta UNBK Tahun 2018

Manfaat UNBK juga dirasakan dalam peningkatan mutu pendidikan diantaranya (1) membentuk perilaku jujur peserta didik, sehingga sekolah mampu menjadi lingkungan yang berintegritas. (2) Menggambarkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya. (3) Dasar pemetaan mutu yang objektif oleh pihak-pihak yang berwenang.

Penggunaan media dan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran akan mendukung program ramah lingkungan. Banyaknya kertas untuk penggandaan naskah soal dapat dihemat dengan menggunakan sistem Ujian Nasional Berbasis Komputer. Pengurangan penggunaan kertas berdampak positif dalam upaya pelestarian hutan sebagai paru-paru bumi.

Berbagai keunggulan dan efisiensi UNBK yang telah dipaparkan, tentunya pelaksanaan UNBK tersebut akan sukses jika sekolah mempersiapkan dengan matang. Persiapan sekolah dalam menyukseskan UNBK diantaranya (1) penyiapan sarana dan prasarana. (2) penyiapan teknisi dan proktor kegiatan. (3) peningkatan kompetensi guru dalam menyusun soal Tes Uji Coba Berbasis Komputer. (4) penyiapan mental dan praktik peserta didik dengan melakukan beberapa kali tes uji coba. Fokus dari peneltian ilmiah ini pada *point* kedua yaitu peningkatan kompetensi guru dalam menyusun soal Tes Uji Coba Berbasis Komputer, terutama guru IPA se-Kabupaten Pati.

Tema dari Seminar Nasional Kesharlindung Kemdikbud adalah "Membangun Keteladanan Guru Pendidikan Dasar untuk Meningkatkan Ketrampilan Abad XXI". Ketrampilan abad 21 mencakup tiga unsur utama diantaranya (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *information media and technology skills*, yang diilustrasikan kedalam *21st century knowledge-skills rainbow* (Triiling & Fadel, 2009). Tiga unsur ketrampilan abad 21 diilustrasikan seperti Gambar 2. Peningkatan kompetensi guru IPA dalam menyusun soal berbasis komputer, mendukung sistem evaluasi dalam meningkatkan ketrampilan abad XXI yang menggunakan media informasi dan teknologi.

Gambar 2. *21st century knowledge-skills rainbow*

Uraian latar belakang yang telah dikemukakan, mengerucut pada urgensi masalah yaitu upaya peningkatan kompetensi guru IPA dalam menyusun soal tes IPA berbasis komputer (*computered based test*). Tujuan penelitian adalah meningkatkan kompetensi guru IPA dalam penyusunan soal Tes Uji Coba Berbasis Komputer (*compuetered based test*). Hal tersebut dipandang sangat *urgent* sebagai upaya menyukseskan program UNBK. Guru IPA bertambah kompetensi dalam menyusun soal berbasis komputer. Peserta didik akan siap mental dan pemahaman dengan adanya Tes Uji Coba Berbasis Komputer.

Manfaat penelitian diantaranya (1) terwujudnya guru yang profesional dalam mengahadapi pembelajaran Abad XXI. (2) mendorong guru IPA untuk berbagi (*sharing*) dan peduli (*caring*) terhadap peningkatan mutu Ujian Nasional Berbasis Komputer.

Metode

Urgensi masalah dalam penelitian yaitu upaya peningkatan kompetensi guru IPA dalam menyusun soal tes IPA berbasis komputer (*computered based test*). Alternative peyelesaian masalah yang relevan adalah dengan melaksanakan Workshop Penyusunan Soal IPA Berbasis Komputer (CBT). Langkah-langkah spesifik dalam pelaksanaan workshop

penyusunan soal IPA berbasis komputer adalah sinergitas dari berbagai pihak meliputi guru IPA, sekolah, MGMP IPA dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.

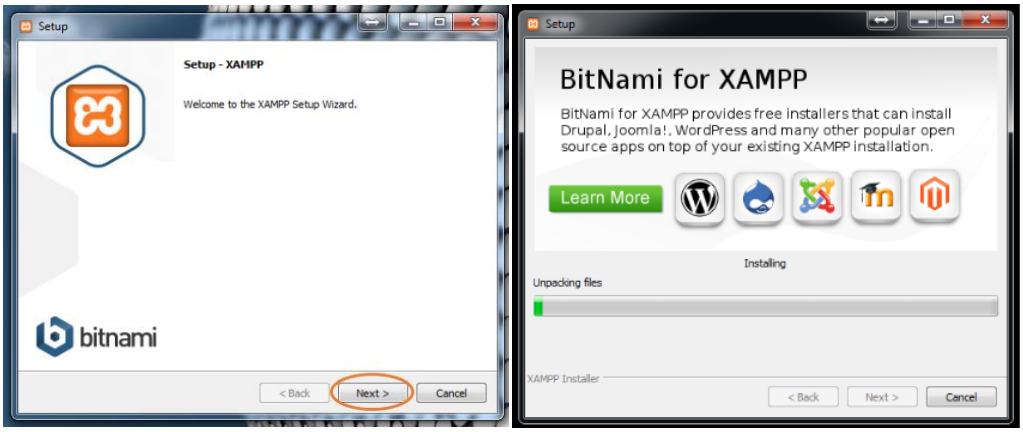
Dinas pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pati memberikan kewenangan kepada MGMP IPA SMP Kabupaten Pati untuk meningkatkan kompetensi guru IPA dalam menyusun soal tes IPA berbasis komputer. MGMP IPA menyusun program kegiatan workshop dengan mengundang 1 guru IPA dari masing-masing sekolah diseluruh Kabupaten Pati. satu perwakilan guru menularkan ilmu yang telah didapatkannya kepada guru IPA yang lain.

Langkah-langkah dalam mempersiapkan Workshop Penyusunan Soal Tes IPA diantaranya (1) mengkaji aplikasi yang efektif dan efisien. (2) Menyusun struktur program workshop. (3) Mempersiapkan modul workshop. Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam menyusun soal tes berbasis komputer. Diantaranya google form, zoho challenge, quizstar, thatquiz, moodle. Dari segi efektif dan efisiensi maka yang digunakan adalah aplikasi *moodle*. Struktur program workshop selama 34 jam pelatihan, dengan 1 jam pelatihan selama 50 menit. Struktur program seperti ditunjukkan Tabel 1.

Tabel 1. Strktur Program Workshop Penyusuna Soal Tes IPA Berbasis Komputer

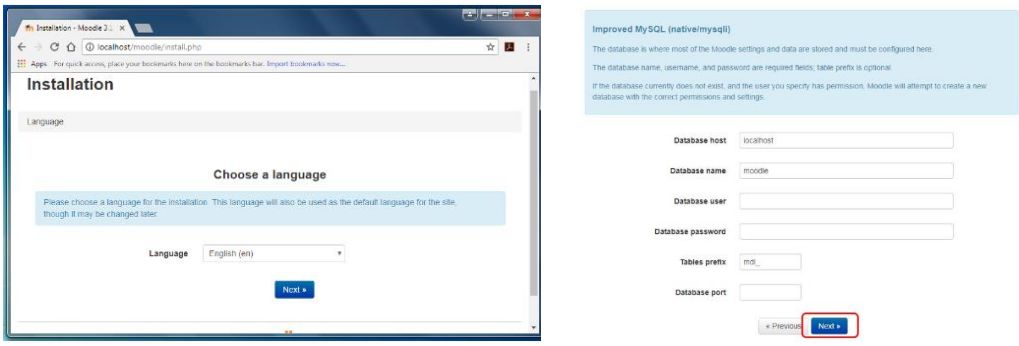
No.	**Materi**	**Alokasi Waktu (JP)**	
		Teori	**Praktik**
I	Program Umum	2	
	Kebijakan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan		
II	Program pokok		
	1. Kriteria Soal HOTS (*High Order Thinking Skills*)	2	2
	2. Membuat *Web Server*	2	2
	3. Instalasi Aplikasi *Moodle* untuk CBT	2	2
	4. Penyusunan Soal dengan *Exam View*	2	2
	5. Upload Soal ke Web Server	2	2
	6. Cara Penyajian Soal di Web Server	2	2
	7. Instalasi Aplikasi *Client Exam Browser*	2	2
	8. Mengambil dan Mengolah Nilai Hasil Pekerjaan Siswa	2	2
Jumlah		**34 JP**	

Langkah dalam penyusunan soal berbasis komputer antara lain (1) instalasi *xampp*, (2) instalasi *moodle*, (3) setting administrasi *moodle*, (4) instalasi *examview*, (5) membuat soal dengan examview, dan (6) instalasi exambrowser peserta didik. *Xampp* merupakan web server yang mudah digunakan untuk melayani tampilan halaman web yang dinamis. *Screenshot* dari instalasi *xampp* seperti ditunjukkan Gambar 3.



Gambar 3. Instalasi *xampp*

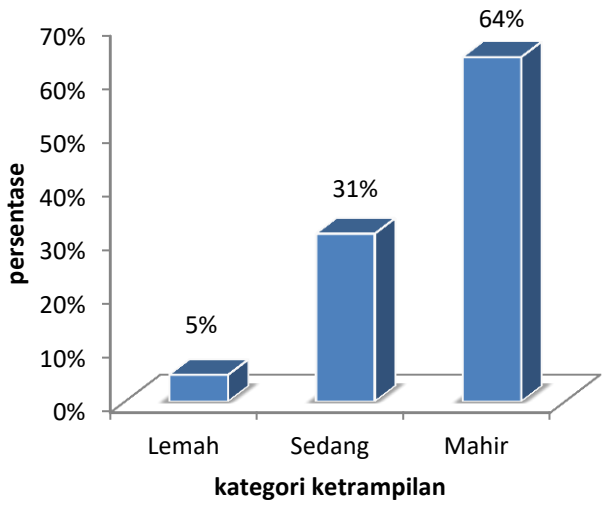
Moodle merupakan program aplikasi yang merubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk masuk kedalam ruang kelas digital untuk mengakses soal-soal pembelajaran. *Screenshot* instalasi *moodle* ditunjukkan oleh Gambar 4.



Gambar 4. Instalasi *Moodle*

Hasil dan Pembahasan

Peserta Workshop Penyusunan Soal IPA Berbasis Komputer Kabupaten Pati sebanyak 61 guru, terdiri dari 12 guru dari Komda Pati 1, 7 guru dari komda Pati 2, 11 guru dari Komda Kayen, 11 guru dari Jomda Jakenan, 12 guru dari Komda Juwana, dan 8 guru dari Komda Tayu. Hasil observasi selama workshop seluruh peserta mampu memanfaatkan model sebagai penyusun soal tes berbasis computer. Kategori ketrampilan ditunjukkan oleh grafik pada Gambar 5.



Gambar 5. Kategori Ketrampilan Peserta Workshop

Workshop penyusunan soal tes IPA berbasis computer mampu meningkatkan kompetensi guru IPA dalam penyusunan soal tes CBT. Workshop sebagai ajang pertukaran pengetahuan dan pengalaman dalam hal peningkatan kualitas penyusunan soal CBT hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudol (2005). Dokumentasi kegiatan workshop ditunjukkan oleh Gambar 6.

Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan Workshop

Simpulan

Simpulan penelitian ini adalah, dengan adanya kegiatan workshop penyusunan soal IPA berbasis computer mampu meningkatkan kompetensi guru IPA Pati dalam penyusunan soal CBT. Rekomendasi pengembangan penelitian selanjutnya dapat menggunakan alternative aplikasi lain selain *moodle*.

Daftar Pustaka

Sudol, (2005). Applied Word Processing: Notes on Authority, Responsibility, and Revision in a Workshop Model. *College Composition and Communication.* Vol. 36, No. 3, pp. 331-335

Surya, (2006). Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. Makalah dalam seminar Pemanfaatan TIK dalam Pendidikan. Pustekom: Jakarta

Trilling, B. & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, Jossey-Bass, San Francisco, CA.

EVALUASI CIPP TERHADAP PELAKSANAAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH DI SMPN 8 SALATIGA

Mushlihatun Syarifah, S.Pd

SMPN 8 Salatiga
gendis_putri@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan GLS di SMPN 8 Salatiga. Evaluasi diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan terkait dengan pelaksanaan GLS tersebut. Dari hasil obeservasi ditemukan bahwa GLS di SMPN 8 Salatiga telah dilaksanakan selama dua tahun akan tetapi belum memberikan hasil yang maksimal. Tujuan utama dari pelaksanaan GLS belum tercapai, tingkat literasi dasar peserta didik SMPN 8 Salatiga masih rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan pelaksanaan GLS belum memberikan hasil yang maksimal serta untuk memberikan rekomendasi terkait pelaksanaan GLS tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian evaluatif dengan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisa data menggunakan deskriptif kualitatif, validitas dan reliabilitas mengunakan triangulasi sumber. Dari penelitian ini disimpulkan terdapat beberapa faktor yang menyebabkan GLS tidak memberikan hasil yang masimal. Faktor-faktor tersebut adalah; tidak adanya jangka waktu pelaksanaan tahapan GLS, belum dibentuk TLS, belum ada perencanaan yang tertulis dan terukur serta analisa kebutuhan GLS belum lengkap.

Kata kunci: *gerakan literasi sekolah, pengembangan literasi dasar, evaluasi CIPP, penelitian evaluatif.*

Pendahuluan

Dalam Permendikbud Tahun 2016 Nomor 22 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa salah satu prinsip standar kompetensi pendidikan adalah mengubah metode pembelajaran dari siswa pasif menjadi siswa aktif. Siswa tidak lagi menerima pengetahuan secara pasif akan tetapi siswa mencari tahu pengetahuan dan membangun pengetahuan tersebut di dalam pikiran mereka sendiri. Agar siswa dapat belajar secara aktif mereka harus memiliki beberapa ketrampilan dasar, salah satu ketrampilan yang harus dimiliki adalah ketrampilan membaca atau literasi.

Ketrampilan literasi dasar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Ketrampilan ini memiliki kaitan erat dengan ketrampilan memahami, menganalisa dan berpikir kritis. Siswa dengan ketrampilan literasi dasar yang memadai dapat dengan mudah mencari dan mendapatkan pengetahuan sesuai dengan standar kompetensi yang dibutuhkan.

Ketrampilan literasi dasar peserta didik di Indonesia pada saat ini masih rendah. Penilaian literasi siswa secara internasional atau dikenal sebagai *Programme for International Student Assessment* (PISA) menyebutkan bahwa ketrampilan literasi membaca pada peserta didik di Indonesia pada tahun 2015 berada pada peringkat 66, sedangkan literasi berhitung berada pada peringkat 65 dan literasi ilmu pengetahuan berada pada peringkat 64. Terdapat 72 negara yang turut serta dalam proses penilaian tersebut (Jackson dan Kiersz, 2016:1).

Melihat pentingnya literasi dasar dalam dunia pendidikan serta kenyataan bahwa tingkat literasi peserta didik di Indonesia masih rendah, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menggalakkan Gerakan Literasi Sekolah yang disingkat dengan nama GLS. Laksono dkk (2016:18) menyatakan bahwa kurikulum wajib baca melalui GLS sangat penting untuk diterapkan di Sekolah. Dalam pelaksanaan GLS tersebut terdapat tiga tahapan yang harus dilaksanakan yaitu 1.) Pembiasaan, 2.) Pengembangan, 3.) Pembelajaran.

Kegiatan pembiasaan literasi digunakan untuk menumbuhkan minat baca siswa. Dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 ditetapkan kegiatan wajib bagi siswa untuk membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Buku yang dibaca adalah buku selain buku pelajaran. Kegiatan pembiasaan literasi ini dilaksanakan setiap hari. Tahapan literasi setelah pembiasaan adalah pengembangan. Tahapan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik melalui kegiatan menanggapi buku pengayaan. Kegiatan tersebut dapat dilakukan secara lisan maupun tulisan. Setelah tahapan pengembangan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi pada semua mata pelajaran. Setiap tahapan kegiatan literasi tersebut wajib dilaksanakan agar tujuan dari GLS dapat terwujud dan dapat memberikan manfaat bagi pendidikan di Indonesia.

Di SMPN 8 Salatiga setiap tahapan GLS telah dilaksanakan. Peserta didik SMPN 8 Salatiga mulai dari kelas VII sampai dengan kelas IX telah dibiasakan untuk membaca selama 15 menit setiap hari sebelum pelajaran dimulai. Mereka juga telah memiliki buku Ceria sebagai buku catatan literasi harian. Dalam buku catatan tersebut siswa mencatat daftar buku yang dibaca setiap hari serta menuliskan ringkasan dari buku yang telah dibaca tersebut.

GLS di SMPN 8 Salatiga telah dilaksanakan selama dua tahun tetapi belum memberikan hasil yang maksimal. Ketrampilan literasi dasar dari peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran masih sangat minim. Pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan

untuk menggali informasi dalam buku pelajaran yang dibaca. Bahkan sebagian siswa masih belum bisa memanfaatkan daftar isi untuk membantu menemukan materi yang sedang dipelajari. Usaha untuk melanjutkan kegiatan literasi pada tahapan akhir atau tahap pembelajaran sudah mulai dilakukan tetapi pelaksanaanya belum maksimal bahkan semakin menurun. Pada saat ini kegiatan mading literasi pada setiap kelas sudah tidak berjalan. Kegiatan mading literasi merupakan salah satu bagian awal dalam tahapan pembelajaran literasi sebelum kegiatan literasi menjadi bagian dari mata pelajaran sehari-hari.

Patut diduga bahwa GLS di SMPN 8 Salatiga tidak mengalami kemajuan dan cenderung bergerak mundur. Pelaksanaan GLS ini belum memberikan hasil yang maksimal. Permasalahan ini sangat penting untuk diselesaikan agar tujuan dari pelaksanaan GLS dapat segera terwujud sehingga pengorbanan segenap siswa, orang tua, komite sekolah, guru, dan tenaga kependidikan lainnya dalam melaksanakan GLS di SMPN 8 Salatiga tidak sia-sia.

Penulis melakukan penelitian evaluasi terhadap pelaksanaan GLS di SMPN 8 Salatiga. Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan GLS di SMPN 8 Salatiga belum memberikan hasil yang yang masimal serta untuk memberikan rekomendasi perbaikan dari pelaksanaan GLS tersebut sehingga proses pengembangan literasi dasar bagi peserta didik dapat berjalan dengan lebih baik.

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 8 Salatiga pada tanggal 1 – 8 Agustus 2018. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh komponen yang terlibat dalam GLS di SMPN 8 Salatiga.

Penelitian ini adalah penelitian evaluatif dengan menggunakan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*). CIPP adalah model evaluasi yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap kegiatan-kegiatan yang berorientasi pada manajemen (Mahmudi, 2011:118). Tujuan dari model evaluasi CIPP ini adalah untuk memberikan masukan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan terhadap kegiatan dalam sebuah organisasi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisa data menggunakan deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan data yang sudah diperoleh dari penelitian (Sugiyono, 2015:147). Dalam penelitian ini digunakan teknik analisa deskriptif kualitatif untuk menganalisa hasil penelitian yang telah

dikumpulkan. Validitas dan reliabilitas penelitian ini menggunakan triangulasi sumber yaitu dengan melakukan pengecekan data dari berbagai sumber.

Hasil dan Pembahasan

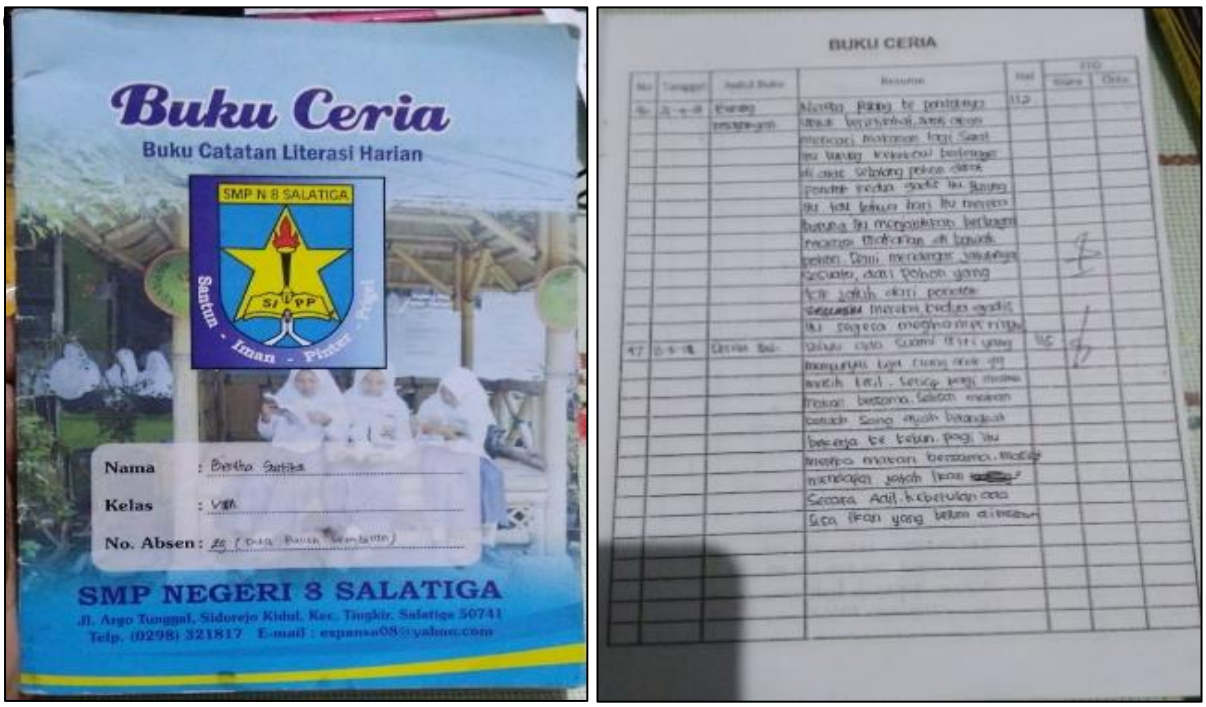
Model evaluasi CIPP merupakan evaluasi yang berorientasi pada manajemen. Evaluasi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap *planning, organizing, leading* dan *controlling* pada suatu kegiatan dalam sebuah organisasi. Evaluasi dengan model CIPP dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan pelaksanaan kegiatan tersebut. Menurut Stufflebeam (2000:279) model evaluasi CIPP merupakan akronim dari *Conteks, Input, Process* dan *Product*. Evaluasi konteks merupakan penilaian terhadap kebutuhan, permasalahan dan peluang dari kegiatan yang akan dilaksanakan. Sedangkan evaluasi input merupakan penilaian terhadap perencanaan kegiatan dan perencanaan alokasi sumber daya. Evaluasi proses merupakan penilaian terhadap pelaksanaan dari proses yang telah dilakukan, proses tersebut sudah sesuai dengan yang direncanakan atau belum. Evaluasi produk merupakan penilaian terhadap hasil dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi terhadap pelaksanaan GLS di SMPN 8 Salatiga dengan menggunakan model evaluasi CIPP dimaksudkan untuk melihat permasalahan secara menyeluruh sehingga dapat ditemukan solusi untuk memperbaiki permasalahan tersebut.

1. Evaluasi Konteks

Berdasarkan panduan pelaksanaan GLS yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, tahapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan GLS ada tiga yaitu pembiasaan, pengembangan dan pembelajaran. Untuk melaksanakan tahapan-tahapan kegiatan tersebut diperlukan sebuah tim literasi sekolah (TLS) yang dapat memastikan GLS dapat berjalan dengan baik (Laksono dkk., 2016:1). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pada saat ini belum ada tim yang dibentuk secara khusus untuk bertanggungjawab terhadap pelaksanaan GLS di SMPN 8 Salatiga. Pelaksanaan GLS langsung didelegasikan kepada pihak-pihak terkait tanpa ada penanggungjawab dari kegiatan tersebut.

Kebutuhan selanjutnya dalam pelaksanaan GLS adalah buku bacaan non pelajaran. Buku-buku ini dijadikan sebagai media untuk melaksanakan GLS. Pada saat ini kebutuhan buku tersebut tidak menjadi permasalahan di SMPN 8 Salatiga, orang tua siswa telah memiliki kesadaran untuk membantu menyediakan buku-buku bacaan sebagai penunjang GLS. Selain itu, koleksi buku bacaan di Perpustakaan SMPN 8 Salatiga juga telah

mencukupi. Kebutuhan lainnya seperti kartu catatan bacaan yang digunakan untuk memonitor kegiatan GLS masing-masing siswa juga telah disediakan dengan nama Buku



Gambar 1. Buku Ceria

Dari hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa beberapa kebutuhan dasar dari GLS di SMPN 8 Salatiga telah terpenuhi, akan tetapi terdapat satu kebutuhan utama yang belum ada yaitu dibentuknya TLS. Keberadaan TLS ini sangat penting untuk menjaga agar GLS dapat berjalan sesuai yang direncanakan. Kondisi lingkungan kerja di SMPN 8 Salatiga memberikan peluang yang sangat besar bagi terbentuknya TLS ini.

Permasalahan lainnya terkait dari kebutuhan GLS ini adalah tidak adanya petunjuk tentang jangka waktu pelaksanaan tahapan-tahapan dalam GLS. Dari berbagai buku panduan GLS yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tidak disebutkan jangka waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan tahapan mulai pembiasaan, pengembangan sampai dengan tahapan pembelajaran.

2. Evaluasi Input

Evaluasi input memberikan penilaian terhadap perencanaan dan alokasi sumber daya dalam pelaksanaan GLS. Penilaian dilakukan dengan membandingkan kesesuaian antara perencanaan dan alokasi sumber daya tersebut dengan kebutuhan dalam pelaksanaan GLS. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah SMPN 8 Salatiga bidang

Kurikulum, perencanaan GLS telah dilakukan tetapi masih dalam bentuk verbal. Perencanaan ini belum dibuat secara tertulis.

Dari evaluasi ini menunjukkan bahwa perencanaan yang dibuat telah mencakup sebagian besar dari kebutuhan GLS sebagaimana hasil dari evaluasi konteks di atas. Permasalahan yang ada adalah tidak adanya perencanaan secara tertulis menyebabkan pelaksanaan GLS tidak dapat termonitor dengan baik. Permasalahan ini menjadi semakin besar ketika kebutuhan TLS tidak terbaca dan alokasi sumber daya manusia langsung diserahkan kepada pihak-pihak terkait tanpa ada tim yang bertanggungjawab secara khusus.

3. Evaluasi Proses

GLS di SMPN 8 Salatiga sudah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Kegiatan membaca selama 15 menit sebelum pelajaran pertama telah dilaksanakan setiap hari. Peserta didik mencatat judul dan ringkasan dari buku yang telah mereka baca. Sebagian besar guru jam pelajaran pertama telah memberikan pengesahan terhadap catatan harian literasi siswa tersebut. Setiap minggu buku catatan harian literasi tersebut diperiksa oleh guru Bimbingan Konseling.

Gambar 2. Pojok Baca dan Kegiatan 15 Menit Membaca.

Setiap kelas di SMPN 8 Salatiga telah memiliki Pojok Baca untuk menunjang GLS. Buku-buku yang ada di Pojok Baca tersebut berasal dari sumbangan orang tua murid. Hampir tidak ada permasalahan dalam proses pelaksanaan GLS di SMPN 8 Salatiga. Sedikit

permasalahan yang ada adalah tanggungjawab dari beberapa guru jam pelajaran pertama dalam membimbing siswa untuk melaksanakan GLS masih kurang.

Hasil diskusi dengan beberapa guru menunjukkan bahwa pemahaman beberapa guru terhadap pentingnya GLS masih kurang. Hal tersebut bukan sepenuhnya kesalahan dari guru-guru tersebut. Pemahaman tentang GLS yang masih minim disebabkan dari kurangnya pelatihan tentang GLS bagi guru.

4. Evaluasi Produk

Berdasarkan hasil evaluasi proses di atas menunjukkan bahwa GLS di SMPN 8 Salatiga telah dilaksanakan dengan baik. GLS berlangsung secara terus-menerus dan telah menjadi rutinitas. Akan tetapi tujuan utama dari GLS belum terwujud. Tingkat literasi peserta didik SMPN 8 Salatiga masih rendah. Hal tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami dan mencari informasi dari buku pelajaran masih kurang.

Permasalahan tersebut tidak lepas dari permasalahan utama yang teridentifikasi dalam evaluasi di atas. Permasalahan pertama adalah tidak adanya panduan jangka waktu pelaksanaan tahap-tahap literasi dari berbagai buku panduan literasi. Tanpa adanya panduan tersebut tahapan-tahapan literasi tidak dilaksanakan dengan jangka waktu yang jelas. Semua siswa di SMPN 8 Salatiga mulai dari kelas VII sampai dengan kelas IX melakukan rutinitas yang sama. Mereka melakukan GLS dan mencatat pada buku Ceria dengan format yang sama. Hal ini yang menjadikan GLS hanya menjadi rutinitas dan tujuan akhir dari GLS sendiri menjadi tidak pernah terwujud.

Permasalahan kedua terkait keberadaan dari Tim Literasi Sekolah (TLS). Pelaksanaan GLS di SMPN 8 Salatiga didelegasikan secara langsung kepada pihak-pihak terkait tanpa melalui TLS. Dari hasil observasi dan wawancara diketahui pihak-pihak terkait dengan GLS antara lain; bendahara sekolah bertanggung jawab terhadap pembiayaan GLS, guru pelajaran pertama untuk membimbing siswa dalam pelaksanaan GLS serta guru BK untuk memastikan siswa mengisi buku catatan harian literasi. Tanpa adanya TLS yang bertanggung jawab secara langsung dari pelaksanaan GLS maka arah dari pelaksanaan GLS semakin tidak jelas. Keberadaan TLS sangat penting karena TLS bisa memberikan arah dari tujuan yang benar dari pelaksanaan GLS serta bersama-sama melakukan evaluasi terhadap hasil dari pelaksanaan GLS tersebut (Robbins & Coulter, 2012:9).

Permasalahan ketiga adalah tidak adanya perencanaan tentang GLS yang dibuat secara tertulis. Tanpa adanya perencanaan yang tertulis dan terukur serta tanpa adanya TLS maka

proses *controlling* dari GLS ini tidak pernah dilakukan. Proses evaluasi yang menjadi bagian dari *controlling* merupakan kegiatan yang sangat penting untuk mengukur keberhasilan dari pelaksanaan GLS (Koesoema dkk., 2017:2). Tanpa adanya evaluasi maka GLS hanya akan menjadi rutinitas tanpa memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Permasalahan keempat adalah analisa kebutuhan GLS masih perlu disempurnakan. Masih banyak hal-hal terkait dengan pelaksanaan GLS yang belum dimasukkan kedalam analisa kebutuhan GLS sehingga banyak hal yang menghambat pelaksanaan GLS secara keseluruhan.

Simpulan dan Rekomendasi

1. Simpulan

Dari evaluasi yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan GLS di SMPN 8 Salatiga belum memberikan hasil yang maksimal adalah sebagai berikut.

- Tidak ada panduan tentang jangka waktu pelaksanaan tahapan-tahapan GLS dari berbagai buku petunjuk teknis yang dikeluarkan oleh Kemdikbud.
- Tidak ada Tim Literasi Sekolah (TLS) yang diberikan tanggung jawab terhadap pelaksanaan GLS.
- Perencanaan hanya dibuat secara verbal dan tidak ada perencanaan tertulis dan terukur sehingga tidak bisa dijadikan sebagai acuan baik dalam proses maupun evaluasi dari pelaksanaan GLS.
- Analisis kebutuhan GLS belum dibuat secara lengkap sehingga masih ada beberapa hal yang terlewat seperti kebutuhan pelatihan bagi guru terkait dengan GLS dan lain-lain.

2. Rekomendasi

Rekomendasi yang diberikan berdasarkan kesimpulan di atas adalah sebagai berikut.

- Sekolah dapat menentukan jangka waktu yang diperlukan untuk melaksanakan tahapan literasi mulai dari pembiasaan, pengembangan sampai dengan pembelajaran. Jangka waktu tahapan-tahapan tersebut bisa didasarkan pada tingkatan kelas siswa. Sebagai contoh tahapan pembiasaan untuk siswa kelas VII, pengembangan untuk siswa kelas VIII dan pembelajaran untuk siswa kelas IX.

- Dibentuk TLS yang terdiri dari beberapa elemen sekolah seperti guru, pustakawan, bendahara dan beberapa elemen sekolah lainnya. Ketua dari TLS tersebut diberikan tanggung jawab untuk memastikan GLS dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.
- Semua perencanaan dan alokasi sumberdaya dibuat secara tertulis dan didiskusikan dengan TLS.
- Semua kebutuhan GLS, masalah dan peluang yang mungkin ada harus diidentifikasi dengan baik. Semua hal tersebut kemudian dianalisa untuk selanjutnya dibuat perencanaan GLS yang lengkap.

Daftar Pustaka

Jackson, A & Kiersz, A. (2016). *The Latest Ranking of Top Countries in Math, Reading, and Science is Out — And The US Didn't Crack the Top 10.* [Online]. Diakses dari https://www.businessinsider.sg/pisa-worldwide-ranking-of-math-science-reading-skills-2016-12/?r=US&IR=T pada tanggal 10 Agustus 2018.

Koesoema, D dkk. (2017). *Pedoman Penilaian dan Evaluasi Gerakan Literasi Nasional.* Jakarta: Tim GLN Kemdikbud

Laksono, K dkk. (2016). *Manual Pendukung Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah untuk Jenjang Sekolah Menengah Pertama.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mahmudi, I. (2011). *CIPP: Suatu Model Evaluasi Program Pendidikan*. Jurnal At-Ta'dib, Vol. 6 No. 1, Hlm. 111-125.

Robbins, S.P. dan Coulter, M. (2012). *Management.* New Jersey: Pearson.

Stufflebeam, D.L. (2000). *Evaluation Models: Viewpoints on Educational and Human Services Evaluation.* New York: Kluwer Academics Publisher.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

PEMBELAJARAN MEMBACA MELALUI MEDIA "AKABIN"
Sebuah Upaya Mengembangkan Keterampilan Pemindaian (Scanning Skill) untuk Siswa SMP N 1 Sidoharjo

Oleh: Mujiman

SMP N 1 Sidoharjo, Wonogiri
mujimansaja@gmail.com

Abstrak

Keterampilan membaca merupakan kemampuan reseptif. Dalam membaca, pembaca harus 1) memecahkan kode cetak menjadi ucapan, dan 2) dekode ucapan ke dalam pikiran; jadi pembaca harus melakukan dua aktivitas yang berbeda secara bersamaan (Moffett & Wagner, 1976). Membaca itu sulit karena tergantung pada pemrosesan visual serta pemahaman. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari guru biasanya kurang memperhatikan kegiatan membaca. Secara tradisional kegiatan membaca hanya fokus pada pemahaman isi teks. Kegiatan utamanya adalah menerjemahkan teks bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Cara mengajar yang lama ini dapat terjadi karena dua alasan. Di satu sisi, para guru melakukan teknik penerjemahan ini karena mereka pikir itu adalah cara paling sederhana dan paling mudah untuk mengajar membaca. Selain itu, juga bermanfaat untuk mempersiapkan siswa mengikuti ujian akhir. Membawa teks ke dalam kelas, guru meminta siswa membaca dan menerjemahkan teks bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Penulis mencoba pendekatan dengan menggunakan media berbasis MS PowerPoint dengan pijakan keinginan anak untuk menjadikan zodiac atau bintang sebagai bahan belajar. Penyederhanaan bahasa menjadi penting untuk menghindari kegiatan menjadi kurang menyenangkan, dikarenakan siswa menemukan banyak kata-kata sulit. Keterampilan memindai atau scanning skill menjadi penting agar dapat siswa dapat menemukan informasi tertentu dengan cepatKata

Kata kunci : pembelajaran membaca, *scanning skill*, menyenangkan akabin, zodiac.

A. Pendahuluan

Mengajar bahasa Inggris di sekolah formal terfokus pada penguasaan empat keterampilan bahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Silabus kurikulum Bahasa Inggris 2013 secara eksplisit menyatakan bahwa siswa harus menguasai kompetensi inti (KI) dan beberapa kompetensi dasar (KD). Para siswa membutuhkan kompetensi untuk mendapatkan kompetensi wacana sebagai tujuan akhir belajar bahasa Inggris. Meskipun empat keterampilan bahasa tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan komunikasi nyata, praktis dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penekanan pada keterampilan tertentu.

Dalam mengajarkan teks monolog, misalnya, kegiatan dapat dibagi menjadi dua siklus yaitu siklus lisan dan siklus tertulis. Kedua siklus tersebut sangat berbeda karena orientasi produk pembelajaran. Yang pertama menekankan pada produksi teks lisan sementara yang kedua berfokus pada penciptaan teks tertulis.

Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari guru biasanya kurang memperhatikan kegiatan membaca. Secara tradisional kegiatan membaca hanya fokus pada pemahaman isi teks. Kegiatan utamanya adalah menerjemahkan teks bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Cara mengajar yang lama ini dapat terjadi karena dua alasan. Di satu sisi, para guru melakukan teknik penerjemahan ini karena mereka pikir itu adalah cara paling sederhana dan paling mudah untuk mengajar membaca

Di sisi lain, teknik mengajar yang monoton ini banyak dipengaruhi oleh Metode Terjemahan Grammar (GTM). Menurut Freeman (1986: 11), menerjemahkan teks adalah kegiatan utama dalam mengimplementasikan GTM di kelas. Selama interaksi kelas, para siswa diajarkan untuk menerjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lainnya. Meskipun kurikulum telah berubah beberapa kali dan pendekatan, metode, dan teknik baru telah diperkenalkan kepada guru bahasa Inggris, pengaruh GTM masih dominan dalam praktik belajar mengajar. Kondisinya bahkan lebih buruk karena banyak guru bahasa Inggris tidak menyukai inovasi pengajaran.

Untuk melihat fakta ini, perlu untuk mengembangkan teknik membaca mengajar yang menyenangkan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan mereka secara maksimal. Harmer (2001: 68) menyatakan bahwa apa pun yang dapat dilakukan guru untuk membuat pembacaan lebih mudah bagi siswa harus merupakan ide yang baik. Jenis teknik mengajar apa yang harus dikembangkan oleh guru? Dibutuhkan penelitian yang serius dan percobaan untuk menemukan strategi pengajaran yang tepat. Apa pun teknik mengajar yang dipilih guru, itu harus bermanfaat bagi guru dan siswa. Kegiatan yang dirancang untuk menerapkan teknik harus menyenangkan dan menyenangkan, dan itu harus juga menantang. Terakhir, teknik ini dapat dioperasikan sebagai media yang dibantu komputer sebagai tren inovasi teknik pengajaran saat ini.

Dalam tulisan ini, penulis ingin menyajikan beberapa informasi mengenai hal-hal berikut:

a. Bagaimana bisa seorang guru bahasa Inggris membuat siswa membaca teks bahasa Inggris dengan senang hati?

b. Mengapa "Akabin" (Apa Kata Bintang/What The Zodiac Says) yang menyenangkan untuk mengembangkan keterampilan pemindaian?
c. Bagaimana siswa belajar keterampilan pemindaian melalui "Akabin"?

B. Metode Pembelajaran Membaca

Tujuan bahasa adalah komunikasi. Bahasa adalah alat yang digunakan orang untuk mengekspresikan diri (Lemlech, 1984). Membaca berbeda dari berbicara dan menulis karena itu adalah aktivitas pemahaman. Ini adalah bentuk komunikasi yang reseptif. Dalam membaca, pembaca harus 1) memecahkan kode cetak menjadi ucapan, dan 2) dekode ucapan ke dalam pikiran; jadi pembaca harus melakukan dua aktivitas yang berbeda secara bersamaan (Moffett & Wagner, 1976). Membaca itu sulit karena tergantung pada pemrosesan visual serta pemahaman.

Harmer (2001: 68) menyatakan bahwa mengajar membaca memiliki banyak alasan. Siswa belajar membaca agar dapat membaca teks untuk tujuan karir, belajar, atau kesenangan. Membaca teks juga menyediakan model yang baik untuk penulisan bahasa Inggris, sehingga siswa dapat belajar menulis untuk masa depan mereka. Untuk belajar membaca teks juga memberi kesempatan untuk mempelajari bahasa; kosakata, tata bahasa, tanda baca, konstruksi kalimat, paragraf dan teks. Teks bacaan yang baik dapat memperkenalkan topik yang menarik, merangsang diskusi, membangkitkan tanggapan imajinatif, dan menjadi batu loncatan untuk pelajaran yang menarik dan menyeluruh.

Nila Smith (1969) dalam Lemlech (1984: 141) menyatakan bahwa ada tingkat pemahaman bacaan yaitu pemahaman literal, interpretatif, membaca kritis, dan membaca kreatif. Pemahaman literal adalah tingkat dasar untuk menerima pesan dalam sebuah teks. Pada tingkat ini, individu menjadi sadar akan informasi spesifik, nada umum, urutan, pengaturan. Setelah membaca anjing yang hilang, misalnya, siswa dapat menjawab beberapa pertanyaan tentang apa, siapa, di mana, dan informasi faktual lainnya dalam teks. Tingkat interpretasi terjadi ketika siswa diminta untuk menceritakan kembali cerita (teks) dengan kata-kata mereka sendiri, sehingga mencerminkan interpretasi mereka sendiri (Wilson & Hall, 1972). Pembaca kritis menangkap pesan penulis dan merenungkannya dengan membandingkannya dengan pengalaman dan pengetahuan pribadi atau informasi lain yang telah dibaca; informasi tersebut kemudian direstrukturisasi dan dievaluasi dengan membandingkannya dengan pengetahuan pribadi. Yang terakhir, membaca kreatif melibatkan

pemikiran yang berbeda. Melalui membaca siswa didorong untuk melibatkan dirinya dalam merumuskan ide-ide baru, solusi alternatif, atau pemikiran yang diperpanjang.

Ada tiga gaya membaca yang digunakan orang dalam situasi yang berbeda, yaitu memindai, membaca, dan membaca untuk informasi detail. Ketiga gaya ini, kemudian, menjadi sub-keterampilan membaca. Harmer (2001) menyatakan hal yang sama. Dikatakan bahwa siswa harus mampu melakukan sejumlah hal dengan teks bacaan seperti untuk memindai, menepuk, untuk mendapatkan kesenangan, atau untuk mendapatkan pemahaman yang mendetail.

Scanning: untuk fokus spesifik

Teknik yang digunakan orang ketika mereka mencari nama di buku telepon: mereka memindahkan mata mereka dengan cepat ke halaman untuk menemukan kata atau frasa tertentu yang relevan dengan tugas yang mereka lakukan. Adalah berguna untuk memindai bagian-bagian teks untuk melihat apakah mereka akan berguna: pengantar buku, paragraf pertama atau terakhir dari bab-bab, dan bab penutup dari sebuah buku. Siswa perlu memindai teks untuk mencari informasi tertentu yang mereka cari.

Skimming: untuk mendapatkan inti dari sesuatu

Teknik yang digunakan orang ketika mereka melalui surat kabar atau majalah: mereka membaca dengan cepat untuk mendapatkan poin utama, dan melewatkan detailnya. Ini berguna untuk skim: untuk melihat pratinjau sebuah bagian sebelum Anda membacanya secara detail, untuk menyegarkan pemahaman Anda tentang suatu bagian setelah Anda membacanya secara detail. Para siswa perlu membaca sebuah teks - seolah-olah mereka mengarahkan pandangannya ke permukaan - untuk mendapatkan gambaran umum tentang apa itu.

Bacaan detail: untuk mengekstraksi informasi secara akurat

Di mana orang membaca setiap kata, dan bekerja untuk belajar dari teks. Dalam pembacaan yang hati-hati ini, para pembaca mungkin merasa terbantu untuk melakukan skim terlebih dahulu, untuk mendapatkan gambaran umum, tetapi kemudian kembali membaca secara terperinci. Pembaca dapat menggunakan kamus untuk memastikan bahwa mereka memahami semua kata yang digunakan.

JIAO Li-Juan (2007) menyatakan bahwa metode asli yang digunakan guru didasarkan pada analisis gramatikal dan melibatkan pekerjaan dengan membaca kelas di bawah penjelasan guru. Fokus utama kebanyakan adalah pelajaran bahasa. Tujuannya adalah untuk

membantu siswa membangun makna yang mendetail dari teks, untuk mengembangkan keterampilan membaca, seperti mengidentifikasi ide utama dan mengenali sinyal teks, dan untuk meningkatkan pengetahuan kosakata dan tata bahasa. Pelajar mengeluh bahwa itu lebih seperti membaca intensif dan itu sulit dan membosankan. Di kelas, guru terus berbicara sementara para siswa sibuk menulis catatan, karena mereka harus menghafal catatan yang diambil di kelas untuk lulus ujian akhir pada setiap semester. Jika guru mempercepat laju pengajaran, peserta didik tidak bisa mengikuti mereka. Tampaknya para pelajar belajar membaca secara mekanis. Peran yang dimainkan siswa agak pasif sementara guru memainkan peran dominan. Sementara itu, guru lalai menumbuhkan kemampuan membaca pemahaman siswa untuk memberikan ide global artikel. Dalam bimbingan metode pengajaran ini, siswa memiliki kemampuan untuk mengetahui makna dari setiap kata atau ekspresi, tetapi mereka merasa sulit untuk menarik kesimpulan tentang apa yang berurusan dengan membaca tertentu.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan membaca akan menyenangkan jika teks-teks itu menantang. Artinya, teks bacaan tidak boleh terlalu sulit atau terlalu mudah. Ketika itu terlalu sulit, para siswa akan menyerah satu menit setelah membaca teks. Mereka harus sering berkonsultasi dengan kamus, dan aktivitas membaca akan melelahkan. Namun, teks tidak boleh di bawah tingkat kemahiran siswa juga. Bahan bacaan yang terlalu mudah akan menjadi tidak berarti dan membuat para siswa mudah bosan. Teks-teks seperti itu tidak menantang para siswa. Jika mereka mendapatkan jenis-jenis teks bacaan ini, mereka akan kehilangan minat mereka dengan mudah.

Mempertimbangkan alasan di atas, penulis membuat media mengajar, yang disebut Akabin. Media ini harus dimainkan dengan komputer. Akabin adalah singkatan dari Apa Kata Bintang atau aslinya dari bahasa Inggris, ***What the Zodiac Says***. Media ini dibuat di bawah Microsoft Power point. Slide untuk memimpin kegiatan membaca adalah ***Home, Main Menu, Personality, Love and romance, Job and Career, Other Information, dan Exercises***. Dari satu halaman ke bagian lain saling terkait melalui hyperlink. Siswa akan mempelajari halaman dari tanda zodiak mereka sendiri. Namun, mereka juga dapat membaca halaman-halaman zodiak lain ketika mereka telah menyelesaikan tugas mereka sendiri. Langkah-langkah untuk bekerja dengan media ini adalah 1). Klik tanda zodiak kanan, 2). Pilih menu untuk dijelajahi (kepribadian, cinta dan romansa, pekerjaan dan karier, dan info

lebih lanjut). Ketika mereka yakin dengan kontennya, mereka dapat mengklik 'Melakukan Latihan'. Siswa akan melakukan beberapa latihan sesuai dengan teks bacaan.

Untuk melihat seperti apa Akabin, penulis menampilkan setiap bagian media di bawah

Picture 1. ***HOME***

1. Main Menu of Pisces

2. Pisceans' Personality

Pisces
(February 19 and March 20)

- Astrologers consider Pisceans to be sensitive, emotional, sunny, impressionable, dreamy, creative, psychic, and mystical. Pisceans tend to be idealistic; sometimes the real world gets too harsh and ugly for them. To escape unpleasant realities, some Pisceans retreat into their own dreams and fantasies and become evasive, even deceitful. Others escape productively through charity work, the arts, religion, meditation, and solitude. Pisceans make good listeners, can see different sides of issues, and often have great sympathy for the suffering of others.
- According to astrologers, typical Pisceans do not have great physical stamina. Pisceans can be delicate and vulnerable, especially when under emotional stress. However, they are capable of great strength, in part because they are adaptable and can maneuver around difficult situations. They also have the ability to take life as it comes. Professions associated with Pisces are music, film, dance, and other arts; charitable work; counseling; jobs involving water, chemicals, oil, or drugs; clergy; and nursing
- **Microsoft ® Encarta ® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.**

3. *Love and Romance*

Love and Romance
(for Pisceans)

PISCES goes with Sagittarius, Cancer, Capricorn and Pisces. (Best match is Pisces)

Best Match For Pisces Is Pisces
This match has a lot of potential to be just heaven. You need to hope that there is someone around to remind you to pay the bills, and get to work on time, as both of you will tend to be so wrapped up in one another there will be times you will be oblivious to all else!

Worst Match For Pisces is Taurus
The deep introspective Pisces is mysterious, but Taurus could very well be an open book to impressionable Pisces, easily read and manipulated. These things can be overcome, of course, but all things considered, it is not a good match.

4. *Job and Carrier*

JOB AND CARRIER
(for pisceans)

Professions associated with Pisces are music, film, dance, and other arts; charitable work; counseling; jobs involving water, chemicals, oil, or drugs; clergy; and nursing. Microsoft ® Encarta ® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

5. *Other Information*

OTHER INFO

- Health: According to astrologers, typical Pisceans do not have great physical stamina. Pisceans can be delicate and vulnerable, especially when under emotional stress. However, they are capable of great strength, in part because they are adaptable and can maneuver around difficult situations. They also have the ability to take life as it comes. Microsoft ® Encarta ® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.
- **Here are some interesting Pisces facts:**
- Ruling planet is NEPTUNE Green is the primary colour
- Birthstone is Aquamarine or Diamond
- (Wikipedia, Free Encyclopedia)

6. *Exercises*

EXERCISE A. Choose one option only!

1. A Piscean is not….
   a. emotional
   b. sensitive
   c. creative
   d. strong
2. Which one is a piscean?
   a. Ani, born on Sept 21st , 1983
   b. Bima, born on January 23rd , 1978
   c. Cantika, born on March 19th , 1969
   d. Deddy, born on February 2nd, 1985

Metode asli didasarkan pada analisis gramatikal dan melibatkan pekerjaan dengan membaca kelas di bawah penjelasan guru. Fokus utama kebanyakan adalah pelajaran bahasa. Tujuannya adalah untuk membantu siswa membangun makna yang mendetail dari teks, untuk mengembangkan keterampilan membaca, seperti mengidentifikasi ide utama dan mengenali sinyal teks, dan untuk meningkatkan pengetahuan kosakata dan tata bahasa. Pelajar mengeluh bahwa itu lebih seperti membaca intensif dan itu sulit dan membosankan. Di kelas, guru terus berbicara sementara para siswa sibuk menulis catatan, karena mereka harus menghafal catatan yang diambil di kelas untuk lulus ujian akhir pada setiap semester. Jika guru mempercepat laju pengajaran, peserta didik tidak bisa mengikuti mereka. Tampaknya para pelajar belajar membaca secara mekanis. Peran yang dimainkan siswa agak pasif sementara guru memainkan peran dominan. Sementara itu, guru lalai menumbuhkan kemampuan membaca pemahaman siswa untuk memberikan ide global artikel. Dalam bimbingan metode

pengajaran ini, siswa memiliki kemampuan untuk mengetahui makna dari setiap kata atau ekspresi, tetapi mereka merasa sulit untuk menarik kesimpulan tentang apa yang berurusan dengan membaca tertentu.

D. Kesimpulan

Membaca adalah keterampilan reseptif. Dalam melakukan aktivitas membaca siswa menyandikan makna yang dikirim oleh penulis. Harmer (2001) menyatakan bahwa membaca bukanlah keterampilan pasif. Membaca adalah pekerjaan yang sangat aktif. Agar berhasil, siswa harus memahami arti kata-kata, melihat gambar kata-kata itu melukis, memahami argumen, dan bekerja jika mereka setuju dengan kata-kata itu. Kegiatan membaca mencakup beberapa sub keterampilan seperti skimming, scanning, membaca untuk mendapatkan informasi rinci, dll.

Agar siswa membaca teks bahasa Inggris dengan senang hati, materi harus mampu membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa. Bahan bacaan yang memberikan informasi individu kepada siswa memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, teks bacaan juga harus sesuai dengan tingkat kemahiran siswa. Mereka tidak boleh terlalu tinggi atau terlalu rendah. Untuk mempersiapkan materi, guru harus mempersiapkan dan memilih bahan bacaan dan mengekspos siswa dengan bahan bacaan.

Untuk menyediakan bahan bacaan penulis membuat Akabin (Apa Kata Bintang atau What the Zodiac Says). Akabin adalah media yang menarik untuk mengajar membaca di tingkat awal. Media yang dibantu komputer ini membantu para siswa untuk membaca yang menyenangkan dan menantang. Pertama, mereka akan penasaran untuk menjelajahi teks karena ini tentang informasi pribadi siswa tentang kepribadian, cinta & romansa, pekerjaan & operator, dan informasi pribadi lainnya. Kemudian para siswa akan muncul beberapa pertanyaan tentang topik yang sedang mereka baca. Saat membaca teks, siswa akan menemukan informasi spesifik. Ketika mereka telah menemukan jawaban dari pertanyaan, para siswa akan merasa puas. Kegiatan membaca akan menyenangkan, menantang, dan menarik.

Daftar Pustaka

Harmer, Jeremy. 2001. *How to Teach English*. Essex: Longman

JIAO Li-Juan. 2007. ‘Problems in EFL reading teaching and possible solutions’ in Sino-US English Teaching Journal, Volume 4, No.9 (Serial No.45), Sep. 2007

Larseen, Diane & Freeman. 1986.*Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Lemlech, Johanna Kasim. 1984. *Curriculum and Instructional Methods for the Elementary School.* London: Collier Macmillan Publishers.

…..2008. *'Zodiac' in Wikipedia, Free Encyclopedia 2008.*

…..2006.' *Zodiac and Horoscope' in Encarta Premium 2006.*

INOVASI PEMBELAJARAN *PASSIVE VOICE* MELALUI PERMAINAN *ENGKLEK* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS

Oleh :

LUKY DYAH NURLAILI, M.Pd.

PEMERINTAH KOTA PASURUAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 4
JL.RW.Monginsidi No.56 Tambakyudan
(0343) 424916 Fax 424916
E-mail : smpn4_pas@yahoo.com

PASURUAN

Inovasi Pembelajaran Passive Voice Melalui Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris

Luky Dyah Nurlaili
SMP Negeri 4 Kota Pasuruan Jawa Timur
Lurysdy@yahoo.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini di SMP Negeri 4 Pasuruan dengan subjek peserta didik kelas 9A pada semester genap tahun 2017/2018 dengan materi pembelajaran *Passive voice* dan rumusan masalah apakah pembelajaran *Passive Voice* melalui permainan *Engklek* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris?. Inovasi penggunaan media permainan *Engklek* dapat menjadikan peserta didik senang, bersemangat dan tertarik untuk belajar berbicara dengan temannya, dan mereka akan lebih termotivasi saat bermain *Engklek*, juga mengangkat budaya lokal. Pada siklus I, pemberian materi Passive voice ada di dalam kelas dengan memberikan kartu kata kerja, membentuk kelompok yang terdiri dari 5 anak, dan pada siklus 2 menerapkan permainan *Engklek* yang dilaksanakan di luar kelas. Tiap siklus ada 3 kali pertemuan, sedang tes berbicara dilaksanakan sebanyak 3 kali, yaitu pre tes, tes siklus 1 dan tes siklus 2. Dari ketiga hasil tes menunjukan bahwa penerapan inovasi dengan permainan Engklek dapat meningkatkan kemampuan berbicara, terbukti dari nilai kemampuan berbicara bahasa Inggris pada saat pre tes yang lolos di atas KKM ada 18, saat tes di kelas ada 21 dan setelah permainan *Engklek* ada 28 yang lolos. Dengan demikian penulisan ini membuktikan bahwa penerapan permainan Engklek berhasil menjadikan peserta didik dapat berbicara dengan baik dan lancar.

Kata Kunci *: Passive Voice; Permainan Engklek; Kemampuan Berbicara; Inovasi*

A. Pendahuluan

Pada permendikbud no 22 tahun 2016 tentang standar proses tertera silabus dan RPP bahasa Inggris semester genap, pembelajaran *Passive Voice*. Berawal dari nilai berbicara bahasa Inggris yang kurang memuaskan pada tahun lalu, penulis mendapat hambatan dalam menyajikan materi *Passive Voice*. Maka tahun ini penulis mencari solusi agar dapat mengatasi masalah itu, penulis mengadakan inovasi dalam menyajikan materi tersebut. Masalahnya peserta didik kurang termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Inggris, seperti dalam jurnal Ernalis (2017), bahwa peserta didik tidak ada keberanian untuk berbicara, suara mereka kurang jelas, kelihatan canggung jika berbicara di depan

kelas. Jadi perlu ada motivasi untuk berani berbicara. Selain itu Carly (2010), berpendapat bahwa anak akan

lebih cepat belajar bahasa asing daripada orang dewasa. Jadi mumpung masih kecil, peserta didik perlu dilatih berbicara bahasa Inggris terus menerus.

Permainan *Engklek* merupakan permainan jaman kuno, jadi penulis ingin juga mengangkat budaya lokal, agar tidak punah. Mengangkat budaya lokal seperti jurnalnya Karta Jayadi (2014) keberadaan kebudayaan lokal sebagai sumber inspirasi pelukis di kota makasar. Dan Zainal Aqib (2010: halm.89) memberikan pendapatnya bahwa dalam pelaksanaan belajar mengajar, guru dapat memilih dan menentukan pendekatan metode yang disesuaikan dengan kemampuannya, kekhasan dalam pelajaran, keadaan sarana, dan keadaan siswa. Dia menyebutkan pula macam macamnya pendekatan untuk pembelajaran. Dari beberapa pendekatan yang dia disebutkan, penulis memilih metode permainan. Menurut penulis permainan menggembirakan, cocok diberikan ke siswa dengan materi apapun, dalam hal ini materi Passive Voice, sehingga siswa dapat menerima materi Passive Voice dengan mudah.

Kini materi *Passive Voice* ini akan disajikan dalam bentuk permainan yaitu permainan *Engklek*. Permainan ini termasuk permainan kuno, permainan yang menggunakan alat sederhana yaitu kreweng (pecahan genteng) sebagai gaconya, dan permainan ini dapat dilakukan oleh banyak orang. Sesuai pendapat Bayu Surya (2010), Pemain boleh membawa gaco atau kreweng sendiri sendiri. Dia melempar kreweng ke kotak yang dia lempar, kemudian dia harus melompat dengan satu kaki ke arah atas, urut dari kotak paling bawah ke kotak lainnya, kalau telah sampai puncak dia harus turun lagi dan mengambil gaconya tadi. Penulis menggunakan permainan ini agar penyampaian materi *Passive Voice* menjadi lebih menarik, penerapannya lebih gampang dan siswa lebih suka, lebih antusias.

Permainan ini harus dilakukan di luar kelas, karena membutuhkan area yang agak luas. Yuni Pantiwati (2015) dalam jurnal mengatakan pemanfaatan lingkungan sekolah ada 2 pola yaitu di dalam kelas dan di luar kelas. Tentu saja siswa akan tambah senang, jika belajar di luar kelas dengan permainan. Belajar di luar kelas akan lebih menarik dan lebih menantang. Suasananya lebih seru, siswa lebih ceria, mereka dapat mengekspresikan kalimat kalimat bahasa Inggris dengan bebas. Yang tidak berani berbicara, akan ikut larut dalam suasana ini, meskipun dengan hati berdebar, mereka gembira. Mereka akan berusaha mengeluarkan kalimat dengan kata kerja yang ada di kotak permainan *Engklek*. Pada saat inilah pengucapan kalimat pasif dapat dinilai,Dengan bermain *Engklek*, terjadi interaksi antar peserta didik,

mereka bias saling membantu, berkomunikasi tentang kalimat Passive voice. Mereka dapamembetulkan kata kerja ketiga jika temannya salah mengucapkan. Larry King, (2007,halm. 15) berpendapat bahwa berbicara merupakan bentuk komunikasi manusia yangpaling esensial yang membedakan kita sebagai suatu species.Apabila seorang siswa sudah dapat mengucapkan kalimat Passive Voice dengan baik dan betul, berarti dia mendapat nilai bagus. Dengan demikian siswa sudah mulai belajar berbicara, sesuai dengan tujuan penulisan ini. Dan tentu saja siswa akan berusaha menghafal semua kata kerja yang harus digunakan dalam kalimat bahasa Inggris

Rumusan Masalah.

"Apakah Inovasi pembelajaran *Passive Voice* melalui permainan *Engklek* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris Di SMP Negeri 4 Pasuruan?".

Tujuan.

Penulisan ini bertujuan untuk:

1. Mempermudah penyajian materi *Passive Voice*.

2. Meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris pada materi *Passive Voice*.

3. Membuat inovasi pembelajaran *Passive Voice* melalui permainan *Engklek.*

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki kesulitan berbicara bahasa Inggris pada pembelajaran *Passive voice* dan sebagai subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 9A di SMP Negeri 4 Pasuruan pada semester genap tahun pelajaran 2017/ 2018. Untuk penerapan penelitian ini penulis menggunakan desain siklus yang mengacu pada desain Kemmis dan McTaggart (1984). Setiap siklus terdiri dari

4 komponen yaitu: perencanaan kegiatan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Penulis mempersiapkan segala kebutuhan untuk penelitian ini mulai dari

Dari hasil tes berbicara pada siklus 1 ini terlihat masih ada beberapa peserta didik yang masih mendapat nilai kurang dari KKM (nilai KKM = 72). Nilai yang diperoleh dianalisa dan nilai rerata yang didapat 76. Analisis itu menunjukkan peserta didik yang telah tuntas nilai berbicaranya ada 70 % . melihat angka ini berarti nilai berbicara 272alua272 Inggris masih kurang memuaskan, maka perlu dilanjutkan ke siklus ke 2. Dan peserta didik diminta menghafalkan kata kerja ketiga.

Refleksi siklus 1

Keseluruhan proses di kegiatan siklus 1 direfleksi sebagai dasar untuk menentukan rencana di siklus 2. Ternyata hasil tes berbicara di siklus 1 belum memenuhi kriteria/ KKM. Ini terjadi karena peserta didik banyak yang belum hafal dengan kata kerja ketiga, sebagai syarat membuat kalimat *Passive voice.* Hal ini terlihat ketika peserta didik berbicara mengucapkan kalimat passive voice di masing masing kelompok, mereka masih banyak yang melihat catatan. Dan ketika memilih kata kerja di meja mereka bingung memilih, mereka mencari yang mudah namun ketika membuat kalimat mereka belum 272alu mengucapkan dengan 272alua272. Kemungkinan mereka masih baru tahu kata kerja satu dan belum terbiasa dengan kata kerja ketiga, sehingga mereka sering melihat daftar kata kerja ketiga di kamus. Dan dengan hati hati mereka mengucapkan kalimat itu, karena harus sesuai dengan rumus, sesudah subjek harus ada to be (is, am are). Terkadang peserta didik lupa mencantumkan to be ini. Mungkin grogi, mungkin lupa, mungkin tergesa gesa sehingga lupa to be. Disinilah guru harus 272alua membimbing peserta didik yang kurang 272alua272.

Siklus 2

Sama dengan siklus 1, penulis juga melaksanakan tahap tahap pembelajaran yaitu , perencanaan, tindakan/penerapan, observasi, dan refleksi. Pada siklus 2 menggunakan media Engklek, penulis menyiapkan kebutuhan alat peraga berupa kotak engklek pada bidang datar di luar kelas, 272alu berupa tanah atau plester serta kartu kata kerja satu,

sama dengan yang telah dipelajari di siklus 1 dan merencanakan langkah langkah pelaksanaan pembelajaran *Passive voice,* juga menyiapkan lembar observasi dan lembar penilaian. Pelaksanaan siklus 2 pada hari Rabu tanggal 25 Januari 2018, peserta didik disiapkan untuk bermain *Engklek* di luar kelas. Untuk persiapan, mumpung masih di dalam kelas, penulis memberi penjelasan cara bermainnya, dan penulis juga menggambar di papan bentuk bentuk permainan yang ada.

Dengan contoh dari salah satu peserta didik yang lincah yang 273alu dijadikan model dan penulis yang memberi aba aba. Dia melempar kreweng ke kotak yang dia lempar, kemudian dia harus melompat dengan satu kaki 273alua273h kotak berikutnya, urut dari kotak paling dekat ke kotak lainnya, 273alua telah sampai puncak dia harus balik lagi dan mengambil gaconya tadi. Untuk pembelajaran *Passive voice* di setiap kotak diberi tiga

kartu kata yang diletakkan terbalik, dengan maksud peserta didik tidak memilih kata yang mudah atau yang sudah hafal saja. Dan ketika sampai di kotak yang ada gaconya, dia mengambil gaco dan mengambil salah satu kartu kata tersebut, membaca dan membuat kalimat passive voice. Sesudah membuat kalimat, dia boleh kembali ke kotak pertama. Supaya mudah kotak diberi nomor, yang terdekat diberi nomor 1, berikutnya nomor 2,3,4 dst Sepertinya semua peserta didik mengerti dan segera dimulai dengan nomor satu. Peserta didik nomor satu melempar gaconya, dan jatuh di kotak nomor 7, dia harus engklek disetiap kotak sampai di nomor 7 berhenti, dia mengambil gaco dan memilih salah satu kartu kata kerja. Kartu diambil ,diperlihatkan ke temannya. Kemudian diberi kesempatan berpikir untuk membuat kalimat Passive voice dengan kata kerja itu. Setelah dinyatakan betul, dia boleh melanjutkan engklek ke kotak berikutnya, apabila salah mengucapkan, dia diberi kesempatan berpikir lagi atau penulis membantu. Disinilah penulis dapat memberi penilaian berbicara untuk materi pembelajaran Passive voice. Dilanjutkan nomor dua dan seterusnya sampai giliran peserta didik yang terakhir, sehingga semua peserta didik mendapat nilai berbicara. Apabila semua peserta didik belum mendapat giliran, permainan Engklek dapat dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Gambar 2. *Kegiatan Permainan Engklek*

Pada permainan *Engklek* ini, semua peserta didik merasa senang, apalagi kalau temannya salah engkleknya. Mereka bisa berinteraksi dengan temannya, mereka dapat memberi tahu ucapan yang betul. Mereka merasa termotivasi ingin mengucapkan dengan betul karena dilihat temannya. Dengan demikian penulis juga mengangkat budaya tradisional, dapat mengajak peserta didik bermain dengan permainan tradisional *Engklek*, dan dapat memberikan materi *Passive Voice* dengan permainan. Kemungkinan banyak peserta didik masa kini yang belum tahu tentang permainan ini. Kegiatan *Engklek* ini dapat dilaksanakan di halaman SMP Negeri 4 Pasuruan, karena halamannya luas.

Refleksi 2

Setelah menerapkan permainan Engklek, peserta didik mulai hafal kata kerja ketiga. Peserta didik dapat membuat kalimat *Passive voice* dengan lancar. Mungkin mereka terpacu menghafalkan karena mereka dilihat temannya, sehingga mereka berusaha mengucapkan kalimat Passive voice dengan benar. Selain itu peserta didik telah mendapat latihan membuat kalimat seperti itu berulang ulang jadi mereka sering mendengar dan menjadi hafal. Situasi di luar kelas juga menunjang kelancaran mereka berbicara. Raut muka mereka kelihatan berseri seri tatkala engklek dari kotak ke kotak, setelah mengambil kartu kata kerja, dan mengucapkan kalimat. Peserta didik juga bisa membantu temannya yang kurang lancar. Suasana jadi tambah meriah kalau kata kerja yang diambilnya nampak mudah. Penulis dengan mudah mencatat nilai berbicara pada saat peserta didik mengucapkan kalimat Passive voice sesuai dengan kata kerja yang tertera di kartu.

C. Pembahasan

Penulis segera mengumpulkan ketiga nilai yang diperoleh, menganalisa hasil tersebut dan membuat laporannya. Jumlah peserta didik di klas 9A = 30, jumlah nilai pretes

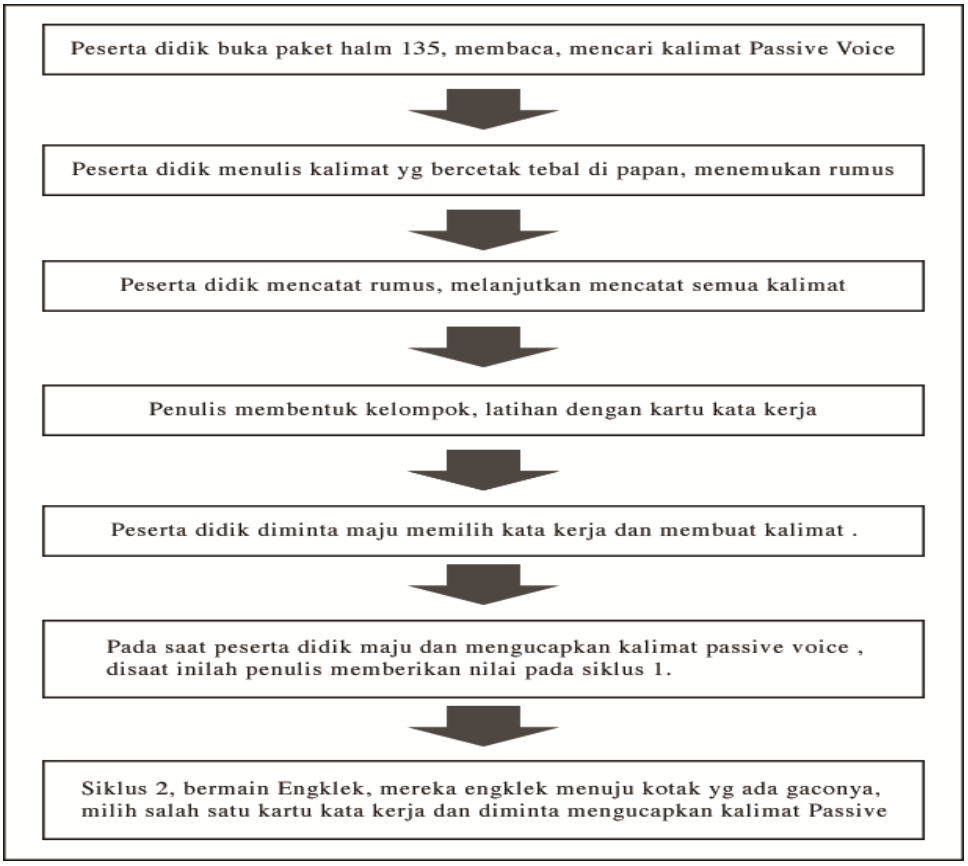
= 1895, jadi nilai rerata pada saat pretes = 63. Yang dapat melampui KKM (72) hanya 18 anak. Setelah pelaksanaan siklus 1, jumlah nilai tes = 2280, jadi nilai reratanya = 76. Jadi jumlah peserta didik yang telah melampaui batas KKM ada 24 .

Dan setelah diadakan tes pada siklus 2, hasil nilai peserta didik dalam satu kelas jumlahnya

= 2450, jadi nilai reratanya = 82. Jumlah peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM ada 28.

Dari ketiga data tersebut maka dapat dikatakan , ada peningkatan jumlah nilai dan jumlah peserta didik yang lolos diatas KKM juga sudah bertambah.

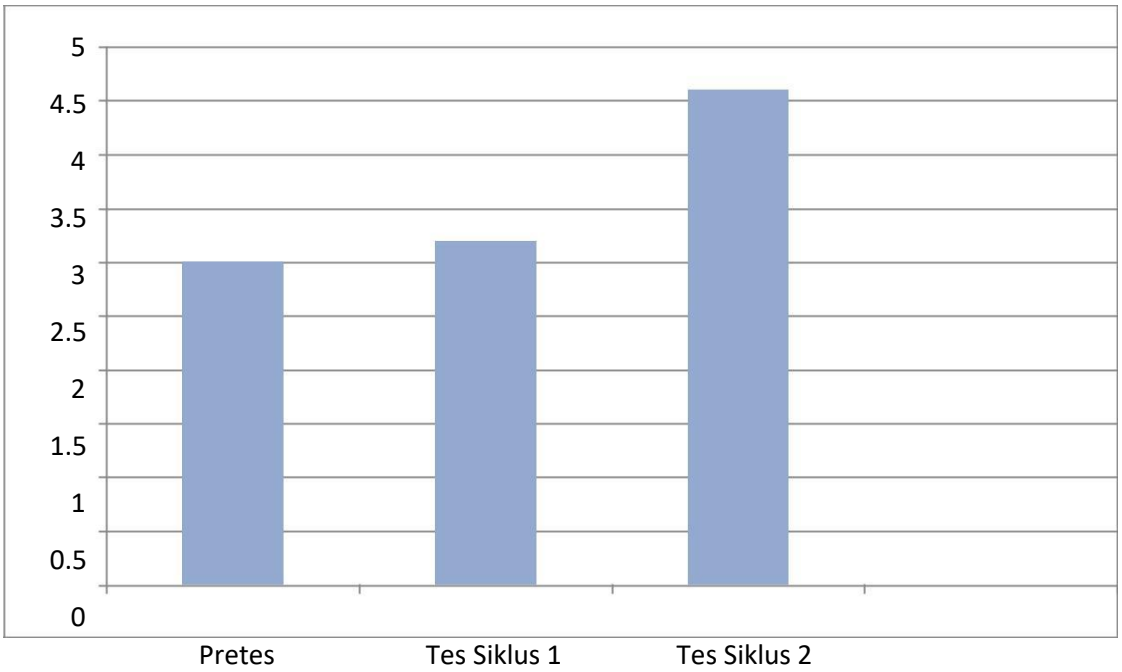
Inilah proses perubahan peserta didik mulai dari siklus 1 sampai siklus 2, sehingga peserta didik dapat berbicara .



Gambar 3. *Bagan Proses Perubahan peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2*

Hasil nilai pretes, siklus 1 dan siklus 2

Kegiatan	Siswa yg lolos	Siswa yg gagal	% yg lolos	% yg gagal
Pretes	18	12	60%	40%
Di kelas	21	6	70%	30%
Engklek	28	2	93%	7%



Gambar 4. *Grafik peningkatan berbicara bahasa Inggris dengan materi Passive voice*

D. Simpulan dan saran

Simpulan

Penulis membuat simpulan dan memberikan poin-poin ketercapaian dari data hasil inovasi pembelajaran Passive voice di kelas 9A, bahwa membuat kalimat Passive voice dan belajar berbicara bahasa Inggris dengan menerapkan permainan *Engklek* lebih menguntungkan karena:

- siswa dapat membuat kalimat dan berbicara dengan pembelajaran Passive voice.
- siswa dapat belajar berinteraksi ketika mereka bekerja dalam kelompok.

- siswa berani memberikan pendapatnya pada saat bekerja dalam kelompok.

- siswa merasa senang dan relax ketika menerapkan permainan Engklek di luar kelas.

- Nilai kemampuan berbicara meningkat ditunjukkan dengan tabel dibawah ini:

.

No	Nilai siswa	Pretes	Di kelas	Engklek
1	Tertinggi	75	90	100
2	Terendah	55	70	50
3	Lolos	18	24	28
4	Gagal	12	6	2

- Jadi permainan Engklek, dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris di SMP Negeri 4 Pasuruan pada pembelajaran Passive Voice.

Saran

Inilah poin poin sebagai saran penulis untuk menyempurnakan inovasi pembelajaran Passive Voice yang bisa dilakukan dimasa depan pada generasi berikutnya.

- Memilih alat peraga / media yang cocok untuk meningkatkan proses pembelajaran Passive Voice agar siswa lebih antusias, lebih berani dan merasa senang..
- Menggunakan alat peraga/ media yang murah, dan mudah diterapkan sehingga semua siswa dapat menerapkan dengan mudah pula.

- Menerapkan pembelajaran di dalam kelas dan juga di luar kelas dengan metode atau media yang menyenangkan siswa.

Aqib, Zainal (2010). cendekia.

DAFTAR PUSTAKA

Carly, Schuna. 2010. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya. Insan

The Advantages of Learning Games for Kids. Internet essol.

http://w.w.w. livestrong.com.

Desy Anwar (2015). Kamus Lengkap 1 Millyard. Surabaya. Penerbit Amelia Surabaya.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2018). Solo. PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Larry King (2007) Rahasia rahasia Komunikasi yang Baik. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.

Surya, Bayu 2010. Mengenal Permainan Engklek. Ad.blogspot.co id

Kemmis dan Mc.Taggart (1994). The Action Research Planner Melbourne; Dekan University.

Jurnal Ernalis Ernalis (2017). *Penggunaan Metode Pidato Terstruktur Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara.*

scholar. Google.co,id. citations,

Diunduh di Pasuruan, 14 September 2018

Jurnal Karta Jayadi (2014).*Kebudayaan Lokal Sebagai Sumber Inspirasi.*

scholar. Google.co,id. citations,

Diunduh di Pasuruan, 14 September 2018

Jurnal Yuni Pantiwati (2015). *Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar dalam Lesson Study untuk Meningkatkan Metakognitif.*

scholar. Google.co,id. citations,

Diunduh di Pasuruan, 14 September 2018

Pembelajaran Matematika Realistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Siswa SD

Alik Ghufron

SDN Maitan 03 Kabupaten Pati Jawa Tengah
ghufronpati@gmail.com

Abstrak

Dinamika perkembangan di kawasan regional maupun global telah membawa dampak perubahan dalam bidang pendidikan di Indonesia. Dimana pendidikan diarahkan agar mampu membekali lulusannya siap memasuki abad 21 dengan keterampilan abad 21. Artikel ini ditulis untuk menyajikan kajian pembelajaran matematika realistik, pembelajaran abad 21 dan pembelajaran matematika realistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 dalam pembelajaran difokuskan pada pengembangan kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, serta kolaborasi. Untuk membekali keterampilan tersebut maka diwujudkan dalam pembelajaran matematika realistik, karena pembelajaran matematika realistik memiliki karakteristik berangkat dari masalah nyata dalam kehidupan siswa, penggunaan model atau media pembelajaran dan multi cara untuk menyelesaikan masalah, memaksimalkan interaksi belajar antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan sumber belajar, dan mengaitkan materi matematika dengan topik matematika lainnya dalam pembelajaran yang menyenangkan dan demokratis. Berdasarkan hasil studi literatur maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran matematika realistik dapat dijadikan salah satu model pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan abad 21 siswa SD.

Kata kunci: *Pembelajaran Matematika Realistik; keterampilan abad 21; pembelajaran abad 21*

Pendahuluan

Dinamika perkembangan ekonomi dan peradaban di kawasan regional maupun internasional semakin cepat. Hal ini berdampak pada penyiapan generasi penerus pada suatu bangsa dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan di negara tersebut. Lebih khusus lagi, pada akhir-akhir ini mulai terjadi pergeseran cara dan macam pekerjaan sebagai sumber penghasilan masyarakat. Sebagian profesi masyarakat mulai bergeser dari model konvensional menjadi berbasis digital, ada pula jenis profesi masyarakat yang mulai menghilang seiring dengan perkembangan dunia pada abad 21 ini. Sebagai contoh perdagangan konvensional di pasar-pasar mulai bergeser pada perdagangan berbasis digital dengan maraknya toko online yang dengan mudah bisa akses dari gawai yang ada di genggaman tangan. Tanpa harus bersusah-payah kita datang ke pasar, barang yang kita inginkan sudah sampai di rumah. Di bidang pendidikan pembelajaran teacher centered dan textbook sudah bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan ditandai dengan siswa aktif mencari informasi dan penggunaan buku elektronik yang dapat diakses dari gawai siswa tanpa harus membawa setumpuk buku berat, yang kita kenal dengan

pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*). Di sini, peran guru lebih kepada fasilitator bagi siswa dalam belajar

Sebagai bagian dari masyarakat dunia, bangsa Indonesia juga mempersiapkan generasi penerus agar adaptif dengan perkembangan dunia yang semakin cepat ini. Hal ini telah tertuang pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016. Termasuk juga mempersiapkan pendidikan agar para siswa siap memasuki peradaban abad 21 yang serba digital. Berdasarkan pengamatan penulis selama mengajar 3 tahun terakhir di kelas 6 di SD Maitan 03 kabupaten Pati mulai tahun pelajaran 2015/2016 sampai dengan tahun pelajaran 2017/2018, siswa SD sudah terbiasa dengan gawai dalam kehidupan sehari-harinya. Bahkan, siswa SD saat ini lebih mahir mengoperasikan gawai dibanding dengan guru-guru yang merupakan generasi tua. Hal ini membuktikan bahwa saat ini kita sudah memasuki era digital peradaban abad 21.

Hasil kajian penulis terhadap sejumlah artikel ilmiah terkait dengan keterampilan abad 21 dan pembelajaran abad 21 adalah sebagai berikut. *Partnership for for 21st Century learning* (P21) mengemukakan kunci kesuksesan pekerjaan dan kehidupan dari kelulusan siswa pada abad 21 yaitu keterampilan, pengetahuan, dan keahlian siswa. Sementara pembelajaran dan keterampilan inovasi difokuskan pada kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi yang dikenal sebagai keterampilan 4C. Sedangkan prinsip pokok pembelajaran abad 21 menurut Zubaidah (2016) pembelajaran berpusat pada siswa, bersifat kolaboratif, kontekstual, dan terintegrasi dengan masyarakat.

Pembelajaran yang mendukung pembentukan keterampilan abad 21 dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan dan model. Salah satunya dengan pembelajaran matematika realistik. Keunggulan dari pembelajaran matematika realistik menurut Johar (2010) antara lain menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan mengubah paradigma mengajar menjadi paradigma belajar serta menghasilkan pembelajaran yang demokratis.

Pertanyaan yang muncul dari kesenjangan antara kualitas pembelajaran saat ini dengan perkembangan keterampilan abad 21 antara lain: bagaimanakah pembelajaran matematika realistik pada siswa SD sesuai dengan tingkat perkembangannya? Bagaimanakah pembelajaran abad 21? Bagaimana pembelajaran matematika realistik dapat mendukung perkembangan keterampilan abadi 21?

Tujuan kajian ilmiah ini adalah untuk menyajikan pemahaman tentang karakteristik pembelajaran matematika realistik disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa SD,

deskripsi pembelajaran abad 21, dan pembelajaran matematika realistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 siswa SD berdasarkan kajian sejumlah literatur.

Kajian teori

Pembelajaran matematika realistik bermula dari ide Profesor Hans Freudenthal (Johar, 2010), seorang ahli pendidikan matematika Belanda yang memberi nama *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan ciri-ciri: 1. Mengawali pembelajaran dari masalah pada kehidupan nyata, 2. Menggunakan model penyelesaian masalah yang dibangun sendiri oleh siswa dengan bimbingan guru, 3. Menggunakan multi cara untuk menyelesaikan permasalahan, 4. Memaksimalkan interaksi belajar antara siswa-siswa, siswa-guru, dan siswa-sumber belajar, dan 5. Mengaitkan materi matematika dengan topik matematika lainnya (*intertwin*). Berdasarkan karakteristik tersebut, RME memiliki kemiripan dengan pembelajaran kontekstual (CTL), yaitu pembelajaran dengan menggunakan konteks kehidupan nyata. Namun, memiliki satu ciri khusus yang dapat membedakan RME dengan CTL yaitu terletak pada adanya lintasan belajar (*learning trajectory*), menurut Johar (2010) pembelajaran dimulai dari masalah nyata, kemudian siswa menemukan solusi informal berupa model/gambar/sketsa/pola, selanjutnya siswa memperoleh kemampuan matematika yang lebih tinggi yaitu mampu mengambil kesimpulan dalam bentuk rumus maupun pengertian. Karakteristik RME juga sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (Santrock, 2011:414-415) yaitu 1. Karakteristik proses pembelajaran, 2. Tujuan proses pembelajaran, 3. Membangun pengetahuan, 4. Pemikiran strategis, 5. Berpikir tentang hasil sebuah pemikiran, 6. Pembelajaran kontekstual, 7. Motivasi dan pengaruh emosional pada pembelajaran, 8. Motivasi intrinsik untuk belajar, 9. Pengaruh motivasi pada upaya belajar, 10. Pengaruh perkembangan pada pembelajaran, 11. Pengaruh sosial pada pembelajaran, 12. Perbedaan individual pada pembelajaran, 13. Pembelajaran dan keragaman, dan 14. Standar dan asesmen.

Sesuai dengan karakteristik RME menurut Freudenthal, pembelajaran matematika realistik memaksimalkan interaksi belajar antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar. Hal ini, dapat meningkatkan komunikasi efektif siswa karena siswa akan berinteraksi aktif dengan sesama siswa dan guru dalam rangka menyelesaikan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijaya (2012:72) yang menyatakan bahwa pemahaman siswa tentang suatu konsep akan berkembang ketika mereka mengomunikasikan strategi atau metode penyelesaian masalah yang mereka gunakan. Interaksi siswa dengan

sumber belajar (buku, internet, dan lingkungan) dapat membangun literasi siswa terhadap buku, teknologi informasi, dan sosial. Blumm dan Leiss dalam Wijaya (2012:50) mengembangkan model pembelajaran matematika realistik dengan tujuh tahapan, yaitu: 1. Pemahaman; 2. Penyederhanaan; 3. Matematisasi; 4. Penyelesaian secara matematis; 5. Interpretasi; 6. Validasi; dan 7. Penyajian hasil.

Karakteristik RME lainnya adalah penggunaan model atau media pembelajaran dan cara penyelesaian masalah. Konsep matematika adalah hal yang abstrak bagi siswa SD, sehingga perlu pemodelan untuk menjembatani pemikiran siswa SD agar lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika. Cara yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pun beragam, karena siswa SD memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda karena faktor perbedaan individual. Berdasar pada pengalaman penulis selama mengajar di kelas 6 selama 5 tahun terakhir, kecepatan berpikir siswa untuk memahami materi sangat beragam. Jadi penggunaan model atau media pembelajaran akan sangat membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar yang rendah dalam memahami konsep matematika.

Di Indonesia RME dikenal dengan nama PMRI (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia) yang diprakarsai oleh matematikawan dan ahli pendidikan matematika di Indonesia dengan dukungan dari Dirjen Pendidikan Tinggi (Dikti) bersama konsultan dari Belanda. Pada tahun 2001 PMRI telah diujicobakan pada sejumlah SD/MI di Surabaya, Yogyakarta, dan Bandung, kemudian pada tahun 2008 telah disosialisasikan pada guru-guru SMP (Johar, 2010).

Pembelajaran di SD harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD. Tingkatan perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Santrock (2010:174) antara lain: tahap sensorimotor (lahir sampai usia 2 tahun), tahap praoperasional (usia 2 hingga 7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7 hingga 11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas). Siswa usia sekolah dasar berada pada usia 7 sampai 11 tahun, sehingga sesuai pendapat Piaget, siswa SD dapat dikategorikan pada tahap operasional konkret. Pada tahapan operasional konkret siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkret di sekitarnya untuk membangun pemahaman konsep yang bersifat abstrak, sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika realistik yang menggunakan model atau media pembelajaran untuk membangun pemahaman siswa. Siswa belajar menjumlah dengan menggabungkan beberapa benda, mengurang dengan mengambil beberapa benda dari sekumpulan benda, mengalikan dengan menggabungkan berulang beberapa benda, dan membagi dengan mengurangkan berulang dari sekumpulan benda. Pemahaman mendasar ini yang menjadi bekal dan akan terbawa sepanjang hayat oleh siswa.

Keterampilan abad 21 berkaitan dengan kompetensi yang harus dimiliki lulusan dalam memasuki abad 21. Pentingnya keterampilan abad 21 karena siswa membutuhkan keterampilan dan pengetahuan untuk kesuksesannya dalam bekerja serta kehidupan dan berkewarganegaraan. Zubaidah (2016) mencirikan pekerjaan di abad 21 bersifat lebih internasional, multikultural, dan saling berhubungan. Pengetahuan mendasar yang harus dikuasai siswa dalam mempersiapkan kehidupan abad 21 menurut *Partnership for for 21st Century learning* (P21) antara lain: kemampuan berbahasa inggris, seni, matematika, ekonomi, sains, geografi, sejarah, kewarganegaraan, dan pemerintahan. Guru SD memiliki tugas pokok mendidik dan mengajar siswa SD pada materi pengetahuan mendasar seperti yang dikemukakan P21 tersebut dalam bentuk pembelajaran tematik sebagai bekal siswa dalam menghadapi kehidupan di abad 21.

Untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran dan inovasi yang dikenal sebagai 4C (*creativity and innovation, critical thinking and problem solving, communications, collaboration*) maka pembelajaran harus dirancang dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat kontekstual, kolaboratif, komunikatif, terintegrasi dengan masyarakat, menyenangkan, dan demokratis. Pembelajaran diarahkan untuk memecahkan permasalahan dengan cara berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Selain itu juga diperlukan kerja sama dan gotong royong antar siswa untuk melatih kebersamaan dan kepedulian siswa terhadap sesama dan lingkungan. Pembelajaran abad 21 dapat dilakukan dengan model pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, penemuan terbimbing, pendekatan saintifik, pembelajaran kontekstual, termasuk juga melalui pembelajaran matematika realistik.

Hasil dan pembahasan

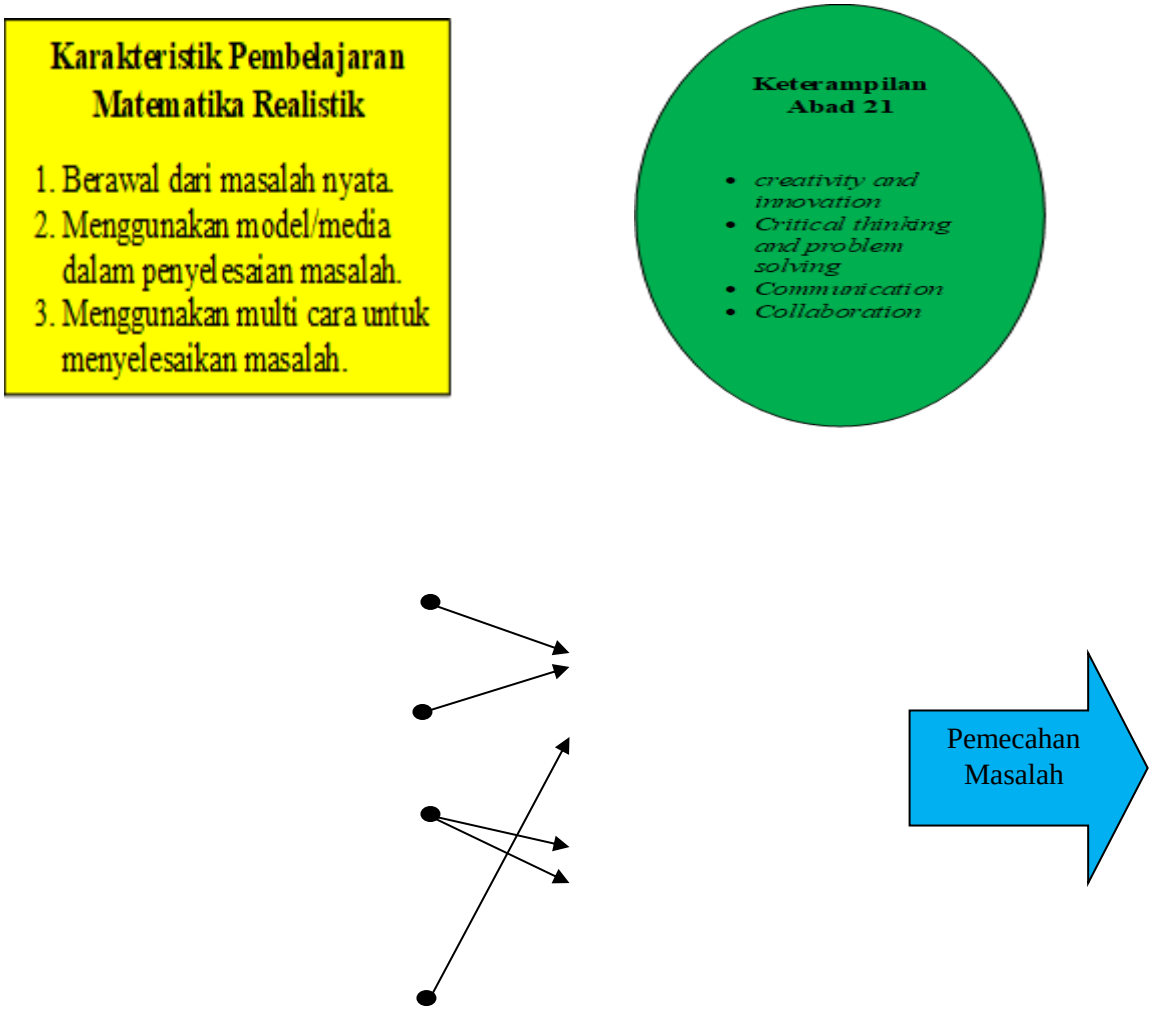
Karakteristik pembelajaran matematika realistik yang pertama adalah mengawali pembelajaran dari kehidupan nyata siswa. Hal ini sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui masalah yang dihadirkan oleh guru maupun hasil temuan siswa sendiri, maka siswa dilatih untuk menganalisis masalah dan berpikir kritis, manakah masalah yang harus segera dicarikan solusinya, mengapa demikian, dan bagaimana cara memecahkan masalah tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Dickinson, Eade, Gough, dan Hough (2010) pada artikelnya yang berjudul ”*Using Realistic Mathematics Education with Low to Midlle Attaining Pupils in Secondary School*” menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir siswa SMP melalui penerapan pembelajaran matematika realistik. Hasil

penelitian penerapan pendekatan matematika realistik pada pembelajaran matematika di sekolah Amerika, Belanda, dan Inggris menunjukkan siswa lebih mudah menyelesaikan masalah matematika dengan caranya sendiri dari pada harus menghafalkan rumus-rumus. Pembelajaran matematika realistik lebih disukai karena menggunakan masalah kontekstual, menggunakan model, dan menerapkan berbagai strategi penyelesaian masalah.

Karakteristik pembelajaran matematika menurut Freudenthal yang kedua dan ketiga adalah penggunaan model atau media pembelajaran dan multi cara untuk menyelesaikan masalah. langkah ini dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan model maupun bantuan media pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pemahaman mereka tentang konsep abstrak matematika dengan cara mereka sendiri baik secara mandiri maupun berkelompok. Pembelajaran berkelompok juga membantu siswa mengembangkan kemampuannya berkolaborasi dengan teman sekelompoknya. Sesuai dengan hasil penelitian Huda (2013) dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) berhasil menumbuhkan kreativitas siswa, interaktivitas antara siswa dan guru, serta siswa merasakan pembelajaran yang dilakukan tidak kaku dan berorientasi pada realita dalam pembelajaran kubus dan balok pada siswa siswa MTs Miftahul Ulum Desa Kropak kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo.

Memaksimalkan interaksi pembelajaran antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Dalam pembelajaran matematika realistik, setelah siswa melakukan percobaan untuk memecahkan masalah dengan model dan cara mereka sendiri, siswa kemudian mengomunikasikan hasil temuannya kepada teman sekelompoknya maupun kepada teman sekelasnya. Penelitian yang mendukung pendapat tersebut dilakukan oleh Rahmawati (2013). Hasil penelitian menunjukkan siswa yang mendapat pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik mengalami peningkatan kemampuan komunikasi matematis dibandingkan siswa yang mendapat pembelajaran secara konvensional. Kemampuan komunikasi yang diases dalam penelitian Rahmawati adalah komunikasi tertulis siswa. Pada kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik skor rata-rata pra tes adalah 61,9. Skor rata-rata akhir pasca tes yang diperoleh siswa adalah 71,9, selisih skor rata-rata pra tes–pasca tes pada kelas eksperimen adalah 10,05. Terjadi peningkatan secara signifikan pada perolehan skor rata-rata pada saat pra tes dan pasca tes. Sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional (ekspositori) skor rata-rata pra tes adalah 63,2. Pada saat pasca tes skor rata-rata yang diperoleh adalah 63,4. Selisih skor rata-rata pra tes–pasca tes adalah 0,17.

Peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol tidak signifikan apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pendekatan pendidikan matematika realistik dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hubungan pembelajaran matematika realistik dengan pengembangan keterampilan abad 21 disajikan dalam bagan berikut.



Gambar 1. *Bagan hubungan karakteristik matematika realistik dan keterampilan abad 21*

Simpulan

Pembelajaran matematika realistik memiliki karakteristik pembelajaran berangkat dari masalah dalam kehidupan nyata dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Penggunaan model atau media pembelajaran dan multi cara untuk menyelesaikan masalah dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi serta kolaborasi siswa, memaksimalkan interaksi pembelajaran antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika realistik dapat mengembangkan keterampilan abad 21 siswa SD.

Berdasarkan kajian ilmiah tentang pembelajaran matematika realistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 siswa SD maka direkomendasikan pembelajaran matematika realistik sebagai model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 karena dapat mengembangkan keterampilan abad 21 siswa SD. Sama halnya dengan model pembelajaran lain seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, penemuan terbimbing sehingga menambah khasanah model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan demokratis. Sebaiknya dilakukan kajian ilmiah yang lebih mendalam terkait dengan model-model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan abad 21.

Daftar pustaka

Dickinson. P, Eade. F, Gough. S, & Hough. S. (2010). *Using Realistic Mathematics Education with Low to Middle Attainings Pupils in Scondary School*, http://www.bsrlm.org.uk/IPs/ip30-1/BSRLM-IP-30-1-10.pdf, diunduh di Pati, 29 Agustus 2016.

Huda, M.A. (2013). *Pembelajaran Kubus dan Balok dengan Pendekatan RME untuk menumbuhkan kreativitas Siswa MTs*, http://journal.um.ac.id, diunduh di Malang, 26 Juli 2016.

Johar, R. (2010). *PMRI Menyenangkan dan Demokratis*.http://www.rp2u.unsyiah.ac.id), diunduh di Pati, 13 Maret 2016.

Karo Hukum dan Organisasi Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*, http://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor021_Lampiran.pdf, diunduh di Pati, 16 September 2018.

P21. (2015). *Framework for 21st Century Learning*. Partnership for 21st Century Learning, http://www.p21.org/our-work/p21-framework, diunduh di Pati, 16 September 2018.

Rahmawati, F. (2013). *Pengaruh Pendekatan Pendidikan Realistik Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar*, http://jurnal.fmipa.unila.ac.id, diunduh di Malang, 30 Desember 2015.

Santrock, J. (2010). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.

Santrock, J. (2011). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.

Wijaya, A. (2012). *Pendidikan Matematika Realistik.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Zubaidah, s. (2016). *Keterampilan abad 21: Keterampilan yang Diajarkan melalui Pembelajaran*,https://www.researchgate.net/profile/Siti_Zubaidah5/publication/318013627_KETERAMPILAN_ABAD_KE21_KETERAMPILAN_YANG_DIAJARKAN_MELALUI_PEMBELAJARAN/links/5954c8450f7e9b2da1b3a42b/KETERAMPILAN-ABAD-KE-21-KETERAMPILAN-YANG-DIAJARKAN-MELALUI-PEMBELAJARAN.pdf, diunduh di Pati, 8 September 2018.

Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Daur Air "POPDAR" Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Muatan IPA Materi Daur Air Siswa Kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang

Dian Prasma Angraini, M.Pd

SDN Kesatrian 1 Kota Malang Jawa Timur
anggrainidianprasma@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPA materi daur air pada siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 belum optimal. Siswa kesulitan dalam menyebutkan istilah tahapan daur air, siswa sering salah saat menulis istilah tahapan daur air, siswa sulit memahami definisi istilah tahapan daur air, siswa belum memahami proses daur air, kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi daur air, dan cara menghemat air, siswa yang tidak paham cenderung pasif dan ramai selama proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif materi daur air belum dimiliki SDN Kesatrian 1 Kota Malang. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran POPDAR untuk meningkatkan keaktifan belajar muatan IPA materi daur air siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang; 2) Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran POPDAR untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPA materi daur air siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses dan presatasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan bahwa pada siklus I Tingkat keaktifan siswa secara klasikal mencapai 67, 01% meningkat di siklus II mencapai 92,01%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I, 10 (58,33%) siswa mencapai ketuntasan belajar meningkat di siklus II menjadi 24 (100%) siswa mencapai ketuntasan belajar minimal. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar guru menggunakan media pembelajaran POPDAR untuk membelajarkan materi daur air.

Kata kunci: Media POPDAR, Keaktifan Siswa, Hasil Belajar

Pendahuluan

SDN Kesatrian 1 merupakan satuan pendidikan yang mengemban visi "Unggul Prestasi, Luhur Budi Pekerti, dan Berbudaya Lingkungan". Visi tersebut dapat dicapai melaui misi dan juga strategi pencapaian yang telah dirumuskan. Salah satu strategi yang dilakukan adalah meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar.

Fakta yang terjadi berdasarkan hasil observasi di SDN Kesatrian 1 Kota Malang, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tentang daur air, kegiatan manusia yang mempengaruhi daur air, dan cara menghemat air. Hal ini terlihat dari masih rendahnya hasil belajar siswa pada muatan IPA. Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dilakukan sebuah tindakan dan solusi pembelajarannya agar siswa dalam memahami

konsep tentang daur air tidak mengalami kesulitan dan dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan dokumen hasil belajar muatan IPA siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 untuk tema 8 sub tema 1 dari 3 sub menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi daur air, memperoleh rata-rata kelas 67,44. Dari 29 siswa, siswa yang mendapatkan nilai melampaui Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) sebanyak 11 anak (37,93%), sedangkan 18 siswa (62,07%) belum memenuhi KBM SDN Kesatrian 1 yaitu 75. Secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA materi daur air pada siswa kelas VB masih rendah.

Observasi awal yang dilakukan pada kelas VB diperoleh fakta-fakta bahwa di dalam pembelajaran IPA materi daur air terdapat 4 istilah pada tahapan daur air yang sulit diingat siswa, yaitu *evaporasi*, *kondensasi*, *presipitasi*, dan *infiltrasi*. Siswa sering melakukan kesalahan dalam penulisan istilah tahapan daur air, hal ini terlihat saat siswa diminta untuk menuliskan urutan tahapan daur air tersebut siswa menulis istilah yang tidak sesuai. Salah satu contohnya pada saat menulis istilah evaporasi banyak siswa menuliskan evaropasi, evaparosi, dan evoropasi. Siswa hanya mengingat bagian akhir istilah yang berakhir dengan kata si.

Siswa belum bisa membedakan definisi dari istilah tahapan daur air, hal ini terlihat saat guru memberikan pertanyaan tentang definisi tahapan daur air banyak siswa yang menjawab tidak sesuai. Contohnya pada saat siswa diminta untuk menuliskan definisi dari kondensasi, banyak siswa menjawab dengan definisi dari istilah evaporasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep tahapan proses daur air dengan benar.

Selain belum memahami konsep daur air, siswa juga belum bisa menyebutkan kegiatan manusia yang mempengaruhi kegiatan daur air. Siswa juga kurang mampu menyebutkan cara menghemat air dengan benar. Tampak dari 29 siswa hanya 3 siswa yang mampu menjawab dengan jawaban yang sesuai dengan harapan. Siswa yang tidak paham cenderung pasif dan berbicara dengan temannya selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah tampilan gambar diam pada slide powerpoint. SDN Kesatrian 1 Kota Malang belum memiliki media pembelajaran interaktif materi daur air.

Menurut Djojosoediro (2012:22) karakteristik pembelajaran IPA yaitu melibatkan semua alat indera, dilakukan dengan berbagai macam cara (teknik), memerlukan berbagai macam alat (media) untuk membantu pengamatan, dan suatu proses aktif yang dilakukan oleh siswa. Misalkan pemanfaataan teknologi berbentuk video audio pada pembelajaran membantu guru menyampaikan suatu peristiwa. Pemberian materi dengan cara tersebut akan membantu kelancaran penyampaian informasi lebih efektif dan efisien karena siswa akan

lebih memusatkan perhatian mereka pada kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal terlihat dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, media pembelajaran interaktif mudah digunakan, dan siswa ingin tetap belajar dengan multimedia interaktif meskipun waktu belajar sudah berakhir. Hasil evaluasi belajar siswa memenuhi ketuntasan belajar minimal.

Eggen and Kauchak (2012:32) menyatakan bahwa "menggunakan teknologi bagian yang tidak terpisahkan dengan kehidupan, baik di dalam dan luar kelas". Hal ini berarti teknologi yang diterapkan dengan tepat guna akan membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Piaget dalam Santrock (2012:329), menyatakan bahwa pada usia 7-11 tahun anak berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational stage*). Pada tahap ini anak-anak dapat melakukan operasi konkret, mereka juga dapat bernalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret.

Media pembelajaran berbasis audio, visual, dan audiovisual mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam belajar, karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Smaldino, dkk (2014:14) mengemukakan bahwa teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran. Disisi lain apabila pengajaran berpusat pada siswa, para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media. Guru perlu memperhatikan bagaimana cara penyampaian pembelajaran yang dapat diterima dan diterapkan kepada siswa dengan baik dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa pasif.

Berdasarkan seluruh informasi yang diperoleh, solusi yang dipilih untuk memecahkan kesulitan siswa tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran POPDAR. Pemilihan media pembelajaran POPDAR sebagai pemecahan masalah karena belum tersedianya media pembelajaran interaktif untuk membelajarkan materi daur air. Media pembelajaran POPDAR adalah akronim dari media pembelajaran powerpoint interaktif materi daur air. Media pembelajaran POPDAR adalah sebagai berikut: 1) menyajikan materi daur air yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat interaktif pada setiap slide materi; 2) media pembelajaran popdar menggabungkan media audio, visual, dan audio visual yang bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda; 4) media pembelajaran berisi permainan

edukasi yang mengacu pada materi daur air; 5) media berisi *quiz* yang berkaitan dengan materi pembelajaran daur air; 6) media pembelajaran popdar menyajikan materi pembelajaran yang dikemas secara interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara laian: 1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran POPDAR untuk meningkatkan keaktifan belajar muatan IPA materi daur air siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang?; 2) Bagaimana penggunaan media pembelajaran POPDAR untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPA materi daur air siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang?

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran POPDAR untuk meningkatkan keaktifan belajar muatan IPA materi daur air siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang; 2) Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran POPDAR untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPA materi daur air siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang.

Metode

Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur kerja terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan kegiatan perbaikan pembelajaran setiap siklus adalah sebagai berikut: 1) Merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya serta mencatat kegiatan yang terjadi selama pembelajaran berlangsug yang merupakan kejadian yang bersifat positif maupun negatif; 2) Menganalisis standar isi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan diajarkan kepada siswa; 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) satu kali pertemuan dan lembar evaluasi; 4) Menyiapkan media pembelajaran powerpoint interaktif yang berisi materi daur air POPDAR; 5) Mempersiapkan instrumen penilaian, lembar observasi, anecdotal record, serta pedoman wawancara yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dan mengumpulkan data. Pelaksanaan PTK direncanakan dua siklus, siklus I menerapkan RPP pembelajaran IPA menggunakan media POPDAR dan siklus II untuk mengevaluasi serta menindaklanjuti hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I. Tahap observasi adalah kegiatan yang dilakukan kolaboratif antara peneliti dengan pengamat yaitu rekan sejawat untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran. Kegiatan refleksi dilaksanakan untuk mengkaji keberhasilan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator keberhasilan dalam siklus I.

Subyek dan obyek penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 17 siswa perempuan. Obyek penelitian ini terdiri dari (1) penggunaan media POPDAR dalam meningkatkan keaktifan belajar IPA materi daur air siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang; (2) peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media POPDAR pada pembelajaran IPA materi daur air siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (1) catatan lapangan dan dokumentasi untuk mendeskripsikan penggunaan media POPDAR dalam pembelajaran materi daur air; (2) lembar observasi untuk mengadakan pengamatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran POPDAR; (3) tes tertulis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penggunaan media pembelajaran POPDAR.

Teknik Analisis data yang digunakan adalah anailisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif diperoleh dari catatan lapangan dan dokumentasi penggunaan media pembelajaran POPDAR pada siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 pada siklus I dan II.

Persentase tingkat keaktifan belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%) Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor indikator yang diperoleh}}{Jumlah\ skor\ maksimal} \text{ x } 100$$

Tabel 1. *Kriteria penilaian keaktifan siswa*

Rentangan Nilai	Kriteria	Kategori
90-100	Sangat Aktif	A
79-89	Aktif	B
68-78	Cukup Aktif	C
57-67	Kurang Aktif	D
< 56	Tidak Aktif	E

Jika hasil analisis observasi keaktifan siswa menunjukkan ≥ 79 aktif atau sangat aktif maka pembelajaran daur air pada muatan IPA menggunakan media POPDAR dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Tetapi, apabila menunjukkan ≤ 79, maka pembelajaran daur air pada muatan IPA menggunakan media POPDAR belum dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil belajar kognitif diukur melalui tes untuk mengetahui tingkat penguasaan materi dengan ukuran ketercapaian pada KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Bagi siswa yang

nilainya kurang dari 75 termasuk belum tuntas, yang nilainy 75 ke atas termasuk sudah tuntas. Adapun rumus penghitungan nilainya sebagai berikut:

1) Nilai rata-rata kelas

$$Rata - rata = \frac{\sum nilai\ siswa\ yang\ mengikuti\ tes}{\sum siswa\ yang\ mengikuti\ tes}$$

2) Ketuntas

Apabila siswa dalam suatu kelas mencapai 75% atau lebih telah mencapai KBM, maka tingkat penguasaan materi pada tema yang telah ditentukan mencapai daya serap yang baik (Sudjana, 2012:62). Rumus menghitung daya serap siswa sebagai berikut:

$$\text{Daya Serap (\%)} = \frac{\sum siswa\ yang\ mencapai\ KKM}{\sum jumlah\ siswa} \times 100$$

Indikator keberhasilan peningkatan pemahaman pembelajaran siswa diperoleh dari:

1. Kriteria penguasaan minimal belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara individual dianggap telah tuntas belajar apabila tingkat penguasaan siswa mencapai nilai 75 sesuai dengan Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang ditetapkan oleh guru kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang.
2. Keaktifan siswa dianggap telah mengalami peningkatan jika tingkat keaktifan siswa mencapai nilai rata – rata aktivitas sebesar 70.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Data hasil penggunaan media pembelajaran POPDAR meliputi data keaktifan siswa dan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2.

1. Data Keaktifan Siswa Menggunakan Media Pembelajaran POPDAR

Data keaktifan siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. *Keaktifan Belajar Siswa Siklus 1*

No	Indikator	Jumlah Skor	Prosentase (%)	Kategori
1	Mengajukan Pertanyaan	50	52,08	Tidak Aktif
2	Menjawab pertanyaan	65	67,71	Kurang Aktif
3	Menggunakan Media Interaktif	78	81,25	Aktif
JUMLAH		**193**	**201,04%**	
Rata-Rata Prosentase			**67,01%**	**Kurang Aktif**

Berdasarkan data pada tabel tersebut tingkat keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan sebesar 52,08% kategori tidak aktif, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan sebesar 67,71% kategori kurang aktif, dan keaktifan menggunakan media interkatif sebesar 81,25% kategori aktif. Keaktifan siswa secara klasikal mencapai 67,01%. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar termasuk dalam kategori kurang aktif, maka perlu dilaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus kedua untuk mencapai target.

Data keaktifan belajar siswa pada siklus dua terlihat seperti pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. *Keaktifan belajar siswa siklus 2*

No	Indikator	Jumlah Skor	Prosentase (%)	Kategori
1	Mengajukan Pertanyaan	82	85,41	Aktif
2	Menjawab pertanyaan	89	92,70	Sangat Aktif
3	Menggunakan Media Interaktif	94	97,91	Sangat Aktif
JUMLAH		**265**	**276,02**	
Rata-Rata Prosentase			**92,01**	**Sangat Aktif**

Berdasarkan data pada tabel 1.3 tersebut terdapat tingkat keaktifan siswa secara klasikal mencapai 92,01%. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar termasuk dalam kategori sangat aktif.

2. Data Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran POPDAR

Data hasil belajar siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. *Hasil belajar siswa siklus 1*

No	Ketuntasan Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Prosentase (%)
1	Tuntas	14	58,33
2	Tidak Tuntas	10	41,67
Jumlah		**24**	**100**

Berdasarkan data pada tabel tersebut terdapat 14 (58,33%) siswa mencapai ketuntasan belajar minimal dan 10 siswa (41,67%) siswa belum mencapai ketuntasan belajar minimal, sehingga perlu ditingkatkan pada pelaksanaan tindakan siklus dua.

Data hasil belajar siswa siklus 2 dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. *Hasil belajar siswa siklus 2*

No	Ketuntasan Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Prosentase (%)
1	Tuntas	24	100
2	Tidak Tuntas	0	0
Jumlah		**24**	**100**

Berdasarkan data pada tabel tersebut terdapat 24 (100%) siswa mencapai ketuntasan belajar minimal. Berdasarkan data hasil belajar siklus 2, maka dapat dinyatakan bahwa proses pembelajaran telah berhasil mencapai ketuntasan belajar minimal (KBM).

Pembahasan

1. Penggunaan Media Pembelajaran POPDAR Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Muatan IPA Materi Daur Air Siswa Kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang

Hasil analisis keaktifan siswa mulai dari siklus 1 sampai siklus 2 dengan menggunakan media pembelajaran POPDAR keaktifan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus satu dan siklus dua dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. *Presentase peningkatan keaktifan belajar siklus 1 dan siklus 2*

Rata – rata nilai keaktifan siklus I	Rata – rata nilai keaktifan siklus II	Peningkatan skor	Persentase peningkatan
67,01	92,01	25	37,30%

Berdasarkan tebel 6 diatas keaktifan siswa mulai dari siklus 1 sampai siklus 2 dapat mengalami peningkatan sebesar 25 (37,30%). Keberhasilan keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan kontribusi besar dari penggunaan media dan model pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran POPDAR membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2013:39) yang menyatakan bahwa multimedia (audio, teks, grafik, gambar, dan video) membantu siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar, dan menjadikan guru sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar bukan sebagai pemberi perintah/instruksi kepada siswa.

Penggunanaan media pembelajaran POPDAR memberikan kontribusi terhadap meningkatnya keaktifan belajar siswa. Media pembelajaran POPDAR menyajikan materi daur air yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat interaktif pada setiap slide materi. Media pembelajaran popdar menggabungkan media audio, visual, dan audio visual yang bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda. Media pembelajaran berisi permainan edukasi yang mengacu pada materi daur air. Media berisi quiz yang berkaitan dengan materi pembelajaran daur air. Media pembelajaran popdar menyajikan materi pembelajaran yang dikemas secara interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati (2015) bahwa multimedia pembelajaran sangat efektif membantu siswa dalam memahami materi dan membuat siswa lebih senang dalam belajar.

Media pembelajaran berbasis audio, visual, dan audiovisual mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam belajar, karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda.

Smaldino, dkk (2014:14) mengemukakan bahwa teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran. Disisi lain apabila pengajaran berpusat pada siswa, para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media. Guru perlu memperhatikan bagaimana cara penyampaian pembelajaran yang dapat diterima dan diterapkan kepada siswa dengan baik dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa pasif.

2. Penggunaan Media Pembelajaran POPDAR Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Materi Daur Air Siswa Kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang

Hasil belajar siswa mulai dari siklus 1 sampai siklus 2 dengan menggunakan media pembelajaran POPDAR mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus satu dan siklus dua dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. *Presentase peningkatan hasil belajar siklus 1 dan siklus 2*

Rata – rata nilai hasil belajar siklus I	Rata – rata hasil belajar siklus II	Peningkatan skor	Persentase peningkatan
58,33	100	41,67	71,43%

Berdasarkan tebel 7 diatas hasil belajar siswa mulai dari siklus 1 sampai siklus 2 dapat mengalami peningkatan sebesar 41,67 (71,43 %). Keberhasilan ketuntasan belajar secara klasikal disetiap siklusnya dikarenakan guru telah melakukan upaya perbaikkan terhadap aspek-aspek yang belum terlaksana dengan baik pada tiap pertemuan persiklusnya sehingga mempengaruhi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2011:140) yang menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada setiap siklusnya berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus I hasil belajar siswa dinyatakan tidak tuntas. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, ketidak tuntasan pada siklus I disebabkan siswa masih kurang kurangnya keterlibatan siswa saat pembelajaran sehingga siswa tidak dapat menjawab dengan benar pada saat kegiatan evaluasi. Selain itu rendahnya hasil belajar siswa pada siklus I di atas dikarenakan beberapa faktor. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar pada siklus I diantaranya adalah siswa yang pasif tampak ragu untuk mengajukan pertanyaan dan mengangkat tangan dalam menggunakan media pembelajarn. Siswa pasif menunggu ditunjuk terlebih dahulu oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran. Siswa yang tidak

menggunakan media dengan maksimal, maka tidak bisa memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga siswa tidak bisa menjawab soal evaluasi dengan benar.

Berdasarkan hasil pada siklus I maka diadakan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II hasil belajar mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, ketuntasan yang diharapkan pada siklus I berdampak pada siklus II sehingga terjadi peningkatan hasil belajar muatan IPA materi daur air. Penggunaan media pembelajaran POPDAR dalam pembelajaran membantu siswa mencapai hasil ketuntasan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan Wulandari (2015) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini dikarenakan bahwa media pembelajaran interaktif menjadi media yang dapat mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini senada dengan Munir (2013:115) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa agar menjadi lebih konkret. menjelaskan bahwa pengajaran yang menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata, sehingga hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi siswa dan siswa dapat mencapai ketuntasan hasil belajar.

Kegiatan pembelajaran siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 1. Siswa mendengarkan penjelasan media POPDAR pada siklus 1

Gambar 2. Siswa melihat tayangan video daur air pada siklus 1

Gambar 3. Mengerjakan soal pada siklus 1

Gambar 4. Siswa mengisi pertanyaan sesuai gambar pada siklus 2

Gambar 5. Siswa mengerjakan wordsquare tentang daur air pada siklus 2

Gambar 6. Siswa bermain game interaktif tentang daur air pada siklus 2

Simpulan

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran POPDAR dapat meningkatkan keaktifan belajar muatan IPA materi daur air siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang.
2. Penggunaan media pembelajaran POPDAR dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA materi daur air siswa kelas VB SDN Kesatrian 1 Kota Malang.

Daftar Pustaka

Anggraini, Dian Prasma. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan IPS Tema Tokoh dan Penemuan Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.

Djojosoediro, Wasih. 2012. *[Modul] Hakikat IPA dan Pembelajaran IPA SD*. Diakses Melalui URL: http://pjjpgsd.unesa.ac.id/dok/1.Modul-1 HakikatIPAdanPembelajaranIPA.pdf. Diakses tanggal akses 30 April 2018.

Eggen,Paul dan Don Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks.

Fatmawati, N. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Tema Indahnya Negeriku Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.

Munir. 2013. *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Santrock, J.W.2011. *Psikology Pendidikan*. Jakarta: salemba Humanika.

Smaldino, S.E., Lowther, D.L., & Russel, J.D 40 Tahun. *Instructional Technologi and Media For Learning: Teknologi Pen an dan Media untuk Belajar* (edisi kesembilan). Terjemahan Arif Rahman. 2014. Jakarta: Kencana.

Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wulandari, H.A. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.

Meningkatkan Keterampilan Berkolaborasi dan Bercerita Fabel dengan Media Roda Fantasi Siswa Kelas VIIA SMP Islam Sabilillah Malang

Kusmiati
SMP Islam Sabilillah Malang, Jawa Timur
kusmiatidariman77@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berkolaborasi dan bercerita fabel dengan media Roda Fantasi siswa kelas VIIA SMP Islam Sabilillah Malang. Tahapan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi sejalan dengan penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2015). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIA SMP Islam Sabilillah Malang. Menurut fakta yang ada ditemukan proses pembelajaran belum berlangsung dengan optimal. Kerja sama, saling menghargai, kepedulian, dan tanggung jawab. Bukti diperoleh bahwa keterampilan berkolaborasi siswa hanya mencapai 61, 29%. Siswa rata-rata mencapai 54, 84% sesuai KBM. Setelah dilakukan perbaikan dengan digunakannya media Roda Fantasi, keterampilan berkolaborasi siswa berkembang dengan baik dan siswa sangat antusias dalam pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan pada peningkatan persentase kolaborasi rata-rata mencapai 83,06% pada siklus I dan 89,51 % pada siklus II, sedangkan presentasi keberhasilan siswa dalam bercerita fabel kelas VIIA rata-rata mencapai mencapai 77,42% pada siklus I dan mencapai 93,55 % pada siklus II.

Kata Kunci: *media Roda Fabel, berkolaborasi, dan kemampuan bercerita fabel*

Pendahuluan

Keterampilan berbahasa yang seharusnya dimiliki oleh siswa meliputi keterampilan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis merupakan tujuan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu diperlukan pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan abad 21, yang mencakup keterampilan berpikir kritis, kreatif dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi.

Dalam pencapaian tujuan tersebut, seorang guru seharusnya terus berinovasi dan melakukan penyesuaian dalam pembelajaran. Salah satu cara dengan melakukan inovasi menggembangkan media pembelajaran. Media yang tepat dalam pembelajaran tentu membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran, siswa mudah menangkap pesan, tercapai tujuan pembelajaran, dan mempertinggi mutu pendidikan (Hamalik, 2008).

Pembelajaran yang hidup adalah pembelajaran gotong royong atau kerja sama bukan aspek individual yang syarat dengan persaingan atau kompetisi di dalam kelas yang mengabaikan prinsip pembelajaran sebenarnya. Menurut Clark & Baker (dalam Apriono, 2013) menyatakan bahwa pembelajaran seharusnya mampu memberikan keterampilan berkolaborasi bagi siswanya karena akan memberi dampak positif pembelajaran di kelas. Begitu pula Gokhale (dalam Apriono, 2013) berpendapat bahwa pembelajaran yang

menekankan kolaboratif ternyata dapat menguatkan pemikiran kritis dan efektif dalam mendapatkan pengetahuan faktual. Keterampilan berkolaborasi ini semestinya diajarkan kepada siswa seperti halnya keterampilan akademis karena mampu menghantarkan siswa menuju kesuksesan dalam masyarakat. Untuk itu pentingnya keterampilan berkolaborasi dalam pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan bekerja sama, saling menghargai, peduli, dan tanggung jawab yang dibutuhkan bagi masa depannya.

Kenyataan setelah dilakukan studi pendahuluan, ternyata hanya 54,48% nilai sesuai dengan KBM (Ketuntasan Belajar Minimal). Kerja sama, menghargai, peduli, dan tanggung jawab sangat rendah sehingga suasana kelas tidak kondusif. Siswa tidak memiliki ide, tidak mampu mengorganisasi ide dengan baik, kosa kata yang dipilih tidak menarik, bercerita tidak runtut/sistematis saat bercerita. Begitu pula dengan aspek *performance*/penampilan tidak optimal karena siswa gugup dan tidak lancar dalam bercerita, ketepatan isi dengan cerita masih sangat rendah, intonasi dan kejelasan lafal masih kurang, serta rasa percaya diri saat bercerita juga rendah. Hal itu karena ketika berbicara, siswa tidak memiliki skemata. Tarigan juga mengatakan berbicara adalah kemampuan mengucapkan artikulasi bunyi atau ekspresi kata, menyatakan atau menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan (Tarigan, 2008).

Media Roda Fantasi ini mampu memberikan panduan bagi siswa untuk secara spontan bercerita fabel dengan secara runtut dan sistematis, diksi yang tepat dan menarik sesuai pada roda media ini. Media ini cocok dipilih oleh seorang guru untuk tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

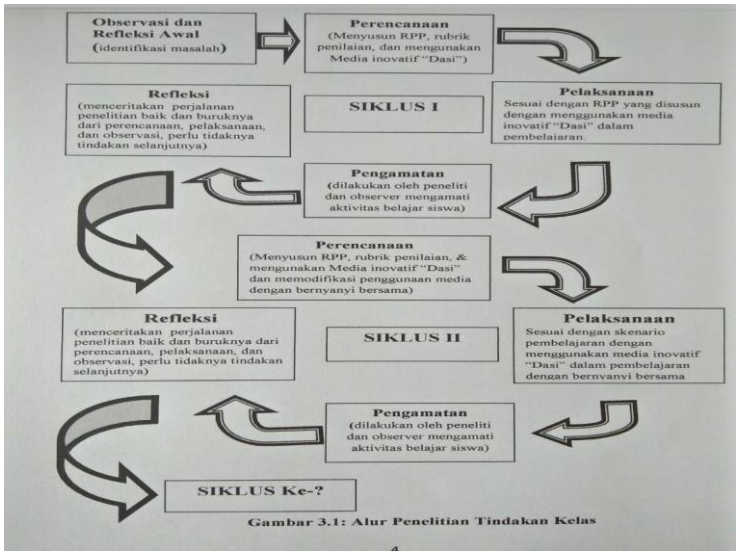
Selain itu, alasan peneliti memilih media Roda Fantasi karena sesuai karakteristik siswa SMP, di mana siswa dalam tahapan masa perkembangan remaja awal yang menyukai hiburan/permainan. Jadi, dengan menggunakan media ini siswa belajar bercerita fabel sambil bermain, sehingga melalui media ini dapat tercapai tujuan pembelajaran yaitu mampu meningkatkan keterampilan berkolaborasi juga keterampilan berbicara (bercerita) fabel siswa secara optimal.

Dari uraian tersebut, maka dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berkolaborasi dan bercerita fabel dengan media Roda Fantasi siswa Kelas VIIA SMP Islam Sabilillah Malang."

Metode

Penelitian dilakukan di SMP Islam Sabilillah Malang. Subjek penelitian kelas VIIA berjumlah 31 orang. Penelitian mulai tanggal 29 Maret 2018 dan tanggal 5 April 2018. Sedangkan lamanya penelitian sekitar 2,5 bulan.

Prosedur penelitian adalah tindakan kelas dilakukan secara bersiklus yaitu perencanaan (yang diawali dengan studi pendahuluan), pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Ketika pelaksanaannya muncul masalah baru, maka peneliti bisa mengulang melakukan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi sehingga membentuk siklus yang semakin lebih baik (Arikunto, 2015). Berikut adalah alur dari penelitian tindakan kelas ini.



Gambar 3.1: Alur Penelitian Tindakan Kelas

Data diperoleh dari lembar observasi, lembar kinerja siswa, dan hasil praktik bercerita fabel siswa. Untuk mengamati perkembangan proses berkolaborasi dan bercerita fabel siswa digunakanlah lembar observasi. Observasi dilakukan selama siklus dilakukan. Hasil kinerja siswa diperoleh berdasarkan rubrik penilaian praktik bercerita fabel siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, dokumentasi, dan tes praktik.

Analisis data dilakukan dengan pengisian lembar observasi dan pemberian presentase terhadap tingkat kolaborasi dalam pembelajaran untuk data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui rubrik kinerja berdasarkan penilaian bercerita fabel.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Hasil dalam penelitian ini berdasar pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan per siklus.

Prasiklus

Berdasarkan studi pendahuluan ditemukan masalah siswa sebagai berikut: (1) kesulitan mengungkapkan ide secara lisan, (2) kesulitan mengorganisasi ide, (3 belum mampu memilih kosa kata yang menarik dalam bercerita fabel, (4) cenderung bercerita tidak secara sistematis, dan (5) proses pembelajaran belum optimal. Sedangkan dari aspek *performance*/penampilan siswa kesulitan dalam sebagai berikut: (1) kelancaran penceritaan,

(2) ketepatan isi dengan cerita, (3) intonasi dan lafal, serta (4) percaya diri. Bukti kurang optimalnya pembelajaran ini terlihat dari hasil pengamatan bahwa kerja sama, saling menghargai, kepedulian, dan tanggung jawab sangat rendah sehingga pembelajaran kurang efektif dan efisien. Hasil keterampilan bercerita fabel tersebut masih jauh dibawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) yaitu 75.

Dari data di atas diketahui bahwa keterampilan kolaborasi siswa sebelum menggunakan media Roda Fantasi belum menunjukkan hasil maksimal. Padahal sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan menyatakan bahwa suatu kelas dikatakan keterampilan berkolaborasi mencapai 85% baik kerja sama, saling menghormati, kepedulian, dan tanggung jawab,. Untuk kerja sama yang ditunjukkan siswa dalam kegiatan pembelajaran bercerita fabel hanya mencapai persentase 58,06%, persentase sikap saling menghargai siswa 54,83 %, kepedulian siswa mencapai 67,74 %, dan tanggung jawab siswa mencapai 64,51 % sehingga perlu dilakukan sebuah tindakan yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Data ketuntasan siswa secara klasikal ada 17 siswa dan 14 siswa belum tuntas dari jumlah 31 siswa. Hasil belajar bercerita fabel siswa mencapai indikator keberhasilan adalah sesuai dengan KBM 75 sehingga ada 14 siswa yang harus mendapatkan perlakuan khusus untuk remedial.

Siklus I

Hasil observasi siklus I menunjukkan peningkatan cukup pesat pada keterampilan berkolaborasi siswa saat pembelajaran. Untuk kerja sama yang ditunjukkan siswa dalam kegiatan pembelajaran bercerita fabel mencapai persentase 90,32%, persentase sikap saling menghargai mencapai 90,32 %, kepedulian siswa dengan temannya saat bercerita mencapai 83,87 %, dan tanggung jawab siswa mencapai 93,54 %.

Tabel 1. Hasil Capaian Keterampilan Berbicara pada prasiklus dan siklus I

	Prasiklus		**Siklus 1**	
	Jumlah Siswa	**Presentase Ketuntasan**	**Jumlah Siswa**	**Presentase Ketuntasan**
Tuntas	17	54,84 %	24	77,42%
Tidak Tuntas	14	45,16 %	7	22,58%
Total	31	100%	100%	100%

Secara klasikal pembelajaran keterampilan bercerita fabel ini belum tuntas secara kalsikal. Namun, presentase ketuntasannya telah mencapai peningkatan dari 54,84% menjadi 77,42 % dengan persentase kenaikan 16,68 %. Sedangkan siswa yang tidak tuntas turun dari 45,16% menjadi 22,58%.

Siklus II

Hasil pengamatan siklus II menunjukkan keterampilan berkolaborasi siswa mengalami peningkatan yang cukup pesat. Untuk kerja sama yang ditunjukkan siswa dalam kegiatan pembelajaran bercerita fabel mencapai persentase 90,32%, persentase sikap saling menghargai mencapai 90,32 %, kepedulian siswa dengan temannya saat bercerita mencapai 83,87 %, serta tanggung jawab siswa mencapai 93,54 %.

Tabel 2. Hasil Capaian Keterampilan Berbicara pada prasiklus dan siklus I

	Siklus I		**Siklus II**	
	Jumlah Siswa	**Presentase Ketuntasan**	**Jumlah Siswa**	**Presentase Ketuntasan**
Tuntas	24	77,42%	29	93,55%
Tidak Tuntas	7	22,58%	2	6,45%
Total	100%	100%	100%	100%

Secara klasikal keterampilan bercerita fabel ini belum tuntas. Presentase ketuntasannya telah mencapai peningkatan dari 77,42% menjadi 93,55 % dengan persentase kenaikan 16,13 %.

Peningkatan Keterampilan Berkolaborasi Siswa dalam Bercerita Fabel

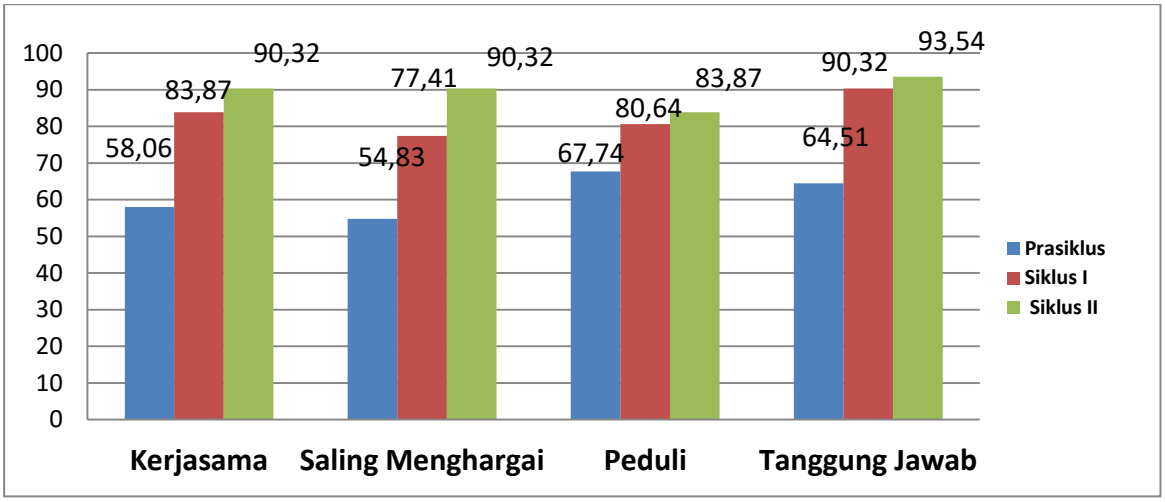
Pada siklus I, ditemukan bahwa keterampilan berkolaborasi siswa meningkat. Hal itu berdasarkan pada indikator yang terjadi pada saat pembelajaran, yang menunjukkan siswa lebih mampu bekerja sama, saling menghargai, peduli dan tanggung jawab. Lebih mampu bekerja sama ditunjukkan dengan perilaku yang memiliki keinginan dan hasrat untuk bekerja bersama dalam tim dan berhasil dalam belajar bercerita fabel dan mengetahui kebermanfaatan dan pentingnya pembelajaran bercerita dalam kehidupan sehari-hari. Siswa begitu menghargai ditunjukkan dengan adanya perilaku yang menunjukkan kesibukan/giat saat pembelajaran berlangsung dan antusias mendengarkan temannya saat bercerita. Peduli ditunjukkan dengan adanya perilaku siswa yang berusaha tidak menganggu tidak menganggu kestabilan kondisi belajar dan berupaya saling membantu satu sama lain. Siswa lebih bertanggung jawab dalam bercerita fabel karena menunjukkan perilaku yang memikul kewajiban terhadap proses belajar mengajar secara bersama-sama.

Pada siklus II, kolaborasi meliputi keterampilan bekerja sama, saling menghargai, kepedulian, dan yang menunjukkan tanggung jawab siswa juga meningkat. Berikut tabel peningkatannya.

Tabel 3. Keterampilan Berkolaborasi Selama Pembelajaran Bercerita Fabel

No.	Aspek Kolaborasi	Persentase (%)		
		Prasiklus	**Siklus I**	**Siklus II**
1.	Kerja sama	58,06	83,87	90,32
2.	Saling menghargai	54,83	77,41	90,32
3.	Kepedulian	67,74	80,64	83,87
4.	Tanggung Jawab	64,51	90,32	93,54

Grafik 1. Keterampilan Berkolaborasi dalam pembelajaran



Berdasarkan grafik, keterampilan berkolaborasi siswa selama pembelajaran berlangsung meningkat dari tiap siklus dengan rata-rata 61,29% pada prasiklus menjadi peningkatan 83,06% pada siklus I dan menjadi 89,51 % pada siklus II, baik dari segi kerja sama, saling menghargai, peduli, dan tanggung jawab baik sesuai kriteria penilaian. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menyatakan bahwa dengan media Roda Fantasi ini sangat menarik dan membantu mereka guna meningkatkan keterampilan bercerita. Apalagi bernyanyi bersama telah membuat siswa senang. Tanpa disadari mereka bermain sambil belajar.

Peningkatan Keterampilan Bercerita Fabel Siswa dengan Media Roda Fantasi

Keterampilan bercerita fabel siswa pada siklus I ditemukan meningkat. Hal itu berdasarkan berdasarkan nilai kuantitatif berupa penilaian berdasarkan rubrik kinerja praktik bercerita fabel yang indikatornya dari aspek bahasa dan aspek *performance*/ penampilan

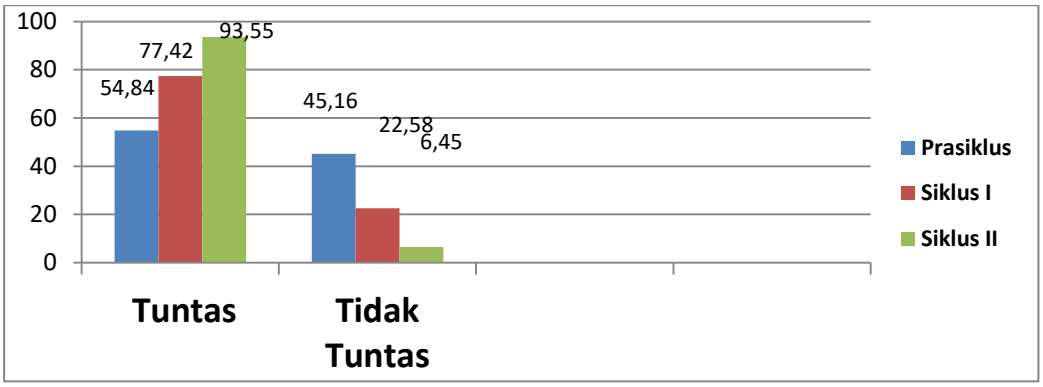
siswa. Aspek bahasa mencakup penilaian kreativitas mengembangkan ide cerita, organisasi kepaduan unsur-unsur cerita, pemilihan diksi yang menarik dan cerita yang runtut dan sistematis. Sedangkan aspek *performance*/penampilan meliputi kelancaran bercerita, ketepatan isi dengan cerita, intonasi dan kejelasan lafal, dan ekspresi/ kepercayaan diri ketika bercerita fabel siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal ditunjukkan dari data pemerolehan jumlah ketuntasan siswa yang meningkat.

Tabel 4. Nilai Ketuntasan Siswa selama Praktik Bercerita Fabel

No.		**Persentase (%)**		
		Prasiklus	**Siklus I**	**Siklus II**
1.	Tuntas	54,84	77,42	93,55
2.	Tidak Tuntas	45,16	22,58	6,45
3.	Total	100%	100%	100%

Grafik 2. Nilai Ketuntasan Siswa dalam Praktik Bercerita Fabel



Presentase ketuntasan siswa kelas VIIA mencapai pada prasiklus mencapai 54,84%, sedangkan siklus I terjadi peningkatan dengan persentase mencapai 77,42%, dan siklus II mencapai 93,55 % dan ketidaktuntasan terjadi penurunan pada prasiklus mencapai 45,16%, kemudian pada siklus I mencapai persentase 22,58%, dan siklus II persentase mencapai 6,45% dan telah dilakukan remedial pada 2 siswa tersebut.

Persentase ketuntasan siswa yang meningkat tersebut membuktikan bahwa penggunaan media Roda Fantasi berhasil meningkatkan keterampilan berkolaborasi dan bercerita fabel siswa.

Gambar 1. Siswa bercerita fabel di depan kelas dengan berkolaborasi

Pembelajaran bercerita fabel ini sangat menyenangkan siswa karena siswa sangat terbantu dengan adanya gambar menarik dan kata kunci saat bercerita fabel dan sukses mengikuti pembelajaran. King mengatakan bahwa sebagian orang sukses adalah pembicara yang sukses. Kemampuan berbicara yang dikembangkan dengan baik agar menjadi sukses. Orang yang mampu mengaktualisasikan diri dengan baik adalah orang sukses (King, 2007). Keterampilan berbicara ini harus dikembangkan dan dilatihkan di sekolah. Siswa selayaknya mampu berbicara dengan pemilihan kata (diksi), keruntutan kata, intonasi, pelafalan dan ekspresif.

Pembelajaran bercerita tidak lagi membebani siswa karena dilakukan secara berkolaborasi dengan permainan dan sambil bernyanyi sehingga siswa lebih rileks dalam pembelajaran. Pemilihan media Roda Fantasi ini juga sesuai karakteristik siswa SMP, di mana siswa dalam tahapan masa perkembangan remaja awal sangat menyukai hiburan/permainan. Edward Lee Thorndike (dalam Sunardi, dkk, 2017) mengemukakan bahwa stimulus senang atau puas akan memberikan respon positif dalam belajar. Rasa senang atau kepuasan ini bisa timbul sebagai akibat anak mendapatkan pujian atau ganjaran. Jika siswa mampu melaksanakan tugasnya dengan tepat dan cepat timbul rasa puas dalam dirinya. Rasa puas itu membawa pada kesuksesan berikutnya. Jadi, media Roda Fantasi ini merupakan stimulus bagi siswa untuk menimbulkan ide bercerita dan membantunya dalam bercerita. Akhirnya, penggunaan media ini dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu mampu meningkatkan keterampilan berkolaborasi dan berbicara (bercerita) fabel siswa secara optimal.

Media Roda Fantasi ini dipilih didasarkan pada bukti bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat bisa memberikan pengalaman yang nyata dan positif sesuai perkembangan siswa dapat membuahkan prestasi (Sudjana, 2013).

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kajian sebagaimana dipaparkan dan dibahas di bagian depan, dapat disimpulkan bahwa secara umum penggunaan media Roda Fantasi dapat meningkatkan keterampilan berkolaborasi dan bercerita fabel siswa SMP Islam Sabilillah Malang tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini Dapat ditunjukkan pada persentasi keterampilan berkolaborasi siswa kelas VIIA mencapai 83,06% pada siklus I dan menjadi 89,51 % pada siklus II. Lain halnya dengan persentase ketuntasan belajar siswa kelas VII A mencapai 77,42 % pada siklus I dan mencapai nilai ketuntasan hasil belajar 93,55 % di siklus II. Simpulan secara khusus adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media Roda Fantasi dapat meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa baik kerjasama, saling menghargai, peduli dan tanggung jawab selama proses pembelajaran keterampilan bercerita fabel.
2. Penggunaan media Roda Fantasi dapat meningkatkan keterampilan bercerita fabel siswa baik dari aspek bahasa (kreativitas dalam mengembangkan ide cerita, organisasi kepaduan unsur-unsur cerita, pemilihan diksi yang menarik dan cerita yang runtut dan sistematis) dan aspek *performance*/penampilan (kelancaran bercerita, ketepatan isi dengan cerita, intonasi dan kejelasan lafal, dan ekspresi/kepercayaan diri).

Dari simpulan, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Guru, perlu kreativitas untuk mengembangkan media yang menarik, bervariasi, kreatif, dan inovatif. Salah satunya memanfaatkan media *Roda Fantasi* maupun media lainnya.
2. Guru, perlu mengembangkan profesionalitasnya dalam mengajar dan membekali siswa dalam mengembangkan skill abad 21 yaitu 4’C (berpikir kritis, kreatif dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi) untuk masa depan generasi emas.
3. Kepala Sekolah, hendaknya selalu mendukung dan melakukan pembinaan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
4. Pemerintah, diharapkan menentukan kebijakan pendidikan yang berpihak pada pengembangan masyarakat, teknologi dan ilmu pengetahuan serta pengembangan penelitian yang lebih intensif untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.

E. Daftar Pustaka

Apriono, Joko. (2013). Pembelajaran Kolaboratif:Suatu Landasan untuk Membangun Kebersamaan dan Keterampilan Kerjasama. *Jurnal Diklus*, Edisi XVII, Nomor 01, September 2013. diunduh tanggal 2 April 2018. Pukul 13.00 WIB

Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Hamalik, Oemar . (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

King, Larry. (2007). *Seni Berbicara: kepada siapa saja, kapan saja, di mana saja*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sudjana, Nana, A. Rivai. (2013). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sunardi, Sujadi, Imam. (2017). *Sumber Belajar Calon PLPG: Teori Belajar*. Kemendikbud: Dirjen GTK

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Angkasa

Pengembangan Media Pembelajaran *Edugame* Berbasis *Construct 2*

Umi Rosidah

SMP Negeri 2 Kepung Kab. Kediri Jawa Timur
rosidahumi4@gmail.com

Abstrak

Di era perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat, maka guru juga dituntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan mengintegrasikan TIK dalam proses pembelajaran. Karena dengan menyelenggarakan sebuah pendidikan yang mengintegrasikan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran akan memiliki potensi yang besar untuk membangun ketrampilan abad 21. Selain itu Pemanfaatan Teknologi informasi dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna dengan menggunakan teknologi. Akan tetapi di sisi lain perkembangan teknologi juga membawa sisi negatif, antara lain meningkatkan sifat *aggressive cognitive, aggressive behavior*, menurunkan kebiasaan prososial, dan memberikan efek buruk bagi kesehatan. Maka sebagai pendidik juga harus berperan aktif dalam mensosialisasikan bagaimana memanfaatkan teknologi secara positif, Salah satu caranya adalah merancang game edukasi dengan menggunkan *software construct 2.* s*oftware* ini adalah salah satu *tool* untuk membuat game edukasi yang mudah dipelajari oleh siapapun bahkan bagi pendidik yang tidak mahir dengan teknologi sekalipun karena *software* ini tidak menggunakan bahasa pemrograman yang rumit, sehingga kita dapat menghasilkan *game edukasi* sesuai dengan matapelajaran yang kita ajarkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Edugame, Construct 2

A. endahuluan

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah cara pandang, dan cara hidup hampir di seluruh lapisan masyarakat. Begitu juga dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat juga telah mempengaruhi cara belajar siswa kita. Di sekolah bukan suatu hal yang asing lagi belajar dengan menggunakan papan tulis interaktif, jaringan internet, laptop, tablet, ataupun smartphones. Perkembangan teknologi ini juga diiringi dengan makin berkembangnya media yang beragam misalnya saja animasi, simulasi, video, presentasi, *game*, buku elektronik, dan lain-lain.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan teknologi saat ini sangat diminati oleh peserta didik. Hal tersebut merupakan suatu keniscayaan yang tidak dapat kita abaikan. Maka sebagai pendidik kita juga harus berubah, penguasaan terhadap teknologi harus kita miliki untuk mendukung proses pembelajaran yang kita lakukan. Karena pembelajaran yang diajarkan secara verbalistik yang dominan sudah tidak lagi efektif karena pembelajaran yang berorientasi pada *teacher centered* akan lebih banyak mengalami *barriers* atau gangguan dibandingkan dengan guru yang mengajar menggunakan media. Seringkali terjadi kesalahan

dalam menerima pesan dalam hal ini siswa, ketika guru bermaksud menjelaskan A ternyata siswa memahaminya sebagai A+ atau bahkan sebagai B atau C. sehingga tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan seringkali gagal dan tidak mencapai sasaran yang diinginkan. Di sinilah pentingnya menggunakan media karena menurut Daryanto media dapat membantu pendidik dalam memperjelas pesan agar apa yang disampaikan tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra dan menimbulkan gairah belajar. (Daryanto, 2010:5).

Di era perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat, maka guru juga dituntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan mengintegrasikan TIK dalam proses pembelajaran. Karena dengan menyelenggarakan sebuah pendidikan yang mengintegrasikan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran akan memiliki potensi yang besar untuk membangun ketrampilan abad 21 bagi anak didiknya. Yaitu siswa yang kreatif, memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi, mampu berkolaborasi dan mampu mengkomunikasikan pemikirannya kepada peserta didik lain.

Pemanfaatan Teknologi informasi dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna dengan menggunakan teknologi (Eady & Lockyer, 2013). Oleh karena itu peserta didik juga perlu diberikan bekal agar mampu meningkatkan kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara positif.

Salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi adalah penggunaan *gadget* di kalangan usia anak sekolah yang kurang terkendali terutama dalam hal bermain *game*. Ketertarikan akan bermain *game* seringkali membuat anak-anak kecanduan bahkan sampai ada yang putus sekolah karena sering bolos sekolah untuk main main *game*. Selain menyebabkan kecanduan menurut penelitian yang dilakukan oleh Anderson pada tahun 2004 dan Batholow pada tahun 2006 dinyatakan bahwa *game* dapat memberikan dampak negative antara lain meningkatkan sifat *aggressive cognitive, aggressive behavior*, menurunkan kebiasaan prososial, dan memberikan efek buruk bagi kesehatan. (arif Oleh karena itu sebagai pendidik harus ikut aktif dalam mensosialisasikan bagaimana memanfaatkan teknologi secara positif, dan akan lebih baik jika sebagai pendidik mampu merancang *game* dan menerapakannya dalam proses belajar menagajar, sehingga peserta didik kita juga dapat menggunakan teknologi secara positif dan memberikan manfaat dalam kehidupanya.

Agar dapat membekali peserta didik dalam menggunakan teknologi secara positif maka pendidik dituntut untuk memiki kemampuan tidak hanya menggunakan teknologi tetapi juga mampu berkreativitas dengan teknologi yang ada sehingga semakin mampu menghasilkan produk-prosuk teknologi yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan.

Pada kenyataannya banyak sekali pendidik yang belum memiliki kemampuan untuk mencipatan *game edukasi* sebagai alternatif untuk mencegah semakin meluasnya dampak negatif dari pengunaan *gadget* yang tidak sesuai pada peserta didik. Semakin banyak *game edukasi* akan berpotensi besar mencegah anak usia sekolah kecanduan *game* yang tidak mendidik.

Salah satu *tool* untuk membuat game edukasi yang mudah dipelajari oleh siapapun bahkan bagi pendidik yang tidak mahir dengan teknologi sekalipun yaitu *software construct 2*. Dengan Sofware ini kita dapat menghasilkan *game edukasi* sesuai dengan matapelajaran yang kita ajarkan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan dalam latar belakang di atas maka dalam makalah ini akan membahas beberapa pokok permasalahan yaitu:

1. apakah yang dimaksud *game edukasi* berbasis *construct 2*?
2. bagaimana langkah-langkah pembuatan *game edukasi* berbasis *construct 2*?
3. bagaimanakah model *game edukasi* berbasis *construct* 2 untuk pembelajaran?

3. Tujuan

Tujuan dari peyusunan makalah ini adalah sebagai berikut :

1. memberikan wawasan tentang *game edukasi* berbasis *construct 2*
2. mensosialisasikan cara pembuatan *game edukasi* yang mudah dengan menggunakan *software construct 2*
3. memberikan gambaran tentang model *game edukasi* berbasis *construct* 2 dalam pembelajaran

B. Kajian Teori

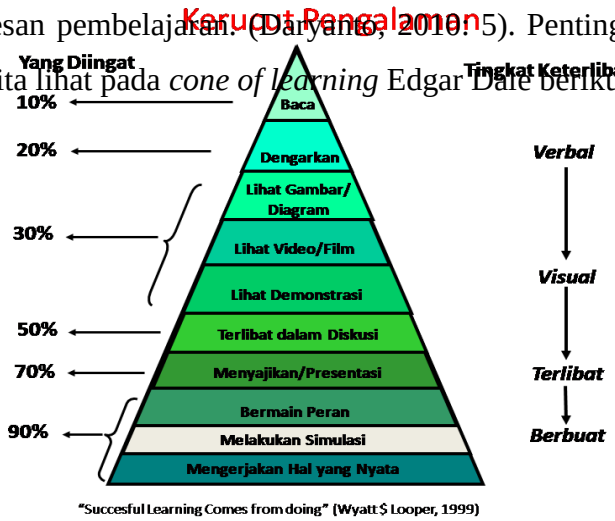
1. Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran.

Menurut Arif S. Sadiman “kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “ medium “ yang berarti “ pengantar atau perantara “, dengan demikian dapat diartikan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

(Sadiman, 2012:6). Demikian juga menurut Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) seperti yang dikutip oleh Dinar Pratama bahwa media adalah "segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. " (Dinar Pratama, http://dinarpratama.wordpress.com/2011/02/23/media-belajar-berbasis-ict/)

Karena pada dasarnya dalam proses belajar mengajar terdapat sebuah proses komunikasi dan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu komunikasi antara guru dan peserta didik. Karena pembelajaran merupakan proses komunikasi adakalanya proses komunikasi itu mengalami kegagalan karena adanya gangguan yang menghambat komunikasi yang dalam proses komunikasi disebut dengan istilah *barriers* atau *noise.* Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima oleh peserta didik. Maka di sinilah media memiliki peran penting untuk meminimalisasi adanya gangguan komunikasi dalam proses belajar mengajar sehingga proses komunikasi dalam pembelajaran dapat berlangsung dengan tepat.

Selain mengatasi gangguan dalam proses komunkasi pembelajaran, menurut Daryanto media juga dapat memotivasi peserta didik agar dapat belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya masing-masing, memberi rangsangan yang sama, serta memberikan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam menerima pesan pembelajaran. (Daryanto, 2010: 5). Pentingnya media dalam proses belajar juga dapat kita lihat pada *cone of learning* Edgar Dale berikut ini:



Dalam diagram ini dapat kita lihat bahwa media dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat apa yang disampaikan hingga lebih dari 30 persen, dibandingkan dengan hanya membaca tulisa maupun mendengarkan ceramah. Semakin banyak pesan yang diingat tentu saja akan semakin meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Maka sudah sangat jelas jika media mempunyai kedudukan yang penting dalam proses belajar mengajar. Dan untuk selanjutnya pemilihan media yang tepat juga menjadi kunci utama agar media dan berperan efektif dalam mencapai keberhasilan sebuah tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *Game* Edukatif (Edugame)

Pemanfaatan media interkatif dari tahun ketahun terus mengalami perubahan dan perkembangan. Mulai dari pemanfaatan media presentasi power point, internet hingga saat ini muncul media *pembelajaran game edukasi*. *Game* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* adalah sebentuk karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan (Costikyan, 2013: 20). Sedangkan Joan Freeman dan Utami Munandar dalam (Andang Ismail, 2009: 35) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Dari dua pengertian *game* di atas dapat kita simpulkan bahwa *game* atau permainan yang dilakukan seseorang atau beberapa orang secara bergantian maupun bersama-sama dengan tujuan untuk menjadi sebuah pemenang. Kemenangan yang dicapai seseorang dalam sebuh permainan menjadi daya tarik yang kuat bagi pemain game, sehingga para pemain *game* berupaya memecahkan strategi atau mempelajari taktik maupun kunci-kunci yang tersembunyi agar mereka menjadi pemenang. Dan para pemain *game* ini belum akan berhenti jika mereka belum memahami secara keseluruhan alur permaian dan menjadi pemenang. Pola inilah yang peru dimanfaatkan oleh pendidik untuk menciptakan permainan yang disukai akan tetapi memiliki nilai-nilai pembelajaran.

Dalam Bahasa Inggris kata edukasi berarti pendidikan. Jadi *Game* edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, akan tetapi tetap memiliki unsur bermain dan bersenang senang. *Game* edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *game* komputer (Marc Prensky, 2012: 90)

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa *game* edukasi adalah salah satu jenis *game* yang bersifat menghibur akan tetapi masih memiliki unsur-unsur

pengetahuan di dalamnya. Karena mengandung unsur pengetahuan *game* edukasi selain dapat memberikan hiburan juga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Karena dikemas dalam bentuk permainan, *game* edukasi sebagai media pembelajaran dapat lebih menarik minat peserta didik untuk belajar.

3. *Software Construct 2*.

Software Construct 2 adalah editor permainan 2D berbasis HTML5, yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. Hal ini ditujukan terutama untuk non-programer,sehingga memungkinkan membuatan game secara cepat dengan mode drag-and-drop menggunakan editor visual dan sistem logika berbasis perilaku. (https://en.wikipedia.org/wiki/Construct_(game_engine)

Jadi *Software* ini adalah Isoftware pembuat *game* berbasis HTML5 berplatform 2 dimensi yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. S*oftware* ini tidak menggunakan bahasa pemrograman yang khusus seperti *Software* pembuatan game yang lain, sehingga memungkinkan bagi siapa saja untuk membuat *game* tanpa harus menguasai bahasa pemrogaman yang rumit.

C. Pembahasan

1. Mengenal *game* edukasi berbasis *Construct 2.*

Game edukasi berbasis *Construct 2* adalah sebuah permainan yang dibuat menggunakan *Software Construct 2* yaitu pembuat *game* berbasis HTML5 berplatform 2 dimensi yang dikembangkan oleh Scirra. Karena merupakan *game* edukasi meskipun berupa permainan akan tetapi di dalamnya mengandung unsur-unsur pendidikan karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Software* ini tidak menggunakan bahasa pemrograman yang kusus seperti *Software* pembuata *game* yang lain, sehingga kita bisa merancang *game* edukasi dengan sangat mudah karena tidak perlu menguasai bahasa pemograman yang rumit. Sistem kerja dalam *game* ini menggunakan E*ventSheet* yang terdiri dari *event dan Action*. E*ventSheet* berisi pernyataan kondisi atau pemicu. Dengan kondisi yang kita pilih kita dapat membuat alur permainan serta menjalankan fungsi-fungsi sesuai dengan yang kita inginkan.

Hanya dengan menguasai dasar-dasar perintah yang ada di *EventSheet* serta *behavior* dalam *software* ini kita dapat mengembangkan berbagai macam jenis *game* edukasi yang sesuai dengan matapelajaran yang kita ajarkan. Dengan *software* ini kita juga dapat membuat *game* yang dilengkapai dengan *score*, nyawa, dan durasi waktu sehingga permainan yang kita buat menjadi semakin menarik karena ada tantangan yang harus di selesaikan oleh pengguna. Kita juga dapat membuat *game* dengan tingkatan kesulitan yang berbeda-beda di tiap levelnya. Dengan adanya level permainan akan lebih menarik peserta didik untuk belajar.

Selain beberapa kemudahan di atas ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *software construct 2.* Kelebihan yang pertama *construct 2 software yang Quick and* Easy. Maksudnya dalam *software* ini memiliki antarmuka *Ribbon* dalam satu tampilan sehingga cepat dan mudah dipahami. Layout untuk editornya bersifat *what you see is what you get* jadi apa yang sudah didesain dalam layout maka tampilanya akan sama ketika game sedang dijalankan, hal ini sangat membantu bagi para pemula yang masih belajar membuat game.

Keunggulan yang kedua *software construct 2* memiliki fasilitas *Multiple Export*. Dengan hanya satu kali project, *Construct 2* dapat mempublikasikan game atau aplikasi yang sudah kita buat dengan berbagai pilihan platform seperti Chrome Web Store, Facebook, Kongregate, Newgrounds, dan Firefox Marketplace. Selain itu *Construct 2* juga dapat di ekspor ke desktop PC, Mac, dan Linux dengan menggunakan Node Webkit. Pengguna juga dapat mengekspor game ke iOS dan Android dengan menggunakan CocoonJS, appMobi dan PhoneGap. Dengan berbagai macam jenis platform yang dapat dihasilkan, pengguna dapat memiliki akses yang luas dalam menjalankan permainan ini desesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik masing-masing perancang game edukasi.

2. Cara Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis *Construct 2*.

Langkah pertama dalam pembuatan *game* edukasi berbasis *construct 2* adalah menginstal terlebih dahulu *software* ini ke perangkat kita. Ada dua macam *software* yang dapat kita gunakan yaitu yang berbayar dan ada pula yang gratis. Tentu saja untuk yang gratis ada beberapa fasilitas yang tidak dapat kita gunkan dan adanya pembatasan jumlah *eventsheet* yang akan kita gunakan dalam *game* kita.

Setelah menginstal *construct 2* ini pilih *start new object* untuk memulai. Klik *ribbon file* lalu pilih *"new empty project". ".* maka nanti akan tampil lembar kerja baru yang terdiri dari *project* dan *layers bar, layout view, properties bar.* Selanjutnya perhatikan *tab layout,* secara default *construct 2* akan menyediakan satu *layout* dan satu *event sheet. Layout* digunkan untuk membuat tampilan *game* kita sedangkan *event sheet* gunanya untuk memberikan logika. Selanjutnya perhatikan sebelah kiri ada *properties* yang berfungsi untuk memberikan informasi terkait dengan layout yang kita buat, salah satunya adalah untuk mengganti ukuran tampilan layar kerja agar tidak terlau besar. Tampilan layar kerja dapat kita rubah sesuai dengan kebutuhan dengan mengklik *layout size* dan *windows size* kemudian kita ganti ukurnnya misalnya dengan ukuran 500, 500 pixel.

Di sebelah kanan layar kerja ada *project* dan *layer.* Pada bagian ini ada beberapa fitur antara lain, *layouts, event sheet, object types, families, sound, music,* dan *files.* Masing-masing folder ini akan terisi jika kita sudh memasukkan object. Untuk memberikan nama game kita

silahkan klik *new project* kemudian *rename* sesuai dengan *game* yang akan kita buat. Yang harus dingat dalam pembuatan *game* ini adalah bahwa antara *layout* dan *event sheet* merupakan satu kesatuan maka jika memberi nama *layout* dengan menu, maka *event sheetnya* harus kita beri nama *event sheet menu* atau bisa kita singkat dengan ESmenu. Karena dalam pembuatan game kita memerlukan beberapa tingkatan kita bisa menambah *layout* dengan cara klik kanan pada *layout* di *project* kemudian *rename* dengan nama sesuai kebutuhan, begitu juga dengan *event sheetnya namanya* disamakan dengan *layout*nya.

Setelah kita dapat membuat lembar kerja baru maka langkah selanjutnya adalah memasukkan *sprite* dan *background. Sprite* adalah tokoh yang dapat kita masukkan ke dalam *layout* sebagai *players* dalam *game* yang akan kita buat. Untuk memasukkan *sprite* dan *background* ada dua acara *double* klik pada *layout* atau klik kanan klik *insert new object.* Setelah itu aka ada pilihan untuk membuat gambar baru atau mengambil gambar yang sudah ada. Silahkan pilih yang sesuai dengan kita. Sebelum memasukkan sprite terlebih dahulu kita harus memasukkan *background* dan menguncinya dengan cara klik *layer* kemudia klik gambar kunci dan kemudian kita tambah *layer.* Pada *layer* yang kedua inilah kita akan bekerja.

Agar player kita dapat bergerak maka perlu di tambahkan *behavior* yang ada pada *properties bar.* Ada banyak pilihan jenis Behavior bawaan yang disediakan *construct 2*. Untuk karakter dari pemain game kita, bisa digunakan Behavior *platform* dan *scroll to.* Platform berguna agar players dapat bergerak ke kanan, ke kiri dan ke atas, seddangkan scroll to berguna agar layar selalu menatap pada player.

Untuk menggerakkan *sprite* maupun agar dapat berpindah *layout* dengan otomatis maka kita harus memberikan logika yang di atur pada *event sheet.* Dalam *event sheet* ini kita mengatur semua sistem yang dapat mengaktifkan tombol yang ada pada *layout.* Misalnya untuk dapat masuk ke *layout* berikutnya dari *layout* menu ke *layout level* satu, pertama kita harus mengaktifkan tombol *mouse,* caranya double klik pada lembar kerja yg aktif kemudian akan ada tombol mouse silahkan klik dua kali. Kemudia kita atur logikanya dalam *eventsheet.* Klik ESMenu kemudia *add event* klik tombol mouse akan muncul pilihan kita pilih *on object klik* kemudian next kita isi *mouse* button *checknya* kemudia *done.* Setelah itu kita lanjutkan klik*add event,* akan muncul beberapa pilihan kita pilih *system* selanjutnya *go to layout* pilih *layout* yang akan kita tuju dan pilih *done.*

Dalam *event sheet* ada banyak sekali logika-logika yang bisa kita gunakan untuk membuat *game* kita menjadi sangat bagus. Dan hal ini dapat kita pelajari sendiri dengan mudah. Semakin sering kita mencobanya maka akan semakin banyak jenis *game* yang dapat kita buat.

3. Model Game Edukasi Berbasis C*onstruct 2* dalam Pembelajaran.

Sebagaiman yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa *construct 2* dapat menghasilkan berbagai macam jenis *game* sesuai dengan matapelajaran yang kita ajarkan. Mulai dari *game* yang sederhana sampai ke *game* yang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi.

Kita perlu memenfaatkan *game* dalam proses pembelajaran yang kita lakukan untuk menarik minat peserta didik untuk belajar. Dengan adanya ketertarikan maka akan muncul semangat untuk lebih memahami apa yang ada dalam permainan itu. Dengan demikian proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih efektif dan bermakna. Berikut ini adalah beberapa contoh model *game* edukasi yang dirancang menggunakan *construct 2*.

Gambar 1
Game bilangan prima

Untuk contoh yang pertama adalah *game* edukasi tentang bilangan prima. Cara memainkan game ini adalah dengan cara mengklik nomor yang termasuk bilangan prima dalam jangka waktu tertentu, jika jawaban benar maka nilai akan bertambah seratus dan jika salah nilai akan berkurang seratus.

. Untuk contoh yang ke dua adalah *game* pada matapelajaran TIK. Pada *game* TIK ini ada 3 level permainan yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

Gambar 2

Tampilan game TIK pintar

Cara memainkan *game* ini peserta didik diminta untuk memilih mana yang termasuk alat input dengan cara mengarahkan bola kea rah gambar alat input yang dianggap benar. Contoh yang ketiga adalah *game* pada mata pelajaran IPS tentang mengenal nama-nama pulau.

Gambar 3
Game nama-nama pulau

Cara memainkan game ini adalah dengan cara mengetikkan nama pada kolom kirim, jika nama dan nomor pulau sesui maka akan muncul tanda check list dan score bertambah seratus.

Model yang selanjutnya adalah *game* pada matapelajaran PAI yang dikembangkan oleh penulis. *Game* ini terdiri dari 3 level dengan tingkat kesulitan yang semakin tinggi pada seiap levelnya. *Game* ini dirancang untuk materi tajwid al-syamsiyah dan al-qomariyah. Setiap materi tajwid memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, maka untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari tajwid ini, maka dibuatlah *game* ini. Langkah pertama memainkan game ini peserta didik dipersilahkan mengklik tombol play untuk memulai pada *layout cover*.

Berikut ini adalah *layout* covernya. Selanjutnya akan masuk pada *layout* instruksi dan materi. Peserta didik diminta untuk mempelajari materinya terlebih dahulu sebelum memulai *game*nya. Jika sudah tekan tombol *next* maka akan masuk pada *layout* level 1. Jika berhasil pada level 1 maka akan masul ke level 2 dan jika berhasil kembali akan sampai pada level yang paling sulit yaitu level 3. Tapi jika gagal maka akan masuk ke *layout game over* dan harus mengulang lagi dari awal. Berikut ini adalah contoh tampilan *game* pada level 3:

Gambar 4
Tampilan game pada level 3

Pada game lavel 3, mempumyai tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Karena selain harus membedakan 2 jenis bacaan, juga ada bacaan yang menjadi pengecoh, karena tidak termasuk dalam al-syamsiyah maupun al-qomariyah. Cara memainkannya adalah dengan cara mendrag bacaan-bacaan yang ada di atas ke arah gadis berjilbab jika bacaan tersebut al-syamsiyah, dan mendrag bacaan-bacaan tersebut ke arah anak laki-laki jika termasuk bacaan al-qomariyah. Jika benar tanda ceklist hijau akan muncul dan nilai bertambah seratus. Jika salah tanda silang merah akan muncul, kemudian nilai berkurang seratus dan nyawa akan berkurang 1. Jika nyawa dan time sudah habis maka game akan berakhir, jika mendapat nilai 600 atau benar semua akan menjadi pemenang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil pembahasan di atas maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. *Software construct 2* dapat digunakan sebagai tool pembuat *game* edukasi dengan cepat dan mudah.
2. Dalam membuat *game* edukasi menggunakan *Software construct 2* tidak memerlukan bahasa pemrograman yang rumit sehingga dapat dipelajari oleh siapa saja.
3. *Software construct 2* dapat digunakan untuk merancang berbagaimacam bentuk *game* sesuai dengan matapelajaran yang kita ajarkan.

Daftar Pustaka

Andang Ismail. (2009). Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media

Costikyan, Greg .(2013). *Uncertainty In GamesI.* The MIT Press. Cambridge.

Daryato. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Dinar Pratama, (2011). *Media Pembelajaran berbasis ICT*. http://dinarpratama.wordpress.com/2011/02/23/media-belajar-berbasis-ict/). Di unduh di Kediri, 10 September 2018

Eady, M., & Lockyer, L. (2013). Tools for learning: technology and teaching strategies. In P. Hudson (Ed.), *Learning to teach in the primary school* (pp. 71-89). Cambridge: Cambridge University Press.

Prensky, Marc. 2012. "*From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st century learning*". India: Corwin Press.

Sadiman, Arif S dkk. (2012) *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfatannya.* Jakarta: Raja Grafindo Persada

Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Construct_(game_engine)

UPAYA MENGEMBANGKAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA MELALUI BUDAYA SEKOLAH BERKARAKTER DI SDN SEPUHGEMBOL 1 PROBOLINGGO

SRI YULIANI

E-mail : ayuli0639@gmail.com

Hp. 085 204 935 980

SDN SEPUHGEMBOL 1

Jl. Raya Sukapura No. 24 Sepuh Gembol Kec. Wonomerto Kab. Probolinggo,

Provinsi Jawa Timur, Kode pos : 67253

"UPAYA MENGEMBANGKAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA MELALUI BUDAYA SEKOLAH BERKARAKTER DI SDN SEPUHGEMBOL 1 PROBOLINGGO"

SRI YULIANI, SPd.SD
SDN Sepuh Gembol 1 Kab. Probolinggo
ayuli0639@gmail.com

ABSTRAK

Penguatan pendidikan karakter merupakan salah satu upaya pemerintah melalui Pendidikan Nasional untuk menumbuhkan budi pekerti siswa dengan tujuan agar siswa mempunyai karakter sehingga akan tercipta generasi bangsa yang berkarakter. Kajian dalam bentuk best practice ini dilakukan untuk mengembangkan penguatan pendidikan karakter pada siswa. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendeskripsikan upaya pengembangan penguatan pendidikan karakter siswa melalui budaya sekolah berkarakter di SDN Sepuhgembol 1 Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Sekolah berkarakter dipilih sebagai sarana untuk mengembangkan penguatan pendidikan karakter siswa dengan harapan dapat mencetak generasi bangsa yang berkarakter. Budaya sekolah berkarakter dalam mengembangkan penguatan pendidikan karakter siswa melalui kegiatan *Sabtu Seru* terbukti efektif dan berhasil. Hal ini ditinjau dari observasi hasil angket terhadap siswa kelas V sebanyak 25 siswa yang semula hanya 16% menjadi 100% siswa yang membaca doa sebelum makan, dari 20 % menjadi 92% siswa yang makan sambil duduk dengan tenang, sebanyak 88% menjadi 4% siswa yang makan sambil mengobrol dan 8% menjadi 100% siswa mau berbagi makanan dengan temannya. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa budaya sekolah berkarakter melalui kegiatan *Sabtu Seru* telah berhasil mengembangkan penguatan pendidikan karakter siswa SDN Sepuhgembol 1 Probolinggo.

Kata Kunci *: Penguatan Pendidikan Karakter, Budaya Sekolah Berkarakter, Sabtu Seru.*

Pendahuluan

A. Latar Belakang

SDN Sepuhgembol 1 merupakan salah satu sekolah negeri yang terletak di desa Sepuhgembol Kecamatan Wonomerto kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Sekolah ini mempunyai cita-cita mencetak generasi bangsa yang bertakwa kepada Tuhan, cerdas, mandiri dan berbudi pekerti luhur. Hal ini sesuai dengan undang-undang Sisdkmas tahun 2003 No.20 yang menyatakan "Pendidikan adalah suatu usaha yang sudah terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, berakhlak mulia, mampu mengendalikan diri, mempunyai kepribadian yang baik serta memiliki tingkat

kecerdasan tinggi sehingga kelak akan bermanfaat untuk dirinya, masyarakat sekitar, bangsa dan negaranya".

Mencetak siswa yang diharapkan seperti diatas tidaklah mudah, utamanya bagi SDN Sepuhgembol 1 karena banyak sekali tantangan yang dihadapi. Hasil observasi terhadap siswa menunjukkan bahwa masih belum memiliki karakter yang baik seperti makan tanpa berdoa terlebih dahulu, makan sambil berjalan dan bericara dengan teman, menyanyikan lagu kebangsaan sambil bergurau dengan temannya, tidak memiliki sikap mandiri dan tidak mau gotong royong. Sikap yang kurang baik diatas jika dibiarkan akan menjadi sebuah kebiasaan siswa yang tidak baik.

Berangkat dari hal diatas maka perlu dikembangkan sebuah ide atau pemikiran yang dapat merubah sikap atau kebiasaan buruk siswa menjadi sebuah kebiasaan baik yaitu dengan menanamkan budaya sekolah berkarakter. Budaya sekolah berkarakter merupakan salah cara yang dilakukan agar terbentuk dan dapat dikebangkan penguatan pendidikan karakter siswa SDN Sepuhgembol 1 dengan harapan dapat merubah sikap atau karakter siswa menjadi siswa yang memiliki karakter yang baik. Budaya sekolah berkarakter yang diterapkan adalah dengan malaksanakan program *Sabtu Seru.*

Sabtu seru merupakan salah satu program pendidikan karakter yang menekankan pada penguasaan kompetensi religus, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Program tersebut merupakan sebuah pembiasaan rutin yang dilakukan setiap hari Sabtu, dengan pembiasaan tersebut diharapkan mampu menjadikan sebuah kebiasaan yang nantinya dapat mencetak siswa memiliki mental berkarakter. Oleh karena itu, kajian

dalam bentuk best practice ini diberi judul *Upaya Mengembangkan Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah Berkarakter di SDN Sepuhgembol 1 Probolinggo.*

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan pengembangan penguatan pendidikan karakter siswa melalui budaya sekolah berkarakter di SDN Sepuhgembol 1 Probolinggo?
2. Apakah melalui budaya sekolah berkarakter dapat mengembangkan penguatan pendidikan karakter siswa di SDN Sepuhgembol 1 Probolinggo?

C. Tujuan

1. Mendeskripsikan penerapan pengembangan penguatan pendidikan karakter siswa melalui budaya sekolah berkarakter di SDN Sepuhgembol 1 Probolinggo.
2. Mengembangkan penguatan pendidikan karakter siswa melalui budaya sekolah berkarakter di SDN Sepuhgembol 1 Probolinggo.

Kajian Teori

A. Pendidikan Karakter

Koesoema (2010:3) mengemukakan " Karakter adalah sebuah struktur antropologis manusia yang dapat menghayati kebebasan dan keterbatasan yang tidak hanya tindakan tapi sebuah proses dan hasil yang nantinya akan mencetak pribadi yang bertanggung jawab baik terhadap dirinya sendiri maupun pada orang lain dan hidupnya."

Menurut Rahardjo (2010:16) berpendapat "Pendidikan karakter merupakan sebuah proses pendidikan yang menghubungkan ranah social dengan dimensi moral sebagai fondasi terbentuknya generasi berkualitas, mandiri, dan memiliki prinsip kebenaran yang dapat dipertanggung jawabkan."

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan karakter merupakan sebuah proses pendidikan peserta didik dengan menanamkan nilai-nilai karakter yang menghubungkan ranah social dengan dimensi moral sebagai fondasi dengan melaksanakan nilai-nilai tersebut kepada Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan dan kebangsaan dengan harapan dapat membentuk generasi yang berkualitas, mandiri dan memiliki prinsip yang bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, maupun pada orang lain dan hidupnya .

B. Budaya Sekolah

Zamroni (2011:297) mengemukakan "Budaya Sekolah yaitu sebuah pola asumsi-asumsi dasar, nilai-nilai, keyakinan dan kebiasaan yang telah disepakati oleh seluruh warga sekolah yang diyakini dapat digunakan untuk menghadapi berbagai problem dengan lingkungan yang baru dan melakukan integasi internal yang diajarkan pada seluruh warga sekolah agar memiliki sudut pandang yang tepat tentang memahami, berpikir, merasakan dan bertindak dalam berbagai situasi dan lingkungan."

Pendapat lain Al Rifin (2012) mengatakan bahwa "Budaya Sekolah merupakan keyakinan dan nilai yang dimiliki bersama sebagai pengikat kebersamaan seluruh warga

sekolah, penerapan ini menjadikan sekolah mempunyai sejumlah kultur dengan kultur dominan dan kultur lain sebagai subordinasi."

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Budaya Sekolah yaitu sebuah pola asumsi-asumsi dasar, nilai-nilai, keyakinan dan kebiasaan yang telah disepakati bersama oleh seluruh warga sekolah sebagai pengikat kebersamaan untuk menghadapi berbagai problem agar warga sekolah memiliki sudut pandang yang tepat

Hasil dan Pembahasan

Mengembangkan penguatan pendidikan karakter siswa tidak lepas dari sebuah pembiasaan yang nantinya dapat menjadi sebuah kebiasaan yang baik pada siswa. Ide bermula dari observasi penulis terhadap siswa yang ketika jam istirahat mereka makan sambil berjalan dan langsung melahap makanannya tanpa berdoa terlebih dahulu. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket terhadap siswa berikut:

Tabel hasil angket siswa sebelum menerapkan Sabtu Seru

Responden : Siswa Kelas V SDN Sepuhgembol 1
Total responden: 25 siswa

No.	Pertanyaan	Pilihan	
		Melakukan	Tidak melakukan
1.	Apakah kalian membaca doa mau makan sebelum kalian makan?	16%	84%
2.	Apakah kalian makan sambil duduk dengan tenang?	20%	80%
3.	Apakah ketika kalian makan bekal di sekolah sambil mengobrol dengan teman ?	88%	12%
4.	Apakah kalian saling berbagi makanan dengan teman kalian?	8%	92%

Berdasarkan hasil angket tersebut penulis berpikir dan mencari ide untuk merubah kebiasaan diatas menjadi sebuah pembiasaan yang baik dengan harapan dapat menjadi sebuah kebiasaan pada diri siswa sehingga akan terbentuk siswa yang berkarakter . Inovasi yang dilakukan adalah dengan mengadakan Sabtu Seru.

Sabtu Seru merupakan pembiasaan memasak atau membuat makanan sederhana dan memakannya bersama-sama. Melalui kegiatan Sabtu Seru siswa secara tidak sadar akan merubah kebiasaan kurang baik saat makan menjadi kebiasaan yang baik karena pada saat melaksanakan kegiatan Sabtu Seru siswa akan bergotong royong membuat makanan atau minuman, membaca doa ketika akan menyantap makanan, dan makan dengan tenang tanpa saling mengobrol dan bergurau dengan teman.

Gambar 1. kegiatan Sabtu Seru

Kegiatan Sabtu Seru tidak langsung membawa dampak yang signifikan pada diri siswa tetapi melalui pembiasaan kegiatan ini lambat laut kebiasaan buruk siswa saat makan berubah menjadi sebuah kebiasaan baik. Setelah 6 kali melakukan kegiatan Sabtu Seru atau sekitar 1,5 bulan kami melakukan angket kembali tehadap siswa. Berikut hasil angket siswa setelah menerapkan Sabtu Seru.

Tabel hasil angket siswa setelah menerapkan Sabtu Seru

Responden : Siswa Kelas V SDN Sepuhgembol 1
Total responden: 25 siswa

No.	Pertanyaan	Pilihan	
		Melakukan	Tidak melakukan
1.	Apakah kalian membaca doa mau makan sebelum kalian makan?	100%	0%
2.	Apakah kalian makan sambil duduk dengan tenang?	92%	8%
3.	Apakah ketika kalian makan bekal di sekolah sambil mengobrol dengan	4%	96%

	teman ?		
4.	Apakah kalian saling berbagi makanan dengan teman kalian?	100%	0%

Melihat tingkat keberhasilan Sabtu Seru yang awalnya hanya dilakukan siswa kelas V maka guru-guru dan kelas yang lain tertarik dan ingin menerapkan budaya Sabtu Seru. Dengan demikian melalui Kegiatan Sabtu Seru akan menjadi sebuah budaya sekolah berkarakter sehingga dapat mengembangkan penguatan pendidikan karakter siswa SDN Sepuhgembol 1 Probolinggo.

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan data dan pembahasan yang telah diuraika diatas maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Inovasi pembiasaan ini berorientasi pada pengembangan penguatan pendidikan karakter siswa melalui budaya sekolah berkarakter dengan melaksanakan kegiatan *Sabtu Seru* di SDN Sepuhgembol 1 Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo.
2. Budaya sekolah berkarakter melalui program Sabtu Seru terbukti efektif dalam mengembngkan penguatan penddikan karakter . Hal ini dapat dilihat dari observasi hasil angket terhadap siswa kelas V sebanyak 25 siswa yang semula hanya 16% menjadi 100% siswa yang membaca doa sebelum makan, dari 20 % menjadi 92% siswa yang makan sambil duduk dengan tenang, sebanyak 88% menjadi 4% siswa yang makan sambil mengobrol dan 8% menjadi 100% siswa mau berbagi makanan dengan temannya.

B. Saran

Berdasarkan pengembangan penguatan pendidikan karakter siswa melalui budaya sekolah berkarakter dengan melaksanakan Sabtu Seru dapat dijadikan saran sebagai berikut :

1. Kegiatan *Sabtu Seru* dapat dijadikan alternative atau salah satu cara untuk mengembangkan budaya sekolah berkarakter sehingga dapat mengembangkan penguatan pendidikan karakter siswa.
2. Penerapan *Sabtu Seru* dilaksanakan atas persetujuan kepala sekolah dan wali murid terlebih dahulu agar tidak menimbulkan konflik dikemudian hari serta dalam

pelaksanaannya harus memperhitungkan makanan yang mudah pembuatannya, murah harganya serta menyehatkan bagi siswa.

Daftar Pustaka

A.Doni Koesoema. (2010). *Pendidikan Karakter : Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta :Grasindo.

Al Arifin, Akhmad Hidayatullah. (2012). *Implementasi Multikultural dalam Praksis Pendidikan di Indonesia*. Jurnal.Universitas Nusa Cendana.

Rahardjo. (2010). *Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* . Vol.1 No.1. Yogyakarta.

Kementerian Pendidikan, 2016. *Undang-undang Sisdiknas Nomor 20*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Zamroni.2011. Dinamika Peningkatan Mutu. Gavin Kalam Utama: Yogyakarta.

Puzzle Persegi Magis 3×3: Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada *Triple* Pythagoras

Estu Puji Handayani

SMP Negeri 7 Bondowoso – Jawa Timur
bundaways@gamail.com

Abstrak

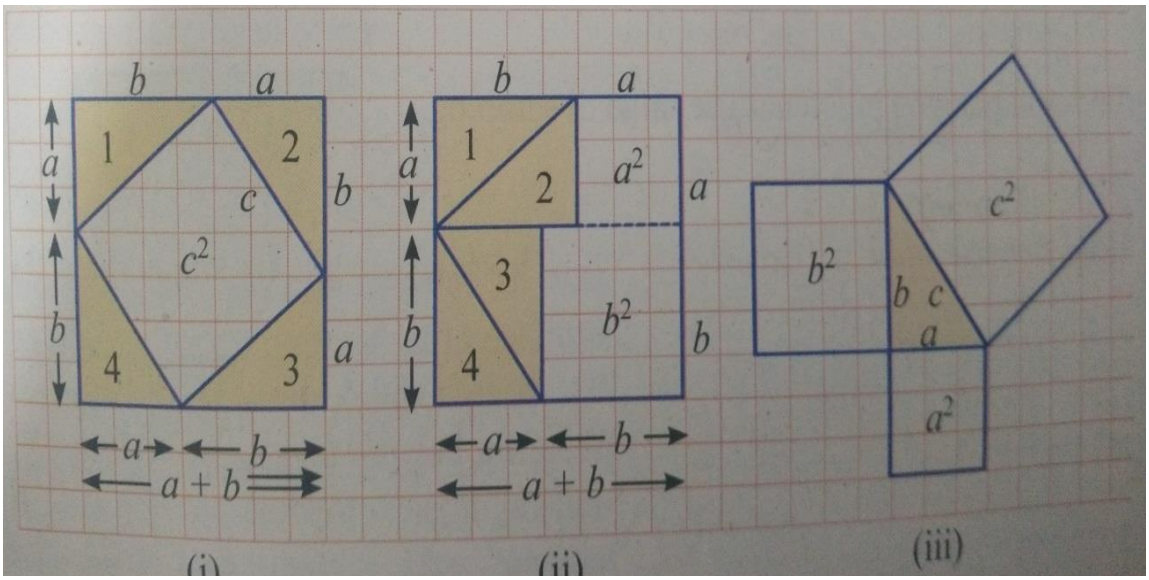
Triple Pythagoras adalah tiga bilangan asli yang memenuhi teorema Pythagoras. Pembelajaran tiga bilangan yang menyatakan panjang sisi-sisi suatu segitiga siku-siku, terkadang peserta didik masih kesulitan karena hanya menghapal. Tujuan penelitian ini meningkatkan pemahaman konsep *triple* Pythagoras dengan cara bermain *puzzle* persegi magis 3×3. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan teknik observasi dan tes pemahaman konsep peserta didik pada saat menggunakan *puzzle* persegi magis 3×3. Hasil observasi dan tes menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 7 Bondowoso menunjukkan peningkatan pada pemahaman konsep triple Pythagoras dari prosentase siswa yang hasil tes $\geq KKM$ = 78,26% meningkat hingga mencapai prosentase 91,30% serta siswa yang $< KKM$ dari 5 siswa menjadi 2 siswa. Peningkatan pemahaman konsep mencapai 13,04 % pada *triple* Pythagoras dengan bermain *puzzle* persegi magis 3×3.

Kata kunci: *puzzle persegi magis* 3×3 *; pemahaman konsep; triple Pythagoras*

A. Pendahuluan

Dalam Matematika, pada cabang geometri, salah satu tokoh penting adalah ilmuan dari Yunani, Pythagoras. Dalam kehidupan sehari-hari banyak memanfaatkan teorema Pythagoras, contohnya dalam bidang pertukangan. Sebelum membangun rumah, seorang tukang biasanya mengukur lahan yang akan dibangun. Sudut-sudut pondasi bangunan harus benar-benar siku-siku dengan cara mempergunakan segitiga dengan ukuran sisi kombinasi $60\ cm$, $80\ cm$, dan $100\ cm$. Dan ternyata kombinasi bilangan tersebut tepat membentuk sudut siku-siku. Para ilmuan matematika masih memperbincangkan hingga saat ini terhadap temuan penting Pythagoras, yaitu Teorema Pythagoras dimana teorema tersebut berisi tentang hubungan sisi-sisi tegak segitiga siku-siku dengan heputenusanya.

Kemendikbud (2017) menyatakan pembuktian kebenaran teorema Pythagoras dilakukan lebih dari 200 pembuktian, Elisa Scott Loomi mempublikasikannya pada tahun 1972, termasuk didalamnya pembuktian oleh Pythagoras sendiri, Leonardo da Vinci, Euclid dan Presiden AS James A. Garfield. Salah satu pembuktian untuk memeriksa teorema Pythagoras seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 *Pembuktian teorema Pythagoras*

Berdasarkan **Gambar 1**, kita bisa menyusun, kita bisa menyusun empat segitiga siku-siku pada **Gambar 1 (i)** ke dalam persegi pada **Gambar 1 (ii)**. Kita perlu membuktikan bahwa $a^2 + b^2$ sama dengan c^2. Perhatikan bahwa luas persegi yang terbentuk oleh empat segitiga siku-siku pada **Gambar 1 (i)** adalah $(a + b)^2$, atau $a^2 + 2ab + b^2$. Luas setiap segitiga adalah $\frac{1}{2}ab$, sehingga jumlah luas keempat segitiga adalah $2ab$. Dengan menggunakan pengurangan, luas persegi yang dibatasi oleh empat segitiga adalah $(a^2 + 2ab + b^2) - 2ab$ atau $a^2 + b^2$. Perhatikan **Gambar 1 (iii)**, gambar tersebut disusun dari potongan-potongan **Gambar 1 (i)** dan **1 (ii)**. Dengan demikian, luas persegi pada sisi hipotenusa adalah c^2, dan jumlah luas persegi pada kedua sisi tegaknya adalah $a^2 + b^2$.

Ketiga sisi tersebut disebut *triple* Pythagoras, ketiga bilangannya adalah bilangan bulat. Seperti yang diungkapkan Purnawan (2017), menyatakan bahwa *triple* Pythagoras adalah kelompok tiga bilangan bulat positif yang memenuhi kuadrat bilangan terbesar sama dengan jumlah kuadrat bilangan lainnya.

Pembuktian yang harus disampaikan kepada peserta didik dengan berbagai cara untuk meningkatkan pemahaman konsep. Aspek pemahaman konsep menurut Bloom (1979) dibagi menjadi 3, yakni (1) translasi, (2) interpretasi, dan (3) ekstrapolasi. Translasi yang dimaksud adalah kemampuan menerjemahkan (kata-kata abstrak menjadi kata-kata konkrit, hubungan yang terkandung dalam bentuk simbolik meliputi ilustrasi, peta, tabel, diagram, grafik, persamaan matematis, dan rumus-rumus lain ke dalam bentuk verbal dan sebaliknya). Interpretasi yang dimaksud adalah kemampuan menafsirkan (menghubungkan bagian-bagian

terdahulu dengan bagian-bagian yang diketahui berikutnya). Sedangkan ekstrapolasi adalah kemampuan meramalkan/ menduga (mengungkapkan kembali ke dalam bentuk lainnya yang mudah dimengerti, memberi interpretasi, serta mampu mengaplikasikannya.

Sedangkan Afgani (2011) menyebutkan bahwa ada dua indikator dari pemahaman konsep, (1) mampu mempresentasikan situasi secara matematis dengan cara yang berbeda dapat berguna untuk maksud yang berbeda pula; (2) memperoleh sebuah cara dalam ranah matematika akan berimplikasi mampu melihat berbagai koneksi representasi dengan yang lain, bisa sama, atau berbeda.

Dari beberapa pendapat tentang pemahaman konsep maka dapat disimpulkan , siswa yang memiliki pemahaman konsep akan kaya dan luas koneksi-koneksi yang dibuatnya. Terutama pemahaman konsep pada matematika. Afgani (2011) menyatakan ada beberapa indikator pemahaman matematis, diantaranya adalah: kemampuan menyatakan ulang konsep yang sudah dipelajari; kemampuan menerapkan konsep dengan cara algoritma; kemampuan menyajikan konsep kedalam bermacam-macam bentuk representasi matematika; dan kemampuan mengembangkan adanya syarat perlu dan atau syarat cukup suatu konsep.

Pemahaman konsep dalam *triple* Pythagoras membutuhkan kuatnya daya ingat, ketelitian, melatih logika, dan mengenalkan siswa pada konsep hubungan dalam memilih gambar/bentuk sehingga dapat melatih berfikir matematis, fungsi-fungsi ini dapat dicapai dalam pembelajaran menggunakan *puzzle*. Karena *puzzle* adalah sebuah game/ permainan yang digemari.

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penggunaan *puzzle* persegi magis 3×3 dapat meningkatkan pemahaman konsep *triple* Pythagoras pada peserta didik kelas VIII A?" Oleh karena itu, maka dirumuskan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik kelas VIII A dengan menggunakan *puzzle* persegi magis 3×3.

B. Metode

Penelitian ini penelitian tindakan kelas (PTK) 2 siklus. Aqib (2009) mengungkapkan bahwa PTK dilaksanakan melalui proses yang meliputi: ***Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan*** dan ***Refleksi.*** Rancangan pembelajaran dilakukan di SMP Negeri 7 Bondowoso Jawa Timur. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII A sejumlah 23 siswa dengan rincian laki-laki berjumlah 13 siswa, perempuan berjumlah 10 siswa. Teknik penelitian yang digunakan adalah dengan teknik rata-rata hasil observasi dan tes. Peneliti mengamati keadaan

yang ada di lapangan dengan mencatat hal yang dianggap penting untuk mendukung tujuan penelitian. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Sedangkan tes dilihat dari hasil penyelesaian soal yang dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus.

Siklus 1

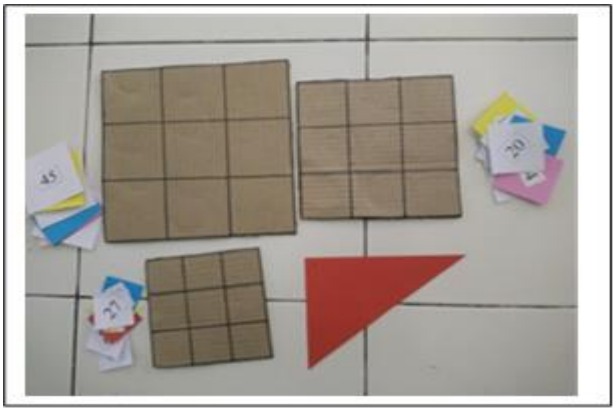
Perencanaan

Menyiapkan RPP, lembar observasi, lembar kerja, dan soal tes untuk siklus 1

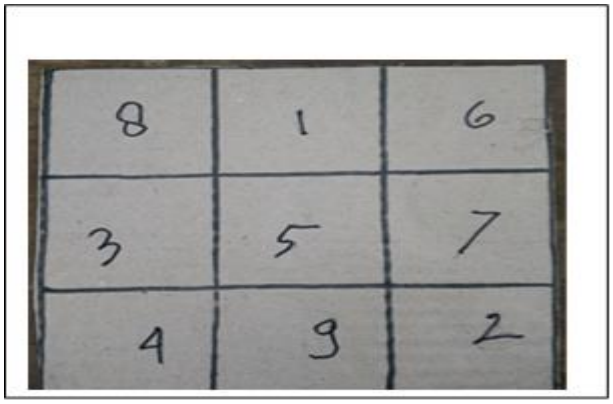
Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Peneliti akan membahas kegiatan inti. Penelitian ini diawali dengan kegiatan mengingatkan kembali tentang teorema Pythagoras, bahwa angka-angka dalam sisi-sisi segitiga siku-siku pada teorema Pythagoras yang sudah dipelajari sebelumnya adalah *triple* Pythagoras. Dilanjutkan dengan membagikan lembar kerja dan media berupa papan dan keeping *puzzle* yang sudah disedikan oleh guru kepada keempat kelompok. Contoh papan dan keping *puzzle* ditunjukkan pada **Gambar 2 (i)**

Sebelum *puzzle* dimulai, siswa dikenalkan dulu dengan persegi ajaib 3×3, yaitu mengisi kotak sebanyak 9 (3×3) pada sebuah persegi dengan angka-angka 1 – 9, tiap bagian horizontal, vertikal, atau diagonalnya jika dijumlahkan hasilnya harus tetap 15, dengan syarat minimal 2 angka yang sama, tidak boleh ada 3 angka yang sama disetiap bagiannya. Maksud dari pengenalan pada persegi magis 3×3 mempermudah pada saat pembelajaran *triple* Pythagoras bermain *puzzle* persegi magis 3×3. Contoh persegi ajaib ditunjukkan pada **Gambar 2 (ii)**



Gambar 2 (i) *Papan dan Keping Puzzle*

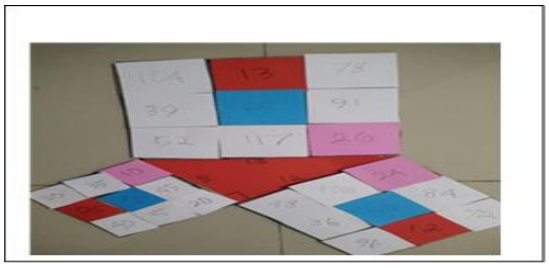


Gambar 2 (ii) *Persegi Ajaib*

Langkah-langkah lembar kerja *puzzle* persegi magis 3×3 sebagai berikut

1. Letakkan kertas berbentuk segitiga siku-siku di meja masing-masing kelompok
2. Pasangkan papan *puzzle* (kardus berbentuk persegi), sesuai panjang sisi-sisi pada segitiga, sisi yang di pasangkan dengan segitiga siku-siku yaitu persegi ajaib dengan angka 4, 9, dan 2.
3. Disetiap papan *puzzle*, 9 kotak yang sudah dibuat isilah angka-angka seperti pada saat membuat persegi ajaib menggunakan pensil
4. Tuliskan angka *triple* Pythagoras terkecil (3, 4, 5) pada sisi segitiga siku-siku
5. Tempelkan keping *puzzle* pada papan *puzzle* dengan cara mengalikan angka di persegi ajaib dengan angka yang ada di sisi segitiga siku-siku
6. Apakah hasil kali antara angka pada setiap sisi segitiga dengan angka yang ada pada ketiga persegi ajaib merupakan *triple* Pythagoras?
7. Jumlahkan bagian horizontal, vertikal dan atau diagonal, kesimpulan apa yang bisa kamu temukan?

Proses dan hasil *puzzle* persegi magis 3×3 ditunjukkan pada **Gambar 3**



Gambar 3. *Proses dan hasil puzzle persegi magis 3×3*

Pengamatan

Diskusi dengan kelompok berjalan dengan aktif, hingga mereka mampu menyelesaikan lembar kerja dengan baik, hanya ada 1-2 siswa ditiap kelompok yang membutuhkan perhatian khusus untuk selalu diigingatkan agar mengikuti kegiatan dalam mengerjakan lembar kerja dengan kelompoknya. Keempat kelompok bergiliran berkunjung ke meja kelompok lain untuk menerima penjelasan kemudian menanggapi. Adapun hasil observasi pada siklus 1 ditunjukkan pada **Tabel 1**

Tabel 1. *Rata-rata hasil observasi kelompok*

No	Observasi	Kelompok				Rata-rata
		I	II	III	IV	
1	Menyatakan ulang konsep	85	85	86	88	86
2	Menerapkan konsep	83	84	84	85	84
3	Menyajikan konsep	78	74	74	75	75
4	Mengembangkan konsep	76	70	72	77	74

Keseluruhan data hasil observasi dari keempat aspek pemahaman konsep dalam menyelesaikan lembar kerja kelompok berada pada angka capaian baik. Setiap kelompok sudah mampu dalam menyatakan ulang konsep dan menerapkan konsep *triple* Pythagoras. Namun pada aspek menyajikan konsep dan mengembangkan konsep, semua kelompok nilainya berada diangka 70-an, hal ini disebabkan media yang berupa *puzzle* persegi magis 3×3 tidak ikut membuat sehingga tingkat pemahaman konsep rendah, yaitu dalam mengungkapkan kesimpulan dari angka-angka pada *puzzle* persegi magis 3×3 kurang sempurna. Kegiatan selanjutnya, pada akhir pembelajaran, yaitu tes, untuk mengukur pemahaman konsep setiap individu. Hasil tes disajikan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. *Hasil Tes*

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	$< KKM$	5
2	$\geq KKM$	18
	Jumlah	23

Dari **Tabel 2**, terlihat hasil tes dari 23 siswa, yang mendapat nilai dibawah KKM (74) adalah 5 siswa (21,74%), sedangkan yang diatas KKM ada 18 siswa (78,26%). Dari hasil observasi, siswa yang belum memenuhi KKM, terlihat pada saat mengerjakan lembar kerja kelompok, ada beberapa siswa yang tidak antusias mengikuti diskusi dengan baik, ada indikasi beberapa siswa yang belum fasih dengan perkalian dan kuadrat.

Refleksi

Dari hasil siklus 1 yang menunjukan hasil observasi tiap kelompok yang masih membutuhkan latihan dalam menyajikan konsep dan mengembangkan konsep, terjadi karena media yang berupa

puzzle persegi magis 3×3 yang dapat menyebabkan hasil tes individu masih belum memenuhi ketercapaian secara klasikal $> 85\ \%$ yang mendapat nilai $\geq KKM$ (KKM = 68). Maka perlu dilanjutkan pembelajaran pada siklus 2.

Tabel 3. Hal-hal yang perlu ditindaklanjuti

No.	Siklus 1	Siklus 2
1	Tidak menyediakan waktu untuk melatih ketrampilan perkalian bilangan sehingga ada beberapa siswa yang perkalian bilangan kategori lemah	Menyediakan waktu (5 menit) untuk melatih meningkatkan kemampuan perkalian bilangan
2	Lembar kerja (LK) kelompok hanya diberi 1 buah, ditiap kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa, akhirnya tidak semua siswa dapat ikut mengamati sampai mengembangkan langkah-langkah pada LK, terutama untuk siswa yang kurang termotivasi.	Lembar kerja kelompok diberi 3 buah, ditiap kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa, sehingga semua dalam kelompok dapat menerapkan mengamati sampai mengembangkan langkah-langkah pada LK,
3	Hanya beberapa siswa dalam kelompok yang bersedia mempresentasikan bermain *puzzle*	Penanggungjawab kelompok memberi tugas dan mendampingi semua anggotanya untuk mempresentasikan permainan *puzzle* di hadapan teman satu kelompok
4	*Puzzle* dibuat oleh guru	*Puzzle* dibuat siswa dengan kelompoknya

Siklus 2

Perencanaan

Menyiapkan RPP yang merupakan revisi dari RPP siklus 1 berdasarkan data dari observasi dan tes, lembar observasi, lembar kerja revisi, dan soal tes untuk siklus 2

Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran *triple* Pythagoras kali ini, menggunakan *puzzle* persegi magis 3×3 yang dibuat oleh kelompok masing-masing dengan mengikuti langkah-langkah yang ada pada lembar kerja.

Selanjutnya, setelah kelompok sudah menyiapkan *puzzle* persegi magis 3×3. Adapun langkah-langkah lembar kerja *puzzle* persegi magis 3×3 di siklus 2 masih sama dengan di siklus 1, hanya berbeda di langkah ke – 4 yaitu tuliskan angka *triple* Pythagoras (5, 12, 13) pada sisi segitiga siku- siku. Dari hasil siklus 1 ada indikasi ada beberapa siswa yang perkaliannya lemah, maka guru menyediakan waktu (5 menit) untuk melatih ketrampilan perkalian dengan menunjuk acak perkalian bilangan.

Pengamatan

Hasil observasi pada siklus 2 ditunjukkan pada **Tabel 4**

Tabel 4. *Rata-rata hasil observasi kelompok*

No	Observasi Aspek Pemahaman	Kelompok				Rata-rata
		I	II	III	IV	
1	Menyatakan ulang konsep	95	95	96	98	96
2	Menerapkan konsep	93	94	94	95	94
3	Menyajikan konsep	85	85	96	98	91
4	Mengembangkan konsep	83	84	94	95	89

Keseluruhan data hasil observasi dari keempat aspek pemahaman konsep dalam menyelesaikan lembar kerja kelompok berada pada angka capaian baik yaitu minimal 83. Setiap kelompok sudah mampu dalam menyatakan ulang, menerapkan, menyajikan, dan mengembangkan konsep *triple* Pythagoras. Mereka sudah mampu mengungkapkan kesimpulan dari hubungan ketiga sisi pada segitiga siku-siku adalah *triple* Pythagoras. Kegiatan selanjutnya, pada akhir pembelajaran, yaitu tes, untuk mengukur pemahaman konsep setiap individu. Hasil tes disajikan pada **Tabel 5**.

Tabel 5. *Hasil Tes*

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	$< KKM$	2
2	$\geq KKM$	21
	Jumlah	23

Dari **Tabel 5**, terlihat hasil tes dari 23 siswa, yang mendapat nilai dibawah KKM (68) adalah 2 siswa (8, 70 %), sedangkan yang diatas KKM ada 21 siswa (91,30 %). Dari hasil observasi, siswa yang belum memenuhi KKM, 2 siswa tersebut memang butuh perhatian khusus, dibimbing tersendiri, dengan tutor sebaya, dilanjutkan oleh guru. Sedangkan siswa yang hasil tes $\geq KKM$ mencapai 91,30 %, dikarenakan mereka merasa enjoy bermain *puzzle*.

Refleksi

Dari hasil observasi dan tes siklus 2 yang menunjukan hasil observasi tiap kelompok dan hasil tes individu sudah tercapai. Suatu kelas dinyatakan telah tuntas belajar, bila dikelas tersebut minimal telah terdapat 85 %. Seperti yang ditunjukkan pada **Tabel 6.**

***Tabel 6**. Hasil Observasi dan tes dari Siklus 1 ke Siklus 2*

No	Observasi Aspek Pemahaman Konsep	Rata-rata Siklus 1 (%)	Rata-rata Siklus 2 (%)	Meningkat (%)
1	Menyatakan ulang konsep	86	96	10
	Menerapkan konsep	84	94	10
	Menyajikan konsep	75	91	16
	Mengembangkan konsep	74	89	15
	Tes	Prosentase Jumlah siswa	Prosentase Jumlah siswa	
2	$< KKM$	21,74 (5)	8,70 (2)	
	$\geq KKM$	78,26 (18)	91,30 (21)	

Peningkatan hasil observasi dan tes dari siklus 1 ke siklus 2. Observasi aspek pemahaman konsep meningkat yang terdiri dari menyatakan ulang konsep (10%), menerapkan konsep (10%), menyajikan konsep (16%), dan mengembangkan konsep terdapat peningkatan (15%). Sedangkan hasil tes menunjukkan siswa nilainya dibawah KKM ada 5

siswa menurun menjadi 2 siswa. Mereka sudah mampu merakitkan 3 keping *puzzle* disetiap papan *puzzle* sehingga keeping-keping tersebut merupakan *triple* Pythagoras, yaitu keping yang sewarna.

D. Penelitian yang Relevan

Teorema Pythagoras yang membahas tiga angka yang dikenal dengan *tripel* Pythagoras akan lebih mudah dipahami siswa jika disampaikan dengan metode yang baik dan menarik, seperti yang peneliti lakukan menggunakan *puzzle* persegi magis 3×3, dan juga pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya sebelumnya tentang teorema Pythagoras, yaitu Novia dkk (2017) menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan penalaran matematis siswa yang diajarkan menggunakan model Problem Posing dengan kemampuan penalaran matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung pada materi teorema Pythagoras. Juga penelitian dari Rohati, dkk (2012). Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Teorema Pythagoras.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep pada materi *triple* Pythagoras menggunakan *puzzle* persegi magis 3×3.

F. Saran

Kedepannya diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi sehingga penggunaan *puzzle* persegi magis 3×3 akan lebih canggih.

Daftar Pustaka

Afgani, D.,J., (2011). *Analisis Kurikulum Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka

Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya

Bloom, B.S., (1978). *Taxonomy of Educational Objectives (The Clasification of Educational Goals) Handbook 1 Cognitive Domain*. London:Longman

Kemendikbud. (2017). *Matematika SMP/ MTs Kelas VIII Semester 1*. Jakarta: Gramedia

Novia C. E., Wahyuni R., Husna N. (2017). *Efektivitas Model Problem Posing untuk meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP NEGERI 12 SINGKAWANG*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, Volume 2 Nomor 2, hlm. 78-83

http://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/227 diakses 12 September 2018

Purnawan, A. (2017). *Buku pengayaan Matematika*. Surakarta: Putra Nugraha Sentosa

Rohati, Winarni Sri, Osviarni Rice (2012). *Pembelajaran Teorema Pythagoras dengan Menggunakan strategi Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT) pada Siswa di SMP negeri 16 Kota Jambi*. Jurnal Edumatica,

Penerapan Media Ribuan Berbantuan UKG Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV

Ana Fikrotruzzakiyah, S.Pd.SD

SDN Dermo II, Bangil, Pasuruan, Jawa Timur
anafikrotruz@gmail.com

Abstrak

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran materi pecahan senilai kelas IV rata-rata hasil belajar rendah, aktivitas belajarpun kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Media RIBUAN berbantuan UKG dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menentukan pecahan senilai. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Dermo II Bangil yang berjumlah 30 orang. Data penelitian diperoleh dari hasil tes tertulis, lembar observasi aktivitas siswa. Teknik analisa data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Media RIBUAN berbantuan UKG dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari persentase 40% pada kondisi awal sebelum tindakan menjadi 60% pada siklus I dan meningkat lahi menjadi 90% di siklus II. Peningkatan aktivitas belajar siswa telah memenuhi target dari yang diharapkan yaitu 80%. Hasil belajar siswa pada materi menentukan pecahan senilai mengalami peningkatan. Dari 37% (11 siswa) yang dapat mencapai KKM pada kondisi awal, kemudian meningkat menjadi 60% (18 siswa) pada siklus I, 86% (26 siswa) pada siklus II. Peningkatan hasil belajar ini juga telah memenuhi target ketuntasan klasikal yaitu 75%.

Kata Kunci : Ribuan, UKG, Hasil Belajar

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Dalam era milenial dan modern seperti saat ini, dan ketika sebuah media informasi yang di dewakan dalam setiap kehidupan, maka manusia dituntut untuk selalu dapat inovatif, kreatif mandiri serta mampu beradaptasi dengan tuntutan perubahan kehidupan zaman yang sangat cepat dan berkualitas. Nurhadi (2004:01) menyatakan bahwa dalam rangka mengoptimalkan daya peningkatan mutu suatu pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas (harkat serta martabat) manusia Indonesia, dalam mencapai pendidikan harus cermat terhadap perubahan kondisi seperti abad saat ini.

Rahayu (2007:2) menyatakan bahwasanya hakikat penting suatu pembelajaran matematika adalah wujud proses yang sengaja dirancang dengan harapan untuk menjadikan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang (pelajar) menjalankan kegiatan KBM matematika dan pembelajaran matematika harus dapat memberikan *opportunity* terhadap siswa untuk mengusahakan serta mencari guru terbaik tentang matematika.

Dari hasil observasi kondisi awal di SDN Dermo II Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan pada bulan Agustus 2017 khususnya di kelas IV didapatkan data observasi mata pelajaran matematika materi Pecahan bahwa siswa kurang aktif dalam membiasakan diri serta saat mengerjakan tugas matematika, sehingga siswa kurang menggunakan kemampuannya secara maksimal. Keadaan inilah yang mengakibatkan banyak siswa kurang mampu dalam menerima maupun melanjutkan pembelajaran matematika, dan pada akhirnya dapat menimbulkan hasil belajar matematika menjadi rendah dan tidak tuntas dalam mencapai KKM dengan nilai pencapaian rata-rata siswa dari hasil belajar adalah 60,00. Keadaan tersebut memberikan arti bahwasanya pembelajaran matematika masih rendah yaitu dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan disekolah tersebut yaitu 65 dari skor yang ideal 100.

Dari permasalahan tersbeut peneliti menyadari bahwa benda konkrit lebih mengesankan dan lebih menyenangkan. Hal ini mengacu pada Asyhar (2012: 44) yang menyatakan ada empat jenis media pembelajaran, yaitu: a) Visual, b) Audio, c) Audio-visual, serta d) Multimedia.

Dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan maka peneliti menggunakan fasilitas sebuah media benda konkrit/nyata serta menyatukan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media Pembelajaran *RIBUAN* merupakan sebuah akronim dari Irisan Buah atau daun pisang dimana media tersebut merupakan media konkrit dan menarik yang bisa diamati secara langsung dan dipraktikkan didalam kelas. Media yang sangat muda diterapkan penggunaanya ini sangat bermanfaat dan membantu daya ingat siswa dalam mengenal pecahan yang senilai.

Sedangkan pendekatan UKG adalah sebuah akronim dari Unjuk Kerja Bergiliran. Dimana pada kegiatan inti siswa diberikan soal dan di suruh untuk memaparkan pecahan senilai di depan kelas dengan bantuan media RIBUAN. Dengan pendekatan UKG ini diharapkan salah satu harapan dari SAINTIFIC yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi.

Media Pembelajaran RIBUAN melalui pendekatan UKG ini dirancang dalam menjalankan proses pembelajaran matematika materi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret. Dengan menghadirkan konsep media dan pendekatan permainan yang menyenangkan, kehadiran media dan pendekatan ini diusahakan agar dapat menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika serta dapat mewujudkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

1. Kegiatan proses belajar mengajar yang masih rendah serta pembelajaran yang hanya berpusat pada guru
2. Tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang menyenangkan
3. Hasil observasi awal nilai pada materi pecahayan masih sangat rendah

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penerapan Media RIBUAN Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN Dermo II Bangil Kabupaten Pasuruan?
2. Bagaimanakah penerapan pendekatan UKG Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN Dermo II Bangil Kabupaten Pasuruan?
3. Bagaimanakah peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN Dermo II Bangil Kabupaten Pasuruan?

D. Tujuan

Merujuk pada hasil identifikasi masalah dan rumusan masalah maka makalah ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan penerapan Media RIBUAN Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN Dermo II Bangil Kabupaten Pasuruan.
2. Mendeskripsikan penerapan pendekatan UKG Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN Dermo II Bangil Kabupaten Pasuruan.
3. Mendeskrispikan peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN Dermo II Bangil Kabupaten Pasuruan.

Metode Penelitian

A. Desain Penelitian

Desain PTK dalam makalah ini menerapkan model dari Kemmis & McTaggart (1993:32). Dalam pelaksanaannya peneliti hanya mengambil tiga langkah pada setiap siklusnya, yaitu: 1) perencanaan tindakan (*planning*), 2) pelaksanaan tindakan dan pengamatan (*acting and observing*), 3) refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi ini kemudian digunakan untuk memperbaiki perencanaan siklus berikutnya (*revise plan*).

Fokus pada penelitian ini adalah upaya dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika materi pecahan melalui pendekatan UKG. Bentuk penelitian yang diterapkan adalah PTK model guru sebagai peneliti. Untuk menggapai hasil tindakan yang maksimal, maka tahapan penelitian tindakan kelas dirancang menjadi bersiklus yang setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan dan masing-masing terdiri dari 4 (empat) tahapan, yakni sebagai berikut: Perencanaan tindakan (*planning*), Pelaksanaan tindakan *(acting)*, Pengamatan (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*).

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Dermo II Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan, yang berjumlah 30 siswa. Sedangkan Objek penelitian di SDN Dermo II Bangil Kab. Pasuruan pada semester ganjil bulan juli sampai agustus 2017. Dengan menyesuaikan jam pelajaran kelas IV SDN Dermo II Bangil Kabupaten Pasuruan

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, dan Tes.

1. Observasi

Instrumen Observasi adalah sebuah instrumen yang digunakan dalam pencarian data yang mana dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti, cara tersebut dipakai saat mengumpulkan data berbagai hal yang berupa perilaku subyek. Nasution, 1988 (dalam Sugiyono, 2013:310) mengatakan bahwasanya, observasi merupakan hal dasar dalam bidang ilmu pengetahuan.

2. Tes

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis. Arikunto (2010:127) mengemukakan bahwasanya tes merupakan sederetan pernyataan atau uji coba serta alat lain yang diterapkan dalam mengukur keterampilan, pengetahuan kognitif, kemampuan ataupun bakat yang dimiliki oleh perorangan atau golongan.

D. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif, baik deskriptif kualitatif ataupun deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif merupakan gambaran aktivitas, dan kerjasama siswa selama pembelajaran kelompok berjalan, yang berupa data hasil observasi, catatan lapangan, dokumentasi foto, dan hasil angket siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Analisis data tersebut dilakukan dengan tahapan : pemaparan data, penyederhanaan data (reduksi), pengelompokkan data sesuai focus masalah, dan pemaknaan (Akbar, 2010:42).

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, setelah melalui 2 siklus yang setiap siklus dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 sampai 29 Juli 2017 dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 sampai 12 Agustus 2017, telah didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Dermo II Kec. Bangil Kab. Pasuruan pada materi Pecahan dengan penerapan media RIBUAN berbantuan pendekatan UKG. Secara rinci hasil pelaksanaan pada setiap siklus dijelaskan pada paparan di bawah ini.

1. Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan :

1) Menentukan pecahan senilai pelaksanaan siklus I yang meliputi: hari, tanggal, dan jam pelajaran yang digunakan.
2) Menentukan materi pokok pada siklus I
3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan tahapan-tahapan pada model pembelajaran RIBUAN (Irisian Buah atau Daun Pisang).
4) Menyusun Lembar Kegiatan Siswa (LKK) yang sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diajarkan beserta lembar jawabannya pada masing-masing pembelajaran di siklus I.
5) Menyusun perangkat evaluasi yang berupa soal tes, beserta lembar jawabannya pada masing-masing pembelajaran di siklus I
6) Mengembangkan format observasi dan penilaian hasil pembelajaran tentang kerja sama dan hasil belajar siswa.

7) Pengaturan tempat duduk, dijelaskan dan disampaikan kepada siswa sebelum belajar kelompok dimulai agar tidak terjadi kekacauan pada waktu belajar kelompok dimulai.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan penelitian dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas (jika dibutuhkan) yang pelaksanaan perbaikan ini disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun pada tahap planning

c. Pengamatan / Pengumpulan Data :

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa, baik tentang sikap maupun tingkah laku siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar serta kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan bantuan teman sejawat yang bertindak sebagai kolaborator dengan menggunakan instrument yang sudah disediakan.

d. Refleksi

Tahap refleksi ini merupakan kegiatan menganalisa, atau refleksi dari pengamatan selama proses pembelajaran yang telah berlangsung. Untuk melakukan perencanaan pada siklus berikutnya. Guru melakukan identifikasi dan mengelompokkan permasalahan yang muncul pada pembelajaran di siklus I. Apabila ditemukan permasalahan pada siklus I, maka dapat dipergunakan sebagai acuan pada tahap perencanaan siklus II (kedua). Pada akhir siklus I diadakan evaluasi yang digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa baik secara individual maupun secara klasikal.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

1) Mempelajari hasil refleksi penerapan media *RIBUAN (Irisian Buah atau Daun Pisang)* pada siklus I, yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau masukan dalam penerapan media pembelajaran RIBUAN *(Irisian Buah atau Daun Pisang)* dan Berbantuan pendekatan UKG yang lebih efektif di siklus II.

2) Pada siklus II, hal-hal yang perlu dipersiapkan pada dasarnya sama dengan siklus I, hanya tinggal mengembangkan kekurangan atau menentukan alternative dari masalah-masalah yang ada dan muncul di siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siswa melakukan kegiatan belajar sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan oleh guru. Pelaksanaan tindakan pada siklus II diperlukan modifikasi atau perbaikan, baik media pembelajaran, maupun modelnya. Sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lebih baik dari siklus I. misalnya, penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan RIBUAN yang baik dan tepat digunakan berdasarkan materi yang di ajarkan, serta peningkatan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini dimaksudkan agar siswa yang pandai dapat membantu siswa lain yang kurang pandai di dalam kelompoknya.

c. Pengamatan / Pengumpulan Data

Tahap Pengamatan pada siklus II dilaksanakan sama seperti pada siklus I, yaitu bersamaan dengan pelaksanaan tindakan atau pembelajaran. Hal yang menjadi fokus pengamatan sama dengan hal-hal yang diamati pada siklus II.

d. Refleksi

Hasil observasi pada siklus II ini direfleksi untuk memperoleh gambaran tentang dampak dari penerapan media pembelajaran RIBUAN (Irisian Buah atau Daun Pisang) dan berbantuan pendekatan UKG pada materi pecahan di kelas IV. Hasil dari penerapan media pembelajaran RIBUAN (Irisian Buah atau Daun Pisang) dan Berbantuan pendekatan UKG di siklus II merupakan refleksi akhir penelitian ini.

B. Pembahasan

Penerapan media RIBUAN *(Irisian Buah atau Daun Pisang)* pada penelitian ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran lebih terpusat pada siswa, situasi pendidikan terasa lebih kondusif, dalam proses pembelajaran siswa-siswa tampak aktif dan kreatif, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran meningkat dan suasana pembelajaran yang terkesan menyenangkan.

Penerapan media RIBUAN *(Irisian Buah atau Daun Pisang)* dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, mulai awal sampai akhir pembelajaran seperti yang diungkapkan dalam paparan data sebelumnya, dan hasil observasi. Indikasi yang ditunjukkan terjadinya peningkatan gambaran aktivitas yang dilakukan siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II semua aktivitas tersebut nampak dilakukan oleh semua siswa, sedangkan pada siklus I hanya ada 7 gambaran aktivitas yang nampak dilakukan oleh semua siswa.

Aktivitas yang kurang nampak dilakukan siswa pada siklus I, yaitu kerjasama dalam membantu anggota kelompoknya yang kurang pandai belum terjalin dengan baik. Beberapa gambaran aktivitas siswa yang nampak akibat dari hal tersebut yaitu siswa yang pandai mengerjakan tugas kelompoknya tanpa menjelaskan pada anggota kelompoknya, dan ada satu kelompok yang terjadi percecokan diantara anggota kelompok dalam mengerjakan LKK. Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa di akhir pembelajaran, beberapa siswa mengatakan dimarahi oleh teman sekelompoknya saat belajar kelompok. Pada kegiatan inti gambaran aktivitas siswa yang kurang nampak, yaitu kurang nampaknya aktivitas siswa dalam melakukan tanya jawab dengan anggota kelompok, untuk mengetahui pemahaman dan penguasaan anggota kelompok tentang materi yang dipelajari. Indikasi gambaran aktivitas yang ditunjukkan siswa diantaranya : siswa lebih suka bermain sendiri, bergurau dengan temannya, diam saja, dan mencontek jawaban temannya. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa melakukan kerjasama dalam kegiatan pembelajaran.

Pada siklus II gambaran aktivitas siswa mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Adapun gambaran aktivitas siswa yang ditunjukkan mulai kegiatan awal sampai akhir, yaitu siswa saling melakukan tanya jawab tentang materi yang dipelajari, mempelajari materi pembelajaran dalam kelompok dengan saling membaca dan tanya jawab. Masing-masing anggota kelompok mengerjakan tugasnya, dan saling bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok. Siswa menjawab pertanyaan *feedback* yang diberikan secara lisan, mengerjakan tes individu, menghitung skor perkembangan individu dan kelompok, memperoleh penghargaan atas skor kelompok yang diperoleh, menyimpulkan materi pemeblajaran, dan memberikan kesan dan saran terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan media RIBUAN *(Irisian Buah atau Daun Pisang)* dapat menarik perhatian siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Masing-masing gambaran aktivitas tersebut sudah sesuai dengan aktivitas siswa yang terdapat pada proses pembelajaran *RIBUAN (Irisian Buah atau Daun Pisang)* yang terdiri dari 6 tahapan yaitu: 1) Mempersiapkan beberapa buah dan daun pisang, 2) Membagi beberapa buah, 3) penjelasan materi, 4) Diskusi Kelompok, 5) Refleksi dan 6) Menyimpulkan. Dari keenam tahapan media RIBUAN *(Irisian Buah atau Daun Pisang)* tersebut terdapat pada kegiatan awal, inti, dan penutup dari setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa selama pembelajaran dengan penerapan media RIBUAN *(Irisian Buah atau Daun Pisang)*, gambaran aktivitas yang ditunjukkan siswa cukup baik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir menunjukkan aktivitas siswa yang berkesinambungan. Dengan demikian, jika dibandingkan dengan pembelajaran saat observasi awal yang belum dapat mengaktifkan siswa dan mengajarkan siswa tentang keterampilan sosial selama kegiatan pembelajaran, maka dengan penerapan media RIBUAN *(Irisian Buah atau Daun Pisang)* dapat mengaktifkan siswa selama kegiatan pembelajaran, dan juga mengajarkan dan menanamkan kepada siswa tentang keterampilan sosial dalam hal ini kerjasama melalui kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Hal ini sesuai dengan manfaat diterapkannya *RIBUAN (Irisian Buah atau Daun Pisang)* yaitu bahwa taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep suatu materi yang diterapkan.

Pembelajaran secara kelompok yang dilakukan sudah dapat mengaktifkan siswa dengan cara saling bekerjasama dan membantu dalam memahami dan menguasai materi pengajaran. Nilainya mengalami peningkatan, senang karena diajari oleh teman sekelompoknya dan teman antar kelompok, senang karena lebih mengerti dan memahami materi yang dipelajari, dan senang karena diberi hadiah, seperti sikap yang ditunjukkan seorang siswa yang menunjukkan senyum dan ucapan terima kasih saat mendapat *reward*.

Seperti yang telah dikemukakan pada paparan data sebelumnya, penerapan media RIBUAN *(Irisian Buah atau Daun Pisang)*, hasil belajar yang diperoleh siswa Kelas IV SDN Dermo II Kecamatan Bangil kabupaten Pasuruan mengalami kenaikan dari rata-rata hasil belajar Matematika siswa pada skor awal sebesar 51, pada siklus I sebesar 58, sedangkan pada siklus II sebesar 80.5. Dari 30 Siswa, pada observasi awal hanya 9 siswa yang mencapai KKM. Pada siklus I meningkat 18 siswa, dan pada siklus II meningkat 26 siswa.

Penerapan media RIBUAN pada materi menentukan pecahan senilai di Kelas IV SDN Dermo II Bangil, tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa saja, akan tetapi dapat meningkatkan keterampilan dan sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dapat mencakup semua kemampuan yang diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (2012:22), yang menyatakan bahwa hasil belajar

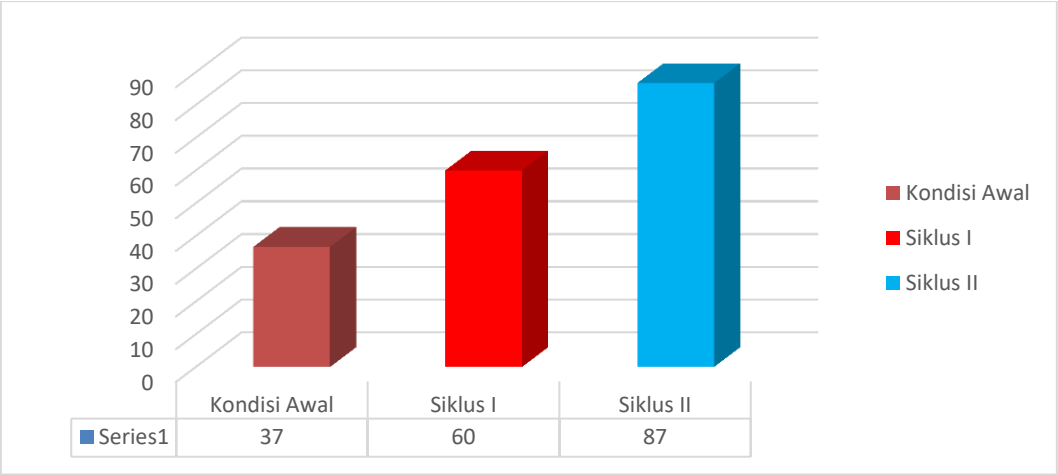
adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Tabel 1. *Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II*

No	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Penerapan media Ribuan	- *Teacher centered*	- *Student centered*	- *Student centered*
2.	Aktivitas UKG	- Aktivitas siswa rendah karena hanya 1-9 siswa melakukan aktivitas seperti pada indikator	- Aktivitas siswa sedang karena 10-19 siswa melakukan aktivitas seperti pada indikator	- Aktivitas siswa tinggi karena 18-26Siswa melakukan aktivitas seperti pada indikator
3.	Hasil Belajar	- 11 Siswa (36%) yang mencapai KKM - Rata-rata hasil belajar 51.5	- 18 Siswa (60%) yang mencapai KKM - Rata-rata hasil belajar 64	- 26 Siswa (86%) yang mencapai KKM - Rata-rata hasil belajar 80.5

Pada siklus I berdasarkan pada rekapitulasi hasil belajar siswa bahwa dari 30 Siswa di Kelas IV SDN Dermo II, 18 siswa (60%) mencapai KKM hasil belajarnya, sedangkan 19 siswa (40%) yang lain belum mencapai KKM. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 64. Oleh sebab itu, hasil belajar siswa pada siklus I dapat dikatakan meningkat daripada hasil belajar siswa yang diperoleh dari observasi awal dengan rata-rata 53. Dengan indikasi hanya 11 siswa (37%) yang mencapai KKM, sedangkan 19 siswa (63%) yang lain belum mencapai KKM.

Berdasarkan pada rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus II, rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 80.5. Indikasi yang ditemukan 26 siswa (86%) mencapai KKM pada hasil belajarnya, dan hanya 4 siswa (13%) yang tidak mencapai KKM. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan dari observasi awal ke siklus I, dan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan pada masing-masing aspek penelitian dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. *Grafik Prosentase Peningkatan Gambaran Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV*

Penutup

A. Simpulan

1. Penerapan media pembelajaran RIBUAN ini dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran keadaan ini sejalan dengan manfaat media benda nyata saat mengajarkan definisi konsep suatu materi yang diberikan. Asyhar (2012: 44)
2. Penerapan pendekatan UKG dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran lebih terpusat pada siswa, situasi pendidikan terasa lebih kondusif, dalam proses pembelajaran siswa-siswa tampak aktif dan kreatif, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran meningkat.
3. Hasil belajar siswa terhadap materi menentukan pecahan senilai terjadi peningkatan. Dari ketuntasan belajar sebesar 60% (18 siswa) pada siklus I, dan meningkat sebesar 86% (26 siswa) pada siklus II. Peningkatan hasil belajar ini juga telah memenuhi target ketuntasan klasikal yaitu 70%.

B. Rekomendasi

Adapun perihal yang perlu diperhatikan dan dapat dijadikan rekomendasi pada penelitian yang akan datang adalah sebagai berikut :

1. Disarankan untuk menerapkan media RIBUAN seperti yang dikembangkan, jika keadaan dan permasalahannya sama atau mirip dengan permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini.

2. Peningkatan kemampuan kerjasama siswa dapat meningkatkan efektivitas dari kerjasama tersebut dalam upaya membantu dan meningkatkan pemahaman atau pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga maksimal.

Daftar Pustaka

Akbar, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Filosofi, metodologi ,Implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media.

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

Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.

Masriyah, R, E. (2007). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Terbuka.

Mc Taggart, R. (1993). *Action Research A Short Modern History*.Australia: Deakin University.

Nurhadi, (2004). Pe*mbelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press.

Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Cetakan ketujuh. Bandung: Alfabeta.

Penggunaan Aplikasi Simulator UNBK Beesmart

Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Siswa Dalam Mengerjakan Ujian Daring / UNBK

Wawan Sarudi

SMP Negeri 3 Wates Kabupaten Kediri, Jawa Timur
wawansarudi@hotmail.com

Abstrak

Sebagai salah satu bentuk asesmen dalam pendidikan serta sebagai upaya pemetaan mutu pendidikan pemerintah menerapkan Ujian Nasional, pelaksanaan ujian nasional sejak 2014 mulai menggunakan Ujian Nasional Berbasis Komputer atau UNBK. Penyelenggaraan UNBK ini tentunya juga terdapat berbagai kendala selain sarana prasarana yang dibutuhkan, peserta didik sebagai subjek yang menggunakan UNBK belum terbiasa untuk mengerjakan soal-soal secara daring yang mirip dengan UNBK. Untuk mengatasi hal tersebut SMPN 3 Wates berupaya membangun sebuah aplikasi ujian daring yang secara sistem dan tampilan mirip dengan UNBK dengan memanfaatkan sebuah aplikasi gratis yang bisa diunduh di internet yaitu menggunakan aplikasi beesmart UNBK simulator. Dari hasil pemanfaatan aplikasi UNBK simulator beesmart siswa terbiasa mengerjakan soal secara daring layaknya pengerjaan UNBK sesungguhnya. Selain itu penggunaan UNBK simulator juga mampu meningkatkan kemampuan siswa. Berdasarkan hasil *try out* yang telah dilaksanakan nilai siswa juga mengalami peningkatan, dari data analisis hasil ujian di data aplikasi UBK simulator beesmart SMPN 3 Wates menunjukan bahwa ketika *try out* pertama hanya 42% siswa yang nilainya mencapai kriteria kentuntasan minimal, selanjutnya di *try out* yang kedua meningkat sebanyak 67% siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal.

Kata Kunci: Peningkatan, Aplikasi, UNBK Simulator, beesmart

Pendahuluan

Sebagai salah satu bentuk asesmen dalam pendidikan serta sebagai upaya pemetaan mutu pendidikan pemerintah menerapkan Ujian Nasional, pelaksanaan ujian nasional sejak 2014 mulai menggunakan Ujian Berbasis komputer atau UNBK. Pada awalnya UNBK dilaksanakan pada tahun 2014 secara daring pada sekolah SILN di Singapura dan Kuala Lumpur. Hasil penyelenggaran UNBK pertama kali tersebut cukup menggembirakan dan menunjang peningkatan literasi peserta didik terhadap penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Dari keberhasilan menyelenggarakan UNBK di kedua sekolah tersebut pemerintah akhirnya pada tahun 2015 melaksanakan rintisan sekolah penyelenggara UNBK dengan mengikutsertakan sebanyak 556 sekolah yang terdiri dari 42 SMP/MTs, 135 SMA/MA, dan 379 SMK di 29 Provinsi dan Luar Negeri (Web UBK). Pada tahun 2016 dilaksanakan UNBK dengan mengikutsertakan sebanyak 4382 sekolah yang tediri dari 984 SMP/MTs, 1298 SMA/MA, dan 2100 SMK. Jumlah sekolah yang mengikuti UNBK tahun 2017

melonjak tajam menjadi 30.577 sekolah yang terdiri dari 11.096 SMP/MTs, 9.652 SMA/MA dan 9.829 SMK. Peningkatan jumlah sekolah penyelenggara UNBK pada tahun 2017 ini sejalan dengan kebijakan Kemendikbud dengan memperbolehkan sekolah yang mempunyai kendala sarana komputernya masih terbatas bisa melaksanakan UNBK di sekolah lain yang sarana komputernya sudah mampu untuk menyelenggarakan UNBK.

Penyelenggaran UNBK ini juga bermanfaat terhadap hasil Ujian Nasional yang lebih bermutu dan berintegritas, disisi lain juga bisa menghemat anggaran karena tidak digunakan untuk penggadaaan soal UN serta distribusinya apabila dilaksanakan UNKP (ujian nasional berbasis kertas dan pensil).

Penyelenggaraan UNBK saat ini menggunakan sistem semi-*online* yaitu soal dikirim dari server pusat secara online melalui jaringan (sinkronisasi) ke server lokal (sekolah), kemudian ujian siswa dilayani oleh server lokal (sekolah) secara offline. Selanjutnya hasil ujian dikirim kembali dari server lokal (sekolah) ke server pusat secara online (ubk.kemdikbud.go.id)

Penyelenggaraan UNBK ini tentunya juga terdapat berbagai kendala selain sarana prasarana yang dibutuhkan, peserta didik sebagai subjek yang menggunakan UNBK belum terbiasa untuk mengerjakan soal-soal secara daring yang mirip UNBK, sebenarnya di dunia daring banyak sekali program maupun website ujian daring, namun yang benar-benar mirip dengan UNBK tidaklah banyak, selain itu pelaksanaan uji coba UNBK yang diselenggarakan oleh Puspendik masih terbatas yaitu hanya tiga kali selama setahun, untuk itulah sekolah perlu membuat sebuah aplikasi ujian daring yang sistemnya mirip dengan UNBK hal ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik maupun pelaksana UNBK seperti proktor dan teknisi sekolah penyelenggara dengan harapan ketika pelaksanaan UNBK yang sesungguhnya siswa sudah mahir dalam mengerjakan soal-soal secara daring demikian pula proktor dan teknisi sekolah siap melaksanakan UNBK.

Untuk mengatasi hal tersebut SMPN 3 Wates berupaya membangun sebuah aplikasi ujian daring yang secara sistem dan tampilan mirip dengan UNBK dengan memanfaatkan sebuah aplikasi gratis yang bisa diunduh di internet yaitu menggunakan aplikasi beesmart UNBK simulator.

Kajian Teori

Ujian Nasional Berbasis Komputer

Dalam Prosedur Operasional Standar Ujian Nasional (POS UN) disebutkan bahwa Ujian Nasional yang selanjutnya disebut UN adalah kegiatan pengukuran capaian kompetensi lulusan pada mata pelajaran tertentu secara nasional dengan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan. UN pada tahun 2018 ini dilaksanakan dengan dua jenis yaitu berbasis kertas dan berbasis komputer, dalam pembahasan makalah ini penulis memfokuskan tentang UNBK yang dalam POS UN disebutkan bahwa Ujian Nasional Berbasis Komputer yang selanjutnya disebut UNBK adalah ujian yang menggunakan komputer sebagai media untuk menampilkan soal dan proses menjawabnya. Berdasarkan data dari web ubk.kemdikbud.go.id bahwa pada tahun 2017 sebanyak 30.577 sekolah menyelenggarakan Ujian Nasional Berbasis Komputer. Latar belakang penyelenggaran UNBK ini adalah untuk mengatasi berbagai kelemahan dan kekurangan pelaksanaan ujian nasional berbasis kertas dan pensil, kelemahan-kelemahan tersebut diantaranya adalah variasi tampilan soal terbatas, memerlukan kertas yang banyak sehingga membutuhkan biaya yang besar untuk penggadaan soal tersebut, distribusi dan pengamanan soal UN berbasis kertas juga memerlukan biaya serta waktu yang banyak, dan pengolahan hasil nilainya yang juga memerlukan waktu cukup lama.

Aplikasi UNBK Simulator

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia arti dari aplikasi adalah program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu, sedangkan simulator adalah alat untuk melakukan simulasi; alat yang dapat menyimulasikan. Jadi aplikasi UNBK simulator adalah sebuah program komputer yang didesain untuk mengerjakan simulasi UNBK yaitu meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya dalam hal ini membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan peserta didik untuk mengerjakan soal-soal secara daring yang kondisinya hampir sama persis dengan cara mengerjakan soal-soal Ujian Nasional Berbasis Komputer.

Aplikasi UNBK simulator beesmart

Aplikasi beesmart adalah sebuah *Computer Based Test (CBT)* yang dikembangkan dengan tampilan layakanya Ujian Nasional Berbasis Komputer sesungguhnya, pembuatan aplikasi ini bertujuan agar peserta didik bisa mengetahui, memahami serta terbiasa mengerjakan soal-soal yang secara tampilan sama dengan UNBK seperti cara memasukkan *username, password,* memilih jawaban, mengganti jawaban, menandai jawaban yang ragu, mengetahui sisa waktunya dan cara mengakhiri ujian. Sedangkan bagi tim penyelenggara UNBK seperti proktor dan teknisi di sekolah dengan menggunakan aplikasi beesmart ini bisa berlatih menggunakan menyelenggarakan UNBK seperti cara mengeluarkan token, mengaktifkan ujian, mereset login peserta ujian dan mengunggah hasil jawaban peserta ujian. Dikutip dari web beesmart http://cbtbeesmart.com/ bahwa Kini dengan tambahan beberapa plugin CBT BEESMART kini didesain dan dibangun sesuai UNBK dari Puspendik. Sehingga selain siswa para proktor, teknisi dan sekolah juga pihak diknas sekalipun bisa praktek sesuai UNBK dari Puspendik.

Hasil dan Pembahasaan

Pada tahun 2018 ini SMPN 3 Wates menyelenggarakan UNBK yang kedua kalinya, analisa pada tahun sebelumnya peserta didik yang akan menghadapi UNBK masih belum terbiasa mengerjakan soal secara daring sehingga dalam pelaksanaan UNBK masih terjadi kendala misalnya siswa masih belum paham cara memasukkan *username* dan *password* serta cara mengakhiri ujian. Pada tahun ini SMPN 3 Wates menyelenggarakan UNBK dengan menggunakan tiga ruangan laboratorium komputer yang terbagi masing-masing selama tiga sesi perhari dengan jumlah peserta total sebanyak 244 peserta UNBK. Selain kendala dari sisi peserta ujian terdapat kendala dari tenaga penyelenggara UNBK yaitu proktor dan teknisi yang juga belum terbiasa dalam mengoperasikan sistem UNBK ini. Untuk itulah untuk membiasakan siswa dalam mengerjakan UNBK dan supaya proktor juga terbiasa dengan sistem pengoperasian UNBK tersebut SMPN 3 Wates membangun sebuah aplikasi UNBK simulator dengan menggunakan aplikasi beesmart. Pemilihan menggunakan aplikasi beesmart ini karena aplikasi tersebut secara tampilan dan fitur sangat mirip dengan

tampilan dan fitur UNBK sesungguhnya yang dibuat oleh Tim Puspendik Kemdikbud, selain itu aplikasi ini gratis sehingga tidak membebani pembiayaan sekolah.

Fitur-fitur yang ada pada aplikasi beesmart adalah:

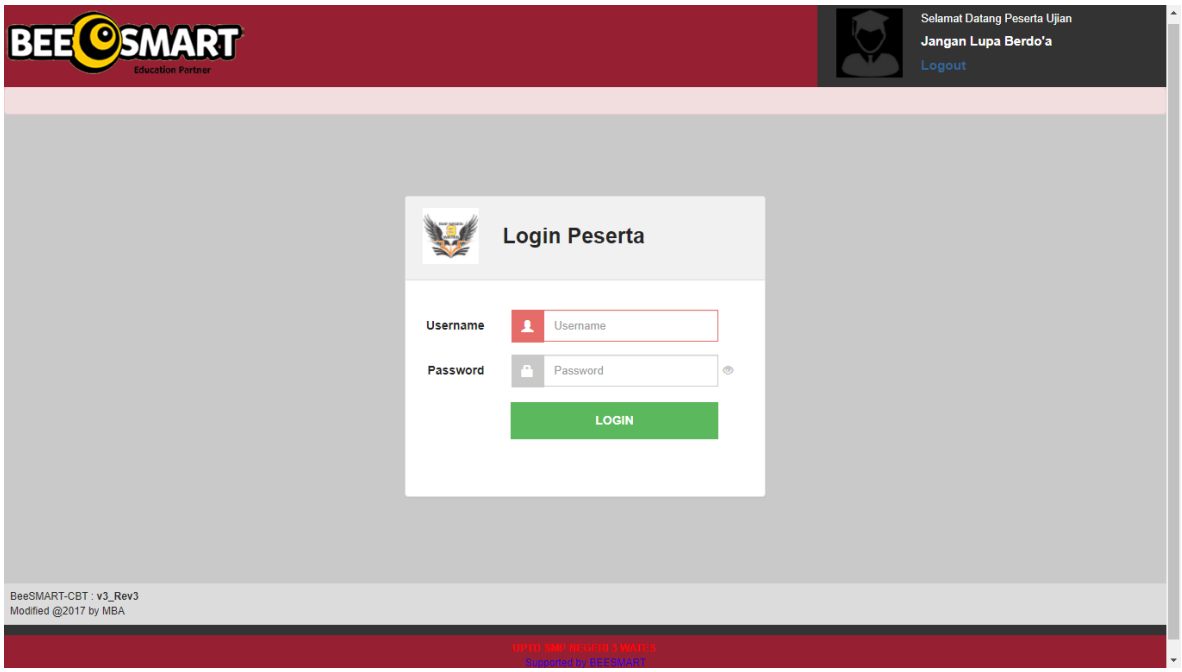
1. Mata pelajaran yang aktif bisa ditentukan oleh admin atau proktror.
2. Waktu pengerjaan soal bisa diatur sesuai keperluannya.
3. Soal bisa ditambahkan gambar, audio maupun video
4. Ada waktu maksimum keterlambatan. apabila terlambat melebihi batas waktu peserta tidak dapat mengikuti ujian. Juga apabila siswa terlambat waktu yang tersedia dipotong waktu keterlambatan.
5. Terdapat token untuk mengikuti ujian seperti dalam pelaksanaan UNBK sesungguhnya
6. Soal bisa buat sendiri oleh guru dengan menggunakan excel yang formatnya bisa diunduh dari web beesmart
7. Jumlah soal bisa ditentukan sesuai keperluan (ambil dari bank soal *database*).
8. Soal maupun pilihan jawaban bisa diacak sehingga memperkecil peserta didik untuk mencontek atau jawabnnya sama
9. Terdapat menu reset status peserta layaknya UNBK
10. Laporan tes dan hasil peserta ujian bisa langsung diketahui, Juga tersedia dalam bentuk rekap excel serta analisis butir soalnya
11. Bisa menjawab menggunakan keyboard maupun mouse untuk memilih jawaban A,B,C,D nya, serta terdapat pilihan ragu-ragu seperti dalam web UBK
12. Desain, fungsional dan Navigasi aplikasi ini dibuat semirip mungkin dengan UNBK Puspendik. Mulai dari navigasi perbesat huruf, dan *Timer* Ujian *Countdown*. Serta Navigasi Soal dibuat *slider* sehingga semua sesuai UNBK sesungguhnya.

Penggunaan Aplikasi UNBK Simulator beesmart

Untuk membangun aplikasi ujian daring ini sekolah melibatkan beberapa guru terutama guru TIK, proses pembangunan aplikasi ini mengikuti tutorial yang bisa diunduh dari web pengembang beesmart yaitu di web http://cbtbeeneo.com/webneo/ dan tutorial yang ada di youtube beesmart, selain itu terdapat grup di berbagai aplikasi obrolan seperti di telegram, Whatsapp sebagai wahana diskusi dalam menggunakan aplikasi UNBK simulator ini serta di web resmi beesmart yaitu di laman

http://neocbt.com/ Aplikasi ini sudah mengalami beberapa pembaruan versi mulai V1, V2, V3 setiap kali muncl versi baru ada pembaruan terhadap aplikasi sebelumnya.

Setelah tim di sekolah berhasil membangun aplikasi ini tahap selanjutnya adalah menyosialisasikan aplikasi ini kepada warga sekolah terutama guru dan peserta didik, sosialisasi kepada guru supaya guru-guru di sekolah memanfaatkan aplikasi ini untuk proses asesmen dalam pembelajaran seperti kegiatan penilaian harian, selain itu pelibatan guru-guru dalam pembangunan aplikasi ini adalah untuk membuat bank soal yang sesuai dengan target penilaian yang diinginkan. Pembangunan aplikasi ini selain menggunakan jaringan lokal/LAN juga dibuat secara daring sepenuhnya dengan tujuan siswa bisa mengakses aplikasi ini tidak hanya di sekolah tapi juga bisa di akses dimanapun menggunakan jaringan internet dengan membuka website di alamat http://ujianonline.smpn3wates.sch.id/login.php



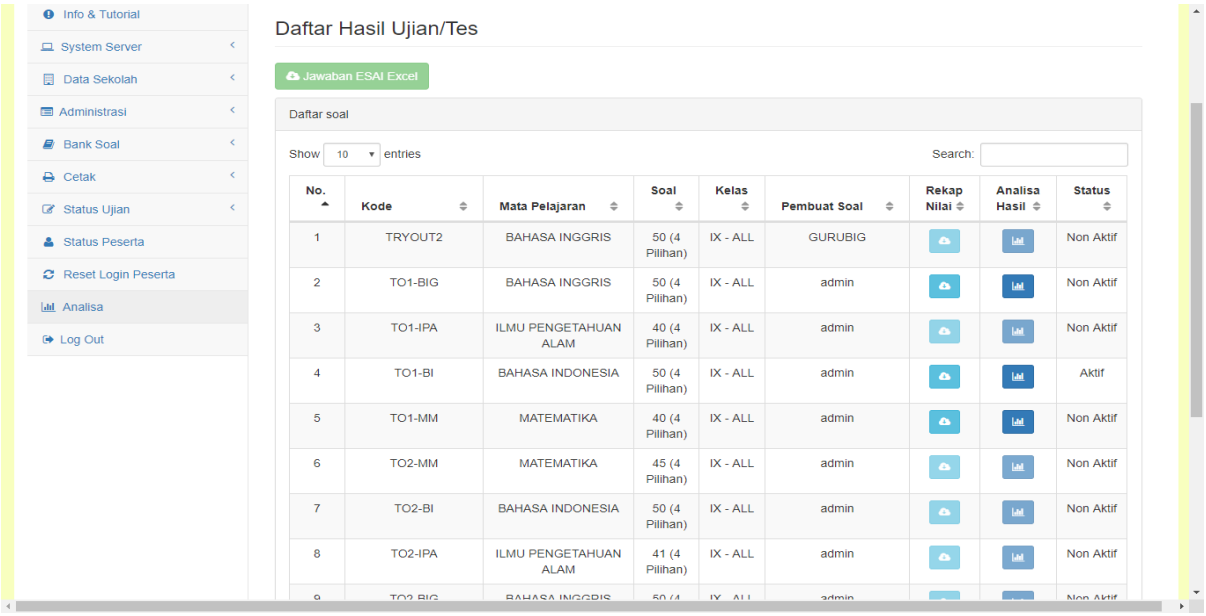
Hasil Penggunaan Aplikasi UNBK Simulator

Setelah proses pembangunan aplikasi UNBK simulator selesai tahapan selanjutnya yaitu pelaksanaan ujian berbasis komputer dengan melibatkan peserta didik calon peserta UNBK. Pada tahun 2018 ini UNBK simulator di SMPN 3 Wates digunakan untuk Try Out UNBK, langkah pertama yaitu penyusunan bank soal yang dibuat oleh guru mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, Matematika dan Bahasa Inggris berdasarkan kisi-kisi ujian nasional. Setelah bank soal selesai sekolah menentukan jadwal pelaksanaan try out. Penjadwalan try out ini juga dibuat sesuai dengan pelaksanaan UNBK sebenarnya yaitu dengan menggunakan tiga ruang laboratorium

komputer yang dilaksanakan selama empat hari dengan setiap hari ada tiga sesi dengan tujuan siswa juga terbiasa untuk tepat waktu sesuai jadwal masing-masing. Panitia try out mengumumkan jadwal kepada peserta dan tahap selanjutnya siswa mengikuti proses try out yang menggunakan aplikasi UNBK simulator ini.

Ketika pelaksanaan try out yang pertama siswa masih mengalami kendala karena belum terbiasa dengan mengerjakan soal secara daring. Kendala tersebut adalah masih bingung memasukkan *username* dan *password*, cara memilih jawaban, cara mengakiri ujian maupun cara untuk *login* kembali ke ujian ketika ujian tiba-tiba komputernya mengalami kendala. Saat pelaksanaan try out yang ke dua kendala-kendala tersebut mulai berkurang, siswa lancar dalam mengerjakan soal-soal dan terlihat percaya diri. Hal tersebut berlanjut ketika pelaksanaan ujicoba dan gladi bersih UNBK dari Puspendik kendala-kendala tersebut sudah sangatlah minim terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan UNBK simulator beesmart mampu membuat siswa untuk terbiasa mengerjakan soal secara daring di UNBK sesungguhnya karena siswa sudah terbiasa mengerjakan ujian secara daring seperti UNBK yang pada akhirnya menambah kepercayaan diri peserta didik dalam menghadapi UNBK.

Berdasarkan hasil try out yang telah dilaksanakan nilai siswa juga mengalami peningkatan, dari data analisis hasil ujian di database aplikasi UBK simulator beesmart SMPN 3 Wates menunjukan bahwa ketika try out pertama hanya 42% siswa yang nilainya mencapai kriteria kentuntasan minimal, selanjutnya di try out yang kedua meningkat sebanyak 67% siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal.



Daftar hasil Try Out I dan II menggunakan aplikasi UNBK simulator beesmart

Simpulan

Dari pengalaman baik / *best practice* tentang penggunaan aplikasi UNBK simulator ini dapat disimpulkan

1. Aplikasi UNBK simulator beesmart relevan untuk digunakan di sekolah sebagai upaya untuk membiasakan siswa terbiasa mengerjakan ujian daring UNBK
2. Penggunaan aplikasi UNBK simulator beesmart mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami cara dan sistem pengerjaan UNBK

Penggunaan aplikasi UNBK simulator beesmart mampu meningkatkan kemampuan teknisi dan proktor penyelenggara UNBK

Daftar Pustaka

Beesmart (2018) Aplikasi Beesmart UNBK simulator. http://neocbt.com/ diunduh di kediri, 19 April 2018

KBBI (2018). Simulator. https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/SIMULATOR diunduh di Kediri, 19 April 2018

PUSPENDIK KEMDIKBUD (2018). Tentang UNBK. https://unbk.kemdikbud.go.id/tentang#content diunduh di Kediri, 19 April 2018

SMPN 3 Wates Kediri. Ujian Online. http://ujianonline.smpn3wates.sch.id/ diakses di Kediri, 19 April 2018

Tuwagapat (2016). BEESMART V2.0 .... Jilid #2 Instalasi Aplikasi dan Database. http://www.tuwagapat.com/2016/12/beesmart-v20-jilid-2-instalasi-aplikasi.html diunduh di Kediri, 19 April 2018

Efektifitas Kelas Maya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Anik Sulistyarini,S.Pd.SD

SDN Keniten 2, Kabupaten Kediri, Jawa Timur
anik.sulistyarini@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran IPA di SDN Keniten 2 didominasi cara lama yaitu guru menggunakan metode ceramah dan latihan soal menggunakan buku teks . Hal ini membuat hasil belajar siswa rendah dan pembelajaran terasa membosankan. Upaya untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan pembelajaran yang menarik sesuai dengan era modern saat ini yaitu menggunakan kelas maya. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah (1). Mendeskripsikan penggunaan kelas maya untuk pembelajara IPA di SDN Keniten2 (2). Mengetahui efektifitas kelas maya untuk meningkatkan hasil belajar IPA SDN Keniten2 . Penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) Siswa sangat antusias belajar dengan menggunakan kelas maya. Konten yang menarik lengkap dengan audio visual yang dapat membangkitkan semua indra siswa untuk aktif dalam pembelajaran membuat semangat belajar meningkat. (2). Kelas maya efektif meningkatkan hasil belajar siswa, kondisi awal sebelum menggunakan kelas maya menunjukkan nilai rata-rata siswa 63, angka ini masih sangat rendah dan pembelajaran harus di ulangi. Penggunaan kelas maya dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa menjadi 84. Hasil belajar secara klasikalpun meningkat dari hasil ketuntasan awal yang hanya mencapai 40 % , setelah penggunaan kelas maya meningkat menjadi tuntas 100 %

Kata Kunci : IPA efektifitas kelas maya hasil belajar

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Berdasar pada fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional yang dituangkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 3 yang berbunyi “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 bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat dan berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Depdiknas : 2003).

Mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut tidaklah mudah, diperlukan keterampilan guru untuk merancang pembelajaran yang efektif agar dapat merangsang peserta didik untuk cakap kreatif dan mandiri seperti yang diamanatkan oleh undang-undang. Pembelajaran yang dilakukan guru juga harus mampu mengikuti perkembangan teknologi yang ada, karena kemajuan informasi dan teknologi yang begitu cepat juga sangat memengaruhi cara siswa belajar. Siswa di jaman modern sekarang ini lebih suka

menggunakan gadgetnya untuk belajar. Sehingga guru harus berpikir bagaimana pembelajaran terasa mudah menyenangkan namun bermakna bagi siswa.

Pemahaman konsep dan penerapannya serta kerja ilmiah merupakan dua aspek yang harus ada dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Cakupan dari aspek pemahaman konsep dan penerapannya meliputi makhluk hidup dan proses kehidupan ; benda, materi, sifat-sifat dan kegunaanya ; energi dan perubahannya; bumi, antariksa, sains, lingkungan teknologi dan masyarakat sedangkan kerja ilmiah mencakup penyelidikan/penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativits dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah (Tiarani,2016). Sebagai satu kesatuan yang utuh dalam memahami konsep IPA pembelajaran meliputi keterampilan proses dan produk, kedua hal ini tidak dapat dipisahkan dan harus disajikan secara komprehensif.

Pembelajaran IPA kelas 5 di SDN Keniten 2 belum bisa maksimal, hal ini disebabkan karena pembelajaran masih belum berpusat pada siswa dan guru masih sangat mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga belum menggunakan media yang dapat memfasilitasi siswa untuk dapat lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih di bawah target ketuntasan minimal secara klasikal

Penggunaan kelas maya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPA kelas 5. Kelas maya memiliki fitur yang lengkap dan dapat diakses dengan mudah melalui gadget atau laptop siswa. Pembelajaran yang mudah menyenangkan dan modern dapat terwujud melalui kelas maya.

Identifikasi Masalah

Guru belum menggunakan media yang menarik untuk pembelajaran siswa.
Hasil belajar belajar IPA siswa kelas 5 SDN Keniten 2 masih di bawah target ketuntasan minimal.

Rumusan Masalah

Bagaimana penggunaan kelas maya untuk pembelajara IPA di SDN Keniten 2 ?
Bagaimana efektifitas kelas maya untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SDN Keniten 2 ?

Tujuan Laporan

Mendeskripsikan penggunaan kelas maya untuk pembelajara IPA di SDN Keniten 2

Mengetahui efektifitas kelas maya untuk meningkatkan hasil belajar IPA SDN Keniten 2

Kajian Teori

Hasil Belajar

Hasil belajar sangat berpengaruh bagi siswa dan guru untuk mengukur keberhasilan dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan suatu perubahan secara menyeluruh bukan saja perubahan nilai atau angka-angka yang dapat dilihat dan di ukur secara kuantitatif namun hasil belajar juga mencakup segala hal yang mengenai perilaku peserta didik, perubahan tingkah laku tersebut belum dikatakan berhasil apabila hanya salah satu aspek kemanusiaan saja yang dinilai (Suprijono: 2013)

Faktor yang memengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua aspek yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Rusman : 2012)

1. Faktor Internal

Secara fisiologis siswa dalam keadaan sehat dan prima artinya siswa tidak sedang dalam keadaan lelah jasmaninya, hal ini berpengaruh pada saat siswa menerima pelajaran. Materi yang diterima akan bisa terserap secara maksimal apabila keadaan fisiologis siswa tidak sedang terganggu.

Faktor internal secara psikologis siswa yang berpengaruh ada beberapa aspek yaitu daya nalar siswa dalam memahami materi. Perhatian, minat, bakat dari dalam diri siswa juga ikut menentukan pembelajaran yang diikuti dapat terserap secara maksimal atau tidak. Motivasi dan kognitif juga termsuk dalam aspek psikologis siswa dalam mencapai hasil belajarnya.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal lingkungan fisik dan lingkungan sosial juga berperan dalam menentukan hasil belajar siswa. Misalnya faktor lingkungan diantaranya suhu dan kelembapan ruangan memengaruhi daya konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Siswa akan lebih nyaman belajar di pagi hari yang sejuk dan lembab daripada suhu udara yang panas di siang hari.

Faktor instrumental digunakan untuk menentukan hasil belajar serta tujuan yang ingin dicapai. Faktor instrumental meliputi kurikulum dengan segala kelengkapan dan kompetensi yang harus dapat dicapai oleh siswa, sarana,prasaran dan guru juga besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

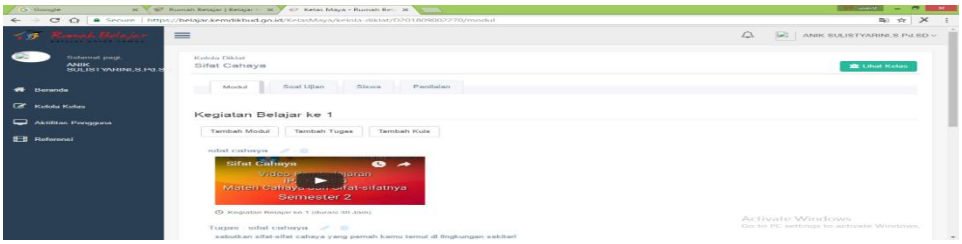
Kelas Maya

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) mengembangkan suatu portal pembelajaran yang bernama portal rumah belajar. Portal rumah belajar fitur nya sangat lengkap dengan konten-konten multimedia sebagai sumber belajar di dalamnya. Salah satu fitur yang sangat menarik adalah kelas maya.

Kelas maya merupakan suatu *Learning Management System (LMS)* yang dikembangkan secara khusus oleh Pustekkom untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar secara *online* sehingga kegiatan belajar tidak terbatas, bisa dilakukan dimana saja kapan saja. Pembelajaran menggunakan kelas maya sifatnya konstruktivistik yang mengaharuskan pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa (Nurhayati : 2018)

Gambar 1. *Portal kelas maya*

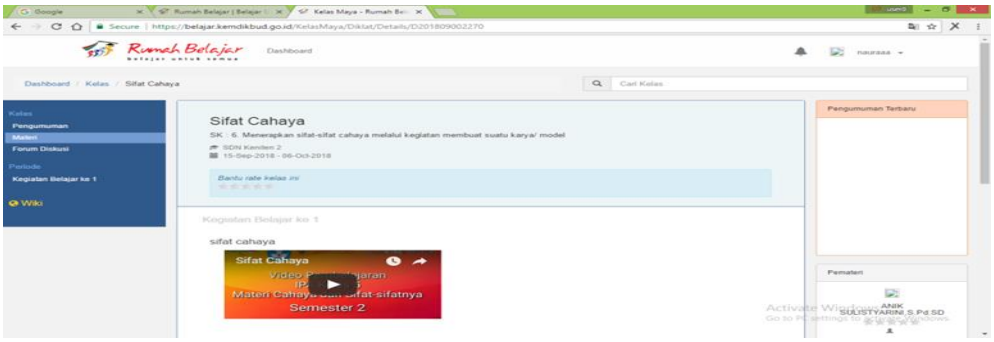
Kelas maya dapat di akses di alamat web :
https://belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/



Gambar 2*. Konten yang terdapat di dalam kelas maya bagi guru*

Konten di dalam kelas maya untuk guru sangat lengkap dalam mendukung kegiatan belajar mengajar secara online. Konten modul dapat diisi dengan materi yang di ketik oleh guru sendiri, video atau link materi yang sudah ada dinternet dapat dimasukkan sehingga siswa dengan mudah mengakses materi yang diberikan guru. Selain itu juga terdapat quiz yang dapat mengukur sampai mana siswa memahami materi yang ada dikelas maya. Konten

soal ujian juga dapat dimanfaatkan guru untuk melaksanakan ulangan harian secara online, guru bisa membuat soal ujian yang diinginkan dengan durasi yang dapat diatur. Konten penilaian langsung dapat mengakumulasi seluruh tugas siswa dan ujian yang telah dilaksanan jadi guru tidak perlu repot untuk mengoreksi pekerjaan siswa karena semua akan detail terlihat dalam k penilaian yang dapat langsung di *convert* dalam bentuk *excel*.



Gambar 3. *Konten yang terdapat dalam kelas maya bagi siswa*

Siswa dapat mengakses semua tugas yang telah di berikan guru melalui akun masing-masing siswa. Materi dan tugas online yang telah diberikan guru sudah lengkap langsung tersedia. Apabila ada yang belum dimengerti tentang pembelajaran online kelas maya siswa dapat berdiskusi dengan teman ataupun guru melalui konten forum diskusi.

1. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Pembelajaran IPA Tanpa Menggunakan Bantuan Kelas Maya.

Metode yang digunakan guru untuk materi sifat cahaya dilakukan dengan metode ceramah dan siswa memelajari buku teks yang telah dimiliki. Siswa berkelompok untuk mendiskusikan materi yang telah disampaikan oleh guru dan membahas tugas yang di berikan.

Tabel. 1 *data hasil pengamatan kegiatan proses pembelajaran*

No	Indikator	Jumlah Skor	Kategori
1	Bertanya	32	Kurang
2	Menjawab Pertanyaan	33	Kurang
3	Kerjasama dengan Kelompok	36	Cukup
4	Melakukan kegiatan penyelidikan	30	Kurang
5	Mempresentasikan hasil diskusi	32	Kurang
6	Memberi tanggapan atau pendapat	34	Cukup
	Jumlah	197	

	Rata-rata	33	Kurang

Tabel 2. *data ketuntasan hasil belajar siswa*

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Tuntas	8	40 %
2	Tidak Tuntas	12	60 %
	Jumlah	20	100 %

Keterangan lebih lanjut tentang tabel diatas diketahui nilai tertinggi siswa 87, nilai terendah 30 dan nilai rata-rata 63. Hasil belajar berdasarkan nilai yang diperoleh melalui tes yang telah dilakukan termasuk dalam kategori kurang dan sangat perlu untuk ditingkatkan lagi. Target pencapaian hasil belajar secara klasikal minimal harus mencapai target 75 % tuntas .

1.2 Pembelajaran IPA Menggunakan Kelas Maya

Pembelajaran IPA pada materi sifat cahaya menggunakan kelas maya melalu tahap berikut :

1. Siswa memelajari materi berupa video pembelajaran, animasi , dan link materi tentang sifat cahaya melalui akun kelas maya masing-masing
2. Siswa mendiskusikan materi yang terdapat dalam kelas maya bersama kelompok
3. Siswa menjawab quiz yang ada dalam kelas maya
4. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok
5. Siswa mengerjakan soal secara online melalui akun masing-masing

Gambar 4. *Pembelajaran kelas maya*

Tabel 3*. data hasil pengamatan kegiatan proses pembelajaran menggunakan kelas maya*

No	Indikator	Jumlah Skor	Kategori
1	Bertanya	50	Baik
2	Menjawab Pertanyaan	52	Baik

3	Kerjasama dengan Kelompok	51	Baik
4	Melakukan Kegiatan penyelidikan	52	Baik
5	Mempresentasikan hasil diskusi	50	Baik
6	Memberi tanggapan atau pendapat	53	Baik
	Jumlah	308	
	Rata-rata	51	Baik

Data hasil pengamatan selama proses pembelajaran sudah menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar sudah semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari indikator keaktifan siswa yaitu : bertanya, menjawab pertanyaan, kerjasama dengan kelompok, melakukan kegiatan penyelidikan, mempresentasikan hasil diskusi, memberi tanggapan atau pendapat sudah nampak dalam kategori baik.

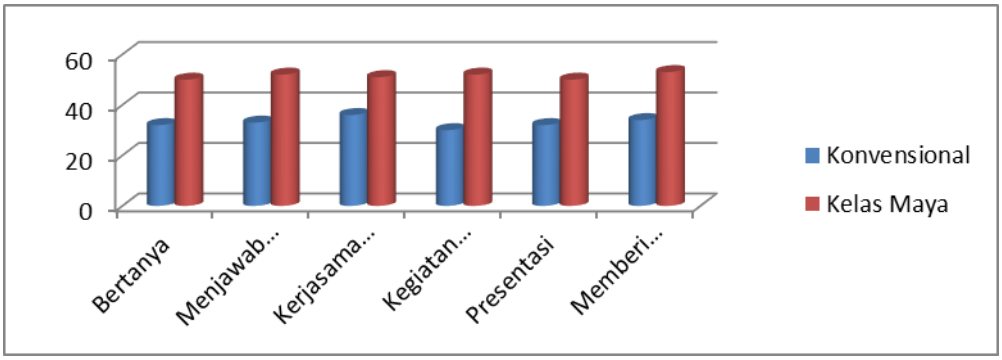
Tabel 4. *data ketuntasan hasil belajar siswa*

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Tuntas	20	100 %
2	Tidak Tuntas	0	0 %
	Jumlah	20	100 %

Nilai setelah penggunaan kelas maya dapat dilihat dalam tabel diatas dengaan rincian nilai tertinggi siswa adalah 100, nilai terendah 75 dan nilai rata-rata 84. Ketuntasan secara klasikal sudah mencapai 100 persen sehingga sudah di atas target minimal ketuntasan secara klasikal.

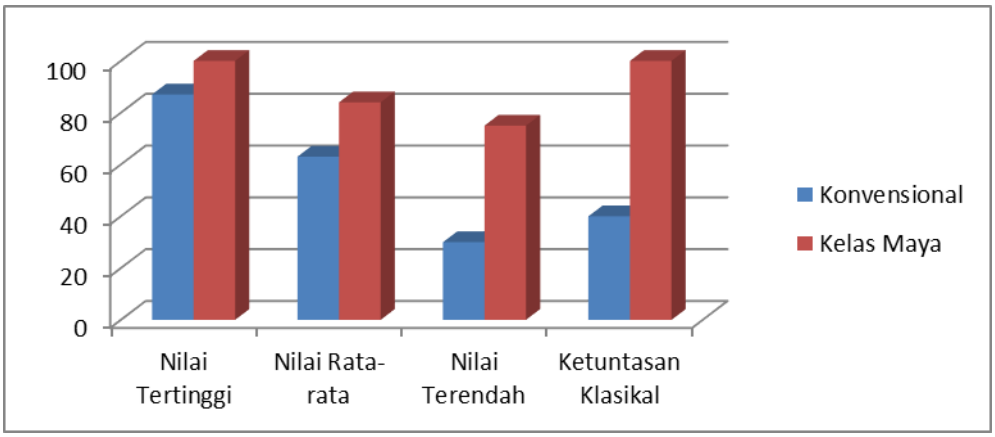
1.3 Pembahasan

Pembelajaran sebelum menggunakan kelas maya dan sesudah penggunaan kelas maya menunjukkan data yang dapat digunakan sebagai acuan. Data tersebut menunjukkan adanya perbandingan hasil belajar. Rincian perbandingan hasil belajar apat dilihat melalui data berikut



Gambar 5. *grafik hasil aktivitas proses pembelajaran*

Grafik aktivitas proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran diukur dari enam indikator keaktifan siswa. Kelas maya terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.



Gambar 6. *grafik hasil belajar siswa*

Grafik di atas menunjukkan hasil belajar siswa antara metode konvensional dengan menggunakan kelas maya. Penggunaan kelas maya terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum menggunakan kelas maya hasilnya 63 setelah menggunakan kelas maya meningkat menjadi 84. Ketuntasan sebelum menggunakan kelas maya belum bisa mencapai ketuntasan minimal klasikal yaitu masih 40% hal ini mengharuskan guru mengulangi pembelajaran dengan materi yang sama karena ketuntasan minimal yang harus dicapai secara klasikal adalah 80%. Guru mengulangi pembelajaran dengan menggunakan kelas maya yang kontennya sangat lengkap dan menarik bagi siswa sehingga ketuntasan klasikal dapat meningkat menjadi 100%. Hal ini membuktikan bahwa kelas maya efektif untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal.

Simpulan

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah, hasil dan pembahasan dapat disimpulkan:

Siswa sangat antusias belajar dengan menggunakan kelas maya. Konten yang menarik lengkap dengan audio visual yang dapat membangkitkan semua indra siswa untuk aktif dalam pembelajaran membuat semngat belajar meningkat.

Kelas maya efektif meningkatkan hasil belajar siswa, kondisi awal menunjukkan nilai rata-rata siswa 63 angka ini masih sangat rendah dan pembelajaran harus di ulangi.

Penggunaan kelas maya dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa menjadi 84. Hasil belajar secara klasikalpun meningkat dari hasil ketuntasan awal yang hanya mencapai 40 % , namun setelah penggunaan kelas maya meningkat menjadi tuntas 100 %.

Daftar Pustaka

Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003*. Jakarta : Depdiknas

Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta

Suprijono, Agus.(2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Nurhayati, Ai Sri. (2018). *Petunjuk Pemanfaatan Kelas Maya Rumah Belajar dalam Pembelajaran*. Jakarta : Pustekkom

Implementasi TPQ Berbasis IT Sebagai Alternatif Penguatan Pendidikan Karakter

Wanda Sulaksono, S.Pd.SD

SDN Kolursari I, Bangil, Pasuruan, Jawa Timur
laksononanda@gmail.com

Abstrak

Di Era milenial seperti saat ini, sikap religius dan kejujuran anak SD sudah mulai jarang ditemukan. Permasalahan yang dialami siswa SDN Kolursari I Bangil adalah masih rendahnya tingkat religius dan kejujuran. SDN Kolursari I telah menerapkan Pendidikan Karakter melalui TPQ berbasis IT namun belum maksimal. Hal ini dikarenakan kegiatan TPQ yang mengalami kendala dalam mengawasi dan mengevaluasi tingkat kejujuran siswa. Sehingga alternatif dalam meminimalisir permasalahan tersebut, sekolah merujuk PP No. 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Karakter dan Permendiknas No 78 Tahun 2009 pada Bab II 5 (2) tentang menerapkan pendekatan berbasis TIK, aktif, menyenangkan serta kontekstual, dengan melaksanakan program pembiasaan TPQ berbasis IT. Program IT disini digunakan untuk absensi kehadiran melalui aplikasi kehadiran untuk mengukur kejujuran siswa. TPQ berbasis IT ini mengacu berpedoman pada perkembangan potensi dan terpadu untuk mewujudkan karakter guru maupun siswa dengan melibatkan IT sebagai alat penunjang. Awal masuk TPQ siswa bersalaman dengan guru kemudian absensi kehadiran, melaksanakan piket, baris di depan kelas sambil melafadzkan do'a hafalan, dan kegiatan inti TPQ membaca Al-Qur'an. Sehingga program TPQ berbasis IT dapat mewujudkan tujuan penguatan pendidikan karakter siswa secara religius, dan mengembangkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan IT serta dapat menciptakan pedidik SDN Kolursari I yang Profesional dan Berkarakter.

Kata Kunci : TPQ, IT, Pendidikan Karakter

Pendahuluan

Latar Belakang

Pada sistem Pembelajaran abad 21 yang akan datang merupakan suatu pokok pembelajaran yang segera mempersiapkan atau mencetak generasi penerus menjadi generasi yang mampu memiliki kemampuan kecakapan abad 21. Yang setidaknya ada empat yang harus dimiliki oleh para generasi abad 21, diantaranya yaitu: *ways of thingking*, *ways of working*, *tools for working and* dan *skills for living in the word*. Bagaimana seorang guru yang profesional dapat merancang, dan mendesain suatu KBM yang akan menghantarkan peserta didik memenuhi kebutuhan abad 21?.

Pendidikan Sekolah dasar adalah suatu pendidikan formal, yang dalam kaitanya selalu berhubungan dengan peraturan otonomi daerah, sehingga terdapat beberapa peraturan/ kebijakan yang ada tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya oleh satuan penyelenggara pendidikan. Sedangkan secara peraturan perundang-undangan pendidikan formal di Indonesia juga memiliki kedudukan hukum yang kuat. Menurut UU No. 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 5 ayat (1), (2) dan (5) bahwa jelas dikatan setiap warga Negara berhak memperoleh pendidikan yang bermutu dan dikembangkan sesuai dengan potensi kecerdasan, bakat dan minat sepanjang hayat. Sehingga satuan pendidikan formal harus bisa memfasilitasi para siswa sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Bukan hanya hal itu saja yang dialami oleh SDN Kolursari I Bangil, hal lain yaitu menurunya dampak budi pekerti dan etika sopan santun dalam mewujudkan suatu norma agama, sosial dan kemasyarakatan dan rendahnya rasa tanggung jawab siswa terhadap melaksanakan peraturan akademik di sekolah. Salah satu karakter yang sangat kurang di SDN Kolursari I Bangil adalah karakter rasa tanggung jawab dan integritas, dimana karakter ini yang perlu ditumbuhkan pada anak usia SD. Pentingnya karakter tanggung jawab dan integritas ini karena dengan sikap disiplin dapat mempengaruhi karakter yang lain, seperti religius, mandiri, dan gotong royong.

Sikap tanggung jawab dan integritas adalah suatu kewajiban seorang siswa terhadap tata tertib yang telah dibuat di sekolah. Permasalahan yang dialami siswa SDN Kolursari I Bangil adalah masih terdapat siswa yang terlambat masuk sekolah dan belum jujur pada guru ataupun ustadz/ustadzah terhadap keterlambatan yang telah diperbuat. Sehingga dengan melalaikan pembiasaan tersebut siswa jadi cenderung bosan dan monoton dalam pembelajaran TPQ.

Untuk meningkatkan dan menumbuhkan semangat siswa tersebut maka SDN Kolursari I Bangil dan Ustad/Ustadzah TPQ memikirkan untuk mencari jalan atau solusi mengatasi kebosanan siswa dan memberikan semangat pada siswa agar berlomba-lomba datang lebih pagi lagi, serta menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran TPQ. Dan solusi itu didapatkan dengan cara menyediakan suatu aplikasi excel sederhana yang memuat jam kedatangan, jadi jika yang datang terlebih dahulu maka nama tersbeut akan berwarna hijau, dan yang datang terlambat namanya akan berwarna merah. Sehingga tingkat tanggung jawab dan integritas serta ketaqwaan baik guru maupun siswa dapat berkembang pesat baik secara religus maupun teknologi. Serta menjadikan keutuhan pribadi siswa, dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang teguh imanya unggul prestasinya, berwawasan global dan siap dalam menghadapi perkembangan abad ke-21, namun tidak lepas dari kaidah-kaidah agama.

Identifikasi Masalah

Hasil identifikasi permasalahan, observasi dan pengamatan di SDN Kolursari I Bangil ditemukan permasalahan sebagai berikut :

4. Tingkat kedisiplinan siswa masih relative menurun, sehingga menyebabkan siswa terlambat datang ke sekolah.
5. Rasa bosan siswa, dikarenakan datang terlalu pagi dalam mengikuti program TPQ.
6. Masih rendahnya tingkat kejujuran siswa terhadap guru.

Rumusan Masalah

Melihat hasil identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan yaitu, "Bagaimana program TPQ berbasis IT dapat menjadikan sebuah alternatif penguatan pendidikan karakter siswa di SDN Kolursari I Kecamatan Bangil?"

Tujuan

Merujuk pada hasil identifikasi masalah dan rumusan masalah maka makalah ini bertujuan untuk :

4. Mengoptimalisasi program TPQ berbasis IT dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.
5. Membudayakan TPQ yang berbasis IT secara maksimal agar siswa tidak merasa bosan untuk mengikuti TPQ dan datang lebih awal.
6. Meningkatkan penguatan pendidikan karakter melalui program TPQ melalui ustad/ustadzah serta guru umum dalam kegiatan yang berupa pembiasaan.

E. Manfaat

Manfaat yang diharapkan penulis dapat diperoleh dari makalah ini adalah sebagai berikut :

1. **Bagi Siswa**
   a. Dapat mengembangkan karakter disiplin siswa melalui pemanfaatan IT secara sederhana.
   b. Mengenalkan siswa usia sekolah dasar dengan memanfaatkan IT melalui program pembiasaan TPQ
   c. Dapat meningkatkan norma kejujuran siswa terhadap orang tua dan guru
2. **Bagi Guru**
   a. Sebagai sarana dalam mewujudkan siswa yang berkarakter.
   b. Dapat meningkatkan pemahaman IT serta program TPQ dalam diri siswa.

3. **Bagi Sekolah**
   a. Sebagai alternatif meningkatkan lagi rasa tanggung jawab, serta integritas karakter pada diri siswa
   b. Sebagai sarana pengembangan membangun sistem manajerial dalam bidang pemanfaatan IT serta bekerjasama pihak ketiga

Kajian Teori

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Pendidikan karakter telah dicetuskan oleh Menteri Pendidikan Indonesia pada tahun 2015, dengan adanya Peraturan Mendikbud No. 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti, pada Pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa "Sekolah adalah satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan dalam bentuk sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sekolah menengah kejuruan, sekolah pada jalur pendidikan khusus, dan sekolah swasta, termasuk satuan pendidikan kerjasama". Namun dalam hal ini masih belum bisa dijalankan oleh Satuan Lembaga SD di daerah yang terkadang jauh dari daerah maju secara maksimal, hingga pada tahun 2017, diterbitkanlah Perpres No. 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter yang mana siswa harus ditanamkan sikap karakter religius, nasionalis, mandiri, integritas, dan gotong royong dalam satuan pendidikan dasar.

Agar seorang siswa mampu memiliki atau mengantongi karakter yang baik, dalam pengembangannya dapat melalui program pembiasaan pengembangan karakter. Menurut Effendi (2012: 237) menjelaskan bahwasannya pembiasaan 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 terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama lingkungan, maupun kebangsaan sehingga mejadi manusia insan kamil.

Dalam mendorong upaya penanaman nilai karakter disiplin yang bertanggung jawab serta berintegritas maka pihak sekolah perlu didukung oleh beberapa aspek dan komponen antara lain orang tua, masyarakat, dan guru dalam pengelolaan kelas. Kadaan tersebut sesuai dengan pendapat Jalaluddin (2013:215) dalam suatu proses pembentukan dan menanamkan nilai-nilai kebajikan (moral, karakter, akhlak) pada anak didik agaknya sangat tergantung pada jenis pola asuh yang diterapkan keluarga/ orang tua pada anaknya.

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ)

Menurut Muhaimin (2010:6) Manajemen pendidikan Islam adalah manajemen yang diselenggarakan atau didirikan dengan hasrat dan niat untuk mewujudkan atau menyampaikan ajaran dan nilai-nilai Islam, yang dalam prakteknya dapat berwujud manajemen, baik dalam manajemen pendidikan formal maupun pendidikan non formal, seperti RA, TPQ, PAUD, dan lain-lain.

Pemanfaatan IT

Nasution, (2005: 2) mengatakan bahwa : Teknologi pendidikan sebagai suatu cara mengajar yang dihasilkan khusus untuk keperluan pendidikan namun dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, seperti pemanfaatan internet, tv, dan handphone. Perkembangan dunia IPTEK pada abad ke XXI yang demikian memukau itu memang telah membawa dampak positif yang luar biasa bagi dunia pendidikan.

Agar seorang guru dapat meningkatkan kompetensi profesionalnya dengan baik, dalam pengembangannya dapat melalui pembelajaran IT. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (2008: 135) bahwa kompetensi profesional guru merupakan kemampuan dasar seorang pendidik yang memiliki suatu keahlian khusus mengenai bidang keguruan dalam mengembang tugas dan kewajibannya baik sebagai pengajar maupun pendidik dengan penuh tanggung jawab dan layak.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Dalam pemilihan strategi atau pemecahan masalah harus dapat memperhatikan komponen ataupun indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah dengan terjadinya perubahan yang mendapatkan dampak positif pada diri siswa. Perubahan mendasar tersebut dapat bermacam-macam dari segi aspek yang mana bisa mencakup perubahan dalam aspek pengetahuannya (kognitif), aspek sikapnya (afektif), ataupun aspek keterampilannya (psikomotorik).

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan penulis, selama berjalanya program TPQ yang telah ada di sekolah berkurangnya sikap tanggung jawab serta integritas siswa dalam mengikuti kegiatan TPQ. Hal tersebut dikarenakan starategi dan yang digunakan sekolah selama 4 tahun ini belum dirubah dengan kondisi yang menyenangkan sehingga karakternya

pun masih di rasakan kurang. Untuk mewujudkan tingkat tanggung jawab, integritas yang yang tinggi maka harus segera direvisi strategi yang tepat dan menyenangkan serta terdapat tantangan didalamnya..

Program pembiasaan berupa kerjasama dengan pihak ketiga yaitu TPQ Nahjatul Ula yang diselenggarakan pada jam ke nol yang telah diadakan selama kurang lebih 4 tahun ini, namun beberapa bulan ini mengalami penurunan dalam hal sikap tanggung jawab dan integritas untuk hadir lebih awal. Maka dari itu untuk meningkatkan kembali rasa tanggung jawab siswa, maka program TPQ yang sudah ada digabungkan dengan pembelajaran berbasis IT, yang mana IT ini digunakan sebagai sarana jam kedatangan, jadi hal ini bisa dijadikan siswa sebagai ajang yang menyenangkan, karena siapa yang datang terlebih dahulu namanya tersbeut akan menjadi warna hijau, sebliknya yang datang terlambat maka namanya akan berwarna merah. Dan yang mendapatkan nilai merah lebih banyak dalam 2 minggu akan diumumkan oleh ustadzah dihadapan teman-teman yang lain saat upacara. Karena dengan mengikuti kegiatan tersebut maka siswa memiliki rasa tanggung jawab, serta integritas yang tinggi serta dapat semakin meningkatkan iman dan taqwa siswa. Kegiatan tersebut sejalan dengan penjelasan Harun dan Mansur (2008:13) tentang hasil belajar yang mengatakan bahwa hasil belajar ditentukan oleh kualitas peroses pembelajaran. Pembelajaran ditentukan oleh karakteristik masukannya, yaitu karakteristik siswanya.

2. Konsep Temuan baru hasil kajian

Untuk meningkatkan rasa tanggung jawab dan kejujuran siswa tersebut, penulis membuat sebuah alternatif melalui program pembiasaan TPQ berbasis IT. Pada kesempatan ini penulis yang dibantu oleh Tenaga Administrasi Sekolah dan kepala SDN Kolursari I Bangil dengan menyiapkan sarana komputer dan laptop yang disediakan untuk absen jam kedatangan siswa secara IT. Penerapan kegiatan pembiasaan ini adalah sebagai wujud membangkitkan kembali rasa tanggungjawab dan kedisiplinan yang mulai rendah. Dalam kegiatan ini semua komponen bagi orang tua, guru dan siswa dilibatkan didalamnya, sebagaimana tugas masing-masing pemangku kepentingan. Kepala Sekolah menyusun jadwal piket guru untuk mengontrol perangkat komputer, kepala TPQ menyusun program kegiatan TPQ berbasis IT yang akan diterapkan di SDN Kolursari I Bangil, orang tua membiasakan putra atau putrinya bangun dan berangkat kesekolah dengan semangat dan mengingatkan agar segera mengisi aplikasi jam kejujuran melalui komputer atau IT.

Dalam kegiatan pembiasaan ini bahwa telah disusun struktur program ruang lingkup, kompetensi dan indicator keberhasilan dalam penguatan pendidikan karakter seperti pada tabel di bawah ini :

***Tabel 1**. Struktur Kegiatan Pembiasaan melalui TPQ Berbasis IT*

No	Ruang Lingkup	Kompetensi	Indikator
1.	Mengenal dan berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang diyakini	Meyakini, memahami, dan menjalankan ajaran agama yang diyakini dalam kehidupan	▪ Melaksanakan perintah ajaran agama yang dianutnya ▪ Dapat membaca kitab suci Al-Qur'an ▪ Mengenal perbutan yang baik dan yang buruk ▪ Bersikap hormat kepada orang tua, guru,teman, dan orang lain
2.	Kemampuan matang secara mental	Berfikir logis, kritis, dan inovatif serta mampu memanfaatkan teknologi berbasis IT	▪ Mampu mengoperasikan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, dan menyajikan informasi. ▪ Mampu menggunakan alat bantu untuk memproses dan menginputkan data secara sederhana.

***Gambar 1**. Kegiatan Baris bersama sambil membaca do'a hafalan*

***Gambar 2**. Kegiatan Inti didalam kelas*

Kegiatan pada tabel 1, gambar 1 dan 2 dilaksanakan pada saat jam pembelajaran TPQ pada saat sebelum memulai pembelajaran TPQ seperti biasanya, siswa masuk kedalam kelas yang sudah disediakan perangkat komputer untuk mengisikan absen kehadiran dan jam

kedatangannya terelebih dahulu, kemudian siswa masuk langsung bersalaman dengan guru piket dan ustad/ustadzah, kemudian dilanjutkan dengan piket sesuai jadwal piket yang telah dirancang oleh guru, selanjutnya kembali keluar kelas lagi untuk berbaris didepan kelas didampingi oleh ustad dan ustadzah pengajar dari TPQ dengan membaca hafalan do'a sehari-hari, kegiatan pembiasaan tersebut ini diteruskan lagi dengan pembelajaran TPQ didalam kelas yaitu membaca Al-Qur'an dengan menggunakan metode qiraati selama kurang lebih 30 menit, dan pada kegiatan akhir pembelajaran TPQ guru piket mengecek siapa siswa yang belum absen melalui perangkat komputer yang disediakan tersebut. Dengan keadaan seperti ini yang berangsur-angsur dan terulangi secara terus menerus, maka diharapkan dapat mengembalikan rasa tanggung jawab dan integritas yang telah menurun dan dapat menjadikan sebuah penguatan pembiasaan karakter, pengetahuan dan sikap serta berdampak pada norma positif pada diri siswa. Dengan demikian meningkatnya karakter dan tanggung jawab serta integritas pada diri siswa berarti siswa telah bertanggung jawab pada tata tertib sekolah dan aturan yang telah dibuat oleh sekolah, bersikap jujur terhadap guru dan patuh terhadap proses KBM TPQ yang telah disusun. Hasil belajar yang baik dapat diperoleh tidak dengan mudah namun melalui proses yang baik dan proses belajar yang baik akan menghasilkan yang baik pula (Sagala, 2012:75).

Pembahasan

1. Langkah-Langkah Pemecahan Masalah

Dalam tahapan kegoiatan operasional yang telah dilakukan dalam *best practice* ini, lebih rinci dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. *Tahapan Operasional Kegiatan Pembiasaan*

TAHAPAN	KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN	KETERANGAN
Planning (perencanaan)	1. Mendiskusikan ide pembelajaran TPQ berbasis IT dengan kepala sekolah dan komite sekolah 2. Mensosialisasikan program pembiasaan tersebut kepada wali murid dan siswa pada saat tahun pelajaran baru.	Bulan Juni 2017	Kepala Sekolah, komite dan dewan guru Guru-guru menyambut positif dan bersedia mendukung ide tersebut.
Organizing (Pengorganisasian)	1. Setelah mendapat respons positif dan dukungan, selanjutnya kepala sekolah beserta komite mempersiapkan perangkat	Bulan Juli 2017	Dewan guru, staff tata usaha dan siswa antusian untuk menyambut program tersebut

TAHAPAN	KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN	KETERANGAN
	komputer yang sederhana untuk dipersiapkan sebagai sarana absen kedatangan siswa 2. Menyusun dan membuat program Aplikasi Jam Kedatangan siswa melalui program Ms. Excel yang akan dijalankan selama pembelajaran TPQ berbasis IT berjalan 3. Menguji dan penggunaan IT dalam beberapa tahap uji coba penggunaan terhadap siswa		
Actuating (Penggerakan)	1. Melaksanakan program pembiasaan secara efektif dan efisien dengan menerapkan program pembiasaan yang telah disusun. 2. Melaksanakan jam kedatangan melalui absen dengan Ms. Excel yang telah disediakan dalam perangkat komputer 3. Melibatkan Kepala Sekolah, Dewan guru piket, serta Ustad Ustadzah pengajar TPQ	Bulan Agustus 2017 sd Sekarang	Implementasi pendidikan karakter sangat terlihat seperti religius, nasionalis, mandiri, integritas dan gotong royong
Controlling (Pengawasan)	Melakukan observasi lapangan serta analisis perkembangan karakter siswa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari	Bulan Agustus 2017 s.d. sekarang (2018)	Hasil kegiatan pembiasaan selama ini disosialisasikan kepada pihak TPQ, orang tua siswa beserta stackholder, sehingga kegiatan pembiasaan berikutnya berjalan lebih baik.
Evaluating (Evaluasi)	Pengevaluasian aktivitas karakter siswa baik di rumah dan di sekolah serta dampak hasil belajar siswa secara berkelanjutan.	Bulan Agustus 2017 s.d. sekarang (2018)	Karakter, tanggung jawab, integritas serta norma siswa meningkat

2. Hasil atau Dampak yang Dicapai dari strategi yang Dipilih

Penulisan *Best practice* yang telah dilaksanakan ini memiliki suatu hasil ataupun dampak yang positif dan signifikan terhadap perkembangan aktivitas karakter siswa baik di

rumah maupun di sekolah. Penulis membaginya pada empat komponen, yaitu komponen siswa, orang tua, guru, dan sekolah.

a) Hasil yang Dicapai pada Siswa :

Hasil yang dicapai pada Siswa dapat dijabarkan sebagai berikut :

2) Siswa lebih mengoptimalkan kegiatan TPQ dengan memanfaatkan IT ini dalam karakter yang telah dibentuk dengan kuat serta norma yang baik dalam penerapan dikehidupan sehari-hari.
3) Rasa tanggung jawab serta integritas yang tinggi terhadap aturan dan tata tertib yang telah dibuat
4) Meningkatnya iman dan taqwa, penguasaan pembacaan Al-Qur'an lebih meningkat dan mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan abad ke 21

Peningkatan aspek nilai sikap, kepribadian dan keterampilan terhadap hasil penerapan program pembiasaan TPQ berbasis IT seperti yang tertera pada tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. *Peningkatan Nilai Rata-rata Sikap, Kepribadian dan Keterampilan*

Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai Sikap	Rata-rata nilai kepribadian	Rata-rata nilai Keterampilan
2016/2017	159	74	78	80
2017/2018	132	83	80	85

Sumber : Data SDN Kolursari I (diolah)

Dari data di atas, penerapan pembelajaran TPQ berbasis IT yang dilaksanakan pada Jam Ke Nol secara terarah dan berkelanjutan serta continue memiliki dampak yang positif terhadap penumbuhan karakter siswa serta dapat meningkatkan keimanan dan ketaqwaan dalam melaksanakan ajaran agama Islam. Hal ini sesuai dengan pendapat Jalaluddin (2013:214) bahwa potensi karakter yang baik dimiliki seorang sebelum dilahirkan harus terus menerus dikembangkan melalui sosialisasi dan pendidikan.

b) Hasil yang dicapai orang tua
1) Merasa bersyukur dan senang dikarenakan anak mereka dapat menerapkan norma disiplin dan taat pada peraturan yang telah dibuat, ditengah pengaruh teknologi pada era zaman seperti ini.
2) Merasa tenang dikarenakan siswa dapat mengoperasikan komputer meski masih secara sederhana dan perlu bimbingan, apalagi pada sekolah desa yang kecil seperti di SDN Kolursari I Bangil.
3) Merasa nyaman dan tenang dikarenakan anak mereka mampu membaca Al-Quran, tanpa harus mengikutkan mengaji diluar jam sekolah.

c) Hasil yang dicapai Guru:
1) Penulis sangat terbantu dan termotivasi dengan adanya ide atau pengembangan karakter yang kreatif ini, dikarenakan mampu mengeksplorasi dan menggali lebih dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang IT serta mampu meningkatkan nilai karakter tanggung jawab dan integritas.
2) Dewan guru merasakan dampak positif serta manfaat dari kegiatan ini yaitu siswa atau anak didiknya bisa berlaku lebih sopan dan jujur dalam hal tingkah laku dan ucapan selama berada di sekolah.

d) Hasil yang dicapai pada Komponen Sekolah :
1) Sekolah dapat mengembangkan program manajerial berupa pemanfaatan IT dalam pembelajaran.
2) Dapat meningkatkan potensi siswa sesuai dengan ruang lingkup IT.

3) Dapat menjadikan guru lebih aktif dan disiplin dengan adanya program TPQ berbasis IT
4) Mendapatkan siswa-siswa yang meraih kejuaraan dalam bidang baca tulis-Al-Quran
5) Meminimalisir pelanggaran norma dan kedisiplinan terhadap tata tertib yang telah dibuat sekolah.

3. Faktor-Faktor Penghambat (Kendala-Kendala yang Dihadapi dalam Melaksanakan Strategi yang Dipilih)

Pelaksanaan program pembiasaan "TPQ Berbasis IT" sebagai alternatif penguatan pendidikan karakter telah mewujudkan suatu perubahan yang berdampak positif. Namun, tidak dipungkiri bahwa masih terdapat faktor-faktor atau kendala yang dihadapi ketika pelaksanaan program pembiasaan berlangsung antara lain :

a) Masih banyak siswa yang belum memahami cara mengoprasikan perangkat komputer, dikarenakan minimnya pembelajaran tentang pengoperasian komputer.
b) Guru piket yang terlambat datang, sehingga siswa sudah datang namun perangkat komputer belum dinyalakan.
c) Guru piket yang belum kurang memahami tentang pemanfaatan IT, sehingga perlu ada bimbingan intens dari tenaga administrasi sekolah (TAS).
d) Masih kurangnya pengetahuan SDM Orang tua siswa di SDN Kolursari I Bangil dikarenakan mayoritas mata pencahariannya adalah pedagang dipasar, sehingga tidak terlalu intens mengontrol jam tidur anak serta tidak bisa kooperatif dan diajak kerja sama dengan pihak sekolah dalam menerapkan pembelajaran TPQ berbasis IT.

4. Faktor-Faktor Pendukung

Dalam melaksanakan program pembiasaan melalui TPQ berbasis IT terhadap siswa, perlu dianalisis faktor-faktor yang menjadi pendukung serta kekuatan pada saat perencanaan dan implementasinya. Penulis merefleksi dan mengevaluasinya dengan faktor-faktor di bawah ini :

a) Adanya dukungan yang tak terhingga dari segi moril maupun materiil serta semangat dan antusias dari Kepala SDN Kolursari I Bangil terhadap kegiatan penguatan karakter melalui program pembiasaan TPQ berbasis IT
b) Dukungan komite serta orang tua siswa terhadap kegiatan TPQ berbasis IT ini serta dapat menyediakan perangkat komputer meski masih sederhana.
c) Adanya Tenaga Administrasi Sekolah (TAS) serta pengajar ustadz dan ustadzah dari TPQ yang sangat kooperatif dalam membangun karakter siswa.

5. Alternatif Pengembangan

Berdasarkan pengalaman dari kegiatan pembiasaan melalui TPQ berbasis IT yang telah dilaksanakan, agar mendapatkan hasil yang dicapai secara optimal dan faktor penghambat dapat ditekan dan diminimalisir, untuk ke depannya dapat dilakukan pengembangan serta perbaikan terhadap strategi yang telah diterapkan dengan alternatif sebagai berikut :

b) Memodifikasi materi yang diterapkan oleh TPQ berbasis IT dengan aplikasi IT yang sesuai dengan pembelajaran TPQ, sehingga dapat sejalan antara ilmu pengetahuan dan ilmu agama dan diharapkan pelaksanaan pembiasaan lebih kompleks bagi dari religius maupun nasionalis, serta daya kemampuan berfikir siswa semakin berkembang
c) Menerapkan penguatan karakter tanggung jawab, integritas dan kejujuran dengan mencantumkan pembelajaran yang berbasis Religus dan IT dalam setiap proses pembelajaran, dimana dimulai dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sampai pada saat kegiatan pelaksanaan pembelajaran sehingga ada umpan balik antara pembiasaan pada saat pembelajaran TPQ dengan proses pembelajaran dikelas dapat dilakukan sejalan dan bekelanjutan.

Penutup

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis dan pembahasan tentang Program TPQ Berbasis IT sebagai alternatif penguatan pendidikan karakter di SDN Kolursari I Bangil dapat disimpulkan sebagai berikut :

4. Program TPQ berbasis IT dapat mengembangkan sikap tanggung jawab dan berintegritas serta disiplin siswa terhadap peraturan tata tertib yang telah di tetapkan di sekolah.
5. Kegiatan pembiasaan TPQ berbasis IT juga berdampak positif dalam meningkatkan minat baca tulis Al-Qur’an serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal penggunaan perangkat komputer, sehingga dapat mengembangkan tingkat iman, taqwa serta pengetahuan siswa.
6. Melalui diterapkannya aturan pembiasaan tersebut norma kejujuran siswa lebih meningkat dan berkarakter baik kepada guru maupun orang tua.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari diterapkannya Program TPQ berbasis IT sebagai alternatif penguatan pendidikan karakter di SDN Kolursari I Bangil, ternyata kegiatan tersebut telah menyumbangkan kontribusi yang sangat signifikan terhadap penanaman penguatan pendidikan karakter serta menyiapkan tantangan pada abad ke 21 di sekolah, sehingga dapat mengurangi dampak pelanggaran-pelanggaran terhadap tata tertib sekolah. Dengan program pembiasaan TPQ berbas IT ini seyogyanya dapat diterapkan oleh sekolah formal lain yang ada disekitar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan sebagai salah satu alternatif dalam penguatan pendidikan karakter sesuai Perpres No. 87 Tahun 2017 yang dicanangkan oleh Pemerintah.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan berdasarkan dari temuan-temuan yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pembiasaan melalui TPQ berbasis IT untuk perbaikan penguatan karakter siswa pada waktu yang akan datang adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan dan bimbingan terhadap siswa yang masih belum terlalu memahami cara mengoperasikan komputer yang dilakukan secara lebih intensif, sehingga kegiatan pembiasaan yang dicapai dapat lebih optimal.
2. Nilai-nilai karakter yang masih sedikit diterapkan harus senantiasa ditanamkan pada setiap kegiatan pembiasaan tersebut agar pembelajaran bersifat continue didalam pengumbuhan pendidikan karakter.

Daftar Pustaka

Effendi, N.M. 2012. ”Hubungan Keterlibatan Orang Tua, Komite Sekolah, Dan Iklim Kelas Yang Kondusif Terhadap Karakter Disiplin”, *Dalam Jurnal Didaktika, Vol. 5 No. 1 Tahun 2016.* Hal. 3

Harun dan Mansur. 2008. *Penilaian Hasil Belajar*. http://nurdin66.blogspot.co.id/, diunduh 30 September 2017.

Jalaluddin. 2013. *Filsafat Pendidikan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo

Mendikbud. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti*. Jakarta: Depdiknas.

Muhaimin dkk. 2010. *Manajemen Pendidikan, Aplikasinya dalam Penyususnan Rencana Pengembangan Sekolah.* Jakarta: Kencana. Hal.6.

Perpres. 2017. *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter.* Jakarta: Depdiknas

Poerwadarminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia. Dalam Jurnal Didaktika, Vol. 5 No. 1 Tahun 2016.* Hal. 3-4

Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Sagala. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, http://nurdin66.blogspot.co.id/, di unduh 30 September 2017.

PENGGUNAAN KANTONG DORAEMON UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI ORGAN PERNAPASAN DAN FUNGSINYA PADA HEWAN DAN MANUSIA PADA PESERTA DIDIK KELAS VA SD NEGERI 05 SEMUNTAI.

EvinMiddawati

SD Negeri 05 Semuntai, Jalan Semuntai-Kedukul, KecamatanMukok, KabupatenSanggau
Email: evinmiddawati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan PemahamanMateri Organ Pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dalam dua siklus, dengan subyek penelitian sebanyak 21 orang peserta didik dari kelas VA SD Negeri 05 Semuntai, TahunPelajaran 2018/2019. Langkah Pembelajaran ini adalah peserta didik mengumpulkan informasi mengenai hewan dan kelompok jenisnya beserta organ pernapasan dan fungsinya. Dari informasi yang didapat peserta didik dapat menentukan kartu-untuk untuk dipasangkan dengan tepat, yang terdapat didalam kantung tokoh kartun hewan bernama Doraemon. Media ini merupakan modifikasi dari konsep *make a match.* Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dengan indicator ketuntasan belajar menjadi 81%.

Kata Kunci: *Media KantongDoraemon, peningkatanPemahaman, Materi Organ Pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia.*

Pendahuluan

Salah satu Kompetensi Dasar (KD) dari Kompetensi Inti (KI) 3 dalam buku Tematik kelas V yaitu menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan pada manusia. KD ini merupakan bagian muatan pelajaran Ilmu pengetahuan Alam (IPA).

Di tingkat sekolah dasar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan, hal tersebut itu juga sesuai yang diinginkan oleh Komptensi Inti (KI) 3 dari Pembelajaran Tematik Tema 2 kelas V yaitu memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, mahluk ciptaaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermain.

Namun dalam kenyataannya peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami kompetensi yang di inginkan mengenai organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan

manusia. Kesulitan ini terlihat dari kondisi awal peserta didik berdasarkan hasil evaluasi pra penelitian diperoleh nilai rata-rata ulangan 63 dari KKM 70 jauh dari yang dipersyaratkan dalam indikator keberhasilan pembelajaran. Untuk rata-rata keberhasilan pra penelitian ini hanya mencapai 33% yang artinya 8 orang dari 21 siswa yang dinyatakan tuntas, sementara sisanya 66 % atau 15 orang belum berhasil menuntaskan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik adalah kemampuan peserta didik dalam menangkap dan memahami materi pelajaran hanya dengan mendengarkan ceramah sangat rendah sekali. Pada pembelajaran secara konvensional ini peserta didik hanya mendengar penjelasan seluruh materi yang disampaikan oleh guru, kebosanan dan kurang fokusnya perhatian pada penjelasan guru merupakan bagian dari akibat kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran

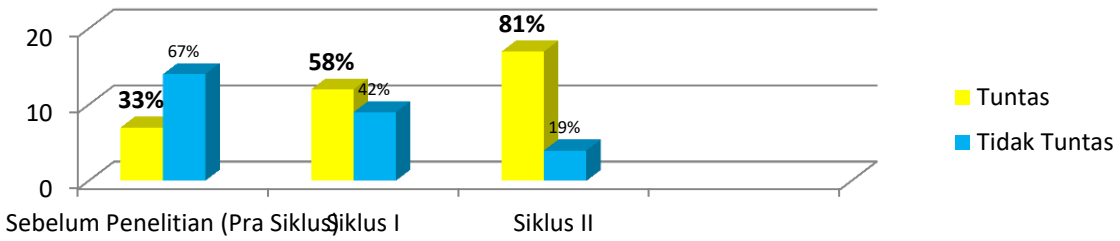
Metode

Menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif diharapkan mampu menjawab permasalahan kejenuhan, kurang fokus dan kurang pahamnya peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini. Penggunaan Kantong Doraemon yang merupakan hasil modifikasi dari *make amatch*. Pembelajaran kooperatif tipe *make amatch* adalah suatu metode yang digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana yang aktif dimana cara pembelajarannya menggunakan kartu-kartu yang terdapat dalam kantong Doraemon. Kartu-kartu yang berisi gambar dan tulisan dimana nantinya kartu-kartu tersebut dipasangankan dengan pasangannya yang cocok.Model Pembelajaran Kooperatif *make amatch* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994)

Hasil dan Pembahasan

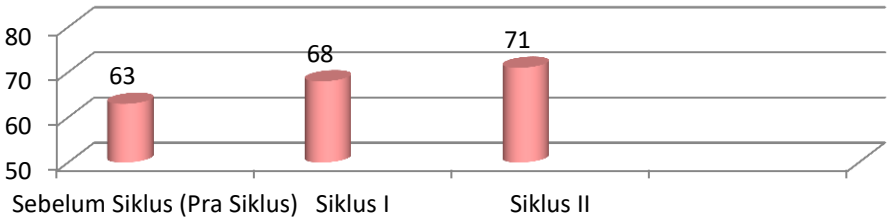
Dalam siklus I, penekanan kegiatan dilakukan pada kegiatan pengelompokkan hewan berdasarkan kelompok jenisnya. Informasi berkenaan tentang pengelompok jenis hewan di dapat oleh peserta didik melalui tayangan media presentasi power point dan buku paket tematik, tema 2. Setiap kelompok yang terdiri dari dua peserta didik mencoba memasangkan dengan tepat kartu bergambar hewan dan kartu bertuliskan kelompok jenisnya. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman bagi peserta didik tentang hewan-hewan dan kelompok jenisnya sehingga melalui pertemuan siklus I ini peserta didik mampu mengelompokkan hewan-hewan berdasarkan kelompok jenisnya. Demikian pula dalam sikulus ke II yang dalam scenario pembelajarannya tidak berbeda dengan siklus I namun pembelajaran pada siklus II ini difokuskan pada alat pernapaasan hewan berdasarkan kelompok jenisnya.

Tabel 1. Peningkatan Jumlah peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan..



Pada Pra Siklus perolehan nilai ketuntasan hanya 7 orang atau 33%, Siklus I perolehan nilai ketuntasan naik menjadi 14 orang atau 58% dan akhirnya perolehan nilai ketuntasan naik menjadi 17 orang atau 81%. Peningakatan perolehan nilai oleh peserta didik terlaksana sesuai yang diharapkan pada awal penelitian. Nilai rata-rata dalam siklus I dan Siklus II juga mengalami peningkatan yang cukup baik, seperti yang dijelaskan dalam Grafik III, yaitu pada Pra Siklus nilai rata-rata peserta didik adalah 63, naik pada siklus I menjadi nilai 68 dan kembali peningkatan nilai rata-rata terjadi pada siklus II yaitu nilai 71

Tabel 2. *Nilai Rata-rata dalam setiap siklus..*



Gambar 1. *Hasil kerja peserta didik dan peserta didik dalam mempresentasikan hasil kerjanya*

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di ketahui bahwa penggunaan Media Kantong Doraemon dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran IPA Tematik, tema 2 di kelas V. yang terlihat dari hasil evaluasi peserta didik dimana terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM dan juga peningkatan Nilai rata-rata kelas.

Daftar Pustaka

Kemendikbud, (2016), *Panduan Teknis Pembelajaran dan Panduan disekolah Dasar*, Jakarta: Depdiknas.

Kemendikbud, (2017), *Buku Tematik terpadu kurkulum 2013*, Jawa Tengah: PT. Macana jaya cemerlang

Lasmina (2016), *Penerapan make a match untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas IV SD Negeri 1 Tanggul PatompoMakasar*, Laporan PTK tidak diterbitkan, Makasar: Perpustakaan SD Negeri 1 Tanggul.

Ristanti,LitaDyah (2012), *Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Martopuro V Pasuruan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam terhadap perubahan kenampakkan permukaan bumi melalui model make a match*, Skripsi tidak diterbitkan,Malang:UniversitasMuhamadyahmalang.

Slavin, R.E.(2010),*Cooperative learning: Teori, Riset, danPraktik*, Bandung: Penerbit Nusa Media.

Sidjabat, B.S (2011), *Mengajarsecara professional*, Bandung: YayasanKalamHidup

Sanjaya, Wina, (2013),*StrategiPembelajaran*, Jakarta: PT. Prenadamedia.

PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ISPRING SUITE* DALAM KURIKULUM 2013

Suwanto
SMP Negeri 8 Pontianak, Kalimantan Barat
Email: suwantosmpn8@gmail.com

Abstrak

Abstrak: Kurikulum 2013 menekankan pendekatan saintifik dalam proses belajar mengajar. Pendekatan saintifik meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Tulisan ini bertujuan (1) mengidentifikasi perubahan baik pada peserta didik maupun guru, (2) mengidentifikasi manfaat multimedia interaktif berbasis *Ispring suite* dalam pembelajaran saintifik sesuai dengan amanat kurikulum 2013. Perubahan guru yang dimaksud adalah guru sebagai fasilitator, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan memanfaatkan media Ispring suite dalam proses belajar mengajar. Perubahan pada peserta didik adalah perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan, mendorong peserta didik pasif menjadi aktif, dan menggunakan berbagai sumber belajar dan media Ispring suite. Peran Ispring suite dapat dijadikan untuk presentasi secara *offline*, tutorial bagi peserta didik yang ingin intensif belajar, demonstrasi, *drill* dan *practice* serta membangun interaksi dan kreativitas peserta didik dalam mengakses sumber belajar maupun sebagai sarana berbagi pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tuntutan abad 21.

Kata Kunci: *Ispring Suite*; Kurikulum 2013

Pendahuluan

Di era abad 21, perkembangan teknologi dan informasi sangat pesat. Penguasaan teknologi sangat diperlukan untuk mengimbangi perkembangan tersebut. Namun, sebagian guru belum memaksimalkan peranan teknologi dalam pembelajaran. Faktor yang memengaruhi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai berikut. Pertama, faktor internal yang merupakan faktor dari dalam diri guru. Faktor tersebut meliputi pengetahuan dan keterampilan memanfaatkan teknologi. Kedua, faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar yang meliputi lingkungan sekolah dalam pengadaan perangkat pembelajaran.

Kurikulum 2013 diberlakukan pada tahun 2013 yang merupakan pengganti kurikulum satuan pendidikan. Kurikulum 2013 menitik beratkan pada pola pikir, penguatan proses belajar mengajar, pendalaman dan perluasan materi. Kemajuan teknologi, pengetahuan dan seni budaya sangat pesat. Oleh karena itu, kurikulum 2013 diharapkan sebagai langkah dalam menghadapi globalisasi dan tuntutan masyarakat luas.

Sebagian guru menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, namun guru tersebut belum memanfaatkan untuk kepentingan proses belajar mengajar. Ada juga guru telah mengetahui pemanfaatan teknologi dan menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Guru tersebut telah memberikan dampak yang positif bagi perkembangan peserta didik. Salah satu faktor yang mempenggaruhi guru dalam memanfaatkan teknologi adalah

ketersedian perangkat teknologi yang ada di kelas. Penerapan teknologi untuk pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan prestasi peserta didik.

Permasalahannya adalah perubahan apa saja baik bagi peserta didik maupun guru dalam pembelajaran saintifik setelah memanfaatkan *Ispring suite*. Tujuan tulisan ini adalah untuk mengkaji bagaimana menggunakan multimedia interaktif berbasis *Ispring suite* khususnya manfaat ke dalam proses belajar mengajar. Secara khusus, tujuan penulisan ini sebagai berikut. (1) Mengidentifikasi perubahan baik pada peserta didik maupun guru. (2) Mengidentifikasi manfaat multimedia interaktif berbasis *Ispring suite* dalam pembelajaran saintifik sesuai dengan amanat kurikulum 2013.

Kajian Teori

Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 mulai berlaku pada tahun 2013. Sebelum kurikulum 2013, kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 diterapkan secara bertahap mulai 2013 yakni ada sekolah yang menjadi induk. Sekolah induk tersebut membawahi beberapa sekolah yang menjadi imbas dari kurikulum 2013. Instruktur pada sekolah induk membimbing sekolah yang akan melaksanakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi (Ai Sri Nurhayati, 2013: 31). Pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang sesuai dengan standar kelulusan.

Pendekatan Saintifik

Kurikulum 2013 mengamanatkan bahwa pendekatan saintifik diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Pendekatan saintifik ini diyakini sebagai sarana dalam mengembangkan tiga ranah yakni pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Di era abad 21, peserta didik tidak hanya dituntut untuk berpengetahuan saja, melainkan peserta didik dapat menggunakan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Langkah-langkah pendekatan ilmiah dalam pembelajaran adalah mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan, (Permendikbud Lampiran IV Nomor 81a Tahun 2013).

Langkah pertama adalah mengamati. Metode mengamati merupakan kebermaknaan dalam proses pembelajaran. Peserta didik mengamati media yang diberikan oleh guru. Dengan mengamati diharapkan peserta didik timbul rasa ingin tahu terhadap media tersebut. Kegiatan mengamati dapat berupa membaca, menyimak, mendengarkan atau melihat. Dengan demikian mengamati media, peserta didik bisa menemukan fakta bahwa ada hubungan antara media dan materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran menjadi sebuah keharusan bagi guru-guru. Meskipun terkadang

dalam kondisi tertentu masih terdapat guru yang minimalis dalam memanfaatkan media pembelajaran, misalnya hanya berupa papan tulis dan alat peraga sederhana lainnya. Akan tetapi, hal ini persentasenya lebih sedikit daripada guru yang memanfaatkan media, (Mastur, 2017: 51).

Langkah kedua adalah menanyakan. Dengan bimbingan guru, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan terhadap media yang disampaikan oleh guru. Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait informasi yang belum dipahami atau pertanyaan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih rinci dan jelas. Kompetensi yang ingin dikembangkan adalah rasa ingin tahu, kreativitas, dan merumuskan pertanyaan.

Langkah ketiga adalah mengasosiasi/mengolah informasi. Informasi yang diperoleh, dikumpulkan kemudian diolah. Pengolahan informasi tersebut bersifat memperdalam ilmu atau mengembangkan keluasan. Kompetensi yang dikembangkan meliputi disiplin, taat aturan, jujur, teliti, kerja keras dan kemampuan berfikir induktif maupun deduktif.

Langkah keempat adalah mencoba. Peserta didik harus melakukan percobaan yang diharapkan dapat diperoleh hasil belajar yang real dan otentik. Kegiatan percobaan meliputi membaca sumber lain, mengamati benda/kejadian/aktivitas dan melakukan wawancara dengan nara sumber seperti guru, pustakawan. Sikap yang ingin dikembangkan dalam kegiatan ini adalah sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Langkah kelima adalah mengkomunikasikan. Mengkomunikasikan merupakan kegiatan menyampaikan hasil pengamatan, simpulan yang didasarkan pada hasil analisis baik secara lisan, tertulis maupun melalui media lainnya. Kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkangkan sikap toleransi, teliti, jujur dan mengungkapkan pendapat secara jelas dan padat dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Dalam hal ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengungkapkan terhadap materi yang dipelajarinya. Peserta didik bisa menuliskan dan menceritakan materi pelajaran dari awal kegiatan sampai akhir.

Pendekatan saintifik digadang-gadang mampu mengembangkan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Dengan pendekatan saintifik, dianggap mampu merubah paradigma yang lama yaitu pembelajaran berpusat kepada pendidik (*teacher oriented*) menjadi pembelajaran berpusat kepada peserta didik (*student oriented*) (Asnil Aidah Ritonga, 2017: 81). Hal ini sesuai dengan pernyataan Keyes (2010: 21) bahwa pendekatan saintifik adalah pola pembelajaran yang mendorong peserta didik agar belajar secara aktif dengan mencurahkan segenap pikirannya secara kritis, analitis, dalam memecahkan masalah

pembelajarannya dengan cara mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan menciptakan.

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific appoach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Pada mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat non ilmiah, (Heru Amrul Mu'arif & Herman Dwi Surjono, 2016: 198).

Pemanfaatan Media Berbasis *Ispring Suite*

Dalam kurikulum 2013, potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan. Proses belajar mengajar ditujukan untuk memberdayakan potensi dan kemampuan peserta didik. Dengan memanfaatkan media berbasis *Ispring Suite* dalam proses belajar mengajar, hasil belajar meningkat dan memberikan kontribusi yang positif kepada peserta didik. Media tersebut memudahkan baik bagi peserta didik maupun guru dalam memahami materi. Penelitian yang dilakukan oleh Waldopo (2014: 138) menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan nilai ujian akhir bagi peserta didik SD dan SMP untuk setiap mata pelajaran yang diujikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Devi Yulia Rahmah (2017) menunjukkan hasil rata-rata tes awal sebesar 59,%% dan tes akhir sebesar 90,75%, t_{hitung} (4,26) > t_{tabel} (2,093). Dari hasil tersebut, terdapat perbedaaan yang signifikan terhadap pemahaman konsep peserta didik dengan menggunakan Ispring dari produk pengembangan. Media pembelajaran IPA khususnya materi sistem pernafasan manusia dan hewan nilai V SD yang dibuat dengan memanfaatkan Ispring mampu menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian Rr. Madinatul Munawwaroh (2014) menunjukkan hasil penilaian ahli media skor 50 berkategori sangat baik, ahli materi skor 73 berkategori baik dan peer reviewer skor 133 berkategori 133. Pada penelitian ini, Ispring mempunyai kelebihan yaitu adanya kuis (*quiz makker*) yang bisa disisipkan. Kelemahan *Ispring* adalah apabila klik pada halaman kosong bukan pada hiperlink maka file akan berubah ke file berikut, file yang sudah disisipi video, lagu terlalu berat untuk dikonversi. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, pemanfaatan media berbasis *Ispring* dalam pembelajaran telah memberikan pengaruh yang positif dan signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Potensi

pemanfaatan *Ispring* akan memberikan kontribusi dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik sesusai dengan amanat kurikulum 2013.

Hasil dan Pembahsan

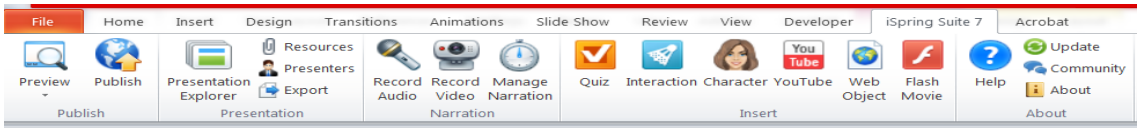
Media Ispring Suite

Media *Ispring Suite* merupakan salah satu perangka lunak dan berfungsi sebagai tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash (Kuswari Hernawati, 2010: 1). Perangkat tersebut secara mudah diintegrasikan dalam *microsoft power point*, dapat dijalankan secara *offline* dan tidak perlu keahlian yang rumit. Terdapat fitur membuat kuis seperti terlihat pada gambar.

Gambar 1.Fitur Ispring pada Courses

Gambar 2. Fitur Ispring pada Quizzes

Terdapat lima menu utama dalam *Ispring suite* yang dapat pada gambar sebagai berikut.

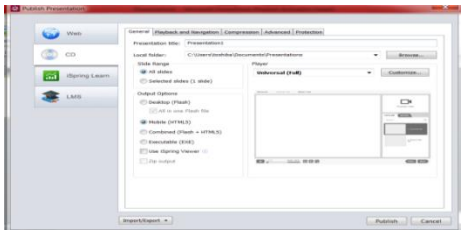


Gambar 3. Tampilan Utama Ispring

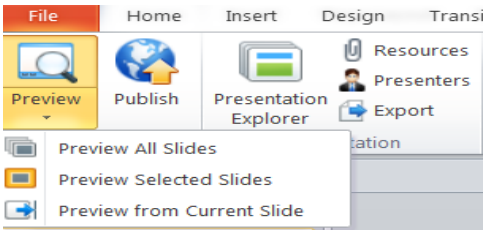
Masing-masing tool mempunyai fungsi tersendiri. *Publish* berfungsi untuk mengatur publikasi apabila sudah selesai mengerjakan proyek. *Presentation* berfungsi untuk mengatur presentasi, presenter dan tautan. *Narration* berfungsi untuk mengatur narasi vedio, audio dan sinkronis narasi. *Insert* berfungsi untuk menyisipkan kuis, flash, dan vedio. A*bout* berfungsi memberikan informasi terkait perangkat lunak, bantuan dan perangkat yang perlu di*update*.

1. *Publish*

Publish terdiri dari dua, yaitu *preview* dan *publish*. Terdapat beberapa pilihan *web, CD, Ispring Learn* dan LMS. Untuk mempublish proyek disesuai dengan kebutuhan, misalnya dalam bentuk *exe, html5*. Pada *preview*, terdapat tiga pilihan *preview all slides* (untuk melihat tampilan secara keseluruhan), *preview selected slides* (untuk melihat slides yang diplih) dan *preview from current slides* (untuk melihat slides yang sedang dikerjakan).



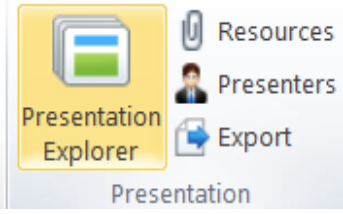
Gambar 4. Menu Publish



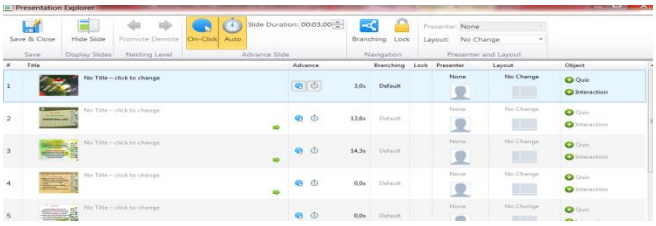
Gambar 5. Menu Preview

2. *Presentation*

Pada *presentation*, terdapat *tool presentation explorer*, *resources*, *presenters* dan *export*.



Gambar 6. Menu pada Presenter

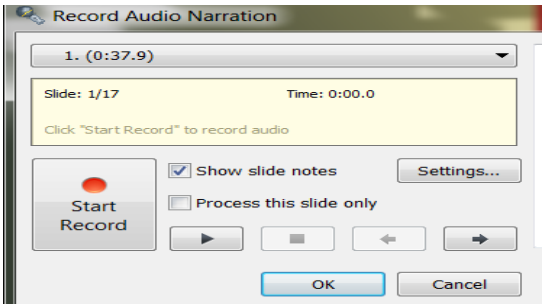


Gambar 7. Menu Presenter Explorer

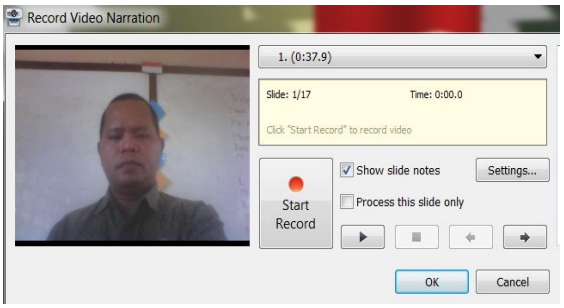
Presentation explorer merupakan sebuah *tool* yang berfungsi untuk mengatur struktur presentasi dan penganturan lebih lanjut, menambahkan media dalam satu jendela. Dengan *presentation explorer* dapat diatur; judul *slide*, *save* dan *close*, *slide* tersembunyi, dan *slide duration*. Judul *slide* digunakan untuk mengubah judul slide, dengan klik ganda pada judulnya dan mengganti dengan judul yang baru. *Save* dan *close* digunakan untuk menyimpan dan menutup suatu proyek. *Slide* tersembunyi berfungsi untuk menyembunyikan dengan klik ganda pada *thumbnail*nya sehingga slide yang diingikan akan disembunyikan.

3. *Narration*

Record audio berfungsi untuk merekam narasi audio yang diinginkan. Caranya adalah dengan cara membaca teks dengan keras atau narasinya lainnya dan mensinkronisasikan dengan *slideshow*. Langkah-langkah untuk merekam audio sebagai berikut. (1) Klik pada tombol *record audio*, (2) Pilih slide yang akan ditambahkan narasi atau pilih slide untuk memaulai merekam pada *menu drop-down slide*, (3) Klik *start record* untuk memaulai merekam narasi audio, dan klik OK untuk menyimpan perubahan.



Gambar 8. Record Audio



Gambar 9. Record Vedio

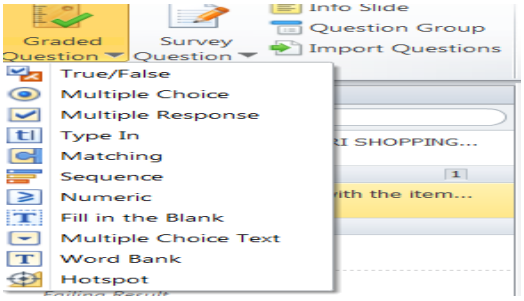
Record vedio berfungsi untuk merekam dengan menggunakan webcam. Klik record video untuk merekam film. Langkah-langkah merekam vedio sebagai berikut. (1) Klik *record vedio* pada tool, (2) Pilih slide yang akan ditambahkan rekaman video, (3) Klik *start record* untuk memulai merekam video dan OK untuk menyimpan hasil rekaman.

Manage naration berfungsi untuk impor baik audio maupun video. Langkah-langkah untuk *import audio* sebagai berikut. (1) Klik import audio, (2) Pilih file audio yang akan ditambahkan pada presentasi misalnya format MP3, WAV. (3) Pilih slide audio yang akan dijalankan, (5) Klik *open* untuk mengimport audio atau *cancel* untuk keluar. *Import audio* hampir sama dengan *import vedio*.

4. *Insert*

Insert flash digunakan untuk menyisipkan *external flash format* (.swf) movie ke dalam slide *power point*. Langkah-langkah menyisipkan *flash* sebagai berikut. (1) Klik tombol *flash*, (2) Pilih flash yang akan disisipkan ke dalam presentasi. Satu file flash hanya bisa disisipkan ke dalam *power point*. (3) Klik tombol *open* dan akan tampil frame dari *flash movie* yang ditempatkan dalam slide. *Insert quiz maker* terdiri dari beberapa pilihan yang dapat dilihat pada gambar.

Gambar 10. *Quiz Maker*



Gambar 11. *Graded Question*

5. *About*

Pada tool about terdiri atas *help, community* dan *update*. Help berfungsi untuk meminta bantuan apabila salah dalam menjalankan *Ispring*. *Update* digunakan untuk mengupdate proyek atau perangkat lunak.

Kurikulum 2013

Peran guru sangat penting dalam pelaksanaan dan keberhasil kurikulum 2013. Para gurulah yang memegang peranan keberhasilan pelaksanaan kurikulum 2013. Guru melakukan perencanaan, menilai dan mengembangkan kurikulum 2013. Harapan kurikulum 2013 adalah memberikan landasan, isi, dan menjadi pedoman bagi pengembangan kemampuan peserta didik sesuai dengan tuntutan dan perkembangan di masyarakat. Selain itu, kurikulum 2013

diharapkan menjadi mesin utama yang dapat menggerakkan proses belajar mengajar di kelas (Bambang Warsita, 2014: 202).

Proses belajar mengajar bisa berjalan dengan baik apabila terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik atau peserta didik dengan bahan/materi yang diajarkan. Materi yang disajikan dengan memanfaatkan media berbasis *Ispring suite* membuat suasana belajar menyenangkan. Media tersebut memberikan kemudahan bagi para pengguna dengan cara menyisipkan vedio, audio, flash, kuis ke dalam proyek. Hal ini sangat mudah dilalukan dan tidak perlu keahlian khusus. Peserta didik memperoleh pengalaman nyata dengan melihat, mendengarkan secara visual media *Ispring suite*.

Peran Media *Ispring Suite* dalam Proses Belajar Mengajar

Pertama, *Ispring suite* dapat digunakan untuk presentasi secara *offline*, efektif, efisien dan menarik. Slide presentasi yang baik dan mempunyai kualitas bagus akan memberikan daya tarik pada peserta didik untuk memperhatikan secara seksama. Selain itu, posisi berdiri, mimik, cara mengawali pembelajaran dan interaksi dengan peserta didik juga menentukan keberhasil proses belajar mengajar. Apabila materi dalam media disampaikan dengan cara duduk tentukan peserta didik akan cepat merasa bosan. Meskipun media tersebut sangat menarik dari segi kualitas. Aplikasi yang dapati digunakan untuk presentasi adalah *Ispring suite* dengan mengkombinasikan format media lain seperti video, animasi, gambar, grafik, dan audio.

Kedua, *Ispring suite* dapat dimanfaatkan untuk tutorial bagi peserta didik yang ingin intensif belajar. Hal ini dimasudkan untuk membimbing peserta didik yang tertinggal materi atau belum memahami materi sama sekali. Pemanfaatan *tool* pada *Ispring suite* memudahkan peserta didik mengikuti pelajaran dari awal sampai akhir.

Ketiga, *Ispring suite* dapat dimanfaatkan untuk demonstrasi. Demonstrasi dimaksudkan sebagai pengganti media nyata dan bisa belajar tanpa batasan ruang dan waktu. Sebagai contoh, bagaimana terjadinya fotosistesis, proses bunga mekar, terjadi gempa, gunung meletus, banjir dapat disajikan melalui vedio.

Keempat, *Ispring suite* dapat dimanfaatkan untuk *drill* dan *practice*. Terdapat *tool quiz maker* yang dapat menyajikan berbagai soal yang bervariasi seperti pilihan ganda, benar/salah, menjodohkan, mengurutkan, dan isian. Variasi soal dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan bagi pengguna. Soal yang dibuat dalam *quiz maker* mempunyai *option* yang bervariasi dan berbeda. Jadi pengguna satu dengan pengguna lain soal dan jawaban tidak sama, soal diacak oleh sistem. Pemanfaatan *Ispring suite* dapat membawa keberhasilan baik

bagi guru maunpun peserta didik. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan pemanfaatan *Ispring suite* perlu dirancang dan dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajar. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang dibuat. Sebagian guru belum tergugah untuk memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, (Sudirman Siahaan, 2014: 274). Oleh karena itu, *Ispring suite* merupakan salah satu teknologi informasi yang dapat mengatasi hambatan guru dalam menguasaikan TIK.

Pemanfaatan *Ispring Suite* dalam Pendekatan Saintifik

Dalam pendekatan saintifik sesuai kurikulum 2013, pemanfaatan sumber belajar merupakan amanat yang perlu dilaksanakan oleh setiap guru dalam proses belajar mengajar. Dari amanat tersebut, pemanfaatan teknologi bisa digunakan perangkat lunak Ispring yang secara mudah diimplementasikan dalam pembelajaran. *Ispring* merupakan perangkat lunak yang dapat disisipkan ke dalam *power point*.

Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah menyediakan buku pegangan baik bagi peserta didik maupun guru, menyiapkan media *Ispring* yang sesuai, mengintegrasikan media tersebut ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah kegiatan ini, langkah berikutnya adalah membaca ulang RPP yang sudah terintegrasi dengan media *Ispring suite*. RPP tersebut diimplementasikan ke dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik. Kegiatan awal diarahkan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang tujuan dan pentingnya materi yang akan disampaikan. Kegiatan ini dimasudkan untuk memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi, memperoleh modal besar bagi guru untuk melanjutkan pencarian ilmu melalui pembuktian empiris dan dapat melaksanakan ke tahap pembelajaran berikutnya, yaitu kegiatan inti, (Mustiqon & Nurdyansyah, 2015: 64). Tahapan pelaksanaan sebagai berikut.

Kegiatan Inti

Mengamati

Tahapan kegiatan mengamati sebagai berikut. (1) Guru menampilkan media berbasis *Ispring suite* di depan kelas sesuai dengan dalam RPP yang sudah dibuat. Media disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Media diambilkan di lingkungan sekitar yang mudah dipahami oleh peserta didik. (2) Peserta didik diminta melakukan pengamatan terhadap media berbasis *Ispring*. Peserta didik dapat mencatat berdasarkan hasil pengamatan. Guru dapat memberikan arahan pada peserta didik hal penting yang perlu dicatat seperti dengan menggunakan 5 WH (*what*=apa, *who*=siapa, *where*=dimana, *whom*=dengan siapa, *when*=kapan, *how*=bagaimana). (3) Dengan bimbingan guru, peserta didik diminta untuk mengajukan pertanyaan berdasar media yang diamati.

Menanya

Kegiatan menanya merupakan kegiatan yang sulit bagi peserta didik. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tentu akan mengalami kesulitan. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dibuat multimedia berbasis *Ispring* yang menarik dan menyenangkan.

Mengali Informasi

Dengan bimbingan guru, peserta didik menggali informasi yang diperoleh dari tampilan multimedia. Guru meminta peserta didik untuk membuat laporan atau catatan guna memudahkan guru dalam mengetahui kemapuan peserta didik. Dalam laporan bisa menjawab pertanyaan seperti pertanyaan di kegiatan mengamati.

Mengasosiasi

Kegiatan mengasosiasikan dimaksudkan untuk mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan mengamati, menanya dan mengali informasi. Kegiatan ini bisa dilakukan secara berkelompok supaya peserta didik bisa tukar informasi materi dan pengetahuan yang diperolehnya.

Mengkomunikasikan

Kegiatan mengkomunikasikan dapat berupa membacakan hasil diskusi di depan kelas, menempelkan hasil di dinding, mempresentasikan, dan mengirim hasil kepada guru. Peserta didik bersama guru mengkomunikan hasil diskusi tersebut.

Kegiatan Penutup

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik akan berjalan baik apabila didukung dengan sumber belajar seperti *Ispring*. Kompetensi profesional guru akan tampak pada pemanfaatan multimedia, yaitu menggunakan multimedia dalam proses belajar mengajar di kelas.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Kurikulum 2013 menuntut perubahan baik pada guru maupun peserta didik. salah satu tuntutan adalah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan tersebut digunakan dalam proses belajar mengajar dan tertuang dalam RPP mulai dari kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah dan mengkomunikasikan. Pemanfaatan media teknologi informasi seperti *Ispring* perlu diintegrasikan ke dalam RPP. Guru berperan sebagai falitator peserta didik, artinya peserta didik dituntut aktif dalam proses belajar mengajar dengan mengimplementasikan multimedia

berbasis *Ispring*, menghasilkan karya, berbagi pengetahuan dengan teman sebaya, dan berpartisipasi aktif baik dalam mengerjakan tugas mandiri maupun tugas berkelompok.

Pemanfaatan multimedia berbasis *Ispring* dalam pembelajaran saintifik sebagai berikut; (1) dapat dijadikan untuk presentasi secara *offline.* Guru merancang yang dituangkan dalam RPP, melaksanakan di kelas dan mengevaluasi kekurangan dan kelebihannya. (2) Ispring bisa dijalankan tanpa adanya koneksi dengan internet. (3) *Ispring* menjadi tutorial bagi peserta didik yang ingin intensif belajar. Peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih bisa mendalami materi yang sudah dibuat dalam perangkat lunak tersebut. Adapun peserta didik yang kurang bisa minta bantuan kepada peserta didik lain untuk memahami materi yang belum paham. Belajar dengan teman sebaya akan mudah memperoleh pengetahuan, keterampilan dan kemampuan meningkat secara signifikan. (4) *Ispring* menampilkan demonstrasi/kejadian-kejadian yang tidak bisa ditampilkan secara nyata. Demontrasi gunung meletus dapat ditampilkan dengan menggunakan tool video dan audio. (5) *Ispring* bisa digunakan untuk *drill* dan *practice* serta membangun interaksi dan kreativitas peserta didik dalam mengakses sumber belajar maupun sebagai sarana berbagi pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tuntutan abad 21.

Saran

Untuk meningkatkan pemerolehan pengetahun terhadap peserta didik perlu mengintegrasikan multimedia berbasis Ispring, perlu dikembangkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Media tersebut dapat dimanfaatkan baik secara *online* maupun *offline*. Peserta didik dapat belajar media pembelajaran yang secara *offline* sehingga tidak banyak pengeluaran. Media tersebut berisi teks, materi, audio, video, animasi, simulasi ujian yang dikemas dan di*publish* dalam bentuk *exe* maupun CD.

Daftar Pustaka

Buku

Mustiqon & Nurdyansyah. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Jurnal/Prosiding/Disertasi/Tesis/Skripsi

Ai Sri Nurhayati. 2016. Mengintegrasikan TIK ke Dalam Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik sesuai Kurikulum 2013. *Jurnal Teknodik* Volume 20, Nomor 1, Juni 2016, hlm.29-45.

Asnil Aidah Ritonga. 2017. Pendekatan Saintifik Pembelajaran Agama pada Sekolah Dasar Terpadu. *Jurnal Miqot* Volume XLI, Nomor 1 Juni 2017, hlm. 78-97.

Bambang Warsita. 2014. Peran Pengembang Teknologi Pembelajaran di Sekolah dalam Mensukseskan Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Jurnal Teknodik* Volume 18, Nomor 2, Agustus. hlm. 197-206.

Devi Yulia Rahmah. 2017. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIN Loloan Timur Jembrana Bali*. Skripsi. Tidak diterbitkan.

Heru Amrul Mu'arif & Herman Dwi Surjono. 2016. *P*engembangan E-Learning Berbasis Pendekatan Ilmiah pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.* Volume 3, Nomor 2, Oktober 2016, hlm. 195-207.

Keyes, G. 2010. Teaching the scientific method in the social sciences. *The Journal of Effective Teaching*, 10(2), hlm. 18–28. Retrieved from http://www.uncw.edu/jet/articles/Vol10_2/Volume1002.pdf.

Mastur. 2017. Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pelaksanaan Pembelajaran di SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* Volume 4, Nomor 1, April 2017, hlm. 50-64.

Rr. Madinatul Munawwaroh. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Menggunakan Software Ispring Suite 6.2 untuk SD/MI Kelas V materi Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya*. Skripsi. Tidak diterbitkan.

Sudirman Siahaan. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pembelajaran: Sebuah Kajian. *Jurnal Teknodik* Volume 18, Nomor 3, Desember 2014. hlm 273-283.

Waldopo. 2014. Pengaruh Pemanfaatan TIK Pembelajaran terhadap Nilai Ujian Akhir di Daerah Perbatasan. *Jurnal Teknodik* Volume 18, Nomor 2, Agustus 2014, hlm. 125-140.

Lain-lain

Permendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru. Implementasi Kurikulum 2013 SMP/MTs Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Permendikbud. 2013. Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 *Tentang Implementasi Kurikulum, Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kuswari Hernawati. 2010. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Ispring Presenter bagi Guru Sekolah Menengah* pada tanggal 23 Juli 2010 di Laboratorium Komputer Jurdik Matematika FMIPA UNY.

PENTINGNYA PERLINDUNGAN K3 BAGI GURU DI DAERAH TERPENCIL

Kuswanto
Guru SDN Laman Baru – Sukamara - Kalimantan Tengah
Email: aekuswanto@gmail.com

Abstrak

Artikel ini disusun berdasarkan pengalaman penulis selama bertugas didaerah terpencil Kabupaten Sukamara Provinsi Kalimantan Tengah. Pentingnya perlindungan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) bagi guru di daerah terpencil merupakan bagian dari upaya untuk pemenuhan keselamatan dan kesehatan para guru daerah terpencil, hal ini dikarenakan resiko yang harus dihadapi para guru daerah terpencil sungguh besar. Rumusan masalah dalam penulisan ini adalah: (1) Menjelaskan apa yang dimaksud dengan daerah terpencil ? (2) Bagaimana permasalahan dan cara penyelesaian masalah K3 bagi guru yang bertugas di daerah terpencil ?. Tujuan penulisan adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang pengertian daerah terpencil dan permasalahan apa saja di daerah terpencil yang berkaitan dengan K3 serta upaya pemecahan masalah tersebut. Kajian teori dalam penulisan ini adalah (a) keselamatan kerja, (b) kesehatan kerja, (c) keselamatan dan kesehatan kerja, (d) kecelakaan kerja. Hasil yang didapat berdasarkan pengalaman penulis selama bertugas menjadi guru di daerah terpencil adalah: (1) mampu menjelaskan pengertian dan kondisi daerah terpencil penulis, (2) mampu membagikan pengalaman mengenai permasalahan kehidupan daerah terpencil tempat penulis bertugas terutama yang berhubungan dengan masalah keselamatan dan kesehatan kerja (K3) beserta menguraikan upaya pemecahan permasalahan yang terjadi.
Penulis merasakan banyak pengalaman ketika bertugas sebagai guru di daerah terpencil. Kondisi jalan dan medan yang cukup ekstrim ketika menuju tempat tugas atau saat melaksanakan tugas yang berbeda dengan jalan diperkotaan maka para guru harus lebih waspada dan hati-hati dalam menjalankan tugasnya. Sumber air minum yang kurang terjaga kebersihannya akibat banyaknya aktivitas yang dilakukan masyarakat di sungai, membuat pemerintah desa segera tanggap untuk membuat saluran air yang bersih untuk disalurkan kemasyarakat di wilayah tersebut. Banyaknya binatang liar seperti anjing disekitar sekolah yang dapat membahayakan warga sekolah apabila terkena gigitannya, jajanan yang sehat dan bergizi yang susah didapat, kebersihan kelas, WC, serta penggunaan spidol yang berbau menyengat untuk aktivitas belajar mengajar, keadaan tersebut harus diantisipasi agar kondisi guru dan para siswa dapat dijaga keselamatan dan kesehatannya. Salah satu cara mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan sosialisasi kesemua warga sekolah pentingnya menerapkan K3 ataupun dengan membuat poster-poster peringatan bahaya.

Kata Kunci: *K3, Pengalaman Langsung*

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hak asasi manusia dan sudah semestinya semua masyarakat di Indonesia mendapatkan pendidikan yang layak. Kurangnya sarana dan prasarana, jumlah guru yang terbatas, fasilitas yang tidak memadai di daerah terpencil sering menjadi suatu masalah sebagai faktor utama kurangnya pendidikan di daerah terpencil.

Perlindungan guru secara khusus diamanatkan pada pasal 39 ayat (1) UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang menyebutkan bahwa "Pemerintah, pemerintah daerah, masyarakat, organisasi profesi, dan satuan pendidikan wajib memberikan perlindungan terhadap guru dalam pelaksanaan tugas".

Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) adalah suatu pemikiran dan upaya untuk menjamin keutuhan dan kesempurnaan baik jasmani maupun rohani, sehingga diharapkan para pihak dapat melakukan pekerjaan dengan aman dan nyaman. Secara keilmuan K3 merupakan ilmu pengetahuan dan penerapannya dalam usaha mencegah kemungkinan terjadinya kecelakaan dan penyakit akibat kerja (Sri, 2016).

Pemahaman keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dalam dunia pendidikan sangat diperlukan. Mengingat dalam pelaksnaan tugasnya, para guru beresiko terhadap terjadinya gangguan keamanan kerja, kecelakaan kerja, kesehatan lingkungan kerja agar terhindar dari penyakit yang tidak diinginkan. Dari pengalaman penulis yang bertugas mengajar di daerah terpencil, banyak sekali yang ingin penulis bagikan terkait dengan K3 dan proses kegiatan belajar mengajar terbaik yang bermula dari peristiwa yang berkaitan langsung dengan K3.

Keselamatan dan kesehatan kerja di daerah terpencil seringkali tidak diperhatikan dengan baik karena pemahaman guru tentang K3 sangat terbatas. Padahal tujuan K3 sangat baik untuk mencegah hal-hal dan kemungkinan kecelakaan saat bekerja serta meminimalisir gangguan kesehatan akibat penyakit.

Berdasarkan fakta dan data di atas, pentingnya perlindungan K3 bagi guru di daerah terpencil untuk menghindari kejadian-kejadian yang tidak diharapkan dan

adanya kesadaran akan K3 yang sangat tinggi di lokasi dimana mereka para guru bekerja di daerah terpencil. Penulis berusaha memberikan sumbangan pemikiran dan pengalaman terbaik dalam pembelajaran yang dilakukan untuk mengurangi kejadian yang tidak diinginkan dan berkaitan langsung dengan K3.

B. Rumusan Masalah

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan daerah terpencil?
2. Bagaimana permasalahan dan cara pemecahan masalah K3 bagi guru yang bertugas di daerah terpencil ?

C. Tujuan Penulisan

1. Untuk mengetahui pengertian dari daerah terpencil ?
2. Untuk mengetahui permasalahan dan cara pemecahan masalah K3 bagi guru yang bertugas di daerah terpencil ?

Kajian Teori

A. Keselamatan Kerja

Keselamatan kerja menunjuk pada perlindungan kesejahteraan fisik dengan tujuan mencegah terjadinya kecelakaan dan cedera terkait dengan pekerjaan (Malthis dan Jackson, 2002). Keselamatan kerja mempunyai tugas mencegah kecelakaan di lokasi tempat kerja saat akan melakukan pekerjaan. Tidak semua manusia menginginkan terjadinya kecelakaan yang menimpa dirinya, apalagi sampai menimbulkan cedera pada tubuhnya.

Kondisi kerja yang aman/ selamat perlu dukungan dari sarana dan prasarana keselamatan yang berupa peralatan keselamatan, alat perlindungan diri dan rambu-rambu. Alat-alat sebagai penunjang keselamatan berupa helm, sarung tangan, masker, jaket pelindung, dan pelindung kaki. Prasarana keselamatan seperti rambu-rambu/ peringatan yang mudah terlihat, dibaca, tahan lama, ringkas dan jelas, dan menjelaskan tingkat bahaya dan cara mengurangi resiko (Simanjuntak, 1994).

Keselamatan kerja bertujuan untuk melindungi keselamatan tenaga kerja di dalam melaksanakan tugasnya dan melindungi keselamatan setiap orang yang berada di tempat kerja, melindungi keamanan peralatan, dan sumber produksi agar selalu dapat digunakan secara efisien (Suma'mur, 1996).

B. Kesehatan Kerja

Menurut Simanjuntak (1994), kesehatan kerja adalah kondisi yang dapat mempengaruhi kesehatan para pekerja. Gangguan kesehatan kerja mempunyai dampak yang terasa secara langsung dan yang tidak langsung. Dampak secara langsung adalah gangguan kesehatan kerja yang dirasakan seketika itu juga oleh pekerja, sedangkan dampak tidak langsung adalah gangguan kesehatan yang dirasakan oleh pekerja setelah jangka waktu tertentu. Ketika gangguan kesehatan mulai terasa maka akan berpengaruh terhadap banyak aspek yaitu turunnya produktivitas dari pekerja.

Kesehatan kerja adalah bagian dari ilmu kesehatan yang bertujuan agar tenaga kerja memperoleh keadaan kesehatan yang sempurna baik fisik, mental maupun sosial (Lulu Husni, 2005).

C. Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Keselamatan dan kesehatan kerja merupakan proses perlindungan pekerja dalam kegiatan bekerja pada sebuah tempat kerja yang menyangkut resiko baik jasmani dan rohani para pekerja.

Menurut Chris Rowley & Keith Jackson (2012; 177), menyatakan bahwa keselamatan dan kesehatan kerja (K3) perlu memperhatikan mengenai masalah manajemen resiko di tempat kerja yang mana resiko tersebut dapat berakhir dengan sebuah kecelakaan, luka-luka, atau kesehatan yang buruk.

D. Kecelakaan Kerja

Kecelakaan kerja adalah kejadian yang tiba-tiba tidak diinginkan, tidak terduga dan tidak diharapkan terjadi dalam pelaksanaan hubungan kerja yang dapat menimbulkan korban manusia dan harta benda (Permenaker No. 3/ MEN/1998). Gangguan dan terjadinya kecelakaan kerja dapat dilihat dari 3 (tiga) faktor utama yang menjadi penyebabnya, yaitu:

1. Lingkungan kerja, hal ini terjadi karena tidak teraturnya suasana, perlengkapan, dan peralatan kerja sehingga pekerja melakukan pekerjaannya dalam kondisi yang tidak aman dan membahayakan.
2. Manusia atau karyawan, faktor ini banyak disebabkan oleh beberapa hal:
   a. Sifat fisik mental manusia yang tidak standar, contohnya mata rabun, penerangan kurang memadai, otot lemah, mental lambat, dll
   b. Pengetahuan dan keterampilan, karena kurangnya pengetahuan metode kerja yang aman dan baik dan kurangnya pengalaman
   c. Sikap, karyawan memiliki sikap kurang minat dan kurang perhatian, kurang teliti, malas, dan ceroboh dalam melakukan pekerjaan
3. Mesin dan alat, penggunaan mesin dan peralatan yang tidak memenuhi standar dapat menyebabkan kecelakaan kerja

Menurut ILO (*International Labour Organiztion)* 1989, cara pencegahan kecelakaan dan penyakit akibat kerja yaitu: (a) peraturan-peraturan, (b) standarisasi, (c) pengawasan, (d) pendidikan dan pelatihan, (e) asuransi, (f) penataan dan pengaturan ruangan yang baik, (g) pemakaian alat pelindung diri berupa pakaian kerja, topi, pelindung mata, masker, sarung tangan, sepatu pengaman, (h) rambu-rambu peringatan, (i) penerangan, (j) ventilasi dan pengaturan suhu.

Hasil dan Pembahasan

A. Pengertian Daerah Terpencil

Daerah terpencil adalah daerah yang mendapat giliran terakhir untuk akses ke inovasi teknologi. Hal ini disebabkan karena biaya pengiriman yang sangat tinggi karena distribusi ke daerah terpencil sangat rumit. Mencapai ibukota negara berkembang bukan suatu masalah, namun bagaimana menjangkau daerah terpencil yang tidak bisa dicapai melalui jalan beraspal atau jalannya terisolasi oleh hujan lebat selama berbulan-bulan.

Masyarakat daerah terpencil memiliki akses terbatas ke prasarana dasar seperti jalan yang nyaman sulit dilalui, akses listrik, telekomunikasi, dan sumber air bersih terbatas, harga bahan pokok yang mahal. Keadaan demikian hanya dirasakan oleh masyarakat yang mendiami suatu daerah terpencil.

Penulis adalah seorang guru di daerah terpencil yang pada awalnya merasakan kesulitan menyesuaikan diri dengan kondisi daerah tempat bertugas. Kebanyakan guru di sekolah penulis adalah orang pendatang. Tempat tinggal asal penulis menuju ke sekolah memakan waktu lebih dari 1 jam menggunakan sepeda motor, melewati pohon karet, sawit serta jalanan yang kurang begitu bagus.

Kurangnya tenaga pendidik di daerah terpencil dibandingkan tenaga pendidik yang berada di perkotaan karena keterbatasan akses dan fasilitas yang terjadi di daerah terpencil sehingga banyak tenaga pendidik tidak mau ditugaskan di daerah terpencil. Segala kebutuhan yang tersedia di daerah terpencil sangat sulit didapatkan.

Perhatian yang lebih dari pemerintah mengenai sekolah di daerah terpencil karena pemerataan pendidikan akan berdampak besar bagi pembangunan bangsa dengan adanya bantuan seperti sekolah gratis, perbaikan jalan yang mudah ke sekolah, pembangunan sekolah yang memiliki fasilitas pendukung yang baik, hiburan, pemberian gaji dan tunjangan yang menarik minat masyarakat untuk menjadi pendidik di daerah terpencil. Pembangunan akses telekomunikasi, internet, dan listrik yang cukup bagi daerah tersebut, mengangkat guru honor dan kontrak, serta mutasi guru secara berkala dan terbuka.

B. Permasalahan dan Cara Pemecahan Masalah Keselamatan dan Kesehatan Kerja Guru di Daerah Terpencil

Keselamatan dan kesehatan kerja diartikan sebagai suatu pemikiran dan upaya untuk menjamin keutuhan dan kesempurnaan baik jasmani maupun rohani tenaga kerja pada khususnya dan manusia pada umumnya, hasil karya dan budayanya menuju masyarakat makmur dan sejahtera.

Pada guru yang ditugaskan di daerah terpencil, mereka harus mengerti terkait resiko yang akan mereka hadapi ketika menuju tempat tugas atau ketika sedang

melaksanakan tugas dari sekolahnya. Sering dijumpai peristiwa kecelakaan kerja yang dialami guru belum mendapat penanganan yang berarti.

Penulis adalah salah satu guru di daerah terpencil yang bertugas di daerah terpencil Kabupaten Sukamara Provinsi Kalimantan Tengah selama hampir 10 tahun. Dari pengalaman penulis selama bertugas tidak jarang para guru yang bertugas di pelosok atau pedesaan terpencil sering mengalami kecelakaan kerja ketika melewati kondisi jalan yang berbukit bebatuan, curam, berlubang, tanah licin berlumpur apabila diguyur hujan terus menerus, apabila menggunakan kendaraan bisa tergelincir. Sedangkan apabila musim kemarau jalan penuh debu sehingga apabila terhirup oleh pernafasan dan mengenai mata akan menimbulkan gangguan kesehatan. Keadaan demikian mengakibatkan keselamatan dan kesehatan guru dalam melaksanakan tugasnya terganggu. Para guru harus lebih waspada dan hati-hati menjalankan tugasnya.

Penulis dalam memenuhi kebutuhan air harus pergi ke sungai dengan membawa jerigen untuk mengangkut air menggunakan sepeda motor yang terkadang medan dalam mengambil air ke sungai juga bisa membuat penulis terjatuh, kualitas air sekarang sangat kotor untuk sumber air minum dan memasak karena air sungai juga dimanfaatkan untuk mencuci pakaian, buang air, dan membuang sampah, ditambah penggunaan pestisida berbahaya dalam kegiatan perkebunan kelapa sawit di daerah tersebut yang membuat sumber air yang ada menjadi tercemar. Kondisi tersebut dapat menimbulkan penyakit dan gangguan kesehatan pada guru. Penulis bersyukur pemerintah desa saat ini sudah mulai melakukan pengerjaan proyek air bersih yang nantinya akan disalurkan ke rumah-rumah penduduk dan sekolah serta fasilitas kesehatan yang ada di desa tersebut.

Pada hari itu penulis sedang mengajar di dalam kelas, terlihat siswa sudah mulai bosan dengan gaya belajar yang diberikan. Penulis segera membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mempelajari pelajaran yang diberikan bersama teman belajarnya. Rupanya cara tersebut membuat siswa begitu senang dan semangat belajar. Disamping itu penulis pada kesempatan lain mengajak siswa untuk melakukan kegiatan fisik di lapangan olah raga beserta sarana pendukungnya berupa alat-alat olah raga meskipun jumlah dan jenisnya terbatas. Olah raga yang disukai di daerah tersebut adalah Volly Ball, banyak atlet Volly Ball berbakat yang sudah menembus ke tingkat nasional berasal dari daerah terpencil tersebut

Pada saat penulis istirahat di ruang kantor, penulis mendengar teriakan dari luar kelas dimana siswa siswi lagi asik beristirahat. Ternyata ada siswa yang terkena gigitan anjing yang banyak berkeliaran di sekolah tersebut. Siswa yang digigit anjing tersebut segera dibawa ke Pustu terdekat untuk mendapatkan pertolongan. Penulis bersyukur karena siswa tidak mengalami luka serius hanya perlu pemberian antibiotik saja dan lukanya dibersihkan. Pembangunan pagar tembok yang sudah dikerjakan pada tahun 2018 ini sedikit membantu mengurangi masuknya binatang berbahaya ke sekolah. Guru selalu mengingatkan siswa agar saat jam istirahat berlangsung siswa jangan keluar jauh dari areal sekolah.

Pada hari itu penulis masuk ke ruang kelas untuk memberikan pelajaran. Melihat keadaan ruang kelas begitu kotor, banyak bekas jajanan makanan dimasukkan dalam laci meja belajar. Penulis mengingatkan siswa agar bertanggung jawab menjaga kebersihan

sekolah termasuk kebersihan kelasnya masing-masing. Sampah segera dibuang ke tempat sampah yang disediakan di depan ruang kelas, agar tidak menimbulkan bau yang dapat mengganggu kenyamanan belajar. Mengoptimalkan UKS di sekolah merupakan upaya menumbuhkan peserta didik yang sehat sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar di sekolah.

Penulis terkadang kesulitan untuk mendapatkan jajanan yang sehat bergizi di kantin di sekolah. Minum-minuman yang terjual kebanyakan adalah jenis minuman instan yang mengandung pemanis buatan dan pengawet sehingga kurang baik untuk kesehatan guru dan siswa di sekolah. Terkadang siswa karena tidak ada tempat lain mau tidak mau harus belanja ke kantin yang ada. Diperlukan sosialisasi dari dinas kesehatan terkait untuk mengatasi hal tersebut.

Bau tidak sedap dari WC sekolah akibat air bersih kurang memadai, sehingga terkadang siswa SD menyiram buang airnya sekedarnya saja. Hal tersebut sangat mengurangi kenyamanan guru dalam mengajar akibat bau tidak sedap karena merupakan indikasi sumber penyakit. Penanganannya adalah perlu diadakan kegiatan jum’at bersih secara berkala di lingkungan sekolah, baik di dalam ruangan kelas maupun luar kelas, lapangan olah raga, dan sekitar lingkungan sekolah.

Untuk keperluan mengajar di ruang kelas saat ini di sekolah penulis sudah tidak menggunakan kapur lagi tetapi menggunakan spidol. Penggunaan spidol yang mengandung bahan kimia yang disebut xylene, menimbulkan aroma khas pada spidol. Efek penggunaan spidol jangka pendek dapat menimbulkan gangguan pernafasan, pusing, dan sakit kepala, seangkan efek jangka panjang dapat menyebabkan kerusakan otak permanen, kerusakan hati, ginjal, dan sistem saraf pusat. Hal-hal yang harus dilakukan agar tidak terkena efek bau spidol adalah 1) menghindari penggunaan spidol dengan jarak dekat, 2) menghindari penggunaan spidol dengan jangka waktu yang lama,

3) dengan sengaja menghirup spidol, 4) membatasi penggunaannya, 5) ventilasi ruangan yang baik, 6) segera mencuci tangan 7) sering-sering bernafas dengan udara segar.

Pengalaman guru, metode mengajar yang disampaikan kepada para siswa dan contoh teladan dari guru melaksanakan K3 adalah hal yang sangat penting untuk menjadikan penerapan K3 berjalan dengan baik di sekolah untuk menciptakan warga sekolah yang berperilaku sehat, disiplin dan bertanggung jawab.

Penulis sadar bahwa keselamatan dan kesehatan kerja sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penulis sesekali mengingatkan semua warga sekolah tentang pencegahan sebelum terjadinya bencana dan menerapkan betapa pentingnya perlindungan K3 bagi guru dan semua warga sekolah.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan pemaparan artikel tentang pentingnya perlindungan K3 bagi guru di daerah terpencil yang telah diuraikan di atas, maka pemahaman keselamatan dan kesehatan kerja (K3) bagi para guru sangat dibutuhkan, terutama bagi guru yang ditugaskan di daerah terpencil.

Penulis merasakan banyak pengalaman ketika bertugas sebagai guru di daerah terpencil. Kondisi jalan dan medan yang cukup ekstrim ketika menuju tempat tugas atau saat melaksanakan tugas yang berbeda dengan jalan diperkotaan maka para guru harus lebih waspada dan hati-hati dalam menjalankan tugasnya.

Sumber air minum yang kurang terjaga kebersihannya akibat banyaknya aktivitas yang dilakukan masyarakat di sungai, membuat pemerintah desa segera tanggap untuk membuat saluran air yang bersih untuk disalurkan kemasyarakat di wilayah tersebut. Banyaknya binatang liar seperti anjing disekitar sekolah, jajanan yang sehat dan bergizi yang susah didapat, kebersihan kelas, WC, serta penggunaan spidol yang berbau menyengat, keadaan tersebut harus diantisipasi agar kondisi guru dan para siswa dapat dijaga keselamatan dan kesehatannya. Salah satu cara mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan sosialisasi kesemua warga sekolah pentingnya menerapkan K3 ataupun dengan membuat poster-poster peringatan bahaya.

Penerapan K3 pada guru perlu mendapat perhatian pemerintah karena guru adalah pondasi pendidikan dan selalu berhubungan untuk memberikan ilmunya kepada siswa baik di kelas, lapangan, maupun di laboratorium.

Saran

Berdasarkan penulisan yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut;

1. Perlu dilakukan sosialisasi tentang pentingnya K3 di daerah terpencil
2. Meningkatkan pengetahuan kepada guru dan siswa tentang bahaya jika tidak menerapkan K3 dengan baik dan manfaat penerapan K3 agar hidup sehat dan selamat

Daftar Pustaka

Chris Rowley & Keith Jackson. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia The Key Conceps.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Graito. (2016).*Penerapan SMK3 dan Pelestarian Lingkungan Hidup.* Cianjur: P4TK Pertanian.

Husni, L. (2005). *Pengantar Hukum Ketenagakerjaan Indonesia.* Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

ILO. (1989). *Pencegahan Kecelakaan.* Jakarta: Pustaka Binaman Presindo.

Malthis, Robert L. & Jackson, John H. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia.* Jakarta: Salemba Empat.

Sayuti, A.J. (2013). *Manajemen Kantor Praktis.* Bandung: Alfabeta. Hlm. 196.

Simanjuntak, J.P. (1994).*Manajemen Keselamatan Kerja.* Jakarta: HIPSMI.

Suma'mur. (1996). *Hygiene Perusahaan dan Keselamatan Kerja.* Jakarta: Gunung Agung.

Pengembangan Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa dalam Bentuk *Booklet Class* melalui *Project Based Learning*

Mutma Ayunita

SMPN 1 Busang, Kutai Timur, Kalimantan Timur
Email: muthemm@gmail.com

Abstrak

Project based learning adalah suatu metode pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik, yang mana siswa dapat mengeksplore tantangan dan masalah di dunia nyata dengan bekerjasama dan berinteraksi dalam suatu komunitas dan menuntun siswa mendapatkan pengetahuan dari subyek yang mereka pelajari pada saat menulis. *Project based learning* juga dapat memfasilitasi siswa menjadi produktif dan mampu berpikir secara kritis dalam mengembangkan kreatifitas mereka dalam menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan menulis teks deskriptif siswa dalam bentuk *booklet class* dan mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif melalui *project based learning*. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. *Project based learning* mendukung proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis mereka sehingga mampu mendedikasikan produk dalam bentuk *booklet class*. Siswa menunjukkan rasa antusias dan aktif berpartisipasi selama proses pengajaran dan pembelajaran menulis teks deskriptif.

Kata Kunci: ***project based learning, teks deskriptif, booklet class***

Pendahuluan

Belajar adalah proses interaksi antara guru dan siswa. Siswa dapat menemukan perbedaan antara apa yang mereka pelajari di sekolah dan apa yang mereka butuhkan di dunia nyata. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru harus bermanfaat dan menarik untuk membantu siswa memahami dan menerima pelajaran. Guru perlu mempertimbangkan berbagai strategi, metode, atau strategi pengajaran inovatif dimana ia berorientasi untuk memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan tempat untuk inisiasi, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan keterampilan, minat, dan pengembangan pengetahuan dan sikap siswa mereka (Kemdikbud, 2016: 1). Dengan demikian, mereka harus membuat strategi yang tepat dalam proses belajar mengajar untuk pelajaran bahasa Inggris yang dapat mengarahkan siswa untuk menghadapi era global yang membutuhkan kemampuan untuk berbicara dan menulis.

Menulis merupakan salah satu keterampilan produktif yang penting. Itu memberikan sarana yang kuat sebagai ekspresi diri serta mendukung pembelajaran dan penelitian lebih lanjut. Sebagai keterampilan produktif, siswa harus menghasilkan produk

tulisan (Harmer, 2007: 265). Ini adalah konversi komunikasi bagi penulis sehingga dapat mengirimkan fakta dan ide kepada pembaca. Selain itu, menulis termasuk kegiatan yang sulit yang mana siswa juga harus tahu mengenai tata bahasa, ejaan, fitur bahasa, mekanik, dan aspek lain yang terkait dengan penulisan agar tulisan mereka dapat dimengerti (Nunan, 2012: 89). Hal senada dikemukakan Patton (2012: 13) bahwa dengan memberikan proyek, guru dapat meningkatkan daya pikir siswa untuk membuat kesimpulan, mengembangkan kerja kooperatif, menyajikan informasi dan mengevaluasi produk akhir mereka sendiri, serta yang terakhir adalah untuk mempublikasikannya.

Kurikulum 2013 diidentifikasikan sebagai *project based learning*. Seperti yang telah disarankan, *project based learning* harus diterapkan oleh guru karena pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pengajaran mendasar yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari konsep proyek akhir (Thomas, 2000). Cara untuk mencapai produk akhir ini yang membuat pekerjaan proyek sangat berguna. Selanjutnya, siswa diberi kesempatan untuk menggunakan beberapa keterampilan (yaitu, pemecahan masalah, kreativitas, kerja team, serta penggunaan bahasa) pada langkah yang berbeda, sehingga keterampilan unjuk kerja dan bahasa dapat berkembang (Solomon, 2003).

Guru perlu berkontribusi pada siswa dalam hal memilih tema atau masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata, terutama dalam hal menulis teks deskriptif. Sebagian besar siswa kelas delapan memiliki beberapa masalah dalam menulis, seperti masih sangat kurang memahami cara membuat teks yang baik, mengatur ide, dan memperoleh kosakata sesuai dengan tema yang merupakan tantangan bagi mereka. Beberapa masalah penggunaan bahasa ditemukan pula seperti penggunaan kata kerja, kata keterangan, dan kata sifat. Selain itu, para siswa tidak tahu bagaimana cara membuat kalimat pembuka sehingga mereka menghabiskan waktu untuk memulai tulisan mereka. Dengan masalah tersebut, siswa mulai bosan di kelas dan kurang termotivasi untuk menulis. Dengan demikian, pekerjaan proyek memiliki proses dan orientasi produk dan memberikan peluang bagi siswa untuk fokus pada kelancaran dan akurasi pada berbagai periode kerja proyek (Stoller, 2007: 110).

Mempertimbangkan fakta di atas, guru harus menyadari bahwa *project based learning* sebagai salah satu strategi pengajaran yang inovatif yang berorientasi belajar sambil bekerja yang berpusat pada siswa. Dari hasil penelitian Trilling & Fadel (2009 :12), mereka mengklaim bahwa proyek telah menjadi mata uang kerja abad ke-21 dan proyek pembelajaran

menjadi lebih penting sebagai unit pengajaran dalam pembelajaran abad 21. Karena komponen dalam

proyek mencerminkan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini diterapkan untuk menginvestigasi bagaimana guru menerapkan *project based learning* dan bagaimana kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif melalui *project based learning* karena *project based learning* sebagai salah satu metode dalam mengajar dan belajar menulis sebagai fasilitas siswa kelas delapan untuk menciptakan suatu produk akhir.

Project based learning adalah serangkaian kegiatan yang memungkinkan siswa untuk belajar, melakukan penelitian, dan bertindak sendiri dengan menggunakan kemampuan mereka secara kreatif, minat, pengalaman pribadi dan bakat dimana durasi proyek dapat menjadi pendek atau panjang. Kemampuan menulis siswa adalah keterampilan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka dan berkomunikasi dengan orang lain melalui tanda atau simbol dalam bentuk tulisan. Mendeskripsikan tempat yaitu menggambarkan tempat tertentu dengan menggunakan rincian yang tepat dalam bentuk tulisan. Tujuannya adalah untuk memberi tahu subjek dengan menjelaskan fitur-fiturnya. *Booklet class* adalah hasil dari bentuk produk akhir siswa yang dikumpulkan sebagai proyek akhir.

Metode

Deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini, yang dilakukan di SMP Negeri 1 Busang, Kutai Timur. Dengan metode ini, keabsahan dapat dibuktikan secara ilmiah. Subyek Penelitian ini adalah seorang guru bahasa Inggris yang memiliki dua sertifikat hasil Pelatihan Kurikulum 2013 dan siswa kelas delapan. Data diperoleh dengan cara menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) kondensasi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Verifikasi keabsahan data dilakukan dengan triangulasi.

Hasil dan Pembahasan

Proses Penerapan *Project Based Learning* dalam Menulis Teks Deskriptif

Proses penerapan *project based learning* dalam pengajaran menulis teks deskriptif telah dilakukan oleh guru. Temuan kegiatan dalam mengajar teks deskriptif melalui *project based learning*; guru memilih tema “Sekolah” karena siswa harus tahu lebih banyak tentang sekolah mereka. Dalam hal ini guru tidak memberikan pertanyaan, tetapi dia memberikan beberapa petunjuk yang berkaitan dengan tema. Selain itu, para siswa tidak menyusun garis

besar proyek karena guru secara langsung meminta untuk membuat tulisan deskriptif secara individual dan *booklet class* terdiri dari kelompok tulisan siswa. Kegiatan tersebut dilakukan dalam memulai proyek. Hal ini sejalan dengan Harmer (2010: 103) bahwa aktivitas kerja proyek berbeda dari cara pengajaran dan pembelajaran tradisional yang memperpanjang periode waktu karena hasilnya adalah produk akhir. Hal ini untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik secara individu maupun dalam kelompok (Kemdikbud, 2016: 2).

Table 1. Memulai Proyek hanya dengan Petunjuk

Langkah-langkah dalam Memulai Proyek	Aktifitas	
	Guru	Siswa
- Memilih topik / tema - Guru memberikan pertanyaan penuntun yang berkaitan dengan tema - Siswa membuat garis besar proyek	- Guru memilih tema Sekolah karena siswa harus tahu lebih banyak tentang sekolah mereka. - Guru tidak memberikan pertanyaan, tetapi memberikan beberapa petunjuk yang berkaitan dengan tema.	- Siswa tidak membuat garis besar proyek karena guru secara langsung diminta untuk membuat tulisan deskriptif secara individual dan *booklet class* terdiri dari kelompok menulis siswa.

Selain itu, dalam mengembangkan proyek, para siswa diminta oleh guru untuk membuat tulisan deskriptif secara individual. Dalam proses penulisan teks deskriptif, para siswa diizinkan untuk mencari informasi dan mengamati bagian dari sekolah sebagai tempat yang akan mereka uraikan. Berarti bahwa mereka mengumpulkan informasi terkait proyek penulisan mereka dan mereka dapat memilih salah satu bagian dari sekolah dan menggambarkannya. Setelah para siswa selesai menulis, mereka diminta untuk membuat *booklet class*. Ini sejalan dengan Harmer (2007: 265) bahwa menulis dikategorikan sebagai keterampilan produktif yang siswa harus menghasilkan produk tulisan.

Gambar 1. Kegiatan siswa dalam membuat *booklet* sebagai proyek mereka

Mereka membuat proyek *booklet* dalam kelompok. Mereka harus membuat dan mendesainnya sekreatif mungkin. Hal ini sejalan dengan Patton (2012: 13) bahwa dengan memberikan proyek, dapat meningkatkan pemikiran siswa, untuk menciptakan solusi orisinal, untuk mengembangkan kerja kooperatif dan untuk menyajikan produk akhir secara kreatif.

Table 2. Pengembangan proyek *booklet class*

Tahap pengembangan *booklet class*	Aktifitas	
	Guru	Siswa
- Proyek ini akan dilakukan oleh semua anggota kelompok baik secara individu, berpasangan atau sebagai kelompok - Siswa mengumpulkan informasi terkait proyek mereka	- Guru menjelaskan aturan pengembangan proyek, alat dan bahan - Guru meminta siswa membuat tulisan deskriptif secara individual. - Kemudian, meminta mereka membuat buklet dalam kelompok.	Para siswa membuat tulisan deskriptif secara individual dan memilih salah satu bagian dari sekolah. - Dalam proses penulisan teks deskriptif, siswa menemukan informasi dan mengamati bagian dari sekolah sebagai tempat yang akan mereka uraikan - Setelah menyelesaikan penulisan deskriptif mereka, siswa membuat buku kecil dalam kelompok. Para siswa mendesain *booklet class* itu sekreatif mungkin.

Selanjutnya, laporkan proyek ke kelas. Pada langkah ini, diberikan batasan waktu karena mereka harus presentasi setelah menyelesaikan proyek mereka. Karena waktu terbatas, para siswa hanya memberikan sedikit informasi tentang bagian dari sekolah, jadi, mereka tidak menerima umpan balik dari siswa lain. Selain itu, dalam menilai proyek, produk akhir dapat dievaluasi oleh seorang siswa, siswa sebagai kelompok, guru atau penonton eksternal. Ditetapkan kriteria *booklet class* yang bagus oleh guru dan diklasifikasikan ke dalam empat kriteria, seperti konten asli dari tulisan teks deskriptif mereka, isi dari setiap teks, kreativitas masing-masing kelompok dalam merancang *booklet class*.

Table 3. *Pelaporan proyek booklet*

Langkah-langkah pelaporan proyek *booklet*	Aktifitas	
	Guru	Siswa
- Langkah ini melibatkan presentasi dan menerima umpan balik dari siswa lain	- Guru meminta siswa untuk mempresentasikan proyek mereka; Namun dia hanya memberikan waktu yang singkat. Dalam langkah ini, guru harus memberikan lebih banyak waktu kepada siswa dalam presentasi karena siswa dapat menerima umpan balik dari siswa lain.	- Para siswa melakukan presentasi setelah menyelesaikan proyek.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa modifikasi yang digunakan oleh guru. Modifikasi pertama terlihat ketika memulai proyek, guru memilih “Sekolah” sebagai tema, karena itu menjadi bagian dari kehidupan nyata siswa. Kemudian, modifikasi kedua terlihat ketika guru tidak memberikan pertanyaan membimbing, tetapi dia memberikan beberapa petunjuk sebagai pertanyaan yang digunakan sebagai informasi dasar dalam membuat teks deskriptif. Hal itu dilakukan dapat bisa lebih mudah dipahami oleh para siswa. Selain itu, guru juga memodifikasi ketika siswa mengembangkan proyek mereka. Ada dua tugas selama

tahap ini. Pertama, siswa diminta untuk menulis teks deskriptif secara individual. Kedua, semua tulisan siswa dalam kelompok akan dikumpulkan dalam bentuk *booklet class* sebagai produk akhir mereka. Dalam hal ini, guru mengambil dua penilaian selama proyek.

Table 4. *Penilaian proyek*

Langkah-langkah penilaian proyek	Aktifitas	
	Guru	Siswa
- Produk akhir dapat dievaluasi oleh masing-masing siswa, siswa sebagai kelompok, guru atau peserta luar	- Dalam menilai proyek, guru menentukan kriteria buku yang bagus. Pertama, orisinalitas. Kedua, mendukung pengetahuan. Ketiga, material dan alat yang digunakan. Keempat, membuat prosedur. Kelima, tampilan produk. Keenam, manfaat produk.	- Selesaikan proyek sebaik mungkin.

Berikut langkah – langkah dari *project based learning* dalam menulis teks deskriptif yang terkait dengan teori.

1. Memulai Proyek

Dari kegiatan guru dan siswa. Dari langkah-langkah *project based learning* yang telah mereka lakukan, dapat diakui bahwa beberapa dari langkah-langkah tersebut masih terkait dengan teori *project based learning*. Dalam memulai proyek, kegiatan utama adalah menentukan topik. Hal ini sejalan dengan Bygate (2009: 427) bahwa pendekatan berbasis proyek adalah jenis pendekatan yang dapat digunakan dalam kurikulum dengan keterampilan produktif berdasarkan tema (proyek tematik) atau komunikasi berbasis proyek. Penting untuk menentukan topik atau tema. Jadi, para siswa memiliki gagasan sendiri tentang apa yang harus dilakukan.

Guru tidak lagi menjadi sumber informasi utama siswa (Patton, 2012: 13). Dalam hal ini, para siswa diizinkan untuk mencari informasi dari guru lain dan mengamati di sekitar bagian-bagian sekolah. Mereka dapat menemukan informasi tentang lokasi, ukuran, dan informasi apa pun yang terkait dengan tempat yang akan mereka uraikan. Setelah mendapatkan informasi, siswa dapat mulai menulis.

Dalam proses penulisan teks deskriptif, guru berkeliling untuk memeriksa pekerjaan siswa. Ketika mereka mendapat kesulitan, mereka bertanya kepada guru. Guru langsung menjawab dan menjelaskan pertanyaannya. Ada banyak kesulitan yang dihadapi oleh siswa seperti membuat kalimat. Namun, tidak ada waktu lagi untuk memperbaiki pekerjaan siswa karena terbatas waktu. Menurut Nunan (2012: 89) bahwa menulis termasuk kegiatan yang

sulit karena ketika siswa ingin menulis mereka harus memperhatikan ejaan yang benar, kosakata yang sesuai, pengucapan yang benar, tata bahasa dan mekanika untuk membuat teks yang baik. Ini berarti bahwa menulis adalah keterampilan yang rumit dan membutuhkan banyak waktu untuk berlatih.

2. Mengembangkan Proyek

Pada langkah ini, para siswa mengerjakan proyek dalam kelompok dan para siswa diizinkan untuk mendiskusikan tentang rencana proyek dengan teman-teman mereka. Mereka dibolehkan untuk menemukan pengetahuan dari suatu kreativitas mereka dalam membuat proyek. Mereka dapat merencanakan dan merancang proyek sendiri. Ini didasarkan pada keyakinan bahwa belajar dengan melakukan, berdiskusi dalam kelompok, dan merevisi ide dan pengalaman adalah cara terbaik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang lingkungan seseorang.

Dari pengamatan ditemukan bahwa peran guru tidak dominan. Dia bertindak sebagai pemandu, penasihat, koordinator, dan fasilitator. Menurut Markhan (2013) bahwa titik utama dari proses pembelajaran metode proyek bergerak dari guru ke peserta didik, dari bekerja sendiri untuk bekerja dalam kelompok dan peran guru dalam pekerjaan proyek adalah kemampuan guru untuk mendukung dan mengarahkan siswa secara langsung.

Selain itu, data wawancara menunjukkan bahwa guru memberi contoh kepada siswa sebelum dia meminta mereka untuk mengerjakan proyek. Guru meminta siswa untuk membaca dan memahami dari apa yang telah mereka lihat. Kemudian, mereka diminta untuk membuat produk untuk diri mereka sendiri tetapi kadang-kadang guru memberi kesempatan bagi siswa untuk memikirkan masalah yang mereka temukan di sekolah kemudian menulisnya. Salah satu fitur terpenting yang membedakan pembelajaran berbasis proyek dari metode konvensional adalah berorientasi pada siswa. Menurut Blumenfeld dkk. (2011: 5) bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek; siswa dapat menentukan masalah, mendiskusikan pandangan atau prediksi, mengumpulkan informasi, mengevaluasi informasi yang dikumpulkan, membuat kesimpulan, menggabungkan pandangan dan membuat produk.

Booklet class dipilih karena merupakan produk yang mudah dan dapat membuat siswa bergembira dan bersemangat dalam merancang. Oleh karena itu, tidak ada orang yang tidak terlibat dalam proyek ini. Menurut Harmer (2010: 103) bahwa dalam tulisan ada banyak bidang yang mungkin untuk pekerjaan proyek, seperti kami memproduksi koran kelas,

majalah, panduan ke kota, atau buku-buku tentang sejarah atau topik budaya. Ini sejalan dengan Stoller (2007: 114) bahwa siswa dan instruktur mempertimbangkan sifat proyek, tujuannya, dan cara yang paling tepat untuk mencapai puncak proyek. Mereka dapat memilih dari berbagai pilihan, termasuk laporan tertulis, surat, poster atau majalah dinding, debat, presentasi, pesan, buku pegangan, memo, brosur, koran, atau video. Dalam pekerjaan proyek, siswa berpartisipasi sepanjang waktu dengan memilih topik utama, mengembangkan dan mempresentasikannya, berbagi tanggung jawab dengan guru dan meningkatkan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, ini berbeda dari metode konvensional.

Project based learning dapat mengikuti pola interaksi yang berbeda, seperti kerja individu, kerja pasangan, kelompok atau seluruh pekerjaan kelas. Keuntungan besar adalah kenyataan bahwa kelompok yang berbeda dapat menangani berbagai bagian proyek. Kerja sama adalah bagian yang tidak terpisahkan. Guru harus membuat siswa bekerja sama, dan harus ada kelompok di mana yang lebih terang akan membantu yang lebih lemah. Demikian pula, pekerjaan proyek mempersiapkan siswa untuk memecahkan masalah, tugas, dan situasi kehidupan nyata. Ini juga mempromosikan otonomi siswa, yaitu membuat siswa bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.

3. Pelaporan ke Kelas

Karakteristik pekerjaan proyek yang digambarkan Stoller (2007: 110) bahwa penyelesaian pekerjaan proyek atau pembelajaran berbasis proyek selesai dengan produk akhir, seperti presentasi lisan, laporan, majalah dinding, dll, untuk berkontribusi dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan hasil proses belajar mengajar, siswa melakukan presentasi (presentasi lisan) setelah mereka menyelesaikan proyek mereka. Mereka menunjukkan proyek mereka kepada teman-teman mereka dengan menjelaskan tema buku mereka. Presentasi proyek cukup jelas cocok sebagai kegiatan kerja bersama.

Proyek memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi, aktif dan kooperatif dalam kelas bahasa Inggris dibandingkan dengan kelas bahasa Inggris tradisional. Ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa dengan tepat tanpa rasa malu karena takut selama presentasi. Hasil ini senada dengan Bass (2011) bahwa siswa dididik oleh pembelajaran berbasis proyek lebih sukses dan tingkat sikap yang lebih tinggi terhadap pelajaran daripada siswa yang dididik oleh instruksi berdasarkan buku teks siswa.

Kelemahan ditemukan bahwa guru hanya memberikan waktu yang terbatas kepada siswa untuk mempresentasikan proyek mereka dan itu disajikan oleh perwakilan dari masing-

masing kelompok. Siswa berpartisipasi lebih banyak dalam diskusi proyek mereka, ketika mereka muncul untuk berbagi informasi mereka dengan sesama anggota kelompok.

4. Penilaian Proyek

Penilaian *booklet class* sebagai proyek siswa, guru menentukan tiga kriteria. Pertama, isi asli tulisan mereka dalam *booklet class*. Ini berarti bahwa siswa harus mempresentasikan tulisan mereka sendiri apa yang ada di dalam *booklet class*. Kedua, guru akan mengukur isi dari setiap teks yang disajikan apakah mereka menarik atau tidak. Ketiga, kreativitas setiap kelompok dalam merancang *booklet class* akan menjadi yang terakhir untuk dinilai, Emilia (2011: 82-83). Dari kriteria penilaian tersebut, maka dibuat evaluasi sumatif. Namun, penilaian akhir mungkin juga memberikan bobot yang cukup besar untuk proses yang dilakukan dalam proyek, seperti mencapai tonggak proyek tepat waktu dan kualitas produk setengah jadi.

Setelah menganalisis tulisan deskriptif siswa, ditemukan berbagai tindakan. Penggunaan teknik *project based learning* efektif untuk memberikan pemahaman yang lebih baik dalam menulis, khususnya dalam menulis teks deskriptif. Itu terlihat dari produk tulisan mereka yang baik bahwa para siswa berhasil dalam membuat banyak perbaikan dan terus membuat kemajuan yang signifikan. Para siswa menunjukkan perubahan positif dan perbaikan pada aspek tulisan mereka, seperti organisasi konten, penggunaan bahasa, mekanik, dan kosa kata.

Sebagaimana dinyatakan sebelumnya bahwa konten diturunkan berdasarkan standar relevansi penulisan dengan topik dan pencapaian tulisan yang dapat dimengerti. Berdasarkan hasil penulisan dalam temuan, umumnya, siswa telah mengembangkan menggambarkan tempat di sekolah berdasarkan petunjuk yang dimaksudkan. Tulisan mereka secara umum mudah dimengerti. Para siswa dalam hal ini, telah memenuhi permintaan guru dengan mengembangkan komposisi mereka menggunakan kreativitas mereka sendiri, dan kemudian membuat komposisi menjadi lebih menarik.

Selain itu, upaya guru dalam memberikan petunjuk berdasarkan topik dan memberikan mereka untuk memilih tempat berdasarkan minat mereka sendiri tampaknya memudahkan siswa untuk membuat dan mengembangkan tulisan mereka. Guru juga memungkinkan mereka untuk menemukan informasi dan mengamati tempat yang akan mereka gambarkan. Ini dibuktikan oleh Brown (2009: 325) bahwa siswa dapat menjadi

pencipta bahasa ketika guru memungkinkan siswa untuk fokus pada konten dan pesan dan motivasi intrinsik mereka sendiri diletakkan di pusat pengajaran. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa guru telah memfasilitasi siswa dengan keadaan dan pengalaman yang menguntungkan untuk mengoptimalkan kemampuan menulis mereka.

Sementara itu, siswa juga mampu menulis dengan tepat dan benar struktur deskriptif generik. Mereka menyatakan ide dengan jelas di setiap paragraf. Itu berarti para siswa mampu mengatur ide-ide dalam komposisi mereka. Hasil ini memperkuat dari Reppen (2012: 303) bahwa proses penulisan melibatkan keterampilan yang sangat kompleks di mana siswa harus menghasilkan dan mengatur ide. Ini bukan pekerjaan mudah bagi para siswa sebagai pemula. Namun, mereka telah melakukannya sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Oleh karena itu, pengetahuan yang didukung dan latihan intensif jelas penting.

Dalam hal tata bahasa yang meliputi kategorisasi penggunaan bentuk kata kerja, artikel modal, kata depan dan menghubungkan kata kerja. Ada beberapa bentuk kata kerja inkonsistensi dalam penulisan. Ketinggalan penggunaan “menjadi” untuk menghubungkan kata benda tunggal dan jamak. Sejauh ini, itu tidak mempengaruhi komunikasi. Namun, itu bisa membahayakan makna ketika berada pada konteks tunggal dan jamak. Selanjutnya, kata ganti orang yang tidak pantas dinyatakan sekali dalam merujuk subjek “mereka” bukan “itu”. Masalah tata bahasa adalah masalah yang paling umum terjadi pada siswa. Ini adalah wilayah paling sensitif yang berkaitan dengan penentuan penggunaan kata kerja yang tepat, penggunaan “menjadi” serta pembentukan tunggal dan jamak. Kondisi ini dapat menjadi beban baik siswa maupun guru karena fakta yang dikemukakan oleh Heaton (2012: 13) bahwa keterampilan menulis tidak sederhana tetapi kompleks dan terkadang sulit untuk diajarkan. Namun, situasi ini dapat digunakan sebagai perancah untuk peserta didik agar belajar lebih baik. Karena, mereka telah melakukan banyak hal dalam tulisan mereka. Yang paling umum terjadi adalah penggunaan tanda baca yang pasti seperti berhenti penuh daripada koma setelah konjungsi. Inkonsistensi penggunaan kapitalisasi juga terjadi bahkan tidak banyak.

Selain itu, strategi pembelajaran berbasis proyek memberikan siswa dengan lingkungan belajar yang mengembangkan pembelajaran mereka karena meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan tingkat persaingan di antara mereka. Peneliti mengamati bahwa siswa suka belajar menulis sendiri ketika mereka bersikeras memperkenalkan aturan tata bahasa ketika masing-masing kelompok mengambil bagian dari

aturan yang ditetapkan. Mereka menyiapkan contoh-contoh yang sesuai dengan diri mereka sendiri, dan kemudian mereka merevisi poin-poin utama dari peraturan dan menghasilkan struktur gramatikal.

Booklet class yang telah diproduksi dalam kelompok menggambarkan bahwa siswa mampu merancang dengan baik dan juga memiliki kerjasama yang baik dalam menghasilkan proyek buku kecil. Mereka telah memaksimalkan diskusi kerja kelompok mereka untuk memiliki komposisi yang dikoreksi untuk ditampilkan dalam bentuk buku kecil, bahkan masih ada beberapa kesalahan yang tersisa. Mereka juga berkepentingan untuk merancang buku mereka secara kreatif.

Simpulan

Penerapan teknik *project based learning* dapat menjadi cara alternatif pengajaran bahasa Inggris, khususnya dalam keterampilan mengajar menulis. *Project based learning* dapat membantu siswa dalam menulis yang mereka dapatkan dalam proses belajar mengajar yang membuat kesan bagi mereka. Tindakannya efektif untuk memberi mereka pemahaman yang lebih baik. Itu dilihat dari hasil tulisan mereka yang bagus dalam bentuk booklet sebagai proyek akhir. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *project based learning* mendukung proses pembelajaran menulis teks deskriptif karena ada kerja kooperatif di antara mereka. Proyek yang diberikan memiliki kriteria untuk dinilai. Itu dilakukan dengan baik oleh para siswa.

Melalui *project based learning*, tulisan siswa menunjukkan bahwa mereka memiliki cukup baik dalam menulis tentang aspek penulisan dalam teks deskriptif terutama dengan memulai ide-ide dalam setiap paragraf yang dipahami dengan jelas. Selain itu, *project based learning* memberdayakan kreativitas siswa karena memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi diri mereka sambil mengembangkan produk berupa *booklet class*.

Daftar Pustaka

Bass, Gokhan. (2011). Investigating the Effect of Porject Based Learning on Students' Academic Achievement and Attitudes toward English Lesson. *The Online Journal of New Horizons in Education 1*(4), hlm.15.

Blumenfeld, P., Soloway, E., Marx, R., Krajcik, J., Guzdial, M., & Palinscar, A. (2011). Motivating Project Based Learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3-4), hlm. 369-398.

Brown, H. D. (2009). *Teaching by Principle : An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson: Longman.

Bygate, Martin. (2009). Teaching and Testing Speaking. In M. H. Long & C. J. Doughty (2nd Eds.), *The Handbook of Language Teaching.* Sussex: Wiley-Blackwell.

Emilia, Emi. (2011). *Pendekatan Genre-Based dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Petunjuk untuk Guru*. Bandung: Rizqi Press.

Harmer, J. (2007). *How to Teach English* (4th ed.). Edinburgh Gate: Pearson Education Limited.

Harmer, J. (2010). *How to Teach Writing* (5th ed.). London: Pearson Education Limited.

Heaton, J.B. (2012). *Writing English Language Test* (3rd ed.). London: Longman Group.

Kemdikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 22 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Mendikbud.

Markhan, Thom, Larmer, John, & Ravitz, Jason. (2013). *Project-based Learning* (4th Edition): A guide to standards focused project-based learning for middle and high school teachers. Buck Institute for Education, Navato, California.

Nunan, D. (2012). *Practical English Language Teaching* (4th ed.). New York: The McGraw-Hill Company.

Patton, Alec. (2012). *Work that matters: The Teacher's Guide to Project based learning*: The Paul Hamlyn Foundation.

Reppen, Randi. (2012). A Genre Based Approach to Content Writing Instruction in J. C. Richards & W. A Renandya (2nd Eds.), *Language Teaching: An Anthology of Current Practice.* Cambridge: Cambridge University Press.

Solomon, G. (2013). "Project-based Learning: A Primer". *Technology & Learning* (23), hlm. 20-27.

Stoller, F. (2007). *Project Work: A Means to Promote Language and Content*. In Jack, C. Richards & Willy, A. Renandya (Eds.) *Methodology in Language Teaching: an anthology of Current Practice*, hlm. 107-120. Cambridge: Cambridge University Press.

Thomas, J., A. Michaelson, and J. Mergendoller. 2010. *Project-based Learning: A Handbook for Middle and High School Teachers* (2nd ed.). California: The Buck Institute for Education.

Trilling, B. & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Penggunaan Model *ELPSA* Dengan Bantuan Alat Peraga *Geoboard* Pada Materi Bangun Datar Segi empat

Lilik Firdayati
SMP Negeri 3 Metro, Kota Metro, Lampung
firdayatililik@gmail.com

Abstrak

Realitasnya kebanyakan siswa menganggap Matematika itu sulit, karena pembelajarannya kurang menarik, guru kurang berperan sebagai fasilitator, guru tidak menggunakan media pembelajaran, guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, kurang banyak latihan, dan guru belum maksimal menggunakan model pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang efektif. Selain itu, guru lebih mengutamakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada ranah kognitif, sering meninggalkan ranah afektif dan psikomotor siswa, sehingga perubahan kedewasaan siswa menjadi kurang maksimal. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan model ELPSA menggunakan alat peraga *geoboard*. Penelitian ini dilakukan pada kelas VII SMP Negeri 3 Metro, Lampung pada bulan April 2018 menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan angket. Analisisnya menggunakan teknik deskriptif analitik. Hasil penelitian ini adalah penggunaan model ELPSA dengan bantuan alat peraga *geoboard* dalam materi bangun datar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari rata-rata 55,36% pada siklus I menjadi 74,49% pada siklus III, dan hasil belajar dari rata-rata 55,06 pada siklus I menjadi 67,41 pada siklus III.. Oleh karena itu, dalam pembelajaran hendaknya guru selalu berinovasi untuk dapat memotivasi minat belajar siswa dan memperbaiki kualitas pembelajaran dengan model pembelajaran yang bervariasi dan alat peraga yang sesuai, sehingga hasil belajar siswa bisa maksimal.

Kata kunci : Model *ELPSA*, alat peraga *geoboard*

PENDAHULUAN

Matematika sampai saat ini masih menjadi salah satu pelajaran yang penting dan digunakan di hampir semua bidang. Hal ini dikarenakan Matematika masih tetap digunakan dalam banyak hal. Dalam tingkatan pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, pelajaran Matematika masih dipelajari. Namun, banyak kendala yang dianggap sulit oleh para siswa dalam mempelajari Matematika. Berkaitan dengan hal tersebut, berdasarkan survei awal hasil ujian tengah semester dari 28 orang siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Metro, Lampung sebagai subyek penelitian menunjukkan nilai rata-rata Matematika masih rendah yaitu 57,70 dengan Kriteria Ketuntasan 60, dan 14 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Proses pembelajaran dengan tidak melibatkan aktivitas siswa akan berakibat pada tidak optimalnya

pemusatan perhatian pada kemampuan yang harus dikuasainya, siswa sering berada dalam situasi tertekan

Siswa tidak mendapat kesempatan untuk melakukan eksplorasi lingkungan sekitar, sehingga membuat mereka terasing dengan lingkungannya, tidak memiliki kemampuan untuk mencari dan menemukan informasi yang diperlukannya, dan siswa hanya terfokus pada pengembangan ranah kognitif saja dan kurang memperhatikan aspek afeksi (emosional, mental, keterampilan, dan spiritual). Padahal, kondisi pembelajaran seperti itu akan sulit diharapkan untuk mampu membuat siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta memiliki karakter dan watak untuk menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupannya sehari-hari.

Dari kondisi tersebut menunjukkan guru merupakan salah satu faktor yang dominan penyebab kesulitan belajar siswa. Selama ini guru mendominasi pembelajaran dengan ceramah dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif dan menarik. Akibatnya siswa pasif karena tidak diberi kesempatan untuk berpikir dan menemukan konsep sendiri. Pembelajaran sangat membosankan dan tidak efektif, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar Matematika.

Di dalam Kurikulum 2013 setiap pembelajarannya siswa dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif, serta kemampuan berpikir siswa dalam mempelajari setiap konsep mata pelajaran harus berkembang sesuai dengan umur dan karakter siswa. Menyikapi hal tersebut dalam pembelajaran Matematika perlu dimunculkan ide-ide kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas dengan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang nantinya akan berdampak pada hasil pembelajaran. Banyak alat peraga yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran, salah satunya adalah alat peraga *geoboard* (papan berpaku).

Menurut (Imas, 2017) Alat peraga *geoboard* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan alat peraga *geoboard* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penulis telah melakukan pembelajaran Matematika yang inovatif tanpa alat peraga yang dapat langsung diperagakan oleh siswa dan pelaksanaan pembelajarannya masih terbatas pada penggunaan model pembelajaran kooperatif dan melalui gambar. Pembelajaran kooperatif dengan STAD (*Student Team Achievement Divisions*), dan hanya mengerjakan latihan-latihan soal setelah materi disampaikan.

Berdasarkan refleksi dan evaluasi, pembelajaran Matematika yang telah dilakukan oleh penulis ternyata menjadi kurang menarik jika terlalu sering dilakukan dan tanpa dengan bantuan media atau alat peraga. Penulis memahami dan menyadari bahwa pelaksanaan pembelajaran Matematika yang dilakukan jangan hanya terpaku dengan satu model pembelajaran tertentu saja. Siswa akan merasa jenuh, bosan dengan model pembelajaran yang tidak bervariasi juga media atau alat peraganya, yang akan berakibat siswa kurang dapat membangun kemampuan berpikir matematik. Untuk itu, perlu dilaksanakan variasi pembelajaran dengan bantuan alat peraga *geoboard* dan menggunakan model pembelajaran *ELPSA (Experiences, Language, Pictures, Symbols, Applicatioan*) agar dapat menghilangkan kejenuhan dan dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa.

Untuk memperbaiki dan meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Mengenali dan membantu siswa yang kurang terlibat, 2) Menyiapkan siswa secara tepat, 3) Menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya kegiatan siswa untuk belajar (Supinah, 2015). Kegiatan-kegiatannya adalah yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Model Pembelajaran *ELPSA (Experiences, Language, Pictures, Symbols, Applicatioan*) dikembangkan oleh tim *RIPPLE (Research Institute for Professional Practice, Learning & Education)* yang diketuai oleh *Prof Tom Lowrie* dari Charles *Sturt University* Australia. *ELPSA* merupakan sebuah kerangka desain pembelajaran yang dibuat secara khusus untuk konteks Indonesia sebagai hasil dari analisis data video *TIMSS* (Wijaya, 2014).

Kerangka ELPSA dimulai dari menghubungkan pengalaman siswa sebelumnya ke pembelajaran baru, memberi siswa kesempatan untuk mengekspresikan temuan mereka sendiri, dan membangun visual, memikirkan siswa untuk presentasi ide menggunakan simbol, sehingga siswa bisa menganggap matematika sebagai subjek yang bermakna daripada yang sulit (Johar, 2016).

Untuk membelajarkan siswa secara efektif, kerangka kerja ELPSA adalah alat yang praktis dan mudah dipahami untuk merancang suatu pembelajaran matematika dalam mengembangkan konsep secara bermakna dan eksplisit, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan siswa dapat memahami matematika lebih komprehensif (Patahudin, 2015)

Selain itu, pembelajaran Matematika yang selama ini penulis lakukan tidak banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dalam

meningkatkan kompetensinya sesuai dengan tuntutan dalam pembelajaran. Hal tersebut sebagai akibat dari pembelajaran yang tidak bermakna, siswa hanya diberi rumus tanpa dijelaskan mengapa rumus itu digunakan. Pola pembelajaran semacam ini membuat siswa tidak memahami materi yang diajarkan sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman tidak hanya menghafal rumus. Pembelajaran memiliki proses yang berkesinambungan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disebut aktivitas belajar. Hasil belajar sering dijadikan tolok ukur dalam penilaian prestasi akademik dan merupakan cerminan dari kemampuan yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran juga salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagai alternatif menjawab tantangan tersebut penulis telah berupaya menciptakan pembelajaran yang menarik dengan model pembelajaran ELPSA dan alat peraga *geoboard*. Kemudian penulis terdorong untuk melakukan sebuah penelitian tentang :"penggunaan model Pembelajaran ELPSA dengan bantuan Alat peraga *geoboard* pada materi Bangun datar segi empat"

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Apakah dengan menggunakan model pembelajaran ELPSA dengan bantuan alat peraga *geoboard* pada materi segi empat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa? 2) Apakah dengan menggunakan model pembelajaran ELPSA dengan bantuan alat peraga *geoboard* pada materi segi empat dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah: 1) meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran ELPSA dengan bantuan alat peraga *geoboard* pada materi segi empat. 2) meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran ELPSA dengan bantuan alat peraga *geoboard* pada materi segi empat.

Adapun hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah Jika proses pembelajaran dengan model ELPSA menggunakan alat peraga *geoboard* dapat dilaksanakan sesuai dengan ketentuan juga sesuai dengan kondisi siswa, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada materi bangun datar segi empat.

METODA

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model ELPSA dengan bantuan alat peraga *geoboard*, . dilaksanakan di kelas VII A SMP Negeri 3 Metro yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari laki-laki 13 orang dan perempuan 15 orang. Penelitian dilaksanakan bulan April

2018, mulai tahap persiapan (membuat alat peraga, menyusun RPP, menyusun instrumen) sampai tahap pelaksanaan pembelajaran pada materi bangun datar segi empat, dan tahap penyusunan pelaporan. Dalam penelitian ini dibantu teman sejawat sebagai *observer*.

Teknik pengumpulan data menggunakan : a. angket (respons siswa dalam pelaksanaan pembelajaran), b. Observasi (aktivitas siswa selama pembelajaran), dan c) tes (hasil belajar). Data penelitian terdiri dari data kualitatif (hasil pengamatan/observasi) selama pembelajaran dan data kuantitatif yaitu hasil tes belajar bangun datar segi empat dengan sumber data diperoleh langsung dari siswa saat proses pembelajaran.

Berdasarkan jenis data, teknik analisis yang digunakan dideskripsikan sebagai berikut : 1) Data kuantitatif misalnya nilai hasil belajar siswa dapat dianalisis secara statistik deskriptif sederhana, yakni dengan rerata (*mean*), dan persentase (%). 2) Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa terhadap tingkat pemahaman suatu mata pelajaran (kognitif), aktivitas atau sikap siswa terhadap penggunaan model pembelajaran ELPSA dan alat peraga *geoboard* (afektif),

Data kuantitatif hasil belajar ditabulasi dan dihitung ketuntasannya pada masing-masing siklus. Data tersebut dianalisis untuk keberhasilan pembelajaran yang diterapkan dengan indikator meningkatnya hasil belajar siswa baik aspek afektif (keaktifan siswa) maupun aspek kognitif berupa peningkatan aktivitas dan hasil belajar antar siklus dan persentase siswa yang tuntas belajar atau memperoleh nilai > KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 60.

Penggunaan media *geoboard* dilakukan untuk membantu siswa di dalam memahami konsep matematika yang abstrak, sehingga mereka lebih tertarik, merasa lebih tertantang, dan merasa ikut andil di dalam proses pembelajaran dan menemukan konsep. Siswa akan lebih tertarik mempelajari geometri apabila mereka terlibat secara aktif baik individual atau kelompok, mereka hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan investigasi yang akan memberikan pemahaman bagi siswa karena diperlukan bimbingan dan arahan dari guru dalam penggunaan media tersebut sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada materi segi empat, dapat meningkatkan pemahaman konsep segi empat siswa. Hal ini terlihat dari hasil persentase tes pemahaman siswa yang mencapai nilai KKM di setiap siklusnya (Kadir, 2018)

Hasil dan Pembahsan

Model *ELPSA* dikembangkan berdasarkan pada teori-teori pembelajaran konstruktivisme dan sifatnya sosial. Model ini memandang bahwa pembelajaran sebagai suatu proses aktif di mana para siswa berpikir sendiri cara dalam memahami sesuatu melalui proses pemikiran individu dan interaksi sosial dengan temannya. Adapun penerapan model *ELPSA* di dalam pembelajaran :1) *Experiences* (pengalaman) : menghubungkan materi bangun datar segi empat dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dalam lingkungan sekitar, dengan cara mengidentifikasi jenis-jenisnya dan sifat-sifatnya. 2) *Language* (Bahasa) : mengenal istilah-istilah matematika yang berkaitan dengan bangun datar segi empat, misalnya sisi, sudut, bidang, diagonal, kemudian mendeskripsikan masing-masing bangun datar dengan terminologi matematika, serta membiasakan siswa untuk bertanya. 3) *Picture* (gambar) : mengenalkan gambar bangun datar segi empat, kemudian menyiapkan bangun-bangun datar segi empat dari peraga plastik, mengenalkan bentuk-bentuk bangun datar menggunakan *geoboard* dan karet gelang. 4) *Symbol* (simbol) : memberikan nama bangun datar segi empat dengan simbol ABCD, EFGH dan lai sebagainya. 5) *Application* (aplikasi) : mengaplikasikan bangun-bangun datar segi empat dengan cara mengelompokkan yang sejenis, menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal terpenting sebagai dasar dalam mendesain sebuah pembelajaran *ELPSA* yang bermutu adalah penekanan pembelajaran yang mampu menjadikan siswa memahami konsep secara maksimal melalui simbol meskipun membutuhkan waktu yang relatif lama.

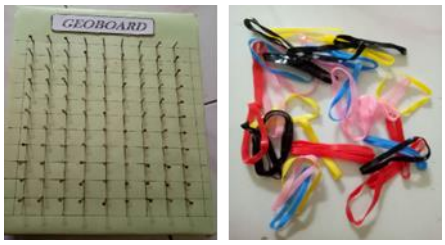
Alat peraga dibuat berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia itu diterima atau ditangkap melalui pancaindra. Semakin banyak indra yang digunakan untuk menerima sesuatu, maka semakin banyak dan semakin jelas pengetahuan yang diperoleh. Alat peraga dimaksudkan untuk mengerahkan indra sebanyak mungkin kepada suatu obyek sehingga mempermudah persepsi.

Proses pembelajaran menggunakan alat peraga berarti memaksimalkan fungsi seluruh pancaindra siswa untuk meningkatkan efektivitas belajar dengan cara melihat, mendengar, mempraktikkan, dan menggunakan pikirannya secara logis dan nyata. Alat peraga dalam pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu yang efektif.

Alat peraga papan berpaku, yang dikenal dengan *geoboard* dibuat dari papan berbentuk persegi panjang atau persegi. pada papan itu dibuat persegi-persegi kecil yang pada setiap titik sudutnya ditancapkan paku setengah masuk dan setengahnya masih timbul. Dalam hal ini ditambahkan karet gelang untuk membuat bangun datar pada papan berpaku tersebut.

Manfaat alat peraga *geoboard* dalam pembelajaran, siswa dapat lebih mudah dalam membuat bentuk geometri bangun datar segi empat tanpa memerlukan banyak waktu untuk

menggambar di kertas dengan pensil dan penghapus, misalnya membuat persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium, layang-layang dan belah ketupat. Dengan papan berpaku dapat dengan mudah menghitung keliling dan luas bangun datar segi empat.



Gambar 1. Papan berpaku (*geoboard)* dan karet gelang

Geoboard adalah penggunaan alat peraga manipulatif untuk *mengeksplor* konsep dasar dalam bidang geometri. Alat peraga *geoboard* (papan berpaku) ini cocok untuk membantu siswa SMP dalam berbagai macam bentuk bangun datar, sehingga siswa akan lebih memahami bangun datar secara konkret, yang selama ini kebanyakan siswa hanya menghitung menggunakan dengan menghafal rumus. Selain itu alat peraga *geoboard* dapat dikatakan sebagai sebuah permainan yang menyenangkan dan penuh tantangan, di mana siswa aktif terlibat dalam menuangkan kreativitasnya secara konkret dalam aspek imajinasi penemuan geometri. Alat peraga ini dapat digunakan secara klasikal maupun kelompok.

Agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan hasilnya dapat diandalkan, maka perbaikan pembelajaran dapat diarahkan pada pengelolaan proses, Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu siswa dan guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar, tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Siklus I

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, mencakup tujuh indikator yang masing-masing indikator tercapai dalam persentase. Indikator pertama dalam proses pembelajaran yaitu mengajukan pertanyaan pada guru rata-rata persentase dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua adalah 46,88%, siswa masih bingung dengan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan alat peraga dan model ELPSA, yang menjawab pertanyaan 28,13%, mengerjakan lembar kegiatan secara berkelompok menunjukkan

60,94%, bekerja sama dengan teman 1 kelompok 81,25%, bertukar pendapat antar teman dalam kelompok 64,06%, membuat kesimpulan 31,25%, dan mempresentasikan hasil diskusi maupun hasil latihan 26,56%, sehingga rata-rata aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I adalah 55,36%.

Dari 28 siswa yang mengikuti ulangan 11 siswa dinyatakan tuntas atau 39,29% dan 17 siswa tidak tuntas dalam belajar yaitu 60,71%. Berdasarkan hasil tersebut ada beberapa faktor yang mempengaruhi, misalnya kurang maksimalnya guru dalam membimbing kesulitan belajar siswa, siswa belum terbiasa menggunakan alat peraga dan berpikir untuk menurunkan rumus bangun datar secara persegi dan persegi panjang, kurang waktu untuk membahas soal-soal latihan, sehingga yang tuntas dalam belajar masih kurang dari 50% dan rata-rata kelas masih di bawah ketuntasan minimal. Siswa yang belum tuntas diberikan pembelajaran remedial mandiri dan latihan soal-soal yang berkaitan dengan persegi dan persegi panjang, sehingga pada pertemuan berikutnya sudah dapat menyesuaikan dengan yang sudah tuntas dalam belajarnya.

Hasil analisis data angket siswa pada penggunaan alat peraga *geoboard* pada siklus I pada lampiran 6 dan dapat dirangkum sebagai berikut, dari 8 indikator yaitu Alat peraga *geoboard* menarik untuk belajar, Kegiatan belajar dengan alat peraga *geoboard* sangat menyenangkan, Penggunaan alat peraga *geoboard* memudahkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari, Alat peraga *geoboard* merangsang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu tentang matematika, Alat peraga *geoboard* ini sesuai digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar segi empat, Belajar kelompok dengan menggunakan alat peraga *geoboard* membuat saya bisa saling memberi dan menerima gagasan dari teman lain, Alat peraga *geoboard* mudah dipelajari secara kelompok, Secara keseluruhan alat peraga *geoboard* mudah dipahami. Terdapat 10 siswa atau 35,71% menyatakan sangat setuju belajar bangun datar persegi dan persegi panjang menggunakan alat peraga *geoboard,* 11 siswa atau 39,29% menyatakan setuju belajar bangun datar segi empat menggunakan alat peraga *geoboard*, dan 7 siswa atau 25% menyatakan kurang setuju . bagi siswa yang menyatakan kurang setuju karena belum terbiasa belajar berkelompok dan menggunakan alat peraga dalam pembelajaran.

Untuk itu pembiasaan penggunaan alat peraga ini sangat diperlukan sekali dalam penanaman konsep matematika, khususnya kelas VII SMP yang masih sangat sulit menerima konsep yang abstrak.

Siklus II

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II tercapai dalam persentase. Setiap indikator sudah mengalami peningkatan persentase keaktifan siswa. Indikator pertama dalam proses pembelajaran yaitu mengajukan pertanyaan pada guru rata-rata persentase dari siklus I 46,88% menjadi 47,92%, siswa sudah mulai kenal dengan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan alat peraga dan model ELPSA, yang menjawab pertanyaan siklus I 28,13% menjadi 27,08% ini disebabkan siswa asyik dengan alat peraganya sehingga kurang fokus dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru, mengerjakan lembar kegiatan secara berkelompok pada siklus I menunjukkan 60,94% menjadi 66,67%,siswa sudah mulai terlihat aktivitas secara kelompok, bekerja sama dengan teman satu kelompok dari 81,25% menjadi 84,38%, bertukar pendapat antar teman dalam kelompok dari 64,06% menjadi 78,13%, membuat kesimpulan dari 31,25% menjadi 58,33%, dan mempresentasikan hasil diskusi maupun hasil latihan dari 26,56% menjadi 27,08%, sehingga rata-rata aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I adalah 55,36% menjadi 63,61% pada siklus II.

Hasil pembelajaran diperoleh bahwa, siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 15 siswa atau 53,57% dan yang tidak tuntas 13 siswa atau 46,43%. Kemudian rata-rata nilai yang diperoleh dari siklus II ini mengalami peningkatan yaitu 61,90. Walaupun nilai rata-rata meningkat tapi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan masih ada kekurangan atau belum maksimal, sehingga masih ada siswa yang belum tuntas. Untuk siswa yang belum tuntas diberikan remedial secara individu dan diberikan tugas di luar jam pelajaran, yang diharapkan dapat menuntaskan materi sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

Hasil analisis data angket pada siklus II, Terdapat 14 siswa atau 50% menyatakan sangat setuju belajar bangun datar belah ketupat dan layang-layang menggunakan alat peraga *geoboard*, 13 siswa atau 46,43% menyatakan setuju belajar bangun datar segi empat menggunakan alat peraga *geoboard*, dan 1 siswa atau 3,57% menyatakan kurang setuju. Dari analisis tersebut sudah mengalami peningkatan siswa yang merespons pembelajaran bangun datar segi empat dengan menggunakan alat peraga *geoboard*, namun demikian masih ada siswa yang kurang setuju, karena tidak fokus dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

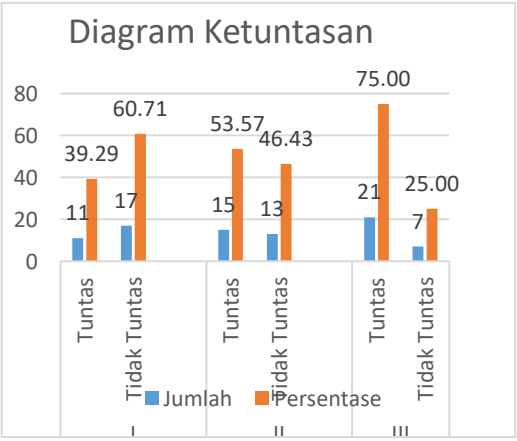
Siklus III

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus III setiap indikator aktivitas yang dilaksanakan dalam sudah mengalami peningkatan yang luar biasa. Indikator pertama dalam proses pembelajaran yaitu mengajukan pertanyaan pada guru rata-rata persentase dari siklus II 47,92% menjadi 67,75%, dikarenakan siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran

yang dilaksanakan dengan menggunakan alat peraga dan model ELPSA, yang menjawab pertanyaan siklus II 27,08% menjadi 34,38% ini disebabkan siswa sudah mulai terarah dengan alat peraganya sehingga mereka fokus dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru, mengerjakan lembar kegiatan secara berkelompok pada siklus II 66,67% menjadi 73,44%, siswa sudah mulai terlihat aktivitas secara kelompok, bekerja sama dengan teman satu kelompok dari 84,38% menjadi 87,50%, bertukar pendapat antar teman dalam kelompok dari 78,13% menjadi 87,50%, membuat kesimpulan dari 58,33% menjadi 73,44%, dan mempresentasikan hasil diskusi maupun hasil latihan dari 27,08% menjadi 31,25%, sehingga rata-rata aktivitas siswa secara klasikal pada siklus II adalah 63,61% menjadi 74,49% pada siklus III.

Dari hasil belajar diperoleh, siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 21 siswa atau 75% dan yang tidak tuntas 7 siswa atau 25%. Kemudian rata-rata nilai yang diperoleh dari siklus III ini mengalami peningkatan yaitu 67,41. Peningkatan aktivitas belajar ternyata berefek pada hasil pembelajaran juga meningkat, walau masih ada siswa yang belum tuntas. Untuk siswa yang belum tuntas diberikan remedial secara individu dan diberikan tugas di luar jam pelajaran, yang diharapkan dapat menuntaskan materi sebelum melanjutkan pelaksanaan tes.

Persentase ketuntasan dari siklus I ke siklus II naik 14,28% walaupun yang tuntas belum mencapai 75% dan rata-rata nilai pada siklus I belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 60, tapi pada saat siklus II rata-ratanya mencapai 61,90 dan pada siklus III mencapai 67,41, mengalami kenaikan 5,51. Dan dapat ditampilkan dengan diagram berikut :



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Belajar

Simpulan dan Saran

Dari hasil penelitian ini disampaikan, bahwa penggunaan model ELPSA dengan bantuan alat peraga *geoboard* dalam materi bangun datar segi empat (persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium, belah ketupat, layang-layang) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus yang ditunjukkan dengan :a) Terjadi peningkatan aktivitas dari rata-rata 55,36% pada siklus I, menjadi 63,61% pada siklus II dan meningkat menjadi 74,49% pada siklus III. b) Terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 55,06 pada siklus I, menjadi 61,90 pada siklus II dan meningkat menjadi 67,41 pada siklus III. Selain aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model ELPSA dengan bantuan alat peraga *geoboard* pada materi bangun datar segi empat, berdasarkan angket menunjukkan persentase siswa yang menyatakan sangat setuju 35,71% pada siklus I, 35,71% pada siklus II dan naik menjadi 50,00% pada siklus III, kemudian yang menyatakan setuju 39,29% pada siklus I, menjadi 53,57% pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 46,43% pada siklus III.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah, bahwa penggunaan model ELPSA dengan bantuan alat peraga *geoboard* dalam pembelajaran matematika hendaknya digunakan sebagai salah satu alternatif yang mampu mengaktifkan siswa belajar yang bermakna, yang pada akhirnya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika. Oleh karena itu seharusnya guru kreatif memadukan model dengan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

Effendi, L. A. (2012). Pembelajaran matematika dengan metode Penemuan Terbimbing untuk meningkatkan kemampuan representatif dan Pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan UPI, Vol. 13 No.2* .

Hajar, J. d. (2016). Implementation of ELPSA Framework in Teaching Integral. *International Journal of Science and Applied Technology, IJSAT, Vol. 1, No. 1, December 2016* . Diambil kembali dari http://IJSAT.unri.ac.id/

Hartati. (2010). Pengembangan Alat peraga gaya Gesek untuk meningkatkan Ketrampilan berpikir Kritis Siswa SMA. *JPFI.*

Imas, M. d. (2017). Pengaruh penggunaan alat peraga Geoboard terhadap. Banten: IAIN Sultan Maulana Hasanudin. Diambil kembali dari http://repository.uinbanten.ac.id/637/

Johar, H. d. (2016). Implementation of ELPSA Framework in Teaching Integral. *International Journal of Science and Applied Technology, Vol. 1, No. 1, December 2016* . Diambil kembali dari http://IJSAT.unri.ac.id/

Kadir, K. (2018). Penerapan langkah-langkah Pembelajaran Van Hiele Berbantuan Media manipulatif geoboard sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep segiempat siswa. *Jurnal Pendidikan UNM*.

Patahudin, T. L. (2015). ELPSA As a Lesson Design Framework. *IndoMS-JME, Volume 6, No. 2, pp.1-15*.

Suharjana, S. d. (2009). *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran di SD.* Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Syaifudin. (2014). *Inovasi Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Wijaya. (2014). Pengenalan Desain Pembelajaran ELPSA.

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN

Iis Haerunisa, S.Pd
SMP Negeri 2 Baradatu, Way Kanan, Lampung
iis.haerunisa15@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran dengan kegiatan pelatihan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari tahun 2018, menggunakan metode Penelitian Tindakan Sekolah (*School Action Research*) dan dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran. Rata-rata evaluasi kemampuan guru dan pemahaman dalam menggunakan model pembelajaran pada siklus 1 mendapat skor 72% atau termasuk kategori cukup, sedangkan pada siklus II skor yang diperoleh mencapai 81% atau termasuk kategori baik.

Kata kunci : *model pembelajaran; pelatihan;, penelitian tindakan sekolah*

The purpose of this study was to determine the increase in the ability of teachers to use learning models with training activities. This research was conducted in February 2018, using the School Research method (School Action Research) and carried out in two cycles. The results of the study show that training can improve the ability of teachers to use learning models. The average ability and understanding in using the learning model in cycle 1 got a score of 72% or included in the category enough, but in cycle II the score obtained reached 81% or included in the good category.

Key note : *learning model; training; school action research*

Pendahuluan

Dunia pendidikan berkembang semakin pesat dan semakin kompleks, persoalan pendidikan yang dihadapi bukanlah tantangan yang dibiarkan begitu saja, akan tetapi memerlukan pemikiran yang konstruktif demi tercapainya kualitas tujuan pendidikan yang baik. Persoalan yang dimaksud diantaranya adalah kemampuan (kompetensi) mengajar guru karena guru sebagai orang yang berhubungan langsung dengan peserta didik seharusnya mempunyai kemampuan yang baik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Guru harus menguasai empat kompetensi utama, yaitu pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional (Musfah, 2012). Keempat kompetensi ini terintegrasi dalam kinerja guru.

Seorang guru harus memiliki kepribadian, menguasai bahan pelajaran dan cara-cara mengajar sebagai kompetensinya. Tanpa hal tersebut guru akan gagal dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang pendidik. Karena kompetensi mengajar harus dimiliki oleh seorang

guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Guru berperan penting dalam merealisasikan tujuan pendidikan. Hal tersebut karena guru merupakan ujung tombak kegiatan pengajaran di sekolah yang langsung berhadapan dengan siswa, maka tanpa adanya peranan guru kegiatan pembelajaran tidak bisa berjalan dengan baik.

Seorang guru harus memiliki kecakapan dan keahlian tentang keguruan. Kemampuan dan kecakapan merupakan modal dasar bagi seorang guru dalam melakukan tugasnya. Mengajar adalah mengorganisasikan aktivitas siswa dalam arti yang luas. Peran guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses pembelajaran lebih memadai.

Guru yang mempunyai kemampuan mengajar akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, efesien, dan menyenangkan serta akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Kemampuan (kompetensi) dalam proses interaksi pembelajaran dapat menjadi alat motivasi ekstrinsik, guna memberikan dorongan dari luar diri siswa.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 2 Baradatu, diketahui guru sudah mempersiapkan perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan proses pembelajaran, tetapi belum maksimal
dalam pengelolaannya. Guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teacher center*).

Mencermati hal tersebut, perlu adanya perubahan dan pembaharuan, inovasi ataupun gerakan perubahan *mind set* kearah pencapaian tujuan pendidikan guna mengoptimalkan potensi siswa. Upaya guru dalam mengatur dan memberdayakan berbagai variabel pembelajaran, merupakan bagian penting dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan yang direncanakan. Guru harus memahami berbagai model pembelajaran dan mengaplikasikasikannya dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan

pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Trianto, 2010).

Pemilihan Model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh, sehingga guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan

dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Sintaks (pola urutan) dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama. Tiap-tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Misalnya, model pembelajaran kooperatif memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel seperti tersedia meja dan kursi yang mudah dipindahkan. Pada model pembelajaran diskusi para siswa duduk dibangku yang disusun secara melingkar atau seperti tapal kuda. Sedangkan model pembelajaran langsung siswa duduk berhadap-hadapan dengan guru.

Keanekaragaman model pembelajaran merupakan upaya bagaimana menyediakan berbagai alternatif dalam strategi pembelajaran yang hendak disampaikan agar selaras dengan tingkat perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik pada SMP.

Pelatihan adalah suatu proses dimana orang-orang mencapai kemampuan tertentu untuk membantu mencapai tujuan organisasi (Mathis, 2002). Proses ini terikat dengan berbagai tujuan organisasi, pelatihan dapat dipandang secara sempit maupun luas. Secara terbatas, pelatihan menyediakan para pegawai dengan pengetahuan yang spesifik dan dapat diketahui serta keterampilan yang digunakan dalam pekerjaan mereka saat ini. Ivancevich (2008), mengemukakan sejumlah butir penting yang diuraikan di bawah ini: Pelatihan (*training*) adalah “sebuah proses sistematis untuk mengubah perilaku kerja seorang/sekelompok pegawai dalam usaha meningkatkan kinerja organisasi”. Pelatihan terkait dengan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk pekerjaan yang sekarang dilakukan.

Pelatihan berorientasi ke masa sekarang dan membantu pegawai untuk menguasai keterampilan dan kemampuan (kompetensi) yang spesifik untuk berhasil dalam pekerjaannya.

Menurut Siagian (2008) definisi pelatihan adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik dan metode tertentu secara konsepsional dapat dikatakan bahwa latihan dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan kerja seseorang atau sekelompok orang. Biasanya yang sudah bekerja pada suatu organisasi yang efisiensi, efektivitas dan produktivitas kerjanya dirasakan perlu untuk dapat ditingkatkan secara terarah dan pragmatik.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti berkeinginan membantu guru di sekolah untuk meningkatkan kemampuan menggunakan model Pembelajaran melalui kegiatan pelatihan.

Metode

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Baradatu. Subjek penelitian adalah seluruh guru yang mengajar di SMP Negeri 2 Baradatu. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2018 dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Sekolah (*School Action Research*).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dengan pelaksanaan siklus I pada hari Senin, tanggal 19 Februari 2018 dan Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 26 Februari 2018. Uraian dari pelaksanaan kegiatan tiap siklus sebagai berikut.

Siklus I

a. Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan menyusun rencana kegiatan dan target waktu untuk persiapan pelatihan. Selanjutnya melakukan sosialisasi dengan menyampaikan maksud dan tujuan serta meminta izin untuk menyelenggarakan kegiatan pelatihan kepada kepala sekolah. Rencana kegiatan juga di sosialisasikan kepada teman sejawat melalui breafing sosialisasi penyelenggaran pelatihan dengan mempertimbangkan serta menerima saran-saran baik dari kepala sekolah maupun teman sejawat. Kegiatan selanjutnya adalah

mengidentifikasi kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran dengan cara membagikan angket untuk mengukur pengetahuan awal guru
tentang model pembelajaran yang sering digunakan di kelas saat terjadinya proses pembelajaran.Tahap selanjutnya membuat instrumen monitoring dan evaluasi, serta menyiapkan pemateri kegiatan pelatihan.

b. Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 19 Februari 2018 dengan jumlah peserta 30 orang yang terdiri dari seluruh guru SMP Negeri 2 Baradatu. Kegiatan dimulai pada pukul 09.00 WIB. dan dilakukan di ruang laboratorium IPA.

Pelatihan dipandu oleh panitia dengan memberikan fasilitas kepada pemateri untuk menyampaikan materi tentang penggunaan model pembelajaran. Peserta mengikuti pelatihan dengan menyimak penjelasan pemateri , melakukan tanya jawab, dan diskusi tentang pengertian dan jenis-jenis model pembelajaran serta melakukan simulasi tentang model pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik dan melatih keterampilan berpikir kritis. Kegiatan di akhiri pada pukul 16.00 WIB.

c. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan terhadap kemampuan dan pemahaman guru tentang model pembelajaran dengan penyebaran angket.

Hasil monitoring dan evaluasi pada siklus 1 menunjukkan bahwa Guru mengetahui konsep model pembelajaran mendapat skor 75%; Guru mampu menentukan model yang akan digunakan dalam pembelajaran mendapat skor 75%; Guru memilih model yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar mendapat skor 63%; Guru mampu menyebutkan jenis-jenis model pembelajaran mendapat skor 75%; Guru mampu menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran mendapat skor 56%; Guru mampu menentukan model yang sesuai dengan materi ajar mendapat skor 63%; Guru mampu menyesuaikan alokasi waktu dengan model yang digunakan mendapat skor 63%; Guru mampu menentukan media sesuai dengan model pembelajaran mendapat skor 100%; Guru mampu menentukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model mendapat skor 75%; Guru mampu menentukan penilain hasil belajar sesuai dengan model yang digunakan mendapat skor 81% dan Guru mampu menentukan sumber belajar mendapat skor 63%. Rata-rata hasil evaluasi

kemampuan guru dalam kemampuan dan pemahaman tentang penggunaan model pembelajaran pada pelatihan siklus 1 mendapat skor 72% atau termasuk kategori cukup.

d. Refleksi

Monitoring dan evaluasi tentang penilaian kemampuan guru dalam memahami model pembelajaran menunjukkan bebarapa indikator sudah baik tetapi masih ada indikator yang perlu ditingkatkan. Aspek yang sudah baik meliputi indikator sebagai berikut: guru mengetahui konsep model pembelajaran, guru mampu menentukan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, guru mampu menyebutkan jenis-jenis model pembelajaran, guru mampu menentukan media sesuai dengan model pembelajaran, guru mampu menentukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model , guru mampu menentukan penilaian hasil belajar sesuai dengan model yang digunakan. Sedangkan aspek yang harus di perbaiki yaitu guru memilih model yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, guru mampu menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran, guru mampu menentukan model yang sesuai dengan materi ajar, guru mampu menyesuaikan alokasi waktu dengan model yang digunakan dan guru mampu menentukan sumber belajar.

2. Siklus Kedua

a. Persiapan

Siklus 2 diselenggarakan pada hari senin tanggal 26 Februari 2018, dimulai pada pukul 08.00 WIB dan selesai pada pukul 16.00 WIB. Berdasarkan pada refleksi siklus 1, hal-hal yang perlu mendapat perbaikan yaitu aspek eksplorasi, keaktifan guru dalam berkreasi dan membuat alternatif pemecahan masalah yang masih berada pada kategori cukup.

b. Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan pengisian daftar hadir peserta, dilanjutkan dengan pelatihan. Peserta pelatihan di perlihatkan tayangan video beberapa model pembelajaran. Pemutaran video di maksudkan untuk memantapkan pemahaman peserta mengenai langkah-langkah setiap model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Langkah berikutnya adalah

melakukan diskusi mengenai tayangan video dan hal-hal yang belum dipahami dan menjadi kesulitan bagi peserta.

Kegiatan selanjutnya peserta mengerjakan tugas mandiri menyusun kembali RPP yang mengimplementasikan model pembelajaran, sebagai perbaikan RPP yang dibuat pada siklus

c. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi kegiatan pendampingan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan kegiatan, dan peningkatan serta pencapaian tujuan. Hasil monitoring dan evaluasi terhadap kemampuan dan pemahaman guru dalam penggunaan model pembelajaran pada siklus 2 menunjukkan bahwa Guru mengetahui konsep model pembelajaran mendapat skor 75%; Guru mampu menentukan model yang akan digunakan dalam pembelajaran mendapat skor 75%; Guru memilih model yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar mendapat skor 81%; Guru mampu menyebutkan jenis-jenis model pembelajaran mendapat skor 75%; Guru mampu menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran mendapat skor 88%; Guru mampu menentukan model yang sesuai dengan materi ajar mendapat skor 81%; Guru mampu menyesuaikan alokasi waktu dengan model yang digunakan mendapat skor 75%; Guru mampu menentukan media sesuai dengan model pembelajaran mendapat skor 100%; Guru mampu menentukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model mendapat skor 81%; Guru mampu menentukan penilaian hasil belajar sesuai dengan model yang digunakan mendapat skor 81% dan Guru mampu menentukan sumber belajar mendapat skor 81%. Rata-rata hasil evaluasi kemampuan guru dalam kemampuan dan pemahaman tentang penggunaan model pembelajaran siklus 2 mendapat skor 81% atau termasuk kategori baik.

d. Refleksi

Hasil monitoring dan evaluasi siklus 2 menunjukkan hampir semua indikator mengalami peningkatan. Hasil diskusi menyimpulkan bahwa tindak lanjut dalam mengatasi kelemahan siklus 2 akan diperbaiki dalam pelaksanaan tugas sehari-hari sebagai guru dalam proses pembelajaran. Penilaian kemampuan guru dalam memahami model pembelajaran yang dilakukan melalui angket menunjukkan peningkatan dengan rata-rata skor 81%. Berdasarkan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan model

pembelajaran meningkat. Secara umum hasil kegiatan pelatihan siklus 2 berada dalam kategori baik. Dengan demikian secara keseluruhan pencapaian tujuan pelatihan pada siklus 1 dan siklus 2 dengan indikator peningkatan kemampuan guru dalam memahami model pembelajaran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran mengalami peningkatan yaitu 71% pada siklus 1 menjadi 81% pada siklus 2
2. Guru sudah memiliki kemampuan dalam menggunakan model pembelajaran tetapi pada pelaksanaannya perlu ada pembinaan
3. Disarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik
4.

Daftar Pustaka

Ivancevich, John. M, dkk.(2008). *Perilaku dan Manajemen Organisasi*. Jakarta : Erlangga

Mathis, R. L. Jackson, J. H. (2005). *Manajeman Sumber Daya Manusia. Jilid 2.* Jakarta: Salemba Empat

Musfah, Jejen. (2012). *Peningkatan Kompetensi Guru. Jakarta*: Kencana Prenada Media Group

Siagian. (2008). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka

Identifikasi Kearifan Budaya Halmahera Barat dalam Penguatan Pendidikan Karakter Siswa

Asis Wahyudi

SMP Negeri 23 Halmahera Barat, Kabupaten Halmahera Barat, Maluku Utara
e-mail: asis.wahyudi@yahoo.com

Abstrak

Permasalahan moral yang dihadapi Indonesia cukup beragam. Hal ini menuntut pentingnya penguatan pendidikan karakter bagi siswa. Budaya Indonesia yang cukup beragam mendorong pentingnya pendidikan karakter yang berdasarkan nilai-nilai budaya lokal, seperti di Halmahera Barat. Tulisan ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakter-karakter yang tercermin dari kearifan budaya suku-suku Halmahera Barat serta menganalisis penerapan pendidikan karakter bagi siswa berdasarkan kearifan budayanya. Para ahli menyatakan bahwa penerapan kearifan lokal terbukti ampuh dalam penyelenggaraan pendidikan yang disebut sebagai pendidikan tradisi, termasuk pendidikan budi pekerti atau karakter. Kearifan budaya Halmahera Barat tercermin dari adat dan tradisi suku-suku yang mendiami. Tradisi masyarakat Jailolo adalah *kololi kie, ella-ella,* dan *joko kaha* yang mencerminkan nilai religius, gotong royong, toleransi, persatuan, dan peduli sosial. Budaya Suku Sahu di antaranya; rumah adat *sasadu, orom toma saasdu, dan rion-rion* yang mencerminkan nilai religius,nasionalis, gotong royong, kreatif, mandiri, kerja keras, persatuan, dan tanggung jawab . Sedangkan tradisi Suku Tabaru adalah *orimoi* yang melambangkan nilai gotong royong, kekeluargaan, keakraban, disiplin, peduli sosial, dan religius. Nilai-nilai ini dapat diterapkan dalam penguatan pendidikan karakter berbasis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat . Penerapannya melalui pembelajaran berbasis kontekstual sesuai dengan budaya suku-suku di Halmahera Barat.

Kata-kata kunci: *Kearifan Budaya; Halmahera Barat; Pendidikan Karakter*

Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin pesat identik dengan munculnya berbagai budaya baru yang beragam. Tak jarang justru menimbulkan permasalahan baru. Budiwiwoho (2013:41) menyatakan bahwa munculnya berbagai perilaku baru yang saat ini cenderung meluas, di antaranya: (1) meningkatnya kekerasan di kalangan masyarakat; (2) pengaruh *peer group* (geng) yang kuat dalam tindak kekerasan; (3) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti penggunaan alkohol dan narkoba ; (4) semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk; (5) semakin rendahnya hormat kepada orangtua dan guru; serta (6) rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga Negara.

Munculnya berbagai perilaku baru tersebut menjadi tantangan bagi bangsa Indonesia untuk lebih giat dalam menumbuhkan kembali nilai-nilai karakter yang sesuai dengan kepribadian dan keragaman bangsa Indonesia. Penumbuhkembangan nilai-nilai karakter ini

diimplementasikan dalam pendidikan karakter berdasarkan kearifan budaya daerah. Implementasi kearifan budaya daerah ini lah yang dapat menjadi salah satu solusi dalam menghadapi ancaman tergerusnya budaya bangsa sekaligus sebagai penguatan pendidikan karakter. Priyatna (2016:1312) menyatakan bahwa kearifan budaya lokal yang terdapat pada beberapa kelompok/masyarakat adat mengandung nilai-nilai luhur budaya bangsa yang masih kuat menjadi identitas karakter warga masyarakatnya dan dapat dijadikan model dalam pengembangan budaya bangsa Indonesia.

Halmahera Barat merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki keragaman suku dan budaya. Menurut JKPI (2018), penduduk Halmahera Barat terdiri dari masyarakat Kesultanan Jailolo, Suku Sahu, Ternate, Wayoli, Gorap, Loloda, Gamkonora, dan Tabaru. Setiap suku di Halmahera Barat memiliki keunikan dan nilai-nilai kearifan budaya yang masih dipegang teguh oleh masyarakatnya. Nilai-nilai luhur dalam budaya Halmahera Barat ini perlu diidentifikasi untuk menambah referensi bagi para pendidik dalam pengimplementasian dan penguatan pendidikan karakter bagi siswa di Halmahera Barat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

a. Karakter apa saja yang tercermin dari kearifan budaya suku-suku di Halmahera Barat?
b. Bagaimana penerapan pendidikan karakter bagi siswa berdasarkan kearifan budaya suku-suku di Halmahera Barat?

Adapun tujuan penulisan makalah ini sebagai berikut:

a. mengidentifikasi karakter-karakter yang tercermin dari kearifan budaya suku-suku Halmahera Barat;
b. menganalisis penerapan pendidikan karakter bagi siswa berdasarkan kearifan budaya suku-suku di Halmahera Barat.

Kajian Teori

1. Kearifan Budaya Lokal

Nilai budaya yang berkembang dalam suatu masyarakat akan selalu berakar dari kearifan lokal. Budiwiwoho (2013:41) berpendapat bahwa kearifan lokal merupakan gagasan-gagasan, nilai-nilai, pandangan-pendangan setempat yang bersifat bijaksana, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh masyarakatnya. Sahlan (2012:315) berpendapat bahwa kearifan lokal merupakan suatu pengetahuan lokal yang digunakan oleh suatu komunitas masyarakat lokal sehingga mereka dapat bertahan hidup dalam suatu lingkungan kolektif.

Kearifan lokal dapat diartikan nilai-nilai budaya yang baik yang ada di dalam suatu masyarakat. Hal ini berarti, untuk mengetahui suatu kearifan lokal di suatu wilayah maka kita harus bisa memahami nilai-nilai budaya yang baik yang ada di dalam wilayah tersebut. Memahami dan mengimplementasikan kearifan lokal sejak dini dapat menjadi landasan kehidupan masyarakat, terutama untuk menangkal pengaruh budaya asing yang saat ini banyak menimpa generasi muda.

2. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Suyitno, 2012). Sesuai dengan Kemdikbud (2016) dijelaskan bahwa Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) mengembangkan 5 (lima) nilai utama sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental, yaitu Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas.

3. Kearifan Budaya dalam Penguatan Pendidikan Karakter

Setiap suku di Indonesia memiliki nilai-nilai luhur dalam adat dan tradisinya. Menurut Fajarini (2014:124) nilai-nilai kearifan lokal sudah diajarkan secara turun-temurun oleh orang tua kita kepada kita selaku anak-anaknya. Budaya gotong royong, saling menghormati dan tepa salira merupakan contoh kecil dari kearifan lokal.

Menggali dan melestarikan berbagai unsur kearifan lokal, tradisi dan pranata lokal, termasuk norma dan adat istiadat yang bermanfaat dan dapat berfungsi efektif dalam pendidikan karakter. Alwasilah dalam Hasanah (2012:211) menambahkan bahwa ada banyak masyarakat adat di Indonesia yang sampai saat ini masih memelihara kearifan lokalnya dan terbukti ampuh dalam menyelenggarakan pendidikan yang disebut sebagai pendidikan tradisi, termasuk pendidikan budi pekerti atau karakter secara baik.

Hasil dan Pembahasan

1. Kearifan Budaya Suku-Suku di Halmahera Barat

a. Budaya Masyarakat Jailolo

Masyarakat Jailolo memiliki aturan lisan yang yang dikenal dengan Enam Sila Dasar Falsafah Adat Jailolo. Aturan ini mencerminkan nilai religius, menghormati pemimpin, toleran, dan kebersamaan. Seperti yang dituliskan Siswayanti (2016:341) sebagai berikut:

1) *Adat Se Atorang;* hukum dasar yang harus dipatuhi dan disusun menurut kebiasaan yang dapat diterima oleh semua lapisan masyarakat.
2) *Istiadat Se Kabasarang;* lembaga adat dengan kekuasaannya menurut ketentuan adat yang berlaku dijunjung tinggi sebagaimana menjaga martabat orang Jailolo.
3) *Galib Se Likudi;* kebiasan lama yang menjadi pegangan suku bangsa diatur menurut sendi ketentuan yang dilazimkan dalam masyarakat dan disesuaikan dengan jaman tanpa ada pertentangan.
4) *Ngale Se Cara/Duku;* bentuk budaya masing-masing suku bangsa dapat digunakan secara bersama-sama sesuai dengan keinginan untuk keutuhan dalam perbedaan.
5) *Sere Se Duniru;* tata kehidupan seni dan budaya dan kebiasaan yang timbul dalam pergaulan masyarakat diterima secara bersama-sama.
6) *Cing Se Cingare;* ketentuan pengaturan tentang perempuan dan lelakinya.

Implementasi dari beberapa sila di atas adalah adanya beberapa tradisi masyarakat Jailolo yang bernilai religius, toleran, persatuan, peduli sosial, dan cinta damai. Adapun beberapa tradisi tersebut sebagai berikut:

1) Tradisi *Kololi Kie*; Masyarakat Jailolo berjalan kaki menyusuri kampung-kampung di sepanjang pesisir Teluk Jailolo. Masing-masing pengeiling membawa jerigen, ceret, atau botol menyinggahi setiap masjid dan mengambil sedikit air dari masjid untuk dibawa pulang. Air bawaan tersebut dipakai untuk air wudhu pertama dan batal puasa pertama di bulan Ramadan dan di akhir Ramadan mereka mengadakan perjalanan *koloki kie* lagi dengan bawaan air untuk wudhu dan sembahyang sunnah Idul Fitri (Siswayanti, 2016:342).
2) Tradisi *Ella-Ella* (penyambutan malam Lailatul Qodar dengan menyalakan lampu obor dan lilin); Malam *ella-ella* ini berlangsung empat hari menjelang malam terakhir Bulan Ramadan. Dimulai sejak Magrib sampai pagi, penerangan yang terbuat dari damar, kelapa kering hingga obor dan lilin, dinyalakan dan diletakkan di depan rumah masing-masing warga. Mereka menyalakan lampu sambil membaca Surah Al-Qadr. Sementara, anak-anak dan remaja sambil menyalakan obor juga berteriak-teriak *ella-ella peke jam-jam to suba jou* (Siswayanti, 2016:343).
3) Tradisi *Joko Kaha;* Wakhidah (2018:507) menyatakan bahwa tradisi *Joko Kaha* dilakanakan untuk penyambutan setiap ada kunjungan orang penting atau memiliki kedudukan. Biasanya dimulai dengan injak rumput (rumput *partago*), cuci kaki, dan sebar *pupulak* (beras kuning). Penaburan *pupulak* tersebut melambangkan doa agar kedatangan tamu membawa kesejahteraan bagi rakyat Halmahera Barat.

Masyarakat Jailolo juga memiliki rasa toleran yang sangat tinggi. Dalam pembangunan Masjid Gammalammo, warga Nasrani maupun Muslim bahu membahu membangun tempat ibadah tersebut. Menurut Awwad Lolory yang dijelaskan oleh Siswayanti (2016), pembangunan masjid Gammalamo yang merupakan bangunan tertua dan pertama di Tuanane Jailolo, dilakukan secara swadaya dan gotong royong. Atas prakarsa Suku Moro (suku tertua di Jailolo) rakyat Jailolo bersepakat dan berswadaya membangun masjid. Empat suku di Jailolo, yaitu Suku Moro, Wayoli, Porniti, Gammalamo baik itu yang beragama Islam maupun Kristen turut berpartisipasi membangun Masjid Gammalamo. Tiap-tiap suku memberikan kontribusi berupa pemasangan *tiang kaba* (soko guru) pada ruang ibadah masjid. *Tiang kaba* sebagai simbolisasi persatuan dan kesatuan rakyat Jailolo yang saling bersaudara dan tetap menjaga hubungan baik antarsesama walau beda suku dan agama.

b. Budaya Suku Sahu

Suku Sahu merupaan salah satu suku terbesar di Halmahera Barat. Suku Sahu mendiami dua wilayah kecamatan, yaitu Kecamatan Sahu dan Sahu Timur. Walaupun mendiami dua wilayah yang berbeda tetapi mereka selalu menjunjung satu kesatuan adat yang sama. Budaya dan adat Suku Sahu mencerminkan nilai religius, gotong-royong, toleran, peduli lingkungan, nasionalis, kreatif, dan mandiri. Adapun beberapa adat dan budaya Suku Sahu sebagai berikut:

1) Rumah Adat Sasadu

Masyaraat Suku Sahu menyebut rumah tempat musyawarah sebagai *sasadu,* artinya rumah yang besar di dalam desa. Sasadu menjadi tempat berkumpul masyarakat Suku Sahu dalam setiap kampung untuk bermusyawarah dan mengadakan acara adat, seperti pesta panen dan syukuran atas kesuksesan masyarakat.

Bangunan sasadu terbuat dari bahan kayu dan anyaman daun sagu dan berbentuk perahu, terutama pada bagian puncaknya. Bentuk perahu erat kaitannya dengan pemujaan nenek moyang atau leluhur mereka yang datang dari jauh dengan naik perahu dan juga kepercayaan perahu adalah kendaraan roh (Wakim, 2015). Sementara ragam hias ditemukan berupa ukiran-ukiran yang dipahat dalam tiang-tiang antara lain: daun, bunga, manusia, ular, kura-kura yang melambangkan kepercayaan mereka di masa lalu.

Bangunan sasadu mengisyaratkan nilai-nilai aturan, tata krama antarkeluarga, hubungan sosial antarmasyarakat, saling menghargai dan menghormati bagi terciptanya kerukunan dan keharmonisan hidup atas dasar kebersamaan. Arsitektur rumah adat sasadu mencerminkan watak Suku Sahu yang terbuka dan ramah. Bangunan tanpa pintu merupakan gambaran

bahwa siapapun, baik masyarakat asli maupun pendatang, boleh memasuki rumah adat sasadu. Siapapun akan diterima dengan tangan terbuka dan penuh kehangatan.

2) *Orom Toma Sasadu*

Orom toma sasadu merupakan salah satu budaya makan bersama di rumah adat Suku Sahu yang biasanya dilaksanakan dalam acara-acara adat, seperti peresmian rumah adat sasadu dan acara pesta panen. Selama berpesta *orom toma sasadu*, mereka tidak pernah mengantuk, tidak pernah merasa kenyang walaupun terus menerus makan, dan tidak merasa mabuk meskipun banyak minum minuman beralkohol. Padahal, selama *orom toma sasadu* minuman khas daerah yang bernama *saguer* atau lebih dikenal dengan ”cap tikus” diberikan secara bergantian kepada para tamu. Selama *orom toma sasadu* mereka terus bernyanyi dan menari dan tidak pernah terjadi perkelahian atau pun perlakuan kasar. Baik orang tua maupun muda, lelaki maupun perempuan berkumpul menjadi satu dalam *orom toma sasadu.*

Dalam budaya ini tercermin nilai kesederhanaan, gotong-royong dan tanggung jawab. Makanan yang disajikan dalam *orom toma sasadu* merupakan makanan tradisional Suku Sahu, seperti nasi *cala* (nasi yang dimasak di dalam bambu yang dibakar), ikan, dan telur burung Maleo. Boky (2012:6) menjelaskan bahwa dalam penyajian makanan untuk *orom toma sasadu*, setiap keluarga diberi tanggung jawab yang sama untuk membawa makanan, baik dari segi jumlah maupun jenisnya. Tanggung jawab berupa makanan diatur secara bersama dalam satu rumpun keluarga (*rera*).

3) Budaya *Rion-Rion*

Rion-Rion (tolong menolong) terlihat pada saat masyarakat merayakan pesta perkawinan, meninggal dunia (kematian), membangun rumah, dan aktivitas lain yang berhubungan dengan kepentingan umum, misalnya, *rion-rion* dalam membangun rumah. Dalam kehidupan masyarakat Desa Idamgamlamo, *rion-rion* dilakukan dengan menyumbangkan tenaga dan memberikan material seperti semen, uang, dan beras. Sedangkan fasilitas rumah seperti batu, pasir dan bahan lain yang menjadi kebutuhan rumah disediakan oleh pemiliknya.

Meurut Sawo (2017:2) *rion-rion* didasari oleh semboyan masyarakat Kabupaten Halmahera Barat yaitu *ino fo makati nyinga* (mari bersatu hati) untuk membangun. Semboyan ini menggambarkan rasa persatuan yang menjadi dasar dalam aktivitas masyarakat Desa Idamgamlamo. Dalam kehidupan masyarakat, *ino fo makati nyinga* sudah merupakan kepribadian umum yang menjadi pandangan hidup masyarakat. Hal ini yang melatarbelakangi kehidupan masyarakat Desa Idamgamlamo sehingga *rion-rion* tetap dilakukan.

c. Budaya Suku Tabaru

Di Kecamatan Ibu Utara, kegiatan gotong royong dikenal dengan sebutan budaya *orimoi*. Orimoi adalah suatu bentuk solidaritas masyarakat Suku Tabaru yang berkembang sebagai pola perilaku tradisi yang diwariskan secara turun-temurun yang terus berkembang dari generasi ke generasi. Budaya orimoi biasanya dilaksanakan pada acara-acara kematian, perkawinan, baptisan, dan perayaan lainnya, serta dalam mengerjakan atau menyelesaikan berbagai bentuk pekerjaan seperti dalam bidang pertanian, membangun rumah dan fasilitas lainnya dalam memenuhi kebutuhan masing-masing (perorangan dan keluarga) atau kebutuhan manusia.

Dalam budaya *orimoi* tercermin nilai-nilai gotong royong, kekeluargaan, keakraban, disiplin, peduli sosial, dan religius. Menurut Piga (2015) kelompok orimoi sangat menjunjung tinggi nilai kekeluargaan dan keakraban. Jika ada anggota yang tertimpa musibah, maka semua akan merasa berduka, kalau ada yang merasa berbahagia maka semuanya akan merasakan kebahagiaan itu yang dinyatakan berpesta bersama.

Dalam pengambilan suatu keputusan suatu kelompok orimoi semuanya diatur secara demokratis dengan pengambilan keputusan yang berdasarkan azas musyawarah dan mufakat oleh semua anggota. Begitu pula dalam pelaksanaannya, harus diterapkan raa penuh disiplin dan tanggung jawab.

2. Penerapan Pendidikan Karakter bagi Siswa Berdasarkan Kearifan Budaya Suku-Suku di Halmahera Barat

Nilai-nilai luhur dalam budaya suku-suku di Halmahera Barat sangat mendukung pendidikan karakter siswa. Kearifan budaya nilai ini sangat sesuai untuk digali dan diterapkan dalam pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Nilai-nilai yang tercermin dalam budaya masyarakat Jailolo, Sahu, dan Tabaru di antaranya adalah: religius, nasionalis, mandiri, dan gotong royong, serta beberapa sub nilai karakter, seperti toleransi, kerja keras, mandiri, peduli lingkungan, kekeluargaan, cinta kebersihan, dan peduli lingkungan. Nilai-nilai ini sangat cocok diterapkan dalam matapelajaran di sekolah secara kontekstual.

Pembelajaran kontekstual merupakan sarana yang tepat dalam memberikan nilai, terutama nilai hidup di masyarakat yang khas. Dengan pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal, siswa dituntut untuk mencari dan mengimplentasikan nilai-nilai luhur di lingkungan masyarakatnya masing-masing. Seperti yang disampaikan oleh Alwasilah dalam Hasanah (2012) bahwa mayarakat yang menerapkan kearifan lokalnya, terbukti ampuh dalam menyelenggarakan pendidikan yang disebut sebagai pendidikan tradisi, termasuk pendidikan

budi pekerti atau karakter secara baik. Ramdani (2018:9) juga menyatakan bahwa pendidikan karakter sangat tepat apabila dapat memanfaatkan lingkungan siswa sebagai sarana dalam menanamkan nilai-nilai.

Nilai-nilai dalam kearifan lokal yang dimiliki oleh suku-suku di Halmahera Barat dapat diterapkan dalam penguatan pendidikan karakter, baik yang berbasis kelas, budaya sekolah, maupun masyarakat. Implementasi pendidikan karakter bagi siswa berdasarkan kearifan budaya suku-suku di Halmahera Barat tersaji dalam Lampiran 1.

Simpulan

Kearifan budaya Halmahera Barat tercermin dari adat dan tradisi suku-suku yang mendiaminya. Tradisi masyarakat Jailolo adalah *kololi kie, ella-ella,* dan *joko kaha* yang mencerminkan nilai religius, gotong royong, toleransi, persatuan, dan peduli sosial. Budaya Suku Sahu di antaranya; rumah adat *sasadu, orom toma saasdu, dan rion-rion* yang mencerminkan nilai religius,nasionalis, gotong royong, kreatif, mandiri, kerja keras, persatuan, dan tanggung jawab . Sedangkan tradisi Suku Tabaru adalah *orimoi* yang melambangkan nilai gotong royong, kekeluargaan, keakraban, disiplin, peduli sosial, dan religius. Nilai-nilai ini dapat diterapkan dalam penguatan pendidikan karakter berbasis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat . Penerapannya melalui pembelajaran berbasis kontekstual sesuai dengan budaya suku-suku di Halmahera Barat.

Daftar Pustaka

Boky, Demisius Onasis. (2012). Peran Lembaga Adat Suku Sahu dalam Pelestarian Budaya Makan Bersama di Sasadu (Orom Toma Sasadu) Kecamatan Sahu Kabupaten Halmahera Barat. *Holistik,* V(10) hlm. 1-8, (http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/15547), diunduh di Jailolo, 11 Agustus 2018.

Budiwiwoho, Satrijo. (2013). Membangun Pendidikan Karakter Generasi Muda Melalui Budaya Kearifan Lokal di Era Global. *Premiere Educandum,* III (1) hlm. 39-49, (http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/359859),diunduh di Jailolo, 8 September 2018.

Fajarini, Ulfah. (2014). Peran Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal,* I (2), (http://www.journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK/article/view/1225/1093), diunduh di Jailolo, 11 Agustus 2018.

Hasanah, Aan. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal pada Masyarakat Minoritas (Studi atas Kearifan Lokal Masyarakat Suku Baduy Banten). *Analisis,* XII (1) hlm. 209−229, (http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/149691), diunduh di Jailolo, 12 Agustus 2018.

JKPI (Jaringan Kota Pusaka Indonesia). (2018). Kabupaten Halmahera Barat. (http://www.indonesia-heritage.net/kab-halmahera-barat/), diunduh di Jailolo, 13 September 2018.

Kemdikbud. (2016). *Naskah Akademik Penguatan Pendidikan Karakter*. (http://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/), diunduh pada 14 September 2018.

Piga, Herlan. (2015). Konstruksi Sosial Budaya Orimoi Masyarakat Suku Tabaru di Desa Tolisaor Kecamatan Ibu Utara Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Holistik*, VIII (16), hlm. 1−12, (http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/332235), diunduh di Jailolo, 12 Agustus 2018.

Priyatna, Muhamad. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam,* V(10), (http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/771242),diunduh di Jailolo, 11 Agustus 2018.

Ramdani, Emi. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial,* X (1) hlm. 1-10, (http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/537988),diunduh di Jailolo, 8 September 2018.

Sahlan. (2012). Kearifan Lokal pada Kabanti Masyarakat Buton dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter. *El Harakah,* XIV(2) hlm 312-325, (http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/115454), diunduh di Jailolo, 8 September 2018.

Siswayanti, Novita. (2016). Sejarah dan Peranan Masjid Gammalamo Jailolo Halmahera dalam Menyingkap jejak Warisan Budaya Kesultanan Jailolo. *Buletin Al-Turas,* XXII(2) hlm. 331-344, (https://zenodo.org/record/556802#.W5yknyQzbIU), diunduh pada 14 September 2018.

Sowo, Ruben. (2017). Aktivitas Rion-Rion Pada Masyarakat Desa Idamgamlamo Kecamatan Sahu Timur Kabupaten Halmahera Barat. *Holistik,* X (2) hlm.1−20, (http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/661048), diunduh di Jailolo, 12 Agustus 2018.

Suyitno, Imam. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter,* II (1) hlm 1-13, (https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1307/1088),diunduh di Jailolo, 11 Agustus 2018.

Wakhidah, Anisatu Z, dkk. (2018). Etnobotani *Joko Kaha:* Tradisi Penyambutan Tamu pada Masyarakat Desa Bobanehena di Halmahera Barat, Maluku Utara. *Jurnal Pro-Life,* V (1) hlm. 506-514, (http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/623701),diunduh di Jailolo, 25 Agustus 2018.

Wakim, Mezak. (2015). Sasadu: Arsitektur Tradisional Jailolo Halmahera Barat. *Patanjala: Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya,* VII (1) hlm. 1-16, (http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/737943),diunduh di Jailolo, 25 Agustus 2018.

Lampiran 1 : Implementasi Pendidikan Karakter Bagi Siswa Berdasarkan Kearifan Budaya Suku-Suku di Halmahera Barat

Tabel 1: PPK Berbasis Kelas

No	Topik	Model Implementasi
1.	Cara dan metode mengajar guru	a. Pembelajaran dialogis, seperti bercerita, mendongeng, berpuisi, dan presentasi untuk melatih rasa percaya diri siswa

	dalam mengintegrasikan nilai karakter dalam pelajaran	b. Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Misal: kebun pala, kebun kelapa, pantai, pelabuhan ikan, dan sanggar budaya Suku Sahu atau Jailolo. c. Siswa didorong untuk selalu menuliskan apapun yang diamati di luar sekolah. Misal menuliskan kegiatan sehari-hari saat pergi ke kebun atau saat menjubi (memanah) ikan di laut d. Mengapresiasi tulisan siswa dengan memberi penghargaan bagi tulisan terbaik dan memajang di majalah dinding kelas. .
2.	Kegiatan pembiasaan di awal KBM	a. Berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa secara bergantian b. Menyanyikan lagu-lagu nasional c. Membaca 15 menit selain buku pelajaran, seperti buku cerita, buku keterampilan sehari-hari, atau karya sastra. d. Jika di sekolah belum tersedia buku, bisa dimulai dengan mengontruksi cerita daerah setempat. Misal cerita tentang kerajaan Loloda, Kesultanan Jailolo, atau Tradisi Orom Sasadu
3.	Kegiatan pembiasaan di akhir KBM	a. Menyanyikan lagu-lagu daerah atau lagu Suku Sahu, Jailolo atau Ternate b. Berdoa bersama dipimpin siswa c. Siswa bercerita secara bergiliran (sehari satu siswa) tentang kegiatan apa yang akan dilakukan sepulang sekolah d. Bersalaman dengan guru
4.	Manajemen dan pengelolaan kelas	a. Belajar di luar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Misal pergi ke pantai dekat sekolah, ke pelabuhan (pelelangan ikan) mengamati aktivitas jual beli ikan dan nelayan, atau ke kebun pala dan kelapa b. Pengaturan posisi tempat duduk di kelas (*round table u-shape* atau klasikal)
5.	Sistem evaluasi pengajaran	a. Observasi, dan penilaian diri/antarteman b. Penugasan, tes tulis, dan lisan c. Produk, projek, dan portofolio
6.	Muatan lokal	a. Menerapkan Bahasa Ternate, Jailolo, Wayoli, Sahu, Tabaru, atau Loloda sebagai muatan lokal b. Melakukan permainan tradisional “mis” (lempar batok kelapa dan bola) yang mengasah kemampuan berhitung dan kecepatan gerak

Tabel 2: PPK Berbasis Budaya Sekolah

No	Topik	Model Implementasi
1.	Branding (label/slogan)	a. Halmahera Barat merupakan daerah penghasil pala, cengkeh, ikan, ubi, dan pisang. Sekolah bisa memanfaatkan hasil alam di sekitarnya dan menjadikan sebagai branding ”sekolah wirausaha”. Misal: pengolahan ikan menjadi abon, pengolahan pala menjadi manisan pala, pengolahan ubi dan pisang menjadi keripik, dan kelapa dijadikan minyak goreng.
2.	Norma dan peraturan untuk siswa	a. Menerapkan toleransi beragam pada setiap kesempatan b. Tidak melakukan perudungan terhadap teman lain c. Sering menggunakan Bahasa Indonesia dalam pembelajaran d. Memberi hukuman yang mendidik, misalnya menghafal surat pendek atau menghafal ayat-ayat dalam al-kitab e. Ibadah secara teratur; bagi umat Nasrani, ibadah Buka Usbu pada hari Senin dan Tutup Usbu pada hari Sabtu atau aturan ibadah Salat jumat

No	Topik	Model Implementasi
		bersama guru dan siswa setiap hari Jumat.
3.	Norma dan peraturan untuk kepala sekolah dan guru	a. Pembagian jadwal guru untuk "salam pagi", menyambut siswa yang datang dan mengecek kerapian siswa b. Membiasakan guru dan kepala sekolah untuk tidak merokok di lingkungan sekolah c. Pembiasaan 5S (Salam, Sapa, Sopan, Syukur, Dan Semangat)
4.	Tradisi sekolah	a. Pembersihan lingkungan sekolah setiap hari Sabtu b. Program Jumat pagi: minggu pertama memakai pakaian daerah masing-masing suku (Wayoli, Sahu, Jailolo, Tabaru, Loloda), minggu ke dua permainan tradisional (mis), minggu ke tiga membawa makanan tradisional (nasi jaha, ubi santan, ikan fufu, udang), minggu keempat tampilan kesenian oleh siswa
5.	Kegiatan ko-kurikuler	a. Siswa diajak untuk mengelola kebun milik sekolah b. Siswa diajak ke pelabuhan ikan dan mengenali berbagai jenis ikan, cara hidup, dan habitatnya masing-masing
6.	Kegiatan ekstra-kurikuler	a. Pramuka b. PMR atau dokter kecil: Melalui Palang Merah Remaja, siswa diajar cara mengenali dan membuat obat-obatan herbal yang dapat diperoleh dari tumbuhan di sekitar lingkungan siswa. Misalnya rumput partago, Roseum variegatum yang digunakan dalam *Joko Kaha* yang merupakan tumbuhan kaya akan antibacterial. c. Kewirausahaan: pengolahan ubi dan pisang menjadi keripik, ikan menjadi abon, pala menjadi manisan d. Pertanian: mengolah lahan milik sekolah, misalnya ditanami ubi, sayur, pala, atau buah-buahan.

Tabel 3: PPK Berbasis Masyarakat

No	Topik	Model Implementasi
1.	Program bersama komite sekolah dan orang tua siswa	a. Program hari orang tua, di mana orang tua diberi kesempatan sehari untuk mengajar siswa di kelas secara berkelompok agar menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya pendidikan b. Pelayanan tempat ibadah; siswa diajak untuk membersihkan lingkungan tempat ibadah pada hari tertentu sepulang sekolah
2.	Program dari/bersama alumni	a. Mengundang alumni yang telah sukses untuk berbagi inspirasi kepada siswa. b. Sosialisasi kampus dari alumni yang telah kuliah di luar Halmahera
3.	Aktivitas di luar sekolah bekerjasama dengan lembaga setempat	a. Kunjungan ke Kesultana Jailolo atau ke Kesultanan Ternate untuk lebih mengenal sejarah dan budaya b. Keikutsertaan siswa dalam acara kampung, seperti sanggar tari atau klub sepak bola, perayaan *orom toma sasadu*, sebagai penari atau tolong menlong yang lain, tetapi tidak boleh minum *saguer*.
4.	Kerjasama dengan dunia usaha/industri	a. Kunjungan ke sentra pengolahan ikan di Ternate b. Kunjungan ke industri-indutri kreatif yang membuat berbagai kerajinan Halmahera
5.	Pemberdayaan tokoh masyarakat	a. Bekerjasama dengan tentara atau kepolisian untuk menjadi pembina upacara atau melatih LBB siswa.

No	Topik	Model Implementasi
	dan komunitas seni, budaya, sastra, dan literasi	b. Mendatangkan tokoh adat atau seniman lokal untuk berbagi ilmu di sekolah
6.	Dukungan dan kerjasama dengan pemerintah daerah	a. Dukungan pemerintah daerah untuk memberikan beasiswa bagi siswa berprestasi, misal bagi para penari yang mengisi acara opening ceremony Asian Games 2018, beasiswa bagi Paskibraka Nasional di Istana Negara 2018. b. Penguatan dukungan daerah terhadap penerapan muatan lokal di sekolah

Mengintegrasikan Pembelajaran Tematik Berbasis Budaya Lokal Manggarai Barat Sebagai Bentuk Penguatan Pendidikan Karakter

Yasintus Tinja
SD Inpres Kakor Kabupaten Manggarai Barat NTT
e-mail: Yasintus_tinja@yahoo.co.id

Abstrak

Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD) dirancang untuk belajar sambil bermain. Hal tersebut dikarenakan karakteristik masa usia anak SD yang berada pada tingkat kanak-kanak. Selain itu pembelajaran juga dilakukan berbasis lingkungan sehingga pembelajaran dapat berjalan menarik dan menyenangkan. Lestari (2014) menyatakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru perlu menyajikan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Salah satu strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan siswa SD adalah pembelajaran yang diintegrasikan dengan budaya lokal. Tulisan ini bertujuan untuk mengulas tentang budaya lokal Manggarai Barat yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran tematik sebagai bentuk penguatan pendidikan karakter.

Kata Kunci: Pembelajaran tematik; budaya lokal; pendidikan karakter

Pendahuluan

Pemerintah Republik Indonesia saat ini tengah gencar melaksanakan Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yaitu perubahan cara berpikir, bersikap, dan bertindak menjadi lebih baik. Melaui gerakan tersebut pemerintah meghendaki adanya perubahan pola pikir, sikap, dan tindakan dari seluruh lapisan masyarakat di Indonesia menjadi lebih baik. Gerakan ini sebagai wujud dari penanaman nilai nilai luhur bangsa Indonesia yang tertuang dalam sila pancasila. Revolusi Mental merupakan perubahan sistem nilai yang berlaku pada masyarakat yang menjadi panutan dalam berperilaku (Indriyanto, 2014).

Revolusi mental harus dimulai dari pendidikan, mengingat peran pendidikan sangat strategis dalam membentuk mental anak bangsa (Kristiawan, 2015). Dalam mengimplimentasikan gerakan revolusi mental tersebut pendidikan di Indonesia telah mencanangkan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penguatan Pendidikan Karakter dilakukan dengan menanamkan nilai-nilai luhur pancasila dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter peserta didik menekankan pada pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Program PPK yang dicanangkan dalam dunia pendidikan didasari pada kenyataan akan adanya tantangan yang dihadapi bangsa Indonesia yang semakin kompleks. Kenyataan tersebut menuntut lembaga pendidikan untuk mempersiapkan peserta didiknya baik secara ilmu maupun kepribadian dehingga mampu menghasilkan peserta didik yang cakap, kokoh dalam nilai-nilai moral, dan memiliki sikap spiritual yang baik.

Program Penguatan Pendidikan Karakter ini juga sejalan dengan agenda "NAWACITA" Presiden Jokowi, nomor 8 berupa penguatan revolusi karakter bangsa melalui budi pekerti dan pembangunan karakter peserta didik sebagai bagian dari revolusi mental (Honggo, 2017). Pelaksanaan program Penguatan Pendidikan Karakter juga diamanatkan dalam Undang-undang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didikagar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

Pendidikan karakter yang dikembangkan pada lembaga pendidikan bertujuan untuk mengubah karakter siswa menjadi lebih baik. Hal tersebut sejalan dengan pengertian dari pendidikan karakter itu sendiri. Pendidikan karakter adalah upaya pendidik untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Mansur, 2014). Berdasarkan pengertian tersebut dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah menekankan pada penanaman nilai-nilai moral yang perlu diketahui dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk mewujudkan program Penguatan Pendidikan Karakter adalah dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis budaya lokal. Budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan manusia yang dihasilkan masyarakat (Ngadiman, 2017). Pengertian tersebut mengandung arti bahwa setiap budaya yang terdapat disuatu tempat terdapat unsur nilai, norma, dam moral yang berguna bagi kelangsungan hidup masayarakat. Nilai dan norma yang terkandung dalam budaya menjadi pedoman kehidupan bagi masyarakat dalam berinteraksi dengan sesama warga masyarakat.

Pendidikan merupakan salah satu wadah untuk mewariskan kebudayaan. Terdapat hubungan korelasi yang kuat dan mendasar antara kebudayaan asli nenek moyang (yang kita warisi dewasa ini) dengan bentuk pendidikan yang kita miliki saat ini (Panjaitan, 2014). Melalui dunia pendidikan nilai-nilai budaya tersebut diwariskan kepada generasi penerus dalam hal ini peserta didik di sekolah. Oleh karena itu pelakasanaan pendidikan di Indonesia

haru mendukung dan menunjang kerterlaksanaan pewarisan budaya luhur bangsa agar nilai nilai budaya tidak tergerus kemajuan dan perkembangan jaman yang semakin pesat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan lembaga pendidikan adalah dengan mengintegrasikan nilai nilai budaya dalam pembelajaran di sekolah termasuk pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menghubungkan berbagai muatan pelajaran dengam tema tertentu. Tema yang dipilih merupakan hasil dari idnetifikasi maupun peninjauan terhadap muatan pelajaran yang terkait. Identifikasi maupun peninjauan yang dimaksud merupakan keterhubungan dan keterkaitan antar satu mata pelajaran atau satu bidang disiplin ilmu dengan yang lainnya, kemudian disatukan pada sebuah tema yang mengikatnya (Utari, 2016). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yakni kurikulum 2013.

Tujuan penulisan artikel ini adalah 1) mengulas tentang penguatan pendidikan karakter di sekolah, 2) mengulas tentang budaya budaya lokal Manggarai Barat, 3) mengulas tenatang nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan dalam budaya lokal Manggarai Barat, 4) mengulas bagaimana budaya lokal diintegrasikan dalam pembelajaran tematik. Dengan adanya ulasan mengintegrasikan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Manggarai Barat sebagai bentuk penguatan pendidikan karakter guru menyadari lingkungan sebagai salah satu sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kajian Teori

Peraturan Presiden (Perpres) No 87 Tahun 2017 secara khusus membahas tentang penguatan pendidikan karakter (PPK). Berdasarkan Perpres tersebut PPK diartikan sebagai geeakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dam masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Berdasarkan pengertian tersebut, satauan pendidikan memiliki tanggung jawab yang besar dalam menyukseskan program PPK. Selain itu untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan program PPK dibutuhkan kerja sama semua pihak.

Selanjutntya dalam Perpres PPK dinyatakan bahwa tujuan penguatan pendidikan karakter adalah a) membangun dan membekali Peserta Didik sebagai generasi emas Indonesia Tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan; b) mengembangkan platform pendidikan nasional yang

meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi Peserta Didik dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia; dan c) merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, Peserta Didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK.

Pembelajaran tematik berbasis budaya lokal merupakan pembelajaran tematik yang mengaitkan tema yang sedang dipelajari dengan budaya lokal yang ada. Budaya yang dimasukam dalam kegiatan pembelajaran tentunya budaya yang memiliki keterkaitan dengan tema yang sedang dipelajari. Pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran (Sutarno, 2008).

Hasil dan Pembahasan

Siswa sekolah dasar (SD) masih menjadikan dirinya sebagai pusat lingkungan, berpikir konkrit dan realistik serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu satuan pendidikan perlu merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat dikembangkan di sekolah dasar sesuai karakteristik siswanya adalah pembelajaran terpadu berbasis budaya.

Pembelajaran berbasis budaya lokal merupakan pembelajaran yang mengintergrasikan budaya setempat ke dalam pembelajaran di sekolah. Dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran di sekolah, siswa menjadi paham dengan budayanya dan dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya yang dimiliki. Pembelajaran berabasis budaya juga merupakan pembelajaran yang bersifat konstruktivistik (Alexon, 2010: 14). Dikatakan konstruktivistik karena siswa akan belajar dari apa yang telah mereka ketahui dan pahami dan dikaitkan dengan pembelajaran yang diterima di sekolah.

Budaya lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar adalah budaya lokal Manggarai Barat Nusa Tenggara Timur. Kabupaten Manggarai Barat terletak di ujung barat Pulau Flores. Kabupaten Manggarai Barat memiliki budaya daerah yang sangat kuat dan kental yang terus dipertahankan oleh masyarakat setempat. Budaya-budaya lokal Manggarai Barat yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran tematik untuk menunjang program penguatan karakter peserta didik meliputi: struktur adat, tarian daerah, budaya daerah, sistem pembagian lahan, dan tata ruang budaya.

Berikut akan diuraikan budaya lokal yang menunjang pembentukan karakter peserta didik dalam pembelajaran tematik.

1. Struktur adat

Gambar 1. *Para ketua adat Manggarai Barat*

Dalam struktur adat Manggarai Barat terdapat beberapa jabatan adat yang diduduki oleh orang tertentu yang dipilih secara musawarah maupun melalui gari keturunan. Setiap jabatan adat yang emban memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing. Berdasarkan wawancara dengan tokoh adat Manggarai Barat, jabatan adat di Manggarai Barat meliputi:

a. *tua panga* (*tua* = ketua, kepala; panga = cabang, ranting)

   Istilah *tua panga* merupakan jabatan kepala adat tingkat ranting berdasarkan keturunan maupun suku yang adal dalam satu kampung. Yang menjabat sebagai *tua panga* adalah orang yang dituakan dalam satu suku atau keturunan yang dipilih berdasarkan musyawarah dalam suku atau keturunan tersebut. Untuk menjabat sebagai *tua panga* mestinya memahami budaya, mampu berbicara adat, menerapkan adat istiadat yang tepat, arif dan bijaksana, sudah menikah dan mampu memimpin.

b. *tua golo* (*tua* = ketua,kepala; *golo* = kampung)

   Tua golo merupakan kepala sebuah kampung yang dipilih secara musyawarah dan mufakat warga kampong. Tugas utama *tua golo* adalah memimpin rapat yang berlangsung di kampung yang menyangkut kepentingan warga kampung. *Tua golo* bertempat tinggal di rumah adat.

c. *tua teno* (*tua* = ketua, kepala*; teno* = kayu *teno* yang biasa digunakan dalam membagi lahan baru*)*

   Tua teno merupakan kepala bagi tanah ulayat. Tugas utama *tua teno* adalah membagi lahan baru kepada warga kampung dan meyelesaikan sengketa atau persoalan yang berhubungan dengan tanah.

d. *tua tembong.(tua* = ketua, kepala; *tembong* = rumah adat)

Tua tembong merupakan kepala atas rumah adat dan bertempat tinggal di rumah adat. Tugas utama *tua tembong* adalah mengatur segala rangkaian upacara adat dan menyelesaikan persoalan yang berurusan dengan adat.

Pendidikan karakter yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran tematik yang berkaitan dengan struktur adat yang ada meliputi: tanggung jawab dalam menjalankan tugas, demokratis dalam musyawarah dan mufakat menentukan pemimpin, kerja keras yang dapat ditiru dari para pemimpin adat, dan bersahabat/komunikatif dalam memimpin masyarakat atau warga kampong. Sikap-sikap tersebut dapat ditanamkan dalam peserta didik dengan meniru kepemimpinan ketua adat yang ada.

2. Tarian daerah

Tarian khas dalam budaya Manggarai Barat adalah tarian *caci*. Secara harafiah *caci* berarti satu lawan satu. Tarian ini hanya dilakukan oleh laki-laki. Permainan *caci* terdiri dari dua kelompok atau kubu yang bertanding. Istilah kubu bukan berarti sbagai lawan, musuh karena dalam permainan *caci* tidak mengutamakan siapa yang menang dan kalah tetapi yang dilihat dari keseluruhan dimulai dari kelengkapan berpakaian dan gaya dalam bermain *caci*. Permainan *caci* merupakan acara budaya yag dilakukan pada upacara adat, syukuran panen, penerimaan tamu penting dan hajatan lain yang melibatkan masyarakat umum.

Untuk mengiring permainan *caci* dihibur dengan bunyian gong dan gendang yang dimainkan oleh ibu-ibu di luar arena *caci*. Sedangkan yang tidak terlibat langsung dalam permainan caci melakukan beberapa jenis tarian dan menyanyikan lagu-lagu daerah di luar arena permainan. Para pemain dan ibu-ibu yang menghibur permainan *caci* tersebut wajib menggunakan busana adat yang lengkap.

Gambar 2. *Para pemain tarian tradisional*

Pendidikan karakter yang dapat dipelajari dari tarian daerah Manggarai Barat adalah: cinta damai kepada lawan atau kubu dan disiplin dalam mengikuti ketentuan dan peraturan

pertandingan *caci*. Permaianan *caci* juga bias dilakukan di sekolah seperti saat perayaan ulang tahun sekolah dan menerima tamu penting yang dating ke sekolah.

3. Budaya *lonto leok*

Secara harafiah *lonto leok* berarti duduk melingkar. Budaya *lonto leok* maksudnya duduk bersama berbentuk lingkaran di rumah adat untuk bermusyawah dan menyelesaikan segala persoalan yang terjadi di kampong. Konsep *lonto leok* bertolak dari bentuk rumah adat yang berbentuk kerucut dan alasnya atau lantainya berbentuk lingkaran. Budaya *lonto leok* merupakan bentuk musyawarah-mufakat dalam konteks masyarakat adat Manggarai, Flores, NTT. Seiring berjalannya waktu budaya ini merupakan simbol persatuan, persaudaraan dan kekeluargaan dalam menyelesaikan masalah sosial dan budaya (Kurniawan,2016).

Dalam budaya Manggarai Barat, *lonto leok* memiliki dasar yang sangat kuat dalam membangun kebersamaan baik itu kebersamaan dalam kehidupan keluarga, kelompok maupun organisasi kelompok yg memiliki falsafah dasarnya adalah membangun kebersamaan untuk mencapai kehidupan yg lebih baik dan lebih harmonis. Setiap ada persoalan yang terjadi antar sesame warga kampung akan diselesaikan secara kekeluargaan di rumah adat dengan budaya *lonto leok.* Para tua adat akan memimpin rapat untuk mencarikan solusi yang baik untuk persoalan yang dihadapi.

Gambar 3. *Contoh pelaksanaan budaya lonto leok*

Pendidikan karakter yang dapat dipelajari dari budaya *lonto leok* adalah: demokratis dalam bermusyawarah dan mufakat, cinta damai, tanggung jawab, toleransi, dan bersahabat/komunikatif. Budaya *lonto leok* dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran dengan cara mengubah posisi duduk peserta didik membentuk lingkaran. Dalam posisi duduk melingkar, guru memberikan sebuah contoh kasus dan dibahas secara bersama. Beberapa orang peserta didik berperan sebagai tokoh adat yang memandu jalanya diskusi sementara siswa yang lain berperan sebagai masyarakat biasa.

4. Sistem pembagian lahan

Sistem pembagaian lahan Manggarai Barat disebut *lingko*. *Lingko* merupakan tanah ulayat yang dibagi kepada setiap warga kampung yang berbentuk jaring laba-laba. Pembagian lahan baru merupakan tugas dari *tua teno* berdasarkan jumlah warga kampung yang berhak mendapatkan tanah. Biasanya yang berhak mendapat tanah adalah warga kampung yang telah berkeluarga atau yang berusia pas untuk menikah. Setiap warga kampung akan mendapat bagian yang sama besar. Proses pembagian lahan baru dilakukan secara adat dan melalui beberapa upacara adat. Semua warga kampung baik anak-anak maupun dewasa turut hadir dalam pembagian lahan baru tersebut.

Proses pembagian lahan *lingko* diawali dengan menentukan titik sentral atau titik pusat dari lahan yang hendak dibagi. Titik sentral tersebut ditanami kayu *teno* oleh *tua teno* dan dikelilingi oleh pagar bulat dari kayu biasa berjumlah sesuai dengan jumlah warga kampung yang hendak mendapatkan tanah. Kemudian dari titik sental tersebut direntangkan kali sampai ke titik terluar tanah yang dibagi. Dengan demikian berdasarkan tali yang membentang dari tengah ke bagian terluar tanah akan membentuk area pembagian tanah setiap warga kampung.

Gambar 4. *Model sistem pembagian lahan*

Pendidikan karakter yang dapat dipelajari dari sistem pembagian lahan Manggarai Barat adalah: tanggung jawab, demokratis, cinta damai, dan peduli lingkungan. Untuk memperkenalkan sistem pembagian lahan Manggarai Barat kepada siswa dapat dilakukan dengan mempersiapkan lahan kecil di sekolah dan melakukan sistem pembagian dengan panduan guru atau dengan mengundang *tua teno* yang berada di lingkungan sekolah.

5. Tata ruang budaya

Dalam kaitannya dengan tata ruang budaya, masyarakat Manggarai Barat menjunjung tinggi persatuan dan persaudaraan dalam seluruh ziarah hidupnya. Ungkapan persatuan dan persaudaraan tersebut dibuktikan dengan berbagai tanda maupun lambang simbol yang salah satunya adalah rumah adat yang disebut *mbaru tembong*. Bentuk rumah adat Manggarai Barat

seperti kerucut. Pada bagian ujung atas atap rumah adat dipasang tanduk kerbau. Tanduk kerbau sebagai simbol kejantanan dan betapa pentingnya hewan kerbau bagi kehidupan masyarakat Manngarai Barat.

Rumah adat Manggarai Barat dibangun cukup besar dari rumah-rumah masyarakat disekitarnya. Ukuran rumah adat yang besar dikarenakan rumah adat diperuntukan untuk rapat umum warga kampung dan unutk menerima tamu penting yang mengunjungi kampung tersebut. Rumah adat *mbaru tembong* merupakan milik bersama warga kampung karena dibangun secara bergotong royong seluruh warga kampung. Dalam rumah adat terdapat beberapa kamar yang dihuni oleh ketua adat yang ada dalam suatu kampung. Ketua adat bersama keluarganya mendiami rumah adat.

Gambar 5. *Model rumah adat Manggarai Barat*

Pendidikan karakater yang dapat dipelajari dari model rumah adat Manggarai Barat adalah: toleransi, kerja keras, tanggung jawab, peduli, dan gotong royong. Untuk mengintegrasikan model rumah adat ke dalam pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan membawa peserta didik ke rumah adat untuk melihat dan mengenal secara lansung model dan kehidupan para penghuni yang mendiami rumah adat. Bentuk dan model rumah adat dapat dijadikan media dalam pembelajaran terutama pembelajaran matematika yang terkait dengan bangun ruang kerucut.

Simpulan

Masa usia anak Sekolah Dasar (SD) adalah masa kanak-kanak. Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain. Oleh karena itu pembelajaran di sekolah terutama SD harus memperhatikan waktu atau masa bermain siswa. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar waktu bermain siswa tidak hilang. Kegiatan pembelajaran sebaiknya adalah belajar sambil bermain. Dengan demikian peserta didik tidak akan merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran dan mereka menikmati pembelajaran tersebut dengan baik.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menunjang kegiatan belajar sambil bermain adalah belajar dengan lingkungan sekitar siswa. Belajar dengan lingkungan membuat peserta didik tidak merasa asing dengan dunianya karena mereka belajar dengan apa yang mereka alami sehari-hari. Pembelajaran berbasis lingkungan akan membuat pembelajaran menjadi kontekstual. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menghadirkan hal yang nyata ke hadapan siswa. Pembelajaran kontekstual sebagai proses yang membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan menghubungkan konteks kehidupan sehari-hari baik konteks pribadi, sosial maupun budaya siswa (Johnson, 2007:67).

Salah satu contoh pembelajaran yang dekat dengan lingkungan siswa adalah pembelajaran berbasis budaya lokal. Budaya lokal yang dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran merupakan budaya yang ada di lingkungan peserta didik berasal. Paling tidak sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik sudah mengenal budayanya. Sehingga ketika dikaitkan dengan pembelajaran di sekolah, peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar. Pembelajaran berbasis budaya lokal juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai budaya lokal yang ada ke dalam diri peserta didik.

Daftar Pustaka

Alexon. (2010). *Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya*. FKIP UNIB Press: Bengkulu

Honggo, P. (2017). Pendidikan Karakter Sebagai Bagian Dari Revolusi Mental. *Jurnal.stiparende.ac.id.* Hlm. 1 - 9

Indriyanto, B. (2014). *Mengkaji Revolusi Mental Dalam Konteks Pendidikan Mental Revolution Within Education Contexts. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 20 04 Desember 2014. Hlm. 554 – 567

Johnson. E. B. (2007). *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikan dan Bermkna.* MLC: Bandung

Kurniawan, I. (2016) *Budaya Lonto Leok Dalam Langgam Demokrasi (Kajian Fenomenologis Budaya Lonto Leok Sebagai Strategi Komunikasi Politik).*https://www.kompasiana.com/irvankurniawan12/56cd2eb17193730d2c27487f/budaya-lonto-leok-dalam-langgam-demokrasi-kajian-fenomenologis-budaya-lonto-leok-sebagai-strategi-komunikasi-politik?page=all. diakses tanggal 03 September 2018

Kristiawan, M. (2015). *Telaah Revolusi Mental dan Pendidikan Karakter Dalam pembentukan Sumber Daya Manusia Indonesia Yang Pandai dan Berakhlak Mulia. Ta'dib.* Vol. 18 No. 1 Hlm. 13 – 25

Lestari. Sri. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Bermedia Objke Nyata Pada Perkalian dan Pembagian Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar.* Jurnal Pendidikan Sains Vol.2, No.4, Desember 2014, Hal 238-249.

Mansur, H.R. (2014). *Implementasi Pendidikan Karakter Di Satuan Pendidikan. Artikel LPMP SulSel 2014*. Hlm. 1-13

Ngadiman, 2017. *Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Tabloid Pendidikan Online. http://www.tabloidpendidikan.com/seni-dan-budaya/nilai-pendidikan-budaya-dan-karakter-bangsa diakses tanggal 12 Septeber 2018

Panjaitan, A.P. (2014). *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan: Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*. Pustaka Obor: Indonesia

Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter

Sutarno. (2008). *Pendidikan Multikultural*. Depdiknas: Jakarta

Utari, U. (2016). *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS* Volume 1 No. 1 April 2016. Hlm. 39 - 44

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wawancara dengan tokoh adat a.n Baltasar Jemaan tanggal 09 September 2018

Membumikan Literasi Melalui Gerakan Jumat Membaca

Gerardus Kuma, S.Pd.,Gr

SMP Negeri 3 Wulanggitang, Flores Timur, Nusa Tenggara Timur
geradusk@gmail.com

Abstrak

Abstrak: Di era perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang begitu pesat ini, kemampuan membaca sangat dibutuhkan. Kemahiran membaca diperlukan agar kita tidak tergilas oleh arus informasi yang begitu cepat. Walau demikian, hasil survey menunjukkan bahwa kemampuan membaca kita sangat rendah. Membaca hanyalah kata yang mudah diucapkan, namun sulit sekali untuk dilaksanakan. Aktivitas membaca bukanlah suatu yang menyenangkan, tetapi sebaliknya menyiksakan. Gejala memudarnya semangat membaca juga melanda anak sekolah. Sebagaimana yang terjadi di SMP Negeri 3 Wulanggitang. Menghadapi persoalan rendahnya minat membaca ini, jalan yang harus ditempuh adalah membumikan literasi. Literasi secara sederhana dipahami sebagai kemampuan dasar membaca dan memahami bacaan. Sebagaimana dilaksanakan di SMP Negeri 3 Wulanggitang melalui Gerakan Jumat Membaca. Yaitu aktivitas membaca pada setiap hari Jumat yang melibatkan seluruh komponen sekolah. Kegiatan membaca ini dilaksanakan mulai pukul 07.30-08.10. Selama 40 menit, siswa tidak hanya membaca buku-buku bacaan non pelajaran tetapi juga menceritakan kembali apa yang telah dibaca. Dari hasil kajian ini disimpulkan bahwa Gerakan Jumat Membaca dapat menumbuhkan minat membaca siswa SMP Negeri 3 Wulanggitang.

Kata kunci: Membumikan Literasi, Budaya Membaca, Jumat Membaca.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi pada abad 21 ini tidak dapat dibendung. Kehadiran teknologi ini tidak hanya dinikmati masyarakat kota, tetapi sudah merambah ke pelosok desa. Di era teknologi komunikasi dan informasi yang ditandai derasnya arus informasi seperti sekarang ini, tuntutan untuk membaca akan semakin besar. Karena itu jika di era ini orang tidak memiliki kemahiran membaca yang layak maka dirinya akan mudah terombang-ambing, bahkan akan tergilas oleh arus informasi tersebut. Kemahiran membaca dan menulis atau yang lazim disebut *literacy* memang telah dirasakan sebagai *conditio sine quanon* alias prasyarat mutlak yang tidak bisa ditawar-tawar lagi.

Literasi merupakan katalisator atau penghantar yang sangat ampuh. Hanya dengan membaca kita tidak akan ketinggalan informasi yang terus menyerbu setiap saat. Membaca membawa kita mengetahui setiap perkembangan yang terus terjadi. Dalam membaca kita juga menyantap informasi yang dihidangkan dari bacaan. Dengannya pengetahuan kita diperkaya dan wawasan kita diperluas. Namun apa jadinya jika budaya membaca kita masih rendah?

Memang harus diakui bahwa minat membaca masyarakat Indonesia pada umumnya masih rendah. Spiritualitas membaca belum mengakar dalam diri kita. Membaca belum menjadi kegiatan yang menyenangkan. Malah sebaliknya sebagai aktivitas yang menyiksakan. Budaya membaca telah pudar dari hidup generasi sekarang. Membaca hanyalah kata yang mudah diucapkan, namun sulit sekali untuk dilaksanakan. Membaca tidak lagi menjadi pilihan pertama dan utama dan telah digeser dari kebiasaan bangsa ini dalam menyerap informasi.

Beberapa survey membuktikan dan membentangkan fakta memilukan. Sebagaimana dalam *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) 2011 *International in Result in Reading*, Indonesia menduduki peringkat ke-45 dari 48 negara peserta dengan skor 428 dari rata-rata 500. Sementara itu uji literasi membaca dalam PISA 2009 menunjukkan peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-57 dengan skor 396 (skor rata-rata OECD 493), sedangkan PISA 2012 menunjukkan peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-64 dengan skor 396 (skor rata-rata OECD 496). Sebanyak 65 negara berpartisipasi dalam PISA 2009 dan 2012. Data PIRLS dan PISA tersebut menunjukkan bahwa kompetensi peserta didik Indonesia dalam memahami bacaan tergolong rendah (Panduan Gerakan Literasi Sekolah, 2016: i).

Gejala memudarnya budaya membaca dalam diri bangsa sekarang tidak terkecuali juga melanda siswa-siswi SMP Negeri 3 Wulanggitang. Kondisi ini sungguh disadari oleh lembaga pendidikan SMP Negeri 3 Wulanggitang. Guna mengatasi rendahnya minat membaca siswa, ditetapkan waktu khusus untuk membaca di sekolah yaitu pada setiap hari Jumat. Karena budaya membaca tidak tumbuh dengan sendirinya, maka kebiasaan membaca harus dibudayakan. Dimana harus ada jadwal khusus untuk membaca bagi siswa-siswi.

Aktivitas literasi ini dinamakan Gerakan Jumat Membaca dimana seluruh stakeholder sekolah terlibat dalam kegiatan membaca yang dilkasanakan pada setiap hari Jumat dari pukul 07.30-08.10. Tujuan Gerakan Jumat Membaca adalah untuk membiasakan setiap pribadi untuk membaca demi mengasah kemampuan membaca dan lebih dari itu menjadikan aktivitas membaca sebagai bagian dari budaya hidup.

Berdasarkan paparan di atas, kajian ini dirancang untuk mencari jawaban atas permasalahan berikut: Apakah Gerakan Jumat Membaca mampu meningkatkan minat membaca siswa SMP Negeri 3 Wulanggitang? Mengacu pada permasalahan ini, maka tujuan dilakukannya kajian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gerakan Jumat Membaca terhadap peningkatan budaya membaca siswa SMP Negeri 3 Wulanggitang

Kajian Teori

Literasi

Literasi sudah menjadi istilah yang familiar dewasa ini. Dalam pengertian yang sederhana, literasi dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dewayani (2017:11) menjelaskan bahwa saat ini, literasi disematkan kepada hampir setiap topik. Menariknya, sesungguhnya literasi dapat menggantikan istilah 'pengetahuan'. Misalnya, literasi keuangan, bermakna pengetahuan tentang pengelolaan keuangan dengan bijaksana. Literasi moral, yaitu pemahanan akan permasalahan moral dan kemampuan mengambil keputusan yang dapat diterima secara moral.

Walau istilah literasi digunakan dalam konteks yang lebih luas, namun tetap merujuk kepada kompetensi atau kemampuan dasar literasi yaitu kemampuan membaca. Literasi memang memiliki makna yang kompleks dan dapat didefinisikan dari beragam perspektif, namun secara umum dipahami bahwa literasi adalah kemampuan mengolah dan memahami informasi dari bacaan yang dibaca.

Dalam literasi yang menjadi tujuan pokok adalah seorang harus bebas buta aksara atau melek huruf (bisa membaca-menulis). Seseorang dikatakan memiliki kemampuan literasi apabila telah memperoleh kemampuan dasar bahasa yaitu membaca.

Membaca

Membaca memiliki pengertian yang luas. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008:110) dijelaskan bahwa baca/ membaca adalah (1) melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati); (2) mengeja atau melafalkan apa yang tertulis; (3) mengucapkan; (4) mengetahui; meramalkan; (5) menduga; memperhitungkan; memahami. Sedangkan menurut Utami (2007:1), membaca adalah proses hubungan antara pembaca dengan teks bacaan. Artinya, suatu proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan (informasi) yang disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis. Dari pengertian di atas secara sederhana dapat dikatakan bahwa membaca adalah aktivitas melafal atau mengeja huruf yang tertulis aga mendapat informasi atau pengetahuan.

Membaca merupakan aktivitas yang sarat manfaat. Menurut Aminudin (2012:5-7) membaca memberi beberapa manfaat sebagai berikut: (1) membaca menghilangkan kecemasan dan kegundahan; (2) ketika sibuk membaca, seorang terhalang masuk ke dalam kebodohan; (3) kebiasaan membaca membuat orang terlalu sibuk untuk berhubungan dengan orang-orang malas dan tak mau bekerja; (4) dengan sering membaca, orang bisa mengembangkan keluwesan dan kefasihan dalam bertutur kata; (5) membaca membantu mengembangkan pemikiran dan menjernihkan cara berpikir; (6) membaca meningkatkan

pengetahuan seseorang dan meningkatkan memori dan pemahaman; (7) dengan membaca, orang mengambil manfaat dari pengalaman orang lain: kearifan orang bijaksana dan pemahaman para sarjana; (8) dengan membaca orang dapat mengembangkan kemampuannya; (9) membaca membantu seseorang untuk menyegarkan pemikirannya dari keruwetan dan menyelamatkan waktunya agar tidak sia-sia; (10) dengan membaca, orang bisa menguasai banyak kata dan mempelajari berbagai tipe dan model kalimat; lebih jauh ia bisa meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep dan untuk memahami apa yang tertulis "diantara baris demi baris" (memahami yang tersirat). Dalam konteks yang lebih luas (Colin, 2004:3) membaca menentukan cara berpikir kita, yang memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan imajinasi yang berngaruh terhadap perkembangan emosi dan moral juga kemampuan verbal sehingga kita akan menjadi pribadi yang baik.

Hasil dan Pembahasan

1. Literasi sebagai Gerakan Bersama

Ditengah fenomena lunturnya budaya literasi dan spiritualitas membaca yang belum mengakar dalam diri anak bangsa, ikhtisiar untuk membumikan literasi harus digelorakan. Gema literasi harus terus dikumandangkan. Namun tantangan yang dihadapi tidak mudah. Upaya membumikan literasi ditengah pudarnya budaya membaca tidak semudah membalikkan telapak tangan. Tugas berat tentunya.

Tugas ini tentu tidak hanya dibebankan kepada satu pihak saja. Atau masing-masing pihak bekerja secara sendiri-sendiri. Karena itu kerja sama semua stakeholder sangat diperlukan. Gerakan literasi membutuhkan sinergisitas lintas elemen. Artinya semua stakeholder harus terlibat, bergandeng tangan dan bahu membahu membumikan literasi. Pemerintah, lembaga pendidikan, keluarga/ orang tua, lembaga swadaya masyarakat, dll., harus bekerja sama dan sama-sama bekerja untuk menumbuhkan budaya membaca. Itulah esensi dari sebuah gerakan bernama literasi.

Tugas lembaga pendidikan, misalnya, menyediakan waktu (khusus) untuk membaca di sekolah. Aktivitas membaca harus digerakkan di sekolah-sekolah dengan menjadwalkan waktu khusus membaca bagi semua komponen sekolah: guru, pegawai dan siswa. Tugas orang tua adalah mendampingi anak-anak membaca di rumah. Sebagaimana di sekolah, orangtua juga harus meluangkan waktu membaca bersama anak-anak. Kegiatan membaca di rumah atau lingkungan akan berjalan efektif jika didukung kondisi lingkungan yang aman dan nyaman. Karena itu peran masyarakat adalah menciptakan situasi lingkungan yang kondusif.

Pemerintah, LSM atau aktivis literasi berperan mengkampanyekan membaca; bekerja sama dengan masyarakat mendirikan pondok-pondok baca di lingkungan masyarakat.

Memang harus diakui bahwa menumbuhkan budaya membaca bukanlah perkara mudah. Namun jika semua stakeholder bekerja sama dan sama-sama bekerja; menjadikan literasi sebagai sebuah gerakan bersama, niscaya budaya membaca akan tumbuh dalam diri masyarakat bangsa ini.

2. Gerakan Jumat Membaca SMP Negeri 3 Wulanggitang

2.1.Gerakan Jumat Membaca Sebagai Sebuah Pembiasaan

Ketika berbicara tentang membaca, kebiasaan ini tidak tumbuh dengan sendirinya. Perilaku positif ini mesti diawali dengan pembiasaan *(conditioning)* sehingga mendarah daging dalam keseharian hidup. Kebiasaan bersentuhan dengan buku akan menumbuhkan minat membaca. Semakin banyak bersentuhan dengan buku, kita akan semakin rajin membaca. Sebaliknya, semakin sedikit bersentuhan dengan buku, kita akan semakin malas membaca. Semakin rajin kita membaca, semakin tebal rasa cinta kita pada membaca. Sebaliknya semakin sedikit kita membaca, semakin tipis rasa cinta kita pada membaca.

Kebiasaan membaca yang sudah berakar dalam diri akan menumbuhkan minat dan melahirkan rasa cinta dalam hati. Ketika sudah ada rasa cinta, maka aktivitas membaca akan dilakukan tanpa harus disuruh atau dipaksa. Pada titik ini, membaca dipandang sebagai suatu kebutuhan yang harus dijalankan kapan dan dimana saja. Sebagaimana orang akan lapar dan haus ketika tidak makan dan minum, orang akan merasa “lapar” akan perkembangan informasi dan “haus” akan ilmu pengetahuan kalau tidak membaca.

Karena kebiasaan membaca tidak tumbuh dengan sendirinya, maka upaya untuk menumbuhkan minat anak harus dibiasakan. Aktivitas membaca mesti diperkenalkan kepada anak-anak sejak dini karena semangat membaca akan tumbuh seiring dengan kebiasaan membaca. Semakin dini anak terbiasa dengan kegiatan membaca, akan semakin mampu ia menikmati kegiatan ini di saat dewasa. Semakin dini kegiatan membaca dibiasakan kepada anak, semangat membaca akan terus dan tetap bergelora dan akan menjadi sebuah habitus yang terus dihidupi ketika dewasa.

Mengatasi persoalan rendahnya budaya membaca siswa dan berangkat dari kesadaran bahwa budaya membaca tidak tumbuh dengan sendirinya, SMP Negeri 3 Wulanggitang menjalankan program literasi yang dikenal dengan “Gerakan Jumat Membaca.” Jumat membaca adalah upaya untuk menumbuhkan minat membaca dengan menerapkan waktu khusus membaca di lembaga pendidikan SMP Negeri 3 Wulanggitang pada setiap hari Jumat. Tujuannya adalah menjadikan kegiatan membaca sebagai sebuah habituasi. Dengan

pembiasaan membaca setiap hari Jumat seperti ini diharapkan dapat tumbuh budaya membaca dalam diri setiap komponen sekolah.

2.2. Aktivitas Gerakan Jumat Membaca

Untuk mendukung program pemerintah dalam menumbuhkan minat baca siswa melalui Gerakan Literasi Sekolah, SMP Negeri 3 Wulanggitang sangat serius dan konsisten menerapkan kegiatan literasi sekolah "Gerakan Jumat Membaca" selama dua tahun terakhir. Aktivitas literasi ini diharapkan dapat menumbuhkan kebiasaan membaca dalam diri siswa sehingga menjadi sebuah habitus. Kegiatan literasi yang dihidupkan di SMP Negeri 3 Wulanggitang ini melibatkan seluruh komponen sekolah: guru, pegawai dan siswa. Aktivitas literasi ini dinamakan Gerakan Jumat Membaca karena dilaksanakan pada setiap hari Jumat. Berikut adalah aktivitas yang dijalankan dalam Gerakan Jumat Membaca.

2.2.1. Membaca Buku

Aktivitas literasi Jumat membaca yang pertama adalah membaca buku. Dimana semua siswa SMP Negeri 3 Wulanggitang membaca buku pada setiap hari Jumat mulai pkl.07.30-08.10. Kegiatan ini dilakukan di kelas dengan dipandu oleh masing-masing wali kelas. Dalam kegiatan ini, siswa diarahkan untuk membaca secara mandiri. Buku diambil dari perpustakaan sekolah. Selain itu siswa juga diperkenankan untuk membawa buku dari rumah. Sedangkan guru yang bukan merupakan wali kelas dan pegawai menjalankan aktivitas membaca di ruang kerja masing-masing.

Di dalam kelas, wali kelas bersama siswa membaca apa saja yang disukai. Bahan bacaan yang biasa dibaca adalah koran/ surat kabar, majalah/ tabloid, novel, cerpen dan puisi. Selain membaca bahan bacaan di atas, pada setiap bulan September (diperingati sebagai Bulan Kitab Suci bagi umat Katolik), siswa diwajibkan membaca Alkitab selama sebulan penuh.

Kegiatan membaca dilaksanakan kurang lebih 30 menit. Dalam rentang waktu ini, suasana kelas dalam keadaan tenang, hening dan semua siswa berkonsentrasi membaca bacaannya masing-masing.

2.2.2. Menceritakan Isi Bacaan

Aktivitas literasi Jumat membaca tidak monoton membaca. Kegiatan ini diselingi dengan menceritakan kembali isi bacaan yang dibaca. Hal ini dimaksud agar siswa bisa mengingat kembali apa yang telah dibaca. Dan juga agar siswa tidak merasa jenuh selama kegiatan literasi Jumat membaca.

Siswa yang menceritakan kembali isi bacaan dipilih secara acak oleh wali kelas dan digilir setiap minggu. Tidak hanya itu, siswa yang lain juga diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan; juga dilakukan kegiatan tanya jawab terkait isi bacaan yang

diceritakan. Dengan memberi kesempatan kepada siswa menceritakan kembali isi bacaan, dan memberi tanggapan serta adanya kegiatan tanya jawab maka aktivitas literasi ini tidak kaku dan “mati” tetapi menjadi “hidup.”

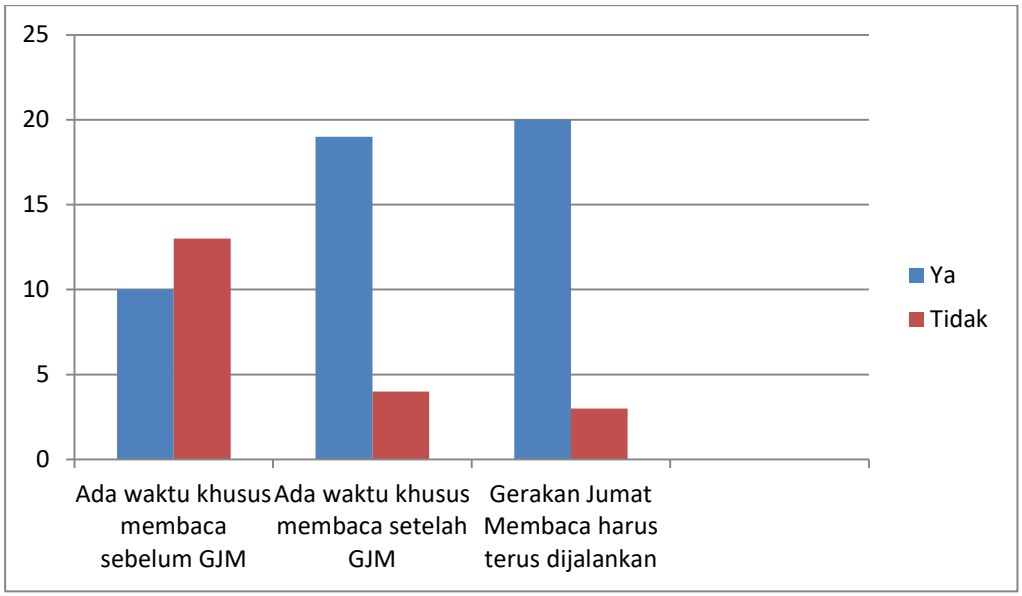
2.3.Dampak Gerakan Jumat Membaca dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa

Gerakan Jumat Membaca merupakan implementasi Permendikbud No 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti melalui Gerakan Literasi Sekolah dimana siswa diwajibkan membaca selama 15 menit setiap hari sebelum memulai pelajaran.

Selama dua tahun dijalankan secara serius dan konsisten, program ini memberi hasil positif dalam meningkatkan minat baca siswa. Dari hasil observasi sebagai wali kelas, budaya membaca siswa mulai tumbuh perlahan-lahan. Hal ini dapat dilihat dari antusiaisme siswa pada setiap hari Jumat dalam aktivitas membaca. Siswa begitu semangat mengambil bahan bacaan di perpustakaan sekolah atau membawa buku bacaan dari rumah dan sangat tenang membaca di dalam kelas. Setelah membaca, siswa juga sangat antusias menceritakan kembali isi bacaan yang dibaca kepada teman-teman kelas.

Selain saat jam literasi, waktu luang seperti jam istirahat juga dimanfaatkan untuk membaca. Berdasarkan hasil pengamatan, dari 288 siswa SMP Negeri 3 Wulanggitang memang tidak seluruhnya memanfaatkan waktu luang untuk membaca. Tetapi bahwa pada setiap jam istirahat, selalu ada siswa yang mengunjungi perpustakaan untuk membaca. Selain memanfaatkan waktu luang untuk membaca, siswa juga meminjam bahan bacaan untuk dibaca di rumah. Dalam catatan saya, ada 15 siswa yang secara rutin dan konsisten meminjam buku bacaan baik di perpustakaan maupun milik pribadi saya untuk dibaca di rumah. Jumlah ini tentu tidak berarti jika dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa SMP Negeri 3 Wulanggitang. Namun fakta ini menunjukkan bahwa budaya membaca sudah mulai tumbuh seiring dengan aktivitas literasi “Gerakan Jumat Membaca” yang dijalankan di SMP Negeri 3 Wulanggitang.

Hasil pengamatan ini diperkuat dengan hasil angket yang penulis berikan kepada siswa kelas IX A yang berjumlah 23 orang. Siswa kelas IX A merupakan siswa binaan penulis dalam Gerakan Jumat Membaca sebagai wali kelas. Data hasil pengisian siswa dapat dilihat pada kolom di bawah ini.



Kolom 1. *Hasil angket siswa kelas IX A*

Dari kolom di atas, terbaca bahwa dari 23 siswa, sebelum Gerakan Jumat Membaca dijalankan hanya 10 atau 43% siswa yang meluangkan waktu untuk membaca, sementara 13 siswa atau 57% siswa tidak meluangkan waktu untuk membaca. Namun kondisi ini berubah setelah dijalankan Gerakan Jumat Membaca selama dua tahun. Dimana dari 23 siswa, terdapat 19 atau 83% siswa meluangkan waktu khusus untuk membaca dan hanya 4 atau 17% siswa yang tidak meluangkan waktu untuk membaca. Selain itu mayoritas siswa berpendapat bahwa Gerakan Jumat Membaca harus terus dijalankan. Dari data di atas dapat dikatakan bahwa Gerakan Jumat Membaca membawa dampak positif dalam meningkatkan minat membaca siswa.

Gambar 1. *Dokumentasi aktivitas gerakan Jumat membaca*

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang ditandai dengan penyebaran informasi yang begitu cepat menuntut setiap pribadi untuk memiliki kemampuan membaca. Membaca merupakan *condition sine qua non* atau prasyarat mutlak menghadapi gempuran arus komunikasi dan informasi yang pesat sekarang.

Ironisnya, ditengah dituntutan zaman ini, budaya membaca bangsa malah merosot. Minat membaca kita sangat rendah. Berbagai survey membuktikan bahwa kemampuan anak-anak bangsa dalam membaca dan memahami bacaan sangat rendah.

Menghadapi masalah ini, upaya untuk meningkatkan budaya membaca melalui literasi harus segera dibumikan. Mengakarkan gerakan literasi tidak boleh ditawar-tawar lagi. Kegiatan literasi harus dihidupkan kembali agar minat membaca anak dapat segera tumbuh.

Gerakan Jumat Membaca yang dijalankan di SMP Negeri 3 Wulanggitang adalah contoh mengakarkan literasi. Dimana pada setiap hari Jumat, seluruh komponen sekolah melaksanakan aktivitas membaca dari pukul 07.30-08.10. Selama dua tahun dijalankan secara serius dan konsisten, gerakan ini membawa dampak positif dalam meningkatkan minat membaca siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas disarankan beberapa hal berikut; (1) budaya membaca bangsa kita sangat rendah. Karena itu perlu ada upaya serius dalam meningkatkan minat membaca. Upaya ini membutuhkan sinergisitas semua stakeholder: pemerintah, lembaga pendidikan, keluarga, masyarakat, LSM, dll., (2) minat membaca akan tumbuh seiring dengan kebiasaan membaca. Karena itu aktivitas yang mendorong pembiasaan dalam membaca perlu diperbanyak. Gerakan Jumat Membaca yang dijalankan SMP Negeri 3 Wulanggitang terbukti menumbuhkan minat membaca siswa. Karena itu setiap sekolah harus memprogramkan "Jam Literasi", yaitu waktu khusus untuk membaca bagi seluruh komponen sekolah: guru, pegawai dan siswa.

Daftar Pustaka

Aminudin. 2012. *Sukses Meningkatkan Keterampilan Membaca.* Bekasi: Adhi Aksara Abadi Indonesia.

Dewayani, S. (2017). *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas.* Yogjakarta: Penerbit Kanisius.

Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah.* Jakarta., http://repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id, diunduh di Larantuka, 17 April 2018.

Harrison C. (2004). *Understanding Reading Development*. London: Sage Publications.

Irkham, A. M. (2008). *Mantera Penjinak TV: Agar Anak tidak Keranjingan TV.* Yogjakarta: Lanarka Publisher.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

Kartono, D. T. (2008). *Trik Jitu Membaca Cepat*. Boyolali: PT Hamudha Prima Media.

Kuma, G. (2018). *"Membumikan Budaya Membaca*", dalam Kadir, M. S. (eds), *Revolusi Mental Ala Guru*. Maumere: Penerbit Carol Maumere. Hlm. 103-108.

Utami, R. (2007). *Panduan Terampil Membaca*. Solo: CV Teguh Karya.

KaSeSMI Sebagai Solusi Cerdas Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar

Abdul Syukur T, S.Pd, M.Pd
SD Negeri No.129 Batulappa Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan
E-mail: Abdulsyukur718@yahoo.co.id

Abstrak

KaSeSMi (Kemah Seni Sabtu-Minggu) adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran sebagai kegiatan ekstrakurikuler dalam bentuk aneka kegiatan apresiasi seni yang bersifat tematis yang dilakukan secara kreatif dan menarik. Kegiatan ini bertujuan untuk menggiring siswa melakukan penghayatan yang mendalam terhadap karya seni sehingga dapat memberikan nilai moral yang bermakna. Kegiatan tersebut berupa pentas seni tari, kelong, ganrang bulo, maupun sinrilik serta renungan yang berorientasi pada kebutuhan siswa. Penelitian ini merupakan penelitian mix metod atau kuantitaf kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu karakter siswa secara khusus mengalami peningkatan hal ini terlihat dari hasil penilaian yang dilakukan pada setiap kegiatan dalam KaSeSMi. Secara tidak langsung siswa memperlihatkan sikap yang lebih santun, pelaksanaan ibadah yang jauh lebih terkontrol, serta tutur kata yang lebih sopan, meskipun apresiasi seni tidak dinilai tersendiri, namun secara eksplisit terjadi penanaman moral atau karakter. Demikian pula terlihat dari minat, antusias, dan kreativitas siswa terhadap sastra cendrung meningkat dibanding sebelum kegiatan itu diterapkan. kegiatan ini juga membuat siswa lebih religius, nasionalis, mandiri, integritas, bergotong royong, dan bertanggung jawab. Perubahan perilaku siswa juga mengarah pada penyadaran pribadi terhadap nilai-nilai karakter sebagai upaya peningkatan keimanan dan ketakwaan.

Kata Kunci*: KaSeSMi; Kegiatan Ektrakurikuler; nilai PPK*

Pendahuluan

Generasi muda merupakan generasi penerus bangsa atau tombak pembangunan bangsa kedepannya, sehingga pendidikan penguatan karakter yang baik bagi generasi muda sangat penting dimiliki oleh generasi muda tersebut. Sebagai penerus bangsa diharapkan para generasi muda dapat memberikan teladan, baik sikap maupun tingkah lakunya. Syarbini (2012: 83) menyatakan bahwa pendidikan bukan hanya sekedar menumbuhkan dan mengembangkan keseluruhan aspek kemanusiaan tanpa diikat oleh nilai-nilai karakter, tetapi nilai itu merupakan pengikat dan pengarah proses pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Generasi muda, bukan hanya harus pandai dan cerdas secara intelektual namun juga harus pintar dan cerdas dalam moralnya ataupun perilaku. perilaku dianggap sesuatu yang tidak ditujukan kepada orang lain dan oleh karenanya merupakan suatu tindakan sosial manusia yang paling mendasar (Arifin, 2009). Mardiana (2012) menyatakan bahwa dengan perilaku belajar yang positif akan mendorong peserta didik mendapatkan hubungan yang baik dengan guru, maupun teman-temannya Keadaan tersebut mendorong lembaga pendidikan dalam hal ini sekolah untuk memiliki tanggung jawab untuk member pengetahuan, keterampilan dan mengembangkannya baik melalui pendidikan formal maupun non formal.

Salah satu pendidikan non formal adalah kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler merupakan kagiatan pendidikan diluar jam pelajaran yang ditunjukkan untuk membantu perkembangan peserta didik, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh peserta didik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah (Wiyani , 2013: 108). Kegiatan Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan siswa sekolah, diluar jam belajar kurikulum standar. Sedangkan menurut, Direktorat Pendidikan menengah Kejuruan, definisi dari kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah atau luar sekolah agar lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dan kurikulum (Suryosubroto,2002).

Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya di berbagai bidang diluar bidang akademik. Kegiatan ini dilakukan dengan swadaya dari pihak sekolah maupun siswa-siswi itu sendiri untuk merintis kegiatan di luar jam pelajaran sekolah. Kegiatan dari Ekstrakurikuler ini sendiri dapat berbentuk kegiatan pada seni, olahraga, pengembangan kepribadian, dan kegiatan lainnya yang bertujuan positif untuk kemajuan dari siswa-siswi itu sendiri (http//Id.m.wikipedia.org). Kegiatan ekstrakurikuler merupakan seperangkat pengalaman belajar memiliki nilai-nilai manfaat bagi pembentukan kepribadian peserta didik. Rusli Lutan (1986:72) menyatakan bahwa program ekstrakurikuler merupakan bagian internal dari proses belajar yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan peserta didik. Antara kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler sesungguhnya tidak dapat dipisahkan, bahkan kegiatan ekstrakurikuler perpanjangan pelengkap atau penguat kegiatan intrakurikuler untuk menyalurkan bakat atau pendorong perkembangan potensi anak didik mencapai tarap maksimum. Suryosubroto (2009;287) mendefinisikan kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah agar lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dalam kurikulum, disebut kegiatan ekstrakurikuler.

Pentas seni adalah sebuah wadah yang dilakukan untuk memberikan nilai-nilai keindahan, baik dalam bentuk seni suara, seni gerak atau tari maupun seni musik. Keindahan yang dimiliki karya seni memiliki dampak pengiring dalam hal pendidikan karakter anak. Dengan mendalami karya seni maka seseorang akan semakin halus budi pekertinya, semakin indah tutur katanya, dan semakin santun budi pekertinya. Hal itu didasarkan oleh hakikat

karya seni itu sendiri yang lebih memanusiakan manusia. Kegiatan seni yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan Kemah Seni Sabtu-Minggu (KaSeSMI)

Kegiatan KaSeSMi secara tidak langsung mengarahkan kegiatan siswa ke hal yang positif dan menyita sebagian waktu yang biasa memberi peluang untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tidak bermanfaat seperti hura-hura, keluyuran, bahkan tawuran dan berbagai kegiatan yang tidak bermanfaat lainnya. Selain itu, kegiatan ini sangat bermanfaat karena dapat menimbulkan dampak pengiring *(nurturant effects)* seperti membiasakan siswa lebih religius, nasionalis, mandiri, integritas dan bertanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan kepadanya. Hal ini memang merupakan tuntutan pembelajaran yang sesungguhnya yang penekanannya adalah pencerdasan diri, namun hal ini sangat jarang diungkapkan.

Berdasarkan uraian di atas, sudah sepantasnyalah jika karya seni tersebut dijadikan wadah untuk membenahi diri generasi muda, sehingga tutur kata dan tindakannya dapat menjadi panutan bagi masyarakat di sekitarnya. Dengan dasar itulah maka penulis tertarik meneliti tentang "KaSeSMi Sebagai Solusi Cerdas Dalam Pendidikan Penguatan Karakter di Sekolah Dasar". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan KaSeSMi dalam pendidikan penguatan karakter di kalangan pelajar khususnya di SD Negeri No.129 Batulappa Kabupaten Sinjai? Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat keefektivan penerapkan KaSeSMi dalam pendidikan penguatan karakter di kalangan pelajar khususnya di SD Negeri No.129 Batulappa Kabupaten Sinjai.

1. Hakikat KaSeSMi

KaSeSMi (Kemah Seni Sabtu-Minggu) adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran sebagai kegiatan ekstrakurikuler dalam bentuk aneka kegiatan apresiasi seni yang bersifat tematis yang dilakukan secara kreatif dan menarik. Kesiswaan (2008: 4), kegiatan ekstrakurikuler KaSeSMi merupakan salah satu jalur pembinaan kesiswaan yang diikuti dan dilaksanakan oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah, bertujuan agar siswa dapat memperkaya dan memperluas diri. Memperluas diri ini dapat dilakukan dengan memperluas wawasan pengetahuan dan mendorong pembinaan sikap dan nilai-nilai. Dikatakan Sabtu-Minggu karena kegiatan tersebut diupayakan pelaksanaannya pada hari Sabtu dan Minggu (Sabtu sore sampai dengan Minggu sore). Kegiatan ini bertujuan untuk menggiring siswa melakukan penghayatan yang mendalam terhadap karya seni sehingga dapat memberikan nilai moral yang bermakna. Dengan demikian maka kegiatan tersebut dapat memberikan peningkatkan wawasan keimanan dan ketakwaan bagi siswa. Kegiatan tersebut dapat berupa pentas seni tari, kelong, ganrang bulo, maupun sinrilik, renungan dan berbagai kegiatan

kesenian lainnya yang dilakukan secara fleksibel dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Dalam kegiatan ini, siswa tidak perlu lagi digurui tentang aksi-aksi negatif, misalnya tentang bahaya narkoba, tetapi dalam proses apresiasi akan terungkap semua dengan sendirinya sebagai suatu kesadaran moral bahwa narkoba itu berbahaya. Hal ini melalui proses apresiasi karya seni, diskusi, perenungan, dan sebagainya. Dengan demikian, tentu jauh lebih bermakna dibanding dengan siswa diceramahi informasi tentang bahaya narkoba.

Bagian yang sangat penting dalam sebuah kegiatan pengajaran, apalagi yang melibatkan banyak siswa adalah rencana kegiatan. Tanpa perencanaan yang matang bisa jadi suatu kegiatan akan sia-sia. Demikian halnya dengan " KaSeSMi atau Kemah Seni Sabtu-Minggu" harus direncanakan dengan matang. Jika tidak direncanakan dengan matang justru akibatnya dapat berdampak buruk. Bisa jadi kegiatan itu menjadi ajang hura-hura. Dalam merencanakan kegiatan " KaSeSMi" ada dua hal pokok yang harus dilakukan yaitu penentuan topik atau masalah yang akan dibahas/dikaji dan pembagian tugas kegiatan. Untuk lebih jelasnya berikut diuraikan kedua hal tersebut.

a. *Menetapkan Topik/Masalah*

Langkah awal yang harus dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan " KaSeSMi atau Kemah Seni Sabtu-Minggu" adalah menentukan topik atau masalah yang akan dikaji atau dibahas. Untuk menetapkan topik tersebut hal yang perlu diingat adalah harus berorientasi pada kebutuhan siswa, tidak ditaktis oleh guru. Oleh karena itu, dalam pertemuan pembelajaran di kelas, guru mengajak siswa mendiskusikan topik atau masalah yang akan diangkat pada kegiatan " KaSeSMi atau Kemah Seni Sabtu-Minggu" yang akan datang. Guru hanya menjadi fasilitator yang mengarahkan siswa menentukan topik atau masalah. Tentu saja masalah yang diangkat merupakan pencerminan minat dan kebutuhan siswa yang tentunya mengandung nilai-nilai yang bermakna sebagai bagian dari upaya pencermatan masalah-masalah yang sedang aktual di lingkungan siswa.

Masalah harus ditetapkan secara demokratis sehingga dapat dipastikan hal itu sangat menarik minat siswa untuk membahasnya karena tentunya aktual. Diskusi penentuan topik juga sudah merupakan suatu proses yang secara tidak lagsung sebagai pembelajaran keterampilan berbahasa utamanya keterampilan berbicara. Oleh karena itu, mulai kegiatan diskusi tersebut guru sudah melakukan pengamatan terhadap siswa sebagai bagian dari penilaian.

b. *Pembagian Tugas*

Kegiatan dalam KaSeSMi (Kemah Seni Sabtu-Minggu) harus didominasi siswa. Jika ada intervensi oleh pihak lain hanya sebagai pelengkap kegiatan, seperti pakar. Karena " KaSeSMi atau Kemah Seni Sabtu-Minggu" mempunyai kegiatan yang beragam, maka setiap siswa diharapkan dapat ambil bagian. Tidak ada siswa yang hanya sebagai penonton saja, minimal sebagai pengamat sehingga dapat merasakan manfaat kegiatan tersebut. Tugas siswa disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Misalnya pentas tari ganrang bulo, seni kelong, sinrilik, ataupun angaru, diskusi karya seni, dialog terbuka, dan sebagainya. Jadi siswa ditugaskan secara individu atau kelompok untuk tugas tersebut. Pembagian tugas tersebut diharapkan sedapat mungkin tidak menjadi beban bagi siswa. Setelah tugas tersebut disepakati, maka siswa sendiri mencari bahan sesuai dengan topik yang akan di bahas. Dengan kegiatan seperti ini juga telah merupakan suatu proses kreativitas bagi siswa dalam pembelajaran yang bersifat produktif, tidak seperti selama ini hanya bersifat reseptif.

Tugas yang diberikan kepada siswa hendaknya mempunyai rentang waktu yang cukup lama, sehingga kesiapan siswa benar-benar matang sebelum pelaksanaan. Misalnya, seminggu atau dua minggu sebelum pelaksanaan, tugas tersebut sudah diberikan. Dalam kegiatan tersebut dapat bertidak sebagai fasilitator dapat juga sebagai ahli. Jika memungkinkan ada baiknya dihadirkan pakar yang sesuai dengan topik yang dibahas sebagai narasumber untuk melengkapi kegiatan seperti sastrawan dan pakar dibidang tema yang digarap. Tidak ada salahnya pula untuk bekerjasama dengan pihak tertentu sebagai sponsor.

Kegiatan KaSeSMi sedapat mungkin dilakukan sekali dalam dua atau tiga minggu, yaitu setiap hari Sabtu sore sampai dengan Minggu sore. Kegitan dapat dilakukan di lingkungan sekolah atau di luar. Hal ini bergantung kondisi sekolah masing-masing. Tentu saja kegiatan ini telah direkomendasikan oleh kepala sekolah dengan persetujuan para orang tua siswa. Dalam kegiatan KaSeSMi, acara harus dirancang dengan suasana yang santai, akrab, dan menyenangkan. Oleh karena itu, semua kegiatan harus dirancang oleh siswa secara baik dengan menggunakan waktu yang efektif dengan penjadwalan yang teratur. Untuk mendukung kegiatan dapat dibuat sarana seperti arena di lapangan atau kalau bisa panggung sederhana. Akan lebih baik lagi jika dilengkapi dengan fasilitas yang mirip sebagai sebuah perkemahan. Berikut dikemukan kegiatan yang dapat dilakukan dalam KaSeSMi.

a. Pentas kelong

Dalam acara pentas kelong, anak yang mendapat tugas membawakan kelong atau menyanyi lagu daerah, tampil menyanyi dan siswa lainnya sebagai kritikus atau pengamat. Setelah pentas kelong, siswa melakukan diskusi atau perbincangan yang membahas masalah kelong yang dinyanyikan. Dalam kegiatan ini, ada dua hal yang harus diperhatikan yaitu

unsur keindahan kelong dan nilai kandungan kelong. Kedua hal tersebut dibahas secara tuntas dalam diskusi. Dengan demikian, penghayatan terhadap masalah, sangat berkesan bagi siswa dibanding dengan sekedar mendengarkan informasi.

Dalam kegiatan diskusi, siswa ditugasi untuk berperan, misalnya sebagai moderator, penanggap utama, sekretaris, selaku penanggung jawab kelong atau penyaji. Tentu saja kegiatan ini sangat bermanfaat karena siswa digiring untuk menguasai keterampilan melakukan apresiasi seni dan belajar berdiskusi. Dalam acara pentas kelong tentu guru telah menyiapkan format /instrumen penilaian berisi aspek yang dinilaia sebagaimana tuntutan penyanyi, seperti ekspresi dan penjiwaan, vokal, dan penampilan. Selain itu, dalam diskusi guru melakukan pengamatan sebagai suatu bentuk penilaian kegiatan. Adapun hal yang akan dinilai adalah seluruh yang berkaitan dengan diskusi. Untuk menilai kegiatan tersebut maka disiapkan format penilaian kegiatan diskusi.

Penilaian aspek didasarkan pada rambu-rambu yang telah dibuatkan derkriptor tertentu yang telah disiapkan. Format diisi berdasarkan sasaran kemampuan yang dikehendaki. Kolom yang tidak dinilai dikosongkan saja. Misalnya, kemampuan mengulas tidak dinilai pada sekretaris, maka lajur mengulas pada kolom sekretaris dikosongkan saja. Adapun cara pemberian nilai adalah disesuaikan kemampuan yang dimiliki setiap peserta. Hasil penilaiannya berupa angka dengan skala 1-10. Setelah itu, semua skor ditotalkan. Dengan penilaian seperti ini, tentu siswa dilatih melakukan diskusi.

b. Pentas Tari

Sebagaimana halnya dengan pentas kelong, siswa yang telah ditugaskan untuk menari melakukan tugas yang sama yaitu membawakan tari ganrang bulo atau tari tradisional lainnya dan menjadi penanggung jawab dan sebagai penyaji dalam diskusi. Kegiatan lainnya seperti diskusi dan penilaian sama dengan kegiatan pentas kelong. Yang membedakan adalah unsur seni yang didiskusikan dan kajian nilai-nilai sebagai suatu kandungan karya seni tari tersebut.

c. Pentas Musik Daerah

Dalam pentas musik daerah, juga hampir sama dengan kedua kegiatan di atas. Yang membedakan adalah unsur penilaian dan pengkajian unsur seninya yaitu kemampuan memainkan alat musik dan nilai-nilai sebagai kandungan karya seni musik tradisional tersebut. Dengan penghayatan terhadap nilai-nilai tersebut, dapat memberikan peningkatan keimanan dan ketakwaan kepada siswa.

d. Diskusi/Dialog

Dalam diskusi atau dialog terbuka, masalah yang didiskusikan atau didialogkan tentu sesuai dengan topik yang dikaji. Siswa yang telah diberi tugas untuk menjadi presenter akan

membawakan makalah atau konsepnya dalam suatu forum. Dalam dialog ini siswa yang bertugas berpartisipasi, seperti moderator, penangggap, sekretaris, dan pemakalah merupakan ketetapan pada waktu perencanaan. Berbeda dengan diskusi setelah pentas tari dan kelong maupun pentas musik, yang membawakan adalah dapat ditunjuk secara spontan kecuali penangggung jawab. Penilaian dalam dialog ini, menggunakan format penilaian diskusi sebagaimana yang dikemukakan terdahulu. Dalam kegiatan ini dapat dihadirkan pakar yang berkaitan dengan masalah sebagai nara sumber.

e. Renungan

Pada penghujung acara siswa digiring untuk merenungkan segala kejadian atau fenomena sebagaimana yang telah didiskusikan. Suasana dibuat sedemikian rupa sehingga menjadi husuk dan hikmad yang dapat membangkit emosi siswa untuk menghayati masalah yang disodorkan. Sebagai contoh, pada masalah narkoba, maka siswa digiring untuk merenungkan akibat-akibat narkoba, ancaman secara fisik maupun psikologis, balasan pada hari kemudian/akhirat sebagai suatu perbuatan dosa, dan sebagainya (sesuai dengan topik yang telah dibahas dan didiskusikan). Pada saat perenungan itu, guru atau bisa siswa (lebih baik kalau seniornya) mengiringi dengan syair-syair atau puisi yang mendukung bangkitnya perasaan siswa untuk menghayati secara mendalam masalah itu. Dapat juga dengan instrumen musik yang bisa menambah penghayatan siswa.

Dengan demikian, terjadi penyadaran nurani dengan sendirinya. Jika mungkin, diadakan pembersihan jiwa melalui olah sukma dan jelajah jiwa, sehingga benar-benar masalah itu terkesan dalam batin siswa. Ini merupakan bagian dari apresiasi seni yang juga sekaligus penyadaran individu terhadap nilai-nilai yang disodorkan yang merupakan upaya peningkatan keimanan dan ketakwaan siswa. Demikian beberapa hal yang dapat dilakukan dalam kegiatan " KaSeSMi atau Kemah Seni Sabtu-Minggu". Dalam kegiatan tersebut harus diciptakan suasana religi. Oleh karena itu, penertiban kegiatan ibadah harus diperhatikan, seperti penertiban kegiatan shalat (bagi yang beragama Islam). Selain itu, sebaiknya ada kuliah tujuh menit (kultum) berupa ceramah singkat keagamaan pada setiap akhir salat yang tentunya sesuai dengan topik/masalah yang sementara dikaji dan hal ini dilakukan oleh siswa. Dengan demikian, maka sudah terlatih pula siswa dalam melakukan salah satu keterampilan yaitu berbicara (dakwah).

Kegiatan ini tentu jauh lebih bermakna daripada sekadar memberikan teori-teori seni seperti yang selama ini merupakan pengajaran sastra yang 'tersesat'. Padahal, hakikat pengajaran sastra adalah upaya pencerdasan siswa untuk menyikapi dan mengkaji masalah yang ada di lingkungannya sehingga dapat mengambil nilai untuk bahan renungan.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif Kualiatatif dengan melihat skor rata-rata penilaian siswa dari item kegiatan KaSeSMI yang telah disipakan oleh peneliti, serta hasil wawancara. Adapun subjek penelitian adalah siswa SD Negeri No.129 Batulappa Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan. Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan yaitu yaitu penilaian proses dan diskusi/presentasi. Berikut diuraikan kedua hal itu: a) *Penilaian Proses;* Penilaian proses dilakukan dengan pengamatan terhadap seluruh kegiatan siswa sejak awal (penentuan topik) hingga kegiatan akhir (perenungan). Pengamatan tersebut diarahkan pada beberapa aspek sikap yaitu antusias, partisipasi/kerjasama, prakarsa/produktivitas, dan hubungan personal. b) *Presentasi/Diskusi;* Setiap kegiatan dinilai sesuai format yang telah dikemukakan terdahulu. Untuk menentukan hasil akhir, digunakan rumus sebagaimana dalam pengamatan, yaitu n/Nx10 dengan skala 1-10. Nilai yang diperoleh pada kedua jenis penilaian di atas dijumlahkan lalu dibagi dua (a+b:2) kemudian hasilnya dimasukkan dalam daftar nilai sebagai nilai kokurikuler yang dapat menunjang kurikuler.

Teknik Analisis Data, perincian sebagai berikut: 1) Pentas tari selama satu jam kemudian dilanjutkan dengan pembahasa atau diskusi tentang jenis tari yang baru saja ditampilkan. Pada kesempatan ini siswa diberikan kesempatan yang seluasnya-luasnya untuk memberikan komentar atau tanggapan tentang tari tersebut; 2) Pentas kelong selama satu jam kemudian dilanjutkan dengan pembahasan atau diskusi tentang kelong yang baru saja dibacakan. Pada kesempatan ini siswa diberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk memberikan komentar atau tanggapan tentang kelong tersebut; 3) Permainan sinrilik selama dua jam dengan memberikan kesempatan secara adil dan merata kepada siswa untuk tampil sebagai pemain atau pencerita dalam pementasan sinrilik tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, penilaian individu (lembar penilaian), wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data kuantitaif dengan melihat pesentasi rata-rata hasil penilain diskusi dan penilain pengamatan (Sugiyono, 2005). Serta metode analisis kualitatif dalam penelitian ini melalui tiga tahapan, yakni reduksi data, penyajian data dalam bentuk uraian, dan menarik kesimpulan-kesimpulan tentang internalisasi nilai-nilai nasionalisme Miles dan Huberman (Wahyu, 2006:60).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri No.129 Batulappa Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan melaksanakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yaitu

Tabel 1: Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler KaSeSMi

No	Jenis Ekstrakurikuler	Hari	Waktu
1	Pentas Kelong	Sabtu	14.30 – 15.30
2	Pentas Tari		16.00 – 17.30
3	Pentas Musik Daerah	Minggu	08.00 – 09.30
4	Diskusi/Dialog		10.00 – 11.30
5	Renungan		13.00 – 12.30

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum mendefinisikan bahwa : Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kurikulum standar sebagai perluasan dari kegiatan kurikulum dan dilakukan di bawah bimbingan sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan kepribadian, bakat, minat, dan kemampuan peserta didik yang telah luas atau diluar minat yang dikembangkan oleh kurikulum. Dalam setiap pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri No.129 Batulappa Kabupaten Sinjai ini tidak semua kegiatan dapat berjalan dengan lancar, tetapi juga mengalami berbagai kendala-kendala. Kendala yang ada tidak terjadi pada semua kegiatan ekstrakurikuler, melainkan hanya terjadi pada sebagian kegiatan ekstrakurikuler saja. Karena sebagaian besar kebutuhan kegiatan ekstrakurikuler dapat dilaksanakan oleh siswa.

Fadlillah dan Khorida (2014: 21), menyatakan bahwa karakter ialah nilai-nilai yang khas baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) terpatri dalam diri dan terejewantahkan dalam perilaku. Berdasarkan penelitian ini bahwa nilai karakter dapat dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Serta dapat dijadikan wadah untuk peserta didik menampung minat dan bakatnya (Syamsudar,2012). Hal tersebut sesuai dengan buku Pedoman Palaksanaan Pendidikan Karakter yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional dikutip dalam Syarbini (2012: 59- 61), bahwa strategi pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah/madrasah dilakukan dengan 4 (empat) cara, yang salah satunya adalah dengan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Setiap ekstrakurikuler yang ada di SD Negeri No.129 Batulappa Kabupaten Sinjai terkandung nilai – nilai PPK yang berbeda antara ekstrakurikuler satu dengan ekstrakurikuler yang lainnya. Berikut ini gambaran nilai – nilai PPK yang terkandung pada masing – masing kegiatan ekstrakurikuler adalah sebagai berikut:

Tabel 2: Kegiatan Ekstrakurikuler KaSeSMi

No	Jenis Ekstrakurikuler	Nilai-Nilai PPK yang Dikembangkan
1	Pentas kelong	Integritas yang baik, gotong royong/kerjasama yang baik, dan nasionalis
2	Pentas Tari	Integritas yang baik, gotong royong/kerjasama yang baik, dan nasionalis

3	Pentas Musik Daerah	Integritas yang baik, gotong royong/kerjasama yang baik, dan nasionalis
4	Diskusi/Dialog	Mandiri dan Berintegritas
5	Renungan	Religius, nasionalis, gotong royong dan bertanggung jawab.

Simpulan

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai PPK atau karakter siswa secara khusus dapat mengalami peningkatan melalui kegitan Kemah Seni Sabtu-Minggu. Hal ini terlihat dari hasil penilaian yang dilakukan pada setiap kegiatan. Pada umumnya siswa secara tidak langsung memperlihatkan sikap yang lebih berintegrita, religius, nasionalis, mndiri, gotong royong dan bertanggung jawab meskipun apresiasi seni tidak dinilai tersendiri, namun secara eksplisit terjadi penanaman moral atau karakter. Demikian pula terlihat dari minat, antusias, dan kreativitas siswa terhadap sastra cendrung meningkat dibanding sebelum kegiatan itu diterapkan.

Selain itu, kegiatan KeSaSMi ini memiliki beberapa dampak pengiring seperti penanaman aspek moral ke dalam diri siswa. Hal ini sangat penting karena seiring dengan tujuan pendidikan yang tertuang dalam UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang salah satu butirnya mengatakan bahwa pendidikan bertujuan selain pada aspek kecerdasan juga pada aspek moral. Bahkan kegiatan ini juga dapat membuat siswa lebi kritis, berpikir ilmiah, saling menghargai, bertanggung jawab, kemampuan dan etika berdiskusi senantiasa mengalami peningkatan yang menggembirakan.

Selama kegiatan Kemah Seni Sabtu-Minggu diterapkan, perubahan perilaku siswa mengarah kepada penyadaran pribadi terhadap nilai-nilai karakter sebagai upaya peningkatan keimanan dan ketakwaan. Selain itu, respon siswa terhadap masalah-masalah keimanan dan ketakwaan cenderung menjadi perhatian serius dan terkontrol dan sebagai bagian yang mendasar dalam belajar. Hal ini secara deskripstif dapat dibuktikan dengan diterapkannya KaSeSMi di sekolah dapat membentuk karakter siswa khusunya di Kabupaten Sinjai.

Daftar Pustaka

Arifin. 2009. *Pengaruh Tingkat Keseringan Menonton Televisi Pada Jam Belajar dan Kontrol Orang Tua dengan Perilaku Belajar Siswa SMP Muhammadih 1 Sragen Tahun Ajaran 2008/2009.* Skripsi Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Fadillah *Muhammad dan Khorida Mualifatu Lilif. 2013. Pendidikan Karakter A*nak Usia Dini. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Permendiknas No 22 Tahun 2006. 2006. *Pedoman pengembangan diri*. Kementrian Pendidikan Nasional

Lutan, Rusli. 1986. Pengelolaan Interaksi Belajar Mengajar Intrakurikuler, Kokurikuler, dan Ekstrakurikuler. Jakarta; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Terbuka.

Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah.* Jakarta: Rineka Cipta

Syarbini, Amirulloh. 2012. *Buku Pintar Pendidikan Karakter (Panduan Lengkap* Mendidik *Karakter* Anak *di Sekolah, Madrasah dan Rumah).* Jakarta : As@-Prima Pustaka.

Wahyu. 2012. Metode *Penelitian Kualitatif*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Menumbuhkan Pendidikan Karakter di SD (Konsep, Praktek dan Strategi).* Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

BEST PRACTICE

DALAM SEMINAR NASIONAL 2

JUDUL:

Dilematis Antara Undang-Undang Perlindungan Guru dan Undang-Undang Perlindungan Anak dalam Pembentukan Karakter

Oleh:

Hajriah

NIP. 19730528 200012 2 004

Guru SMP Negeri 23 Makassar

Kota Makassar

Sulawesi Selatan

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGRI 23 MAKASSAR

Jl. Pacinang Raya II No. 35 B Telp./Fax (0411) 445388 Tello Baru Makassar (90233)

SULAWESI SELATAN

Hajriah73@gmail.com

ABSTRAK

Masalah:Undang-Undang Perlindungan Guru dan Undang-Undang Perlindungan Anak sering berseberangan. Masing-masing berdiri pada porosnya. Bertahan pada prinsipnya. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan Awal 2018 laporan ke KPAI didominasi kekerasa guru terhadap Siswa. Sementara guru berasumsi yang dilakukan bukan kekerasan, tetapi pendisiplinan terhadap siswa. Hal ini seharusnya tidak perlu terjadi. Guru mempunyai cara mendidik dan mendisiplinkan muridnya berbeda-beda karena karakteristik siswa pun berbeda-beda. Ada siswa yang hanya dilihat saja sudah mengerti yang dilakukan salah. Ada siswa yang dinasihati baru mengerti dilakukan salah. Bahkan Ada siswa tidak mengerti jika hanya dilihat dan dinasihati nanti dengan pukulan baru mengerti yang dilakukan itu salah. Banyak guru di daerah merasa serba salah mendidik dan mendisiplinkan siswanya. Kami tidak mengerti dengan jelas batasan antara tindakan kekerasan dengan mendidik/pendisiplinan. **Tujuan**: Dalam melaksanakan tugas, guru mendapatkan rasa aman saat mendidik dan mendisiplinkan Siswa. **Analisis Teori yang Relevan**: PP no.74 tahun 2008 tentang Guru pasal 39 ayat 1 dan ayat 2 dan Pasal 41 Kurang terealisasi dengan ditahannya Bu Nurmayani, di Rutan Bantaeng, Sulawesi Selatan 12 mei 2016 karena mencubit siswa yang menyirannya dengan air bekas pel yang kebetulan anak seorang polisi. **Solusi:** Adanya sosialisasi yang luas tentang UUP Guru dan UUP Anak.

Kata Kunci *: Undang-Undang Perlindungan Guru; Undang-Undang Perlindungan anak; pembentukan karakter*

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 Pasal 39 ayat (3) tentang Guru dan Dosen yang dipertegas dalam PP no.74 tahun 2008 tentang Guru pasal 39 ayat 1 dan ayat 2 dan Pasal 41 Kurang terealisasi dan tersosialisasi dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya guru yang berurusan dengan hukum saat melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Hampir di setiap wilayah di Indonesia ada Gurunya yang tersandung kasus tersebut. Guru yang tersandung kasus tersebut pada umumnya tidak memahami sejauh mana perlindungan bagi mereka.Mereka masih tidak mengerti batasan antara mendisiplinkan siswa dengan pelanggaran Hak Asasi Manusi yang lebih mengkhusus lagi hak perlindungan terhadap anak.

Sementara Undang-Undang Perlindungan Anak nomor 23 tahun 2002, 2014, dan Undang-Undang Hak Asasi Manusia nomor 39 tahun 1999 yang selama ini menjadi senjata bagi orang tua siswa, siswa, dan masyarakat untuk membatasi ruang gerak guru dalam mendisiplinkan siswa Semakin gencar disosialisasikan dan direalisasikan di masyarakat. Hal ini yang membuat terbatasnya ruang gerak guru dalam membentuk karakter siswa dan memanusiakan manusia.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan studi kasus, analisis kritis dan pengalaman penulis sebagai guru mengenai Sosialisasi dan realisasi Undang-Undang Perlindungan Guru dan Undang-Undang Perlindungan Anak, maka penulis merumuskan masalah dalam makalah ini

1. Bagaimana sosialisasi antara Undang-Undang Perlindungan Guru dan Undang-Undang Perlindungan Anak ?
2. Bagaimana realisasi Undang-Undang Perlindungan Guru di masyarakat ?
3. Bagaimana membuka ruang gerak guru dalam mendisiplinkan siswa untuk membentuk karakter dan memanusiakan manusia ?

C. Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari penulisan makalah ini adalah

1. Adanya realisasi dan sosialisasi yang luas di masyarakat terhadap Undang-Undang Perlindungan Guru.
2. Memberikan ruang gerak yang luas bagi guru untuk menerapkan disiplin dalam rangka pembentukan karakter siswa dan memanusiakan manusia
3. Memberikan kepastian perlindungan, rasa aman dan jaminan keselamatan dalam menjalankan profesinya dalam mendisiplinkan siswanya.

KAJIAN TEORI

Perlindungan terhadap guru dan tenaga pengajar masih sangat minim. Hal ini terbukti dengan maraknya guru yang dilapor atau terjerat kasus pidana dan masih adanya kasus kekerasan terhadap guru di Indonesia. Hal tersebut terjadi walaupun telah ada Undang-Undang tentang Guru dan Dosen. Undang-Undang tersebut nomor 14 Tahun 2015 Pasal 39 ayat (3) yang menyebutkan bahwa perlindungan hukum mencakup dari tindak kekerasan, ancaman, perlakuan diskriminatif, intimidasi atau perlakuan tidak adil dari pihak peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, birokrasi atau pihak lain. Kurang terealisasi dengan baik dengan terjadinya pemukulan yang dilakukan oleh orang tua siswa, siswa kepada Pak Dahrun guru gambar SMKN 2 makassar.

Selain Undang-Undang Guru dan Dosen, Peraturan Pemerintah pun melindungi Guru yang dituangkan pada PP 74 tahun 2008 Pasal 39 ayat 1 tentang Guru yang berbunyi "Guru memiliki kebebasan memberikan sanksi kepada peserta didiknya yang melanggar norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, peraturan tertulis maupun tidak tertulis yang ditetapkan guru, peraturan tingkat satuan pendidikan, dan peraturan perundang-undangan dalam proses pembelajaran yang berada di bawah kewenangannya". Akan tetapi, apa yang

terjadi pada Bu Guru Darma (Guru Agama dari Pare-Pare, Sulawesi Selatan), Bu Nurmayana (Guru Biologi dari Bantaeng, SulSel) yang harus mendekam dipenjara hanya karena mencubit siswa demi menegakkan peraturan dan norma kesopanan.

Sementara dalam ayat 2 disebutkan, sanksi tersebut dapat berupa teguran dan/atau peringatan, baik lisan maupun tulisan, serta hukuman yang bersifat mendidik sesuai dengan kaedah pendidikan, kode etik guru, dan peraturan perundang-undangan. Hukuman yang bersifat mendidik harus dipertegas batasannya, agar kami para guru mengetahui batasan dalam menegakkan disiplin.

Begitu pula pada Pasal 40 yang berbunyi "Guru berhak mendapat perlindungan dalam melaksanakan tugas dalam rasa aman dan jaminan keselamatan dari pemerintah, pemerintah daerah, satuan pendidikan, organisasi profesi guru, dan/atau masyarakat sesuai dengan kewenangan masing-masing". Jika hal ini terealisasi dengan baik, maka tidak akan ada penganiyayaan yang dilakukan oleh orang tua dan siswa terhadap gurunya.

Pasal 41 pun mempertegas “ Rasa aman dan jaminan keselamatan tersebut diperoleh guru melalui perlindungan hukum, profesi dan keselamatan dan kesehatan kerja, guru berhak mendapatkan perlindungan hukum dari tindak kekerasan, ancaman, perlakuan diskriminatif, intimidasi, atau perlakuan tidak adil dari pihak peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, birokrasi, atau pihak lain". Jika pasal ini terealisasi dan tersosialisasi dengan baik, maka laporan kekerasan terhadap anak awal triwulan 2018 ke KPAI sebesar 74% tidak akan terjadi.

Undang-undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor 165, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3886) UU Perlindungan Anak no.23 tahun 2002, 2014. Yang semuanya itu sebagai senjata bagi orang tua, siswa, dan aparat Negara untuk menjerat guru dalam kasus pidana walaupun guru bertujuan mendisiplinkan siswa guna pembentukan karakter bagi peserta didik.

Undang-undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor 165, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3886) UU Perlindungan Anak no.23 tahun 2002, 2014.lebih menggeliat dibandingkan Undang-Undang Perlindungan Guru dan Dosen. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pelaporan terhadap guru, banyaknya guru yang dipidana hanya karena mendisiplinkan siswa, dan banyaknya guru yang tidak bias berbuat apa-apa untuk mendisiplinkan siswa karena takut terjerat hukum.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil dan Pembahasan

Praktik kriminalisasi dan tindak kekerasan terhadap guru tidak akan pernah berhenti selama Perlindungan terhadap guru dan tenaga pengajar masih minim. Sosialisasi dan

realisasi dari Undang-Undang Perlindungan Guru yang dipertegas dalam Peraturan Pemerintah belum berjalan dengan baik. Masih akan bermunculan seperti Guru Saopudin dari Majalenengka, Jawa Barat. Yang mencukur muridnya yang gondrong untuk didisiplinkan. Akan tetapi, apa yang terjadi orang tua mencukur balik guru Saopudin dan mempidanakannya. Guru Dasrul dari Makassar, Sulawesi Selatan yang menepuk bahu siswanya karena tidak mengerjakan tugas, malah harus dipukul balik oleh orang tua dan siswa tersebut, hingga mengalami kerusakan pada matanya dan beberapa bulan dirawat di rumah sakit. Guru Budi dari Madura yang hanya menegur siswanya harus merengut nyawa karena dipukul oleh siswanya. Masih banyak lagi tindakan kriminalisasi dan kekerasan terhadap guru. Mengapa kami dipidana hanya karena ingin melihat anak didik kami memiliki karakter yang baik, menghormati yang lebih tua, menjalani peraturan yang ada. ??? katanya ada Undang-Undang Perlindungan Untuk kami, Tetapi mengapa kami harus mendapat kekerasan dan mendekam di penjara.

Undang-Undang tentang Guru dan Dosen nomor 14 Tahun 2015 Pasal 39 ayat (3) yang menyebutkan bahwa perlindungan hukum mencakup dari tindak kekerasan, ancaman, perlakuan diskriminatif, **intimidasi atau perlakuan tidak adil dari pihak peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, birokrasi** atau pihak lain. Kurang terealisasi dan tersosialisasi dengan baik karena Bu Guru Darma dan Bu Guru Malayanti, dan Bu Guru Nurmayana dari Sulawesi Selatan harus berurusan dengan pidana dan mendekam di penjara karena perlakuan tidak adil dari Orang tua peserta didik, Aparat Negara dan birokrasi.

Kami Guru Indonesia dituntut untuk membentuk karakter siswa lebih baik, guna menghadapi tantangan di abad XXI sesuai dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia no.87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) untuk menuju Indonesia emas tahun 2045, tetapi ruang gerak kami dibatasi untuk berkreasi dalam pembentukan karakter anak didik kami. Kami dibayang-bayangi rasa takut melakukan pendisiplinan terhadap anak didik kami guna menegakkan peraturan sekolah. Kami tidak memahami batasan penegakan hukum atas perlindungan anak. Kami hanya bisa mengajar bukan mendidik.

Peraturan Pemerintah pun melindungi kami, PP No. 74 tahun 2008 Pasal 39 ayat 1 tentang Guru yang berbunyi Guru memiliki kebebasan memberikan sanksi kepada peserta didik yang melanggar norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, peraturan tertulis maupun tidak tertulis yang ditetapkan guru, peraturan tingkat satuan pendidikan, dan peraturan perundang-undangan dalam proses pembelajaran yang berada di bawah kewenangannya". Akan tetapi, apa yang terjadi masih banyak guru di Indonesia yang dikriminalisasikan. Kami Guru Indonesia hanya ingin mengembalikan norma-norma yang telah ada dan hampir punah. Norma yang dijunjung tinggi oleh para pejuang bangsa kita, terutama pejuang pendidikan yang menjadi kebanggaan dan identitas bangsa pada masa lalu dan masa kini.

Bangsa Indonesia terkenal dengan keramahannya, sopan santun, saling menghargai, dan menyayangi. Untuk mempertahankan itu semua menjadi tanggung jawab kami sebagai pendidik bukan sekadar sebagai pengajar. Kami sebagai seorang guru adalah manusia biasa. Cara mendidik dan menegakkan kedisiplinan terhadap anak didik kami pun berbeda-beda karena karakter anak didik kami pun berbeda-beda. Ada siswa yang hanya dilihat saja sudah mengerti bahwa yang dilakukan itu salah. Ada siswa yang tidak mengerti kalau hanya dilihat saja nanti ditegur baru mengerti bahwa yang dilakukannya salah. Ada siswa yang tidak mengerti walaupun ditegur, Ia akan mengerti jika diberi sanksi fisik. Kami tidak dapat melakukan sanksi itu karena Undang-Undang Perlindungan anak dan hak Azasi manusi yang setiap waktu siap menjerat kami ke jalur pidana.

Jika ada siswa yang melanggar norma di masyarakat, maka kami sebagai guru yang salah. Jika kami menegakkan kedisiplinan untuk meminimalkan pelanggaran norma di masyarakat kami selalu diintai oleh Undang-Undang Perlindungan Anak dan Hak Azasi Manusia Yang siap membawa kami ke ranah hukum. Haruskan kami diam saja ketika ada anak didik kami yang melanggar aturan. Jika kami diam saja itu bertentangan dengan hati nurani kami. Kami sebagai guru terlahir ke dunia ini untuk membantu pembentukan karakter, mengubah karakter yang kurang baik menjadi lebih baik, dan memperbaiki karakter yang kurang baik

Begitu pula pada Pasal 40 yang berbunyi "Guru berhak mendapat perlindungan dalam melaksanakan tugas dalam rasa aman dan jaminan keselamatan dari pemerintah, pemerintah daerah, satuan pendidikan, organisasi profesi guru, dan/atau masyarakat sesuai dengan kewenangan masing-masing". Jika hal ini terealisasi dengan baik, maka tidak akan ada penganiyayaan yang dilakukan oleh orang tua dan siswa terhadap gurunya. Aparat Negara tidak akan dengan mudahnya menjebloskan para guru ke penjara.

Pasal 41 pun mempertegas “ Rasa aman dan jaminan keselamatan tersebut diperoleh guru melalui perlindungan hukum, profesi dan keselamatan dan kesehatan kerja, guru berhak mendapatkan perlindungan hukum dari tindak kekerasan, ancaman, perlakuan diskriminatif, intimidasi, atau perlakuan tidak adil dari pihak peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, birokrasi, atau pihak lain". Jika pasal ini terealisasi dan tersosialisasi dengan baik sampai ke pelosok desa di Indonesia, maka laporan kekerasan terhadap anak awal triwulan 2018 ke KPAI sebesar 74% tidak akan terjadi.

Undang-undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor 165, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3886) UU Perlindungan Anak no.23 tahun 2002, 2014. Pasal 77 huruf a UU Perlindungan Anak tentang perbuatan diskriminasi terhadap anak. Pasal itu berbunyi:
Setiap orang yang dengan sengaja melakukan tindakan diskriminasi terhadap anak yang

mengakibatkan anak mengalami kerugian, baik materiil maupun moril sehingga menghambat fungsi sosialnya dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 100 juta.

Pasal 80 ayat 1 UU Perlindungan Anak. Pasal 335 ayat 1 kesatu KUHP tentang Perbuatan Tidak Menyenangkan.Yang semuanya itu sebagai senjata bagi orang tua, siswa, dan aparat negara untuk menjerat guru dalam kasus pidana walaupun guru bertujuan mendisiplinkan siswa guna pembentukan karakter bagi peserta didik. Hal di atas dapat diminimalkan jika aparat Negara mengetahui dengan jelas batasan antara pelanggaran terhadap Undang-Undang Perlindungan Anak yang dilakukan guru dan pendisiplinan untuk pembentukan karakter demi penegakkan kembali norma-norma yang ada dalam masyarakat.

Seharusnya Undang-Undang Perlindungan Guru dan Undang-Undang Perlindungan Anak bersinergi. Tidak saling menjatuhkan dan menyalahkan. Baik Undang-Undang Perlindungan Anak, maupun Undang-Undang Perlindungan Guru sama-sama di bawah payung yang sama, perlindungan hak azasi manusia. Sosialisasi dan realisasi terhadap Undang-Undang Perlindungan Guru dan Undang-Undang Perlindungan Anak harus sama menggeliatnya. Undang-Undang Perlindungan Guru tersosialisasi dengan baik hingga ke pelosok desa di Indonesia. Isi Undang-Undang Perlindungan Guru dipahami dan dimengerti dengan baik oleh aparat penegak hukum dan semua guru di Indonesia. Undang-Undang Perlindungan Guru dan Peraturan Pemerintah sudah sangat jelas melindungi guru dalam menjalan profesinya, hanya saja kurang tersosialisasi dan terealisasi dengan baik. Guru dalam menjalankan profesinya tetap berprinsip pada bekerja keras, bekerja cerdas, dan bekerja ikhlas yang didukung oleh Organisasi Guru yang menyediakan layanan perlindungan hukum yang berprinsip sama bekerja cerdas, bekerja keras, dan bekerja ikhlas.

B. Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Praktik kriminalisasi dan tindak kekerasan terhadap guru tidak akan pernah berhenti selama Perlindungan terhadap guru dan tenaga pengajar masih minim. Sosialisasi dan realisasi dari Undang-Undang Perlindungan Guru yang dipertegas dalam Peraturan Pemerintah belum berjalan dengan baik. Hal ini menyebabkan masih bermunculannya pelaporan dan mempidanakan guru yang dilakukan oleh siswa, orang tua siswa, aparatur negara.

Isi Undang-Undang Perlindungan Guru dan Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2008 Pasal 39 dan Pasal 40 sudah sangat jelas batasan perlindungan terhadap

guru saat menjalankan profesinya. Hanya saja para guru, siswa, orang tua siswa, para penegak hukum kurang memahaminya dengan baik isi dari Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah tersebut, sehingga mereka kurang dapat membedakan antara penegakkan disiplin dengan pelanggaran hak azasi manusia.

Seharusnya Undang-Undang Perlindungan Guru dan Undang-Undang Perlindungan Anak bersinergi dan sama menggeliatnya. Guru diberi kebebasan dalam penegakan disiplin untuk pembentukan karakter yang baik dalam melaksanakan norma yang ada dalam masyarakat. Guru dalam menjalankan profesinya tetap berprinsip pada bekerja keras, bekerja cerdas, dan bekerja ikhlas yang didukung oleh Organisasi Guru yang menyediakan layanan perlindungan hukum yang berprinsip sama bekerja cerdas, bekerja keras, dan bekerja ikhlas.

b. Saran

1. Adanya sosialisasi dan realisasi dari pemerintah terhadap Undang-Undang Perlindungan Anak dan Undang-Undang Perlindungan guru serta Peraturan Pemerintah no 74 tahun 2008 hingga ke pelosok desa di Indonesia.
2. Adanya penyuluhan terhadap Undang-Undang Perlindungan guru serta Peraturan Pemerintah no 74 tahun 2008 kepada semua aparatur negara yang menangani penegakan hukum di Indonesia

Daftar Pustaka

Alfian tribun-timur.com dengan judul Mengharukan, Begini Candaan Guru Dasrul Sebelum Meninggal Dunia, http://makassar.tribunnews.com/2017/10/21/mengharukan-begini-candaan-guru-dasrul-sebelum-meninggal-dunia. Diunduh di Makassar, 30 Agustus 2018.

Nadir, Moh. Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Awal 2018, Laporan ke KPAI Didominasi Kasus Kekerasan Guru ke Siswa" ,https://nasional.kompas.com /read /2018/05/02/10110871/awal-2018-laporan-ke-kpai-didominasi-kasus-kekerasan-guru-ke-siswa. Diunduh di Makassar, 3 september 2018.

Sekretariat Ditjen Dikdasmen. (2017). Ilustrasi Perjalanan Pembinaan Akhlak Mulia. *Makalah Seminar dan Lokakarya"Pendidikan Agama dan Akhlak Mulia"* Enam Provinsi

Undang-Undang tentang Perlindungan Anak. https://pih.kemlu.go.id/.../Undang-Undang no23tahun2003 perlindungan Anak.Pdf. Diunduh di Makassar, 3 september 2018.

Tashandra, Nabilla. Artikel Kompas.com dengan judul "Perlukah PP Perlindungan Guru?", https://nasional.kompas.com/read/2016/08/13/16063041/perlukah.pp.perlindungan.guru. Diunduh di Makassar, 30 Agustus 2018.

Taufiqurrahman. Kompas.com dengan judul "Penganiayaan Guru oleh Siswa di Sampang, Begini kronologinya...", https://regional.kompas.com/read/2018/02/03/10041991/penganiayaan-guru-oleh-siswa-di-sampang-begini-kronologinya. Diunduh di Makassar, 3 september 2018.

Program Pengembangan Diri Sebagai Upaya Menciptakan Budaya Moral Positif di SMP Negeri 14 Makassar

Oleh:
Satwika Trianti Ngandoh
SMP Negeri 14 Makassar, Kota Makassar, Sulawesi Selatan
satwikatrianti_ngandoh@yahoo.co.id

Abstrak

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia masih cenderung mengutamakan aspek kognitif daripada sikap dan karakter. Tolak ukur keberhasilan peserta didik dinilai dari perolehan nilai kognitifnya. Kondisi tersebut juga terlihat pada penyelenggaraan pendidikan di SMP Negeri 14 Makassar dimana aspek sikap dan karakter seakan terabaikan. Padahal pendidikan yang lebih mengutamakan pada kemampuan kognitif akan menimbulkan masalah krisis karakter. Krisis karakter ini akan menyebabkan timbulnya berbagai penyakit sosial di masyarakat. Permasalahan karakter yang terdapat di SMP Negeri 14 Makassar antara lain, kebiasaan menyontek, tidak disiplin, kurangnya rasa tanggung jawab peserta didik, penggunaan narkoba, tindak kekerasan antar peserta didik, dan kurangnya rasa hormat peserta didik terhadap guru. Program pengembangan diri di SMP Negeri 14 Makassar merupakan solusi tepat dalam menyelesaikan berbagai permasalahan karakter sehingga menciptakan budaya moral positif sekolah. Program pengembangan diri difokuskan pada kegiatan bimbingan konseling (BK) dan ektrakurikuler. Hasil dari pelaksanaan program pengembangan diri di SMP Negeri 14 Makassar adalah penanaman nilai-nilai karakter peserta didik antara lain sikap disiplin, kerja keras, tanggung jawab, religius, toleransi, jujur, menghargai prestasi, meningkatkan rasa ingin tahu, peduli sosial, peduli budaya, cinta tanah air, dan semangat kebangsaan. Program pengembangan diri merupakan salah satu upaya dalam menanamkan karakter-karakter baik sehingga tercipta budaya moral positif di SMP Negeri 14 Makassar

Kata kunci: *program pengembangan diri; nilai karakter; budaya moral positif*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses belajar dan pembelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan pembentukan karakter dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Kemudian dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

peradaban bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sabar, jujur, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu lembaga pendidikan adalah sekolah. Dengan kata lain menurut undang-undang pendidikan, sekolah bertujuan membantu generasi muda untuk berkembang menjadi manusia yang lebih utuh dengan segala aspek kemanusiaannya. Dalam hal ini, posisi pendidikan menjadi sangat penting dalam pembentukan pribadi manusia, sebab manusia yang memiliki kecerdasan intelektual setinggi apa pun tidak akan bermanfaat secara positif bila tidak memiliki kecerdasan afektif secara emosional, sosial, maupun spiritual.

Salah satu sumber daya pendidikan yang secara signifikan memberikan kontribusi dalam mewujudkan proses berkembangnya kualitas peserta didik adalah kurikulum. Berdasarkan hal tersebut, kurikulum sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi manusia berkualitas yang berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah. Salah satu program pendidikan dalam kurikulum SMP Negeri 14 Makassar adalah program pengembangan diri. Program pengembangan diri dilakukan melalui kegiatan bimbingan, pengembangan minat, serta kegiatan ekstrakurikuler. Melalui program pengembangan diri dapat terbentuk akhlak mulia dan kepribadian yang positif pada peserta didik.

Permasalahan

Berbagai gejala krisis karakter yang melibatkan remaja akhir-akhir ini tampak menonjol di masyarakat. Perilaku tersebut tampak dalam bentuk kenakalan biasa maupun perilaku yang menjurus tindak kriminal. Masyarakat pun secara langsung ataupun tidak langsung menjadi gelisah menghadapi gejala tersebut (Hadisaputro, 2004). Belum lagi ancaman yang muncul dari media seperti tayangan kekerasan, pornografi dan pornoaksi. Sejauh ini kekhawatiran terbesar yang menjadi pusat perhatian banyak kalangan adalah tindak kekerasan yang dilakukan anak-anak muda, dan itu sudah merupakan keadaan gawat yang perlu segera diatasi, namun demikian ada hal lain yang lebih mengkhawatirkan yaitu usia pelaku tindak kriminalitas semakin lama semakin muda. Hal ini menunjukkan adanya penyimpangan moral pada generasi remaja.

Realita pendidikan di Indonesia masih cenderung mengutamakan aspek kognitif daripada sikap dan karakter. Tolak ukur keberhasilan seorang peserta didik dinilai dari perolehan nilai kognitifnya. Kondisi tersebut terlihat pada penyelenggaraan pendidikan di

SMP Negeri 14 Makassar. Aspek sikap dan karakter seakan terabaikan. Padahal pendidikan yang lebih mengutamakan pada kemampuan kognitif akan menimbulkan masalah yaitu krisis karakter. Krisis karakter ini akan menyebabkan timbulnya berbagai penyakit sosial di masyarakat.

Permasalahan karakter yang terdapat di SMP Negeri 14 Makassar antara lain, kebiasaan menyontek, tidak disiplin, kurangnya rasa tanggung jawab peserta didik, tindak kekerasan antar peserta didik, dan kurangnya rasa hormat peserta didik terhadap guru. Permasalahan yang lain yaitu penggunaan narkoba oleh peserta didik yang dalam hal ini sampai melibatkan pihak kepolisian.

Berbagai permasalahan karakter yang terjadi di SMP Negeri 14 Makassar membutuhkan penanganan khusus dan mesti segera dicarikan solusi yang tepat. Program pengembangan diri pada SMP Negeri 14 Makassar merupakan solusi tepat dalam menyelesaikan berbagai permasalahan karakter sehingga menciptakan budaya moral positif sekolah. Sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang standar Isi menyatakan bahwa salah satu program pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan bakat dan kebutuhan diri sesuai dengan minat peserta didik adalah program pengembangan diri. Program pengembangan diri di SMP Negeri 14 Makassar berfokus pada bimbingan konseling dan kegiatan ekstrakurikuler.

Pembahasan

Pendidikan tidak dapat dilepaskan dari peran guru. Guru adalah ujung tombak proses pendidikan. Tanpa guru, tidak mungkin muncul generasi berkualitas. Seorang guru mesti menguasai dua konsep dasar, yaitu kepengajaran (pedagogi) dan kepemimpinan. Guru harus mengerti dan bisa mempraktikkan konsep pedagogi yang efektif agar tujuan pendidikan tercapai. Namun, tak dapat dipungkiri bahwa kondisi tiap zaman berbeda. Begitu pula kondisi tiap daerah. Banyak sekali faktor yang berpengaruh pada keberhasilan pendidikan. Guru saat ini haruslah senantiasa *up to date* terhadap perkembangan ilmu pedagogi.

Konsep lain yang penting adalah kepemimpinan. Guru adalah pemimpin di kelas. Guru mesti memberikan contoh yang baik kepada peserta didik di kelas. Akhlak guru memancar menjadi inspirasi pembentukan karakter peserta bagi peserta didik. Tak hanya itu, guru harus bisa memberikan motivasi bagi peserta didik. Sosok ibu Muslimah dalam kisah laskar pelangi adalah contoh guru yang bijaksana. Ibu muslimah bisa memberikan contoh teladan kepada murid-murid sekolah pelosok di pulau kecil. Padahal, sekolah yang menjadi

tempat pengabdian ibu muslimah tidak memberikan fasilitas yang mendukung untuk proses pengajaran. Inilah peran lain seorang guru yang tidak bisa dilupakan.

Setiap sekolah mempunyai budaya moral yang sangat beragam. Kita menginginkan peserta didik menjadi orang yang akan berbuat benar meskipun mereka dikelilingi oleh budaya moral yang buruk. Tetapi membentuk karakter semacam itu jauh lebih mudah dilakukan dalam lingkungan di mana sikap jujur, santun, dan peduli dipersepsikan sebagai norma atau sesuatu yang diharapkan oleh semua orang dari orang lain.

Ada beberapa unsur yang dapat menciptakan budaya moral positif di sekolah, antara lain kepemimpinan moral dan akademis dari kepala sekolah, sikap teladan utamanya dari guru terhadap peserta didik, mendorong, dan menjunjung tinggi nilai-nilai di seluruh lingkungan sekolah, kesadaran setiap orang di seluruh lingkungan sekolah, bimbingan dari guru kepada peserta didik, kegiatan ekstrakurikuler, dan organisasi yang melibatkan peserta didik dalam mengurus diri sendiri dan menumbuhkan perasaan "Ini adalah sekolah kami, sehingga kami bertanggung jawab untuk menjadikannya sebagai sekolah terbaik. Selain itu, dibutuhkan kondisi atmosfer sekolah yang didalamnya terdapat sikap saling menghormati, keadilan, dan kerjasama yang meresap ke dalam semua bentuk hubungan antara orang dewasa di sekolah maupun antara orang dewasa dengan anak-anak serta menjunjung arti penting moralitas dengan memberi waktu khusus untuk menangani urusan moral.

Beberapa unsur di atas saling berkaitan satu sama lain. Kemajuan dalam satu unsur biasanya akan membawa kemajuan pada unsur lain. Akan tetapi, untuk menciptakan budaya moral yang baik, sekolah tidak perlu harus kuat dalam semua unsur. Akan lebih baik jika kita memandang unsur-unsur tersebut sebagai cita-cita yang hendak diraih.

Pada *best practice* ini, menciptakan budaya moral positif di SMP Negeri 14 Makassar dapat diterapkan melalui program pengembangan diri. Program pengembangan diri adalah kegiatan yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat. Secara garis besar program pengembangan diri di SMP Negeri 14 Makassar terdiri atas 2 (dua) bentuk kegiatan, yaitu terprogram dan tidak terprogram. Kegiatan pengembangan diri secara terprogram dilaksanakan dengan perencanaan khusus dalam kurun waktu tertentu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik secara individual, kelompok, dan atau klasikal melalui penyelenggaraan kegiatan layanan bimbingan dan konseling (BK), ektrakurikuler, dan pembiasaan. Sedangkan kegiatan pengembangan diri yang tidak terprogram terbagi atas

kegiatan rutin yaitu kegiatan yang dilakukan secara terjadwal, kegiatan spontan yaitu kegiatan tidak terjadwal dalam kejadian khusus, dan keteladanan yaitu kegiatan dalam bentuk perilaku sehari-hari.

Pada *best practice* ini, untuk menciptakan budaya moral positif di SMP Negeri 14 Makassar terfokus kepada program pengembangan diri yaitu kegiatan bimbingan konseling (BK) dan ekstrakurikuler. Program kegiatan ini meliputi:

a. Kegiatan Bimbingan Konseling (BK) diterapkan dalam bentuk individual yaitu sesuai dengan kebutuhan peserta didik secara individu dan secara berkelompok melakukan tatap muka dengan guru BK, pemberian motivasi ke peserta didik, dan bimbingan karir.

   Hasil dari program ini adalah terbentuknya karakter mandiri, peduli sosial, dan komunikatif. Karakter mandiri diwujudkan dalam indikator mampu menyelesaikan tugas-tugas dengan tidak bergantung pada orang lain. Karakter peduli sosial diwujudkan dalam indikator berempati kepada sesama teman yang tertimpa musibah dengan cara menyisihkan sebagian uang jajan mereka. Karakter komunikatif diwujudkan dalam berkomunikasi guru tidak menjaga jarak dengan peserta didik. Selain itu, guru juga dengan sabar mendengarkan keluhan-keluhan dari peserta didik.

b. Kegiatan Ekstrakurikuler, yang terdiri atas beberapa kegiatan yaitu:

   1) Kerohanian, program yang dijalankan adalah beribadah rutin dan kegiatan-kegiatan keagamaan.

      Hasil dari program ini adalah terbentuknya karakter religius, rasa kebangsaan, dan cinta tanah air. Karakter religius diwujudkan dalam indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran, melaksanakan shalat dhuhur dan shalat jumat berjamaah, memperingati hari-hari besar keagamaan. Karakter rasa kebangsaan diwujudkan dalam indikator melaksanakan upacara setiap hari senin dan pada hari-hari besar nasional. Karakter cinta tanah air diwujudkan dalam indikator peserta didik terbiasa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar antara sesama teman.

   2) Pramuka, program yang dijalankan adalah latihan terprogram berupa kepemimpinan, lomba-lomba, dan keterampilan berorganisasi.

      Hasil dari program ini adalah terbentuknya karakter disiplin, kerja keras, toleransi, cinta damai, tanggung jawab, dan peduli lingkungan. Karakter disiplin diwujudkan dalam indikator membiasakan diri hadir tepat waktu di sekolah dan mematuhi aturan sekolah. Karakter kerja keras diwujudkan dalam indikator peserta didik menunjukkan sikap selalu berusaha dan berani mencoba hal-hal baru yang bermanfaat bagi mereka.

Karakter toleransi diwujudkan dalam indikator saling menghargai dalam perbedaan suku, agama, dan status sosial. Karakter cinta damai terwujud dalam indikator perilaku warga sekolah yang menghindari tindakan kekerasan. Karakter tanggung jawab diwujudkan dalam indicator peserta didik melakukan tugas tanpa disuruh, misalnya kegiatan membersihkan kelas sebelum pelajaran dimulai. Karakter peduli lingkungan diwujudkan dalam indikator melaksanakan kerja bakti di lingkungan sekolah setiap hari jumat dan pembiasaan warga sekolah dalam membuang sampah pada tempatnya.

3) Paskibra, program yang dijalankan adalah pembinaan rutin dan berpartisipasi dalam berbagai perlombaan.

   Hasil dari program ini adalah terbentuknya karakter rasa ingin tahu, kerja keras, menghargai prestasi, dan jujur. Karakter rasa ingin tahu diwujudkan dalam indikator peserta didik dengan penuh semangat bertanya kepada guru akan hal-hal yang belum mereka ketahui. Karakter kerja keras terwujud dalam suasana kompetisi yang sehat dan sikap pantang menyerah. Karakter menghargai prestasi terwujud dalam memberikan penghargaan terhadap hasil karya dan keberhasilan peserta didik. Karakter jujur terwujud dalam indikator membiasakan diri tidak menyontek pada saat ulangan.

4) Kegiatan olahraga dan seni, program yang dijalankan adalah latihan rutin, mengikuti berbagai perlombaan, dan pagelaran seni baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

   Hasil dari program ini adalah terbentuknya karakter kerja keras, cinta damai, disiplin, peduli sosial, peduli budaya, dan semangat kebangsaan. Karakter kerja keras diwujudkan pada indicator peserta didik melaksanakan tugasnya dengan sungguh-sungguh, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berusaha menghadapi tantangan dan mencoba hal-hal baru. Karakter cinta damai terwujudkan dalam indikator peserta didik menghindari tindak kekerasan. Karakter disiplin terwujudkan pada indikator peserta didik datang dan pulang tepat waktu. Karakter peduli sosial terwujudkan dalam bersama-sama meringankan beban teman yang mengalami musibah. Karakter peduli budaya terwujudkan dengan latihan rutin menari tarian tradisional. Karakter semangat kebangsaan terwujudkan dalam berbagai lomba porseni dengan sikap sportifitas yang tinggi.

Program pengembangan diri di SMP Negeri 14 Makassar berhasil dalam menciptakan budaya moral positif di sekolah. Meskipun dalam keseharian masih ada beberapa peserta didik yang melakukan pelanggaran dan tindakan yang tidak mencerminkan budaya moral

positif. Tapi segenap warna sekolah terutama kepala sekolah dan guru-guru terus melakukan upaya kearah terciptanya karakter-karakter baik dalam diri peserta didik. Dengan begitu akan tercipta suatu budaya moral positif dalam lingkup SMP Negeri 14 Makassar. Jika sebuah sekolah berhasil menciptakan lingkungan moral dimana banyak fase kehidupan kolektif tersatukan untuk mendukung nilai-nilai yang baik, hal ini sangat membantu anak-anak menjadikan nilai-nilai tersebut sebagai bagian dari karakter mereka yang terbawa sampai dewasa.

Simpulan

Berdasarkan uraian pembahasan tentang peran program pengembangan diri di SMP Negeri 14 Makassar dalam menciptakan budaya moral positif di sekolah maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan berikut:

a. Untuk menciptakan budaya moral positif di sekolah, hendaknya memiliki cara dan teknik yang tepat agar peserta didik merasa nyaman dan semangat untuk menjadikan diri mereka lebih baik. Kepiawaian seorang guru dalam mendidik ataupun mengajar menjadi ujung tombak dalam mencetak generasi bangsa di sekolah. Bukan hanya menguasai materi pelajaran, seorang guru pun harus memiliki teknik komunikasi yang baik. Komunikasi disini adalah komunikasi dalam menyampaikan pelajaran dengan cara yang menarik, tidak menjenuhkan hingga anak-anak merasa nyaman, bahkan betah untuk terus menyimak pelajaran yang disampaikan guru disekolah. Diperlukan perjuangan dan kerja keras dari para guru agar anak didiknya tertarik dan ingin terus belajar hingga mereka mampu menjadi siswa/siswi yang siap menghadapi tantangan zaman.
b. Program pengembangan diri dapat membentuk karakter-karakter baik bagi peserta didik. Kegiatan pengembangan diri yang terdiri atas bimbingan konseling (BK) dan ektrakurikuler merupakan hal penting dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter. Adapun nilai-nilai karakter yang berhasil ditanamkan kepada peserta didik adalah sikap disiplin, jujur, religious, menghargai prestasi, kerja keras, tanggung jawab, mandiri, peduli sosial, peduli budaya, cinta tanah air dan semangat kebangsaan. Nilai-nilai karakter tersebut yang akhirnya akan menciptakan budaya moral positif di SMP Negeri 14 Makassar.

Daftar Pustaka

Borba, M. 2008. Membangun Kecerdasan Moral : Tujuh Kebijakan Utama agar Anak Bermoral Tinggi. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Chatib, munif. 2011. Gurunya Manusia. PT. Mizan Pustaka, Bandung.

Elkabumaini, Nasin dan Rahmat. R. 2016. Panduan Implementasi Pendidikan Budi Pekerti. Yrama Widya. Bandung.

Hadisaputro, P. 2004. Studi Tentang Makna Penyimpangan Perilaku Di Kalangan Remaja. Jurnal Kriminologi Indonesia Vol. 3. No. 3 : 9-18.

Hendri. 2013. Pendidikan Karakter Berbasis Dongeng. Simbiosa Rekatama Media. Bandung.

http://kontesblogmuslim.com/karya-kbm3-penyimpangan-moral-remaja-penyebab-dan-solusinya. Diakses tanggal 12 November 2017.

http://www.ksrpmiunhas.or.id/2013/04/masalah-remaja-di-sekolah-dan-solusinya.html. Diakses tanggal 12 November 2017.

Lickona, thomas. 2012. Character matters persoalan karakter. Pt. Bumi aksara. Jakarta.

_____. 2013. Pendidikan Karakter (Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik). Nusa Media. Bandung.

Meningkatan Keterampilan Menulis dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Paired Story Telling* pada Siswa Kelas V SDN 13 Mandonga

Dewi Hernia Nengsih

SDN 13 Mandonga Kota kendari
Sulawesi Tenggara
dheeahn.72@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan rendahnya hasil belajar pada kompetensi menulis karangan siswa kelas V SDN 13 Mandonga. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh ketidakmampuan menuangkan ide, gagasan, perasaan atau pikiran dalam bentuk bahasa tulis. Salah satu upaya untuk mengatasi persalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *paired story telling*. Dalam pembelajaran kooperatif siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran yaitu menulis dengan teknik bercerita berpasangan. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *paired story telling* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V SDN 13 Mandonga. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik anaisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *paired story telling* dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran dan keterampilan menulis siswa kelas V SD Negeri 13 Mandonga Kota Kendari.

Kata Kunci: *menulis; model pembelajaran kooperatif; paired story telling*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah idealnya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan yang disebut dengan keterampilan berbicara (*speaking skill*) maupun secara tertulis yang disebut dengan keterampilan menulis (*writing skill*) dengan baik. Sebab, belajar bahasa pada hakekatnya adalah belajar berkomunikasi. Seperti pandangan yang dikemukakan Tarigan (1986:3) bahwa menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Tujuan pembelajaran menulis lanjutan (pemahaman) di sekolah dasar adalah agar siswa mampu menuangkan pikiran dan perasaannya dengan bahasa tulis secara teratur dan teliti. Namun kenyataannya, menulis yang dimaknai sebagai proses kreatif seseorang dalam mengekspresikan ide, gagasan, pikiran atau perasaan ke dalam bahasa tulis, masih dianggap sulit oleh sebahagian besar siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar pada kompetensi menulis karangan siswa kelas V SDN 13 Mandonga masih di bawah harapan. Rendahnya

hasil belajar siswa disebabkan oleh ketidakmampuan menemukan ide dan gagasan untuk dituangkan dalam bentuk karangan. Kalaupun siswa memiliki ide atau gagasan, mereka kesulitan menuliskan ide atau gagasannya tersebut membentuk kalimat yang runtut dan padu.

Dalam menyelenggarakan pembelajaran menulis, guru seringkali mendengar keluhan seperti, "tidak tahu mau menulis apa", "susah mencari kata-kata", "tidak tahu mulai dari mana", "tidak punya inspirasi", yang terlontar dari mulut siswa. Guru bahkan mendapati lembar kerja siswa yang hanya berisi beberapa kalimat yang tidak padu, pemilihat kata yang kurang tepat, penggunaan kata hubung yang berulang-ulang untuk menghubungkan satu kejadian dan kejadian lainnya dalam membentuk alur cerita, hingga lembar kerja siswa yang sama sekali kosong. Perasaan malu akan ditertawakan teman serta takut hasil karangan dianggap jelek, menyebabkan beberapa siswa enggan untuk membacakan hasil karangan di depan kelas atau mengumpulkannya untuk dikoreksi guru.

Kenyataan yang ada, memacu guru untuk berupaya lebih keras agar hasil belajar Bahasa Indonesia pada aspek menulis memperoleh hasil yang optimal. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas diharapkan bisa aktif, inovatif kreatif, efisien, menarik dan menyenangkan. Hal di atas sejalan dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yag tercantum dalam Bab IV Standar Proses, telah ditetapkan pada pasal 19 ayat (1) bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirin sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Bertolak dari hal di atas perlu upaya nyata dari guru untuk mengatasi segala kendala dan hambatan yang dialami dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaraan kooperatif dengan teknik *paired story telling*, siswa diharapkan dapat menuangan ide dan gagasan kreatif mereka dalam bentuk karangan bebas.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *paired story telling* dilandasi oleh salah satu prinsip-prinsip pembelajaran menulis yang dikemukakan Brown dalam Abidin (2012:193) yang dapat dijadikan pedoman guru dalam menyelenggarakan pembelajaran menulis di kelas yaitu menggunakan strategi pembelajaran menulis yang interaktif, kooperatif, dan kolaboratif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran (Slavin, 2009:4). Sedangkan *Paired story telling* adalah teknik mengajar bercerita berpasangan yang dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antar siswa, pengajar dan bahan pelajaran. Teknik ini bisa digunakan dalam pengajaran membaca,

menulis,mendengarkan, dan berbicara. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan dalam teknik ini adalah bahan yang bersifat naratif dan deskriptif (Lie, 2007:64).

1.2. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *paired story telling* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V SDN 13 Mandonga?.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *paired story telling* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V SDN 13 Mandonga.

2. Metode Penelitian

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*class room action research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu atau kualitas proses, hasil pembelajaran di kelas, yang dilakukan pada situasi alami, ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang berlaku di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam rangkaian beberapa siklus kegiatan (Iskandar, 2009: 20). Sesuai rancangan penelitian yang dikembangkan Kemmis dan Mc.Taggart, prosedur penelitian tindakan yang ditempuh merupakan daur ulang pengkajian atau rangkaian langkah-langkah (*a spiral of step*) yang meliputi 4 tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

2.2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas V SD Negeri 13 Mandonga Kota Kendari tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 22 orang siswa terdiri dari 10 orang perempuan dan 12 orang laki-laki. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif teknik *paired story telling* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan.

2.3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk untuk mengumpulkan data hasil implementasi dalam pembelajaran terdiri atas instrumen penilaian proses yang dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan instrumen penilaian hasil belajar berupa tes menulis karangan untuk mengetahui keterampilan menulis karangan siswa sesuai indikator penilaian yang ditetapkan.

a. Penilaian Proses

Aspek pada penilaian proses adalah motivasi dan minat belajar, keaktifan, kerjasama, tanggung jawab dan ketekunan.

Tabel 1. *Format Penilaian Proses*

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian																				Keterangan
		Motivasi dan minat belajar				Keaktifan				Kerjasama/ Kolaborasi				Tanggung jawab				Ketekunan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.																						
2.																						
Total Skor																						
Rata-rata																						
Kriteria																						
Kategori																						

Skor:
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kriteria penilaian:
A = 3,1 - 4 (Tinggi)
B = 2,1 - 3 (Sedang)
C = 1,1 - 2 (Kurang)
D = 0 - 1 (Rendah)

b. Penilaian Hasil Belajar

Tabel 2 Format Penilaian Hasil Belajar

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian						Nilai
		Tema	Tokoh dan sifat tokoh	Latar	Alur	Pemilihan kata	Ejaan dan tanda baca	
1.								
2.								

Indikator Penilaian:

Unsur	Skor	Kriteria
Tema	10 8 6 3	Cerita sesuai tema; terintegrasi pada keseluruhan cerita Cerita cukup sesuai tema; kurang terintegrasi pada keseluruhan cerita Cerita kurang sesuai tema Cerita tidak sesuai tema
Latar	10 8 6 3	Memiliki latar tempat, waktu dan suasana; detail Memiliki latar tempat, waktu dan suasana; tidak detai Memiliki 2 latar; kurang detail Memiliki 1 latar; kurang detail
Tokoh dan sifat tokoh	10 8 6 3	Memiliki tokoh dan sifat tokoh yang dijelaskan secara detail. Memiliki tokoh dan sifat tokoh yang dijelaskan cukup detail Memiliki tokoh dan sifat tokoh yang dijeaskan kurang detail Memiliki tokoh tetapi tidak menjelaskan sifat tokoh
Alur	25 20 10 5	Utuh; runtut dan padu; memiliki kejutan Utuh; runtut dan padu; tidak memiliki kejutan Utuh; kurang runtut dan padu; tidak memiliki kejutan Tidak utuh; tidak runtut dan padu; tidak memiliki kejutan
Pemilihan kata	25 20 10 5	Pemilihan kata dan ungkapan tepat Pemilihan kata dan ungkapan kadang-kadang kurang tepat tapi tidak mengganggu Pemilihan kata dan ungkapan kadang-kadang kurang tepat dan merusak makna Pemilihan kata dan ungkapan sering kurang tepat dan merusak makna
Ejaan dan Tanda baca	20 15 10 5	kesalahan ejaan dan tanda baca maksimal 5 kesalahan ejaan dan tanda baca maksimal 6-8 Kesalahan ejaan dan tanda baca maksimal 9-12 Kesalahan ejaan dan tanda baca maksimal 13-15

3. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif-deskriptif digunakan untuk menjelaskan permasalahan tindakan yaitu berupa aktivitas siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dan jurnal yang dibuat oleh guru berdasarkan kriteria atau indikator sebagai alat ukurnya.

Sedangkan analisis kuantitatif digunakan dalam bentuk skor tes hasil belajar siswa. Data yang dianalisis dalam bentuk nilai siswa, rata-rata nilai siswa, persentase ketutasan belajar, dan peningkatan aktivitas belajar siswa.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan mengikuti jadwal pelajaran siswa. Hasil pelaksanaan tindakan untuk perbaikan pembelajaran menulis karangan siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *paired story telling*

Pembelajaran dilaksanakan sesuai langkah-langkah yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pembelajaran menulis dilaksanakan dalam tiga tahap yakni pra menulis, tahap menulis, dan pasca menulis. Pada tahap **pra menulis,** guru menjelaskan cara menulis karangan menggunakan teknik *paired story telling* atau bercerita berpasangan, hal-hal yang harus dilakukan dan diperhatikan saat melakukan bercerita dan menulis berpasangan. Seperti, peristiwa apa yang yang sedang diceritakan? Siapa saja yang ada pada peristiwa itu? Kapan kejadiannya? Dimana? Bagaimana urutan kejadiannya?. Selain itu guru juga menjelaskan aspek-aspek yang menjadi penilaian dalam menulis karangan. Pada **tahap menulis** siswa secara berpasangan menjalankan perannya masing-masing. Satu orang siswa menceritakan pengalaman yang pernah dialaminya dan satu orang siswa mendengarkan cerita tersebut. Siswa yang mendengarkan cerita menuliskan hal-hal penting terkait isi cerita pada LKS yang disediakan. LKS sendiri berisi petunjuk dan menuntun siswa untuk menuliskan unsur-unsur cerita serta urutan kejadian dalam cerita. Kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian. Setelah selesai siswa mengembalikan atau menukarkan kembali lembar LKS kepada pasangannya. Siswa A menuliskankan cerita berdasarkan pengalamannya dengan mengembangkan unsur-unsur cerita dan urutan kejadian/peristiwa yang sudah dituiskan siswa B, begitu juga sebaliknya. Tahap **pasca menulis,** siswa secara berpasangan menyunting hasil karangan yang sudah ditulis pada LKS. Hasil karangan yang sudah disunting dibacakan di depan kelas.

Tabel 3. *Data Penilaian Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II*

Siklus		Aspek Penilaian				
		Motivasi dan minat belajar	Keaktifan	Kerjasama	Tanggung jawab	Ketekunan
I	Rata-rata	3,04	2,6	2	1,95	2,95
	Krieria penilaian	B	B	C	C	B
II	Rata-rata	3,32	3,36	3,16	2,96	3,23
	Krieria penilaian	A	A	A	B	A

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa proses pembelajaran pada siklus I belum memperoleh hasil yang diharapkan. Pada aspek motivasi dan minat belajar masih berada pada kategori sedang dengan rata-rata 3,04. Walaupun siswa terlihat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran, namun masih ada beberapa siswa yang tidak yakin dengan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan secara tim atau berpasangan terutama pada siswa yang diaggap lemah oleh siswa lainnya. Rasa rendah diri atas penolakan dari teman yang akan

dipasangkan dengan mereka seakan mematikan semangat mereka untuk belajar secara tim. Padahal pengaturan tim atau pasangan siswa didasarkan atas pertimbangan kemampuan individu siswa, dimana siswa dengan kemampuan rendah dipasangkan dengan siswa yang memiliki kemampuan dan pemahaman yang baik. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaraan kooperatif dimana siswa saling membantu dan mendorong keberhasilan timnya. Jadi siswa dengan kemampuan baik akan membantu siswa dengan kemampuan rendah untuk berhasil bersama sebagai tim. Pada aspek keaktifan siswa, juga berada pada kategori sedang dengan rata-rata 2,6. Hal ini disebabkan hanya sebagaian siswa yang terlibat aktif dalam melaksanakan tugas yang diberikan terutama pada tahap menulis dan pasca menulis. Pada aspek kerjasama hanya berada pada kategori kurang dengan rata-rata 2, hal ini disebabkan sebagian besar belum menjalankan seluruh aktivitas menulis secara tim. Siswa lebih senang bekerja sendiri-sendiri terutama pada menulis dan pasca menulis, terutama pada siswa dengan pemahaman baik atau cepat. Anggota tim yang terasa terabaikan tidak berusaha untuk menjalin interaksi dengan teman satu timnya. Pada aspek tanggug jawab juga berada pada kategori kurang dengan rata-rata 1,95. Karena belum terbiasa melaksanakan aktivitas menulis secara berpasangan, banyak siswa mengabaikan tugas dan tanggung jawabnya sebagai anggota tim, seperti kewajiban bercerita dan menyimak cerita dari pasangannya. Pada aspek ketekunan berada pada kategori sedang dengan rata-rata 2,95. Ha ini disebabkan tidak semua siswa menyelesaikan tugas menulis sesuai petunjuk dan arahan yang diberikan guru.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada pembelajaran siklus I, maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus II berdasarkan perencanaan perbaikan pembelajaran yang disusun sebelumnya. Adapun hal-hal yang mendapat perhatian dan menjadi perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya adalah:

1) Guru harus lebih memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam tim. Penghargaan akan diberikan kepada tim yang dapat bekerjasama dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Selain penghargaan berupa sertifikat atas kerjasama tim, hasil karangan yang baik akan ditempel di mading kelas.

   Langkah ini sesuai dengan pandangan Slavin (2005: 4) tentang perspektif motivasi pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan di mana para siswa bekerja. Struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota tim bisa meraih tujuan pribadi adalah jika tim mereka bisa sukses. Sehingga anggota tim harus membantu teman satu timnya agar kelompok mereka berhasil dan yang paling penting mendorong anggota timnya untuk melakukan usaha maksimal.

2) Guru akan memberikan bimbingan secara lebih menyeluruh kepada siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Bukan hanya kepada siswa atau tim yang meminta bantuan dan bimbingan guru.
3) Guru harus memastikan bahwa waktu pembelajaran sudah diatur secara cermat sehingga seluruh aktivitas pembelajaran terutama tahap-tahap menulis dapat terlaksana sesuai pengalokasian waktu yang ditetapkan.

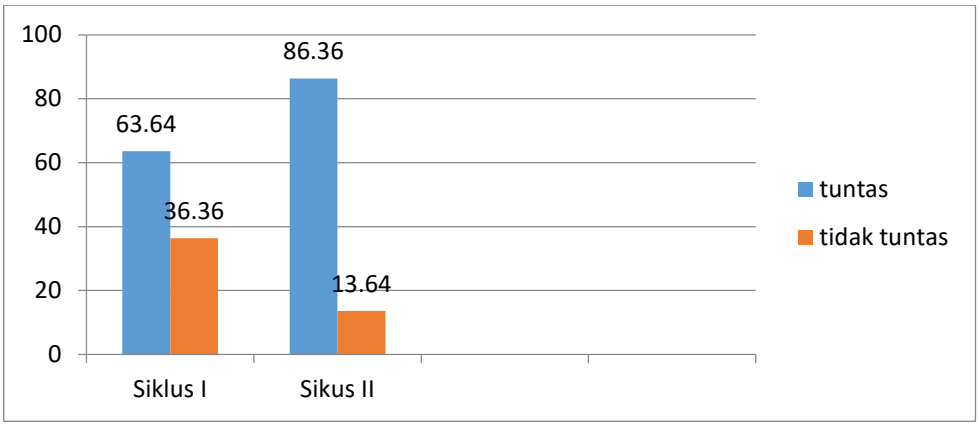
Perbaikan pembelajaran yang dilaksankan pada siklus II memberikan hasil yang harapkan. Pada aspek motivasi dan miat belajar, keaktifan, kerjasama, dan ketekunan berada pada kategori tinggi sedangkan pada aspek tanggung jawab berada pada kategori sedang. Hal ini disebabkan siswa sudah dapat bekerjasama secara tim dan memiliki kepercayaan atas anggota timnya untuk secara bersama-sama menyelesaikan tugas menulis yang diberikan. Data penigkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. *Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan sikus II*

Siklus	**Jumlah Nilai**	**Rata-Rata**	**Persentase (%) Ketuntasan Belajar**	
			Tuntas	**Tidak Tuntas**
I	1521	69,14	63,64% (14 siswa)	36,36% (8 siswa)
II	1759	79,95	86,36% (19 siswa)	13,64% (3 siswa)

Berdasarka data terhadap hasil belajar siswa, diketahui persentase ketuntasan pada sklus I baru mencapai 63, 64% atau sebanyak 14 dari 22 orang siswa dengan nilai rata-rata 69,14. Proses pembelajaran yang belum berjalan secara maksimal berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Karena indikator keberhasilan pada penelitian ini belum tercapai, yaitu sebesar 80% siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥70. Untuk itu penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan persentase ketuntasan belajar sebesar 86,36% atau sebanyak 19 dari 22 orang siswa dengan rata-rata nilai menulis karangan 79,95. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1. *Persentase Ketutasan Belajar*

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat persentase ketuntasan belajar meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 22,72%. Karena indikator keberhasilan pada penelitian ini sudah terpenuhi maka penelitian dihentikan pada siklus II.

Berkaitan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, Mulyasa (2012: 105) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar (75%) peserta didik terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan kompetensi dan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau sebagian besar (75%).

Keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *paired story telling* juga telah dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Lizawati dan Ratno (2017). Peneitian yang berjudul "peningkatan kemampuan bercerita menggunakan teknik *paired story telling*" menunjukkan bahwa pengunaan teknik *paired story telling* dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas X3 SMA Shalom Bengkayang Kabupaten Bengkayang.

5. Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data serta pembahasan penelitian dari siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *paired story telling* dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran dan keterampilan menulis siswa kelas V SD Negeri 13 Mandonga Kota Kendari.

Saran dari penulis adalah model pembelajaran kooperatif teknik *paired story telling* bukan hanya dapat diterapkan pada pelajaran Bahasa Indonesia tetapi juga dapat diterapkan

pada mata pelajaran lainya. Namun pengalokasian waktu harus dilakukan secara cermat agar proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Daftar Pustaka

Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Karakter*. Bandung: Refika Aditama

Iskandar. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat: Gaung persada Press

Lie, Anita. (2007). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Lizawati dan Retno. (2017). *Peningkatan Kemampuan Bercerita Menggunakan Teknik Paired Story Telling*. http://journal.ikippgriptk.ac.id/index.php/edukasi/article/download/632/589. diunduh di Kendari, 3 September 2018.

Mulyasa, E. (2012). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media

Tarigan, Henry Guntur. (1986). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005. (2008). *Tentang Standar Nasional Pendididkan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.

MEDIA *PESTAKA* (PAPAN GELAS MATEMATIKA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TENTANG FPB DAN KPK

Oleh

Agus Tay Milanau, S.Pd.SD

SD GMIST Pniel Biau, Kepulauan Siau Tagulandang Biaro, Sulawesi Utara

agusmilanau86@gmail.com

ABSTRAK

Pembuatan media pembelajaran menggunakan *Papan Gelas Matematika* ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Mengetahui aktifitas belajar siswa kelas VI SD GMIST Pniel Biau dalam pembelajaran matematika tentang FPB dan KPK dengan menggunakan media pembelajaran *Pestaka* , 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD GMIST Pniel Biau setelah menggunakan media pembelajaran *Pestaka*.
Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Pestaka* menunjukkan bahwa aktifitas dan hasil belajar siswa kelas VI SD GMIST Pniel Biau Meningkat. Peningkatan aktifitas belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan dan perhatian siswa terhadap penjelasan guru, siswa berani mengungkapkan pendapat dan kondisi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sedangkan peningkatan hasil belajar dilihat dari keberhasilan siswa dalam pencapaian KKM. Sebanyak 14 dari 15 siswa telah mencapai KKM. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Pestaka* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika untuk materi menentukan FPB dan KPK.

Kata kunci : Media pembelajaran *Pestaka*, minat belajar, hasil belajar, Matematika

Pendahuluan

A. Latar belakang

Salah satu indikator materi pelajaran Matematika kelas VI pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD GMIST Pniel Biau yaitu menentukan FPB atau KPK dari dua bilangan atau lebih. Materi FPB dan KPK mulai diberikan dari kelas IV jadi bukan materi baru. Meskipun bukan materi baru penulis berusaha agar para siswa benar-benar memahami konsep FPB dan KPK dengan menggunakan pohon faktor.

Alokasi waktu untuk materi FPB dan KPK yaitu 3 kali pertemuan selama 3 jam pelajaran @ 35 menit. Setelah para siswa belajar FPB dan KPK dengan menggunakan pohon faktor ternyata hasil penilaiannya kurang memuaskan. Hal ini penulis ketahui setelah mengadakan analisis hasil ulangan. Dari hasil analisis tersebut diketahui bahwa rata-rata nilai ulangan harian dari 15 siswa adalah 48. Dari hasil tersebut maka penulis harus

mengulang atau melakukan perbaikan proses pembelajaran materi FPB dan KPK dengan menggunakan pohon faktor.

Instrospeksi yang penulis lakukan, penulis menduga bahwa penggunaan pohon faktor dalam mencari FPB dan KPK membuat siswa menjadi jenuh. Setiap kali menyelesaikan soal siswa harus membuat pohon faktor. Jika siswa diberi sepuluh soal nomor soal FPB dan KPK maka siswa harus membuat dua puluh pohon faktor. Hal ini membuat siswa bosan dan cepat lelah. Akhirnya menjadi kurang konsentrasi dalam belajar.

Dari instrospeksi di atas, maka penulis perlu menciptakan cara atau model lain yang membuat siswa lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Untuk menjawab tantangan tersebut di atas, penulis membuat cara atau model *Pestaka* untuk menentukan FPB dan KPK . Harapan penulis model *Pestaka* tersebut dapat membantu dan mempermudah siswa menentukan FPB dan KPK sekaligus menyenangkan siswa karena dapat menentukan FPB dan KPK dengan cepat dan mudah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, diajukan rumusan masalah sebagai berikut "Apakah melalui model *Pestaka* dapat meningkatkan hasil belajar FPB dan KPK siswa kelas VI SD GMIST Pniel Biau? "

C. Tujuan Pembuatan

Tujuan dari media *Papan Gelas Matematika* dalam penelitian ini adalah:

a. Memberikan informasi dan contoh tentang bagaimana merangcang sebuah program pembelajaran FPB dan KPK dengan model *Pestaka*.
b. Memberikan informasi dan contoh tentang bagaimana menyajikan program pembelajaran FPB dan KPK dengan model *Pestaka*
c. Memberikan informasi dan contoh tentang bagaimana melakukan penilaian proses dan hasil belajar dalam program pembelajaran FPB dan KPK dengan model *Pestaka*.
d. Memberikan motivasi kepada para guru untuk lebih bersemangat dan berkreasi dalam membelajarkan siswanya.

D. Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan media *Pestaka* ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi guru

   Media Papan Gelas ini akan mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran.

2. Manfaat bagi siswa

   Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

3. Manfaat bagi sekolah

   Memberikan masukan bagi para pengelola pendidikan untuk merancang pembelajaran yang lebih konkret , salah satunya dengan menggunakan alat peraga

Metode Penelitian

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode penelitian kualitatif. Dengan maksud memahami fenomena yang dialami subjek kemudian dideskripsikan dengan menggunakan metode ilmiah (Moeleong, 2007)

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD GMIST Pniel Biau, Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro, Provinsi Sulawesi Utara yang berjumlah 15 Orang yang terdiri dari 11 peserta didik perempuan dan 4 laki-laki.

C. Pengumpulan Data

Pengumpulaan data pada penelitian diambil melalui tabel 1, lembar analisa *Pestaka*.

Tabel 1. Lembar analisa *Pestaka*

No.	Nama Peserta Didik	Menentukan FPB	Menentukan KPK	Persentase Kemampuan

- Keterangan pemberian skor 3 (tiga) Sangat mampu, 2(dua) mampu, 1(satu) tidak mampu.
- Perhitungan persentase kemapuan tiap peserta didik dihitung seperti berikut:

$$\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal\ (6)} \times 100\%$$

- Peserta didik dianggap :
  1. Sangat mampu apabila persentase kemampuan diantara 76-100%
  2. Mampu apabila persentase kemampuan diantara 50-75%
  3. Tidak mampu apabila persentase kemampuan di atas 1-49%
- Perhitungan persentase kemampuan kelas dihitung seperti berikut

$$\frac{Banyaknya\ siswa\ mampu\ dan\ sangat\ mampu}{Banyak\ siswa} \times 100\%$$

D. Analisis Data

Data yang diperoleh dari lembar analisa *Pestaka* dianalisa secara kualitatif dengan menghitung persentase kemampuan siswa dan kemampuan secara keseluruhan kelas dalam menggunakan media Pestaka, serta deskripsi hasil kegiatan yang dilakukan.

Hasil dan Pembahsan

A. Hasil dan Pembahasana

Berdasarkan hasil analisa lembar *Pestaka,* maka hasil penelitian peningkatan mutu diuraikan sebagai berikut.

Tabel 2. Lembar Analisa *Pestaka Review* pertama kali

No.	Nama Peserta Didik	Menentukan FPB	Menentukan FPB	Persentase kemampuan	Keterangan
1	Agung K.	1	1	33%	Tidak mampu
2	Ferdinan T.	2	2	67%	mampu
3	Jemmy M.	2	2	67%	mampu
4	Jimmy M.	3	3	100%	Sangat mampu
5	Meisya M.	2	2	67%	mampu
6	Keiza T. S.	2	2	67%	mampu
7	Gracia B. T.	2	2	67%	mampu
8	Chelsea N.	2	2	67%	mampu
9	Vero A. T.	2	2	67%	mampu
10	Aprilia D.	2	2	67%	mampu
11	Chritania H.	2	2	67%	Sangat mampu

12	Desika H. K.	2	2	67%	mampu
13	Oktavia S.	2	2	67%	mampu
14	Syalomitha K.	2	2	67%	mampu
15	Florensita S.	3	2	83%	Sangat mampu

Persentase kemampuan kelas:

- Sangat mampu : $\frac{3\ orang\ peserta\ didik}{15\ orang} \times 100\% = 20\%$
- mampu : $\frac{11\ orang\ peserta\ didik}{15\ orang} \times 100\% = 73\%$
- Tidak mampu : $\frac{1\ orang\ peserta\ didik}{15\ orang} \times 100\% = \ \ 7\%$

Setelah melakukan review pertaman kali, masih ditemukan 1 peserta didik yang tidak mampu, dan peserta yang mampu pada angka 73 % yaitu 11 orang, dan 3 orang atau 25 % sangat mampu. Namun pada siswa yang mampu guru melihat masih membutuhkan review terutama dalam menentukan KPK suatu bilangan. Dalam analisa data cara menentukan KPK suatu bilangan masih terkesan datar dan tidak variatif sekalipun guru sudah menuntun agar mereka kreatif memilih materi yang paling mereke senangi, agar lebih mudah mereka mengerjakan.

Tabel 2. Lembar Analisa *Pestaka Review* kedua kalinya

No.	Nama Peserta Didik	Menentukan FPB	Menentukan FPB	Persentase kemampuan	Keterangan
1	Agung K.	2	2	67%	Mampu
2	Ferdinan T.	2	2	67%	Mampu
3	Jemmy M.	2	2	67%	Mampu
4	Jimmy M.	3	3	100%	Sangat mampu
5	Meisya M.	2	2	67%	Mampu
6	Keiza T. S.	2	3	83%	Sangat mampu
7	Gracia B. T.	2	2	67%	Mampu
8	Chelsea N.	3	2	83%	Sangat mampu
9	Vero A. T.	3	2	83%	Sangat mampu
10	Aprilia D.	2	2	67%	Mampu
11	Chritania H.	2	2	67%	Sangat mampu
12	Desika H. K.	2	1	50%	Mampu
13	Oktavia S.	2	2	67%	Mampu
14	Syalomitha K.	3	2	83%	Mampu
15	Florensita S.	3	2	83%	Sangat mampu

Persentase kemampuan kelas:

- Sangat mampu : $\frac{6\ orang\ peserta\ didik}{15\ orang} \times 100\% = 40\%$
- mampu : $\frac{9\ orang\ peserta\ didik}{15\ orang} \times 100\% = 60\%$
- Tidak mampu : 0%

Berikut ini adalah gambar kegiatan ketika guru melakukan *review* hasil tulisan siswa

Gambar 1. *Review* Hasil Tulisan Siswa Oleh Guru.

Setelah dianalisa kedua kali dengan menggunakan lembar analisa *Pestaka*, maka ada peningkatan signikan untuk siswa yang tidak mampu utamanya dalam menentukan FPB dan KPK suatu bilangan menjadi mampu. Siswa yang sangat mampu, semula 3 orang menjadi 5 orang atau bertambah 40 % dari 20 %, dan siswa yang mampu 60 %, serta siswa yang tidak mampu 0 %. Peningkatan ini Penggunaan Papan Gelas ini berdampak secara langsung kepada hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar siswa pada saat pembelajaran meningkatnya dibandingkan dengan hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media *Pestaka* (Papan Gelas Matematika) pada materi menentukan FPB dan KPK dari suatu bilangan, dapat di simpulkan sebagai berikut.

1. Aktivitas belajar siswa dalam penggunaan *Pestaka* media papan gelas pada siswa kelas VI, semester 1 mata pelajaran matematika meliputi aspek, keaktifan belajar siswa, ketepatan menentukan menentukan FPB dan KPK dari suatu bilangan, berani melakukan tampil di depan kelas dengan nilai persentase 73,3% kriteria tinggi.

2. Hasil belajar siswa dalam mengerjakan tes formatif mencapai 73,3 % dengan persentase ketuntasan 100%.

Saran

Saran yang dapat disampaikan sebagai tindak lanjut penggunaan media papan gelas sebagai berikut.

1. Siswa hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu alat permainan saat istirahat, sehingga media tersebut dapat dikembangkan baik oleh siswa maupun guru
2. Hendaknya sebelum pembelajaran berlangsung guru mempersiapkan rencana pembelajaran salah satunya media pembelajaran
3. Jika menggunakan media pembelajaran hendaknya dipilih media yang mudah penggunaan, aman, dan inovatif bagi siswa . Sekolah hendaknya memfasilitasi dan memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi terutama pengembagan media pembelajaran untuk menunjang kualitas pembelajaran di sekolah

Daftar Pustaka

Ahmad DS. 1996. Pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar IPA Sekolah Dasar. Jakarta Depdikbud.

Arikunto Suharsimi, Suhardjono, Supardi.2006. Penelitian Tindakan Kelas.Jakarta : Bumi Aksara.

Jurnal Pendidikan Widya Tama, Volume 3 No.4. Desember 2006. LPMP Jawa Tengah : Semarang 2006.

Fitri A. & Marie Anny. 2008. Kamus Bahasa Indonesia Bergambar. Jakarta Galeri Lontara.

Mikarsa Hera Lestari, Agus Taufik, Puji Lestari Prianto. 2006. Pendidikan Anak di SD. Jakarta : Universitas Terbuka.

Moh. Uzer Usman.1995. Menjadi Guru Profesional. Bandung : Remaja Rosdakarya

Poerwadarminta,W.J.S. 1995. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.

Slavin Robert E. 2008.CooperatiVIe Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung : Nusa Media.

Suciati, dkk. 2004. Belajar & Pembelajaran 2. Jakarta : Universitas Terbuka.

Supardi.2005. Penyusunan Proposal dan Laporan Penelitian Tindakan Kelas.

Wardani I.G.A.K, Kuswaya Wihardit, Noehi Naosetion. 2006. Penelitian Tindakan kelas. Jakarta : UniVIersitas Terbuka.

Winataputra Udin S. 2004. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Universitas Terbuka.

Winataputra Udin S. 2007. Materi dan Pembelajaran IPS. Jakarta : Universitas Terbuka.

Wiriatmojo, Rochiati. 2005. Model Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Remaja Rosdakarya.

PENGEMBANGAN PROGRAM GLS BERBENTUK MEDIA BUKU ASYIK MENARIK SISWA TUNAGRAHITA DI SLB NEGERI I PADANG

Dra. LIFYA

ABSTRAK

Adanya karya ini dikarenakan dipicu kelebihan dan kekurangan. Dikatakan ada kelebihan karena saat sekarang siswa penyandang Tunagrahita juga dituntut bisa baca tulis sehingga bisa berkomunikasi. Dikatakan ada kekurangan siswa Tunagrahita mengalami hambatan intelektual yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, merangkai huruf menjadi suku kata dan mengubah suku kata menjadi kata membutuhkan media yang asyik dan menarik untuk mereka gunakan. Mereka akan dibinggungkan dengan bentuk-bentuk huruf yang menurut pemikiran untuk menghafalnya. Media buku yang asyik dan menarik penting diadakan sesuai jenjang untuk penyesuaian dengan karakteristik siswa. Untuk memuncukan motivasi terhadap peningkatan kemampuan dalam berliterasi. Keadaan tersebut sudah sepatutnya diimplementasikan kedalam program yang terkait di sekolah. Sehingga tersedianya sarana penunjang untuk memajukan siswa. Maksud penelitian ini untuk mendapatkan informasi bagaimana bentuk pengembangan GLS sebagai upaya pengadaan media buku yang asyik dan menarik dengan menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D). Produk yang dibuat pada penelitian ini berupa media buku . Setelah dilakukan analisis data lembar validasi media buku yang dikembangkan dinyatakan valid. Dengan hasil validitas 78 % dengan rata-rata 7,8. Media buku yang dikembangkan juga praktis. Skor maximal adalah 79 dan persentase praktikalitasnya 80,20 %. Media buku yang dibuat efektif rata-rata 67,5 dan evektifitasnya 76%

Kata Kunci: GLS, Media Buku, Tunagrahita

Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan serangkaian rencana kegiatan yang ada kaitannya dengan kegiatan berliterasi. Program literasi yang dirumuskan dan yang diterapkan selama ini belum ada berupa media yang bisa digunakan untuk penunjang belajar siswa berkebutuhan khusus. Pengembangan program literasi terencana dan berkesinambungan yang dilaksanakan masih terfokus kepada siswa sementara untuk menumbuhkan minat baca dan meluaskan pengetahuan siswa siswa dibutuhkan sarana penunjang.

Program GLS tidak lepas begitu saja semua bisa dikondisikan secara terencana mulai dari waktu pelaksanaan, kegiatan pembelajaran sarana dan prasarana serta guru dan siswa yang ada di dalamnya. GLS bisa memprogramkannya ke dalam kegiatan literasi untuk guru sehingga bisa menciptakan suasana asyik dan menarik dalam pembelajaran.

Kegiatan Berliterasi di sekolah khusus mempunyai tujuan agar tercipta suasana literat di SLB. Kegiataan ini ditunjang oleh: a.lingkungan fisik sekolah (ketersediaan fasilitas, sarana prasarana literasi. b. Lingkungan sekitar dan afektif

(dukungan dan partisipasi aktif semua warga sekolah) c. Lingkungan akademik (adanya program literasi yang nyata dan bisa dilaksanakan oleh seluruh warga sekolah). Dalam pandangan yang tidak muluk-muluk ditinjau dari siswa dapat dimaknai bahwa kegiatan literasi adalah upaya siswa mengakses, mengerti dan memanfaatkan informasi yang ada di sekelelilingnya guna mengatasi masalah yang muncul dalam kehidupannya.

Berpijak dari masalah di atas program GLS menjadi suatu gerakann yang menasional yang bersifat partisipatif yang melibatkan seluruh kalangan di sekolah. Semua direncanakan sebagai suatu upaya pembiasaan membaca dan menulis pada siswa juga bagi guru.

Bagi murid pembiasaan ini berlangsung setiap harinya lima belas menit sebelum belajar. Guru bisa membawa siswanya untuk mendengarkan dongeng. membimbing siswanya membaca buku cerita atau melihat-lihat gambar-gambar sambil mengembangkan fantasi siswa. Bagi guru di karenakan semua kegiatan yang dilakukan bermuara kepada menulis maka pembiasaan yang lebih tepat berupa kegiatan menulis. Bukti fisik yang dilampirkan baik untuk portopolio, Usulan naik pangkat atau yang bersifat lomba semua berujud berbentuk tulisan. Tapi yang utama dari itu semua menulis bagi guru untuk memajukan pendidikan siswanya.

Sejalan dengan kegiatan Literasi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar semua bidang study juga dianjurkan dapat mengarah kepada ragam teks. Baik teks visual, cetak maupun digital. Dituliskan ke dalam buku pelajaran dan buku-buku pengayaan. Guru diminta bersikap kreatif, proaktif dan inovatif mencari reverensi pembelajaran yang sejalan dengan kompetensi dasar. serta mengurangi ketergantungan kepada buku-buku guru, buku siswa dan lembar kerja siswa setiap menyampaikan materi pembelajaran.

Kejadian demi kejadian di atas menjadi hal yang melatar belakangi penulis untuk melakukan uji coba terhadap buku-buku yang dibuat untuk lebih sempurnanya sebuah karya. Buku-buku yang penulis buat untuk membantu mencarikan solusi disebabkan kurangnya buku-buku yang sejalan dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Pada penelitian ini penulis mengangkat judul Pengembangan Program Gerakan Literasi Sekolah Berbentuk Media Buku Asyik Menarik Siswa Tunagrahita di SLBN 1 Padang.

Dengan tujuan untuk mencobakan sebuah inovasi berbentuk media buku sebagai media pembelajaran dan untuk menarik minat baca siswa di dalam kelas

Perumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk media buku asyik dan menarik siswa Tunagrahita di SLBN 1 Padang.

2. Bagaimana bentuk validitas media buku asyik dan menarik siswa Tunagrahita di SLBN 1 Padang.

3. Bagaimana bentuk praktek kegiatan pembelajaran menggunakan media buku asyik dan menarik.

Tujuan Penelitian

Langkah selanjutnya setelah dirumuskan masalah yang akan diteliti maka dirumuskanlah tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Mengaitkan program Gerakan Literasi Sekolah dengan berinovasi menciptakan media buku
2. Mendapatkan informasi validitas media buku dalam pembelajaran.
3. Mendapatkan informasi bentuk produk media buku yang dibuat.
4. Mengetahui efektivitas media buku asyik dan menarik yang dibuat lima bels menit sebelum kegiatan inti dalam pembelajaran

Kajian Teori

Pengertian Tunagrahita

Tunagrahita merupakan suatu kondisi dengan IQ antara 50 – 70, mereka mampu didik, masih bisa mengikuti pelajarn akademik. Menurut AAMD (*American Association on Mental Dis-order*) dan PP No.72 tahun 1991 , anak Tunagrahita yaitu mereka yang kemampuan berfikir dan sosialisasinya terhambat tapi mereka masih bisa berkembangg pada pelajaran yang bersifat akademik, bersosialisasi, dan mampu untuk bekerja. IQ mereka berkisar antara 50 – 70. Untuk adaptasi sosial mereka bisa bergaul, dapat membawakan diri pada lingkungan sosial juga pada lingkungan yang lebih luas, bahkan tidak sedikit dari mereka yang bisa hidup mandiri di tengah masyarakat. Selanjutnya menurut Hourcade dan Martin (2002:1), dalam buku Maria J. Wantah (2007:10) menyatakan bahwa " Hasil data menunjukkan bahwa sebanyak 85 % dari anak Tunagarhita tergolong ringan yang memiliki IQ antara 50-75, dan mereka bisa diberi keterampilan serta bisa diberikan pelajaran yang bersifat akademik setara dengan siswa kelas enam Sekolah Dasar (SD).

Anak Tunagrahita masih bisa dilatih belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. (Sutjihati Somantri: 1996).Sedangkan menurut Moh. Amin (1995: 22) mereka yang tergolong ke dalam Tunagrahita walau kecerdasan dan adaptasi sosialnya terganggu, tapi mereka masih bisa berkembang pada pelajaran akademik, bersosialisasi dan bekerja. IQ mereka berkisar 50-70. Dalam bersosialisasi mereka cendrung mudah bergaul pada masyarakat luas, bahkan ada yang bisa dari mandiri hidup ditengah masyarakat".

Dari beberapa pendapat yang sudah dikemukakan di atas dapat dimiknai bahwa anak Tunagrahita yaitu mereka yang mempunyai IQ yang berkisar 50 – 70, mereka masih bisa

mengikuti pelajaran membaca dan menulis, keterampilan dan dapat menyesuaikan diri di lingkungan sosial.

Gerakan Literasi Sekolah

Intinya kegiatan literasi sekolah merupakan suatu bentuk yang berkaitan dengan dunia tulis baca. Akan tetapi Deklarasi Praha di tahun 2003 menjelaskan literasi bukan hanya yang berhubungan dengan dua hal tesebut. Ini sudah mengarah kepada masyarakat bagaimana cara seseorang berkomunikasi . Literasi berhungan dengan kegiatan dan hubungan social yang berkaitan dengan semua ilmu.

Peserta didik dibimbing untuk bisa mengambil, memahami serta menggunakan informasi di sekelilingnya untuk mengatasi permasalahan dalam hidupnya.

Gerakan Literasi Sekolah tidak hanya diperuntukan kepada siswa tapi juga kepada pengawas, kepala sekolah, guru, orang tua sampai ke komite sekolah. Gerakan Literasi Sekolah diluncurkan sebagai sebuah solusi untuk meningkatkan kwalitas membaca siswa yang rendah juga untuk menginternalisasikan nilai karakter yang luhur.

Langkah awal yang ditempuh dengan pembiasaan setiap hari yaitu membaca lima belas menit sebelum pelajaran dimulai. Setelah pembiasaan diarahkan kepada pengembangan dan pembelajaran.

Gerakan Literasi Sekolah diharapkan mampu menggerakan semua warga yang berada di sekolah tanpa terkecuali mulai dari pemangku jabatan sampai kepada masyarakat sekeliling. Bersama merasa memiliki melaksanakan dan menjadikan kegitan ini sebagai bagian terpenting untuk diujudkan dalam kehidupan.

Media Buku Asyik dan Menarik

Salah satu upaya untuk menarik minat belajar siswa adalah dengan mendesain pembelajaran yang asyik dan menarik. Adalah guru yang inovatif bisa menciptakan media yang memikat. Adanya program literasi sangat berguna untuk menyelaraskan beragam program yang dibuat oleh guru pembelajar. Buku diharapkan sebagai media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memajukan siswa. Dalam proes belajar mengajar pengembangan media buku yang disesuaikan dengan karakteristik siswa akan lebih tepat sasaran. Media buku yang di buat ini tidak saja menarik minat siswa tunagrahita karena memiliki multi fungsi tetapi juga dipakai siapa saja termasuk siswa Tunanetra yang lowvision. Buku ini bisa digunakan dalam pembalajaran tematik pada pelajaran membaca, mengenal angka dan mewarnai.

Implementasi Pengembangan Program GLS Ke Dalam Bentuk Buku

Pengembangan program dalam materi gerakan literasi sekolah di SLB meliputi empat aspek. Aspek-aspek tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Oleh sebab itu implementasi Gerakan Literasi Sekolah bisa di masukan kedalam program kegiatan literasi yang bisa sejalan dalam pencapaian tersebut. Bentuk pengembangan diujudkan kedalam bentuk media buku. Berarti guru berinovasi mengembangkan ke dalam bentuk media pembelajaran. Buku dibuat sesuai dengan program Gerakan Literasi Sekolah pengembangan ini bertujuan untuk melengkapi buku bacaan siswa dan sebagai penunjang hasil belajar.

Metode Penelitian

Penulis memilih metode penelitian R & D dalam penelitian ini disebabkan peneliti bermaksud mengembangkan program gerakan literasi sekolah berbentuk media buku asyik dan menarik siswa Tunagrahita di SLBNI Padang.

Borg dan Gall (1988) yang dikutip oleh Sugiyono (2009: 4)berpendapat bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan suatu cara pada penelitian yang bermaksud untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang dimodivikasi atau diciptakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Ketika seseorang guru berinovasi dalam membuat sebuah media untuk mengembangkan suatu imajinasi maka hasil yang dibuat perlu di validasikan.

Pada pengembangan program gerakan literasi kedalam bentuk suatu karya media buku maka digunakanlah model procedural 4-D (four-D models). Model ini dikemukakan oleh Triadarajan (Trianto,2007) ada empat tahap yang ditempuh pada proses pengembangan produk ini yaitu:

1. Pendefinisian *(define*)
2. Perancangan *(design)*
3. Pengembangan *(develop)*
4. Penyebaran *(disseminate)*.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan program gerakan literasi sekolah berbentuk media buku asyik dan menarik dilakukan dengan model penggembangan 4 D. ADA Ada empat tahapan

pengembanganyang ditempuh yakni: tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran.

1. Tahap Pendefinisian (*define phase*)

Pada tahap ini pendefenisian dilakukan dengan menganalisis dua aspek, yaitu analisis ujung depan dan analisis peserta didik. Uraian hasil analisis tersebut bentuknya seperti berikut:

a. Analisis Ujung Depan

Dalam analisis ujung depan atau analisis kebutuhan ini dilakukan dengan menganalisis Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar .

1) Analisis Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Kompetensi yang ingin dicapai yaitu memahami pengetahuan factual melihat, membaca juga menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makluk ciptaan Tuhan dan kegiatanya serta benda-benda setelah dijumpainya di rumah dan di sekolah.

2) Analisis Konsep

Analisis konsep bermaksud untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan disajikan. Tujuan analisis ini adalah untuk menetapkan hirarki materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Materi-materi tersebut adalah: Memperhatikan teks sederhana. Menyimak bacaan teks sederhana, menirukan bacaan teks sederhana membaca teks sederhana dan mengadakan Tanya jawab tentang teks sederhana.

b. Analisis peserta didik

Yang menjadi objek pada penelitian ini siswa kelas IV Tunagrahita. Pada tahap awak siswa sudah mengenal kata sederhana. siswa bisa diarahkan untuk memahami isi bacaan dan dibimbing untuk lancar membaca agar siswa bisa terlatih membaca pemahaman.

2. Tahap Perancangan *(design phase)*

Dari hasil analisis pada tahap pendefinisian dirancanglah media sejalan dengan program literasi. Ada lima program literasi di SLB Negeri 1 Padang yang akan dijalankan selama tahun pelajaran 2018/2019. Kelima program tersebut adalah 1). Menyediakan dan memanfaatkan pojok baca. 2) Mengisi majalah didnding. 3) memutarkan CD, Video, computer/laptop. 4) Membacakan buku cerita. 5) Mempublikasikan karya literasi guru yang

berbentuk buku, artkel, Karya ilmiah media pembelajaran ke majalah, jurnal, Koran dan lain-lain.

3. Tahap Pengembangan *(develop phase)*

Sejalan dengan perencanaan di atas untuk mengembangkan program membacakan buku cerita maka diagendakanlah kegiatan untuk mebuat berbagai karya. Salah satu karya yang dibuat tersebut berbentuk media buku yang bisa dipergunakan dalam kegiatan literasi di sekolah. Uji validalitas, dan praktikalitas, efektifitas yang dilakukan pada tahap ini terhadap media buku yang sudah dikembangkan. Pengujian validitas dengan memvalidasi media buku oleh ahli media kemudian dilakukan revisi. Uji materi dilakukan oleh ahli materi kemudian juga dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan. Pengujian praktikalitas dan efektivitas dilakukan di dalam kelas lima belas menit sebelum pelajaran inti dilaksanakan. hal pengujian dilakukan oleh guru ahli dibidang literasi. Setelah didakan uji media maka dilakukan perevisian untuk mencpai hasil yang lebih sempurna.

4. Tahap Desiminasi (*desinination phase*)

Setelah media buku di uji cobakan di dalam kelas lima belas menit sebelum pelajaran inti di mulai dan hasilnya dituliskan ke karya ilmiah maka langkah yang ditempuh selanjutnya melakukan kegiatan diseminasikan pada seminar sehari yang dilaksanakan pada tanggal 4 Februari 2018 di SLB Negeri I Padang. Respon yang di dapat dari guru- guru dan praktisi adalah, mereka mendukung dan termotivasi. Hal ini dibuktikan dengan munculnya karya-karya baru seperti laporan hasil PTK, buku kolaborasi sesama guru, buku karya tunggal guru media pembelajaran guru yang dulunya di lakukan tapi tidak dipublikasikan. Kegiatan ini juga menginspirasi para guru untuk membuat. Mereka yang hadir pada acara seminar sehari tersebut sebanyak 23 orang guru dan praktisi pendidikan khusus. Masukan yang diberikan diantaranya menyarankan untuk membuat atau memodifikasi buku lain. Sehingggan bisa dipergunakan siswa di rumah dalam bimbingan orang tua.

A. Deskripsi Data Validasi Media Pembelajaran

Untuk mengetahui hasil validasi dari media buku yang telah dibuat maka langkah , selanjutnya divalidasi oleh tiga orang ahli yaitu : ahli media, ahli materi serta ahli media dan ahli materi. Instrumen yang dipergunakan oleh masing-masing ahli dalam memvalidasi berbentuk lembar observasi yang berisi penilaian ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Serta saran-saran terhadap produk media buku yang dicobakan.

Setelah dilakukan validasi oleh masing-masing ahli diperolehlah data rata-rata penilaian ahli terhadap produk media buku dengan hasil 7,8 Persentase yang diperoleh 78 % termasuk ke dalam kategori media yang sudah valid. Dilihat dari tabel validasi hasil yang diperoleh berada pada rentang 60% - 80% yang berarti media buku yang dibuat termasuk ke dalam katagori valid.

Dari observasi diperoleh data praktikalitas terhadap kegiatan pembelajaran beserta angket terhadap respon siswa. Dan saran-saran terhadap produk yang telah dibuat.

Dari ahli media disarankan untuk mengandakan media buku tersebut dikarena media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik ABK. Ditambah masih ce sedikitnya buku-buku yang sesuai dengan kebutuhan ABK. Dari saran tersebut buku yang awalnya ditulis manual lalu dicetak secara resmi yang diproses sebelumnya oleh penerbit sehingga buku tersebut sudah mempunyai ISBN. Dari Ahli materi dan ahli media diperoleh saran untuk menjadikan buku tersebut sebagai buku penunjang pelajaran. Realisasi yang dilakukan menggunakan media buku tersebut ke dalam pelajaran matematika dengan indicator mengenalkan dan menunjukan angka karena pada buku tersebut tercantum angka-angka sebagai pemandu warna juga dipergunakan dalam pelajaran seni rupa untuk belajar mewarnai karena gambar-gambarnya masih hitam putih.

B. Penggunaan Dalam Gerakan Literasi Sekolah

1. Hasil Observasi

Hasil tinjauan dalam kegiatan lima belas menit sebelum belajar dinyatakan praktis berdasarkan data dari hasil kegiatan lima belas menit sebelum kegiatan inti. Persentase yang diperoleh sebesar 80.20 % yang berarti produk media buku praktis digunakan dalam pengembangan program gerakan literasi sekolah berbentuk media buku asyik menarik siswa Tunagrahita di SLB Negeri 1 Padang

2. Hasil Angket Respon siswa

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media buku yang telah digunakan diperoleh hasil. Bahwa media buku yang digunakan selama kegiatan lima belas menit sebelum belajar diketahui respon siswa. Analisis respon siswa diketahui bahwa skor penilaian dari pertanyaan yang diberikan yang tercantum sesuai pada angket yang diberikan kisaran nilai yang diperoleh 71 dengan persentase nilai analisis respon siswa

adalah 73,9 %. tergolong rentang praktis. Hasil ini dapat dimaknai bahwa ada media buku membuat siswa asyik dan menarik.

C. Deskripsi Data Efektivitas Media Pembelajaran

Setelah digunakan dalam proses pembelajaran maka di proleh data efektifitas dengan cara melakukan tes hasil belajar. Indikator yang keberhasilan siswa dalam belajar didapat dari Kriteria Ketuntasan Mnimum (KKM). Pada KKM tercantum jika nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pelajaran sama atau lebih tinggi dari nilai KKM, maka siswa tersebut dinyatakan tuntas. Jika nilai yang diproleh siswa sesudah mengikuti tes belajar lebih rendah dari nilai KKM, maka siswa tersebut dinyatakan belum tuntas untuk KD tersebut.

Data hasil evaluasi belajar siswa Tes akhir dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan KKM adalah 60. Berarti siswa dikatakan telah tuntas apabila memperoleh nilai sekurang-kurangnya 60.

Dapat diketahui bahwa dari 4 orang siswa ada 1 orang anak yang nilainya di bawah KKM. Jumlah siswa yang sudah tuntas sebanyak 3 orang. Persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 75 %. Nilai tertinggi adalah 80 yang mendapat nilai tertinggi ada sebanyak satu orang siswa. Nilai terendah yang diperoleh 50 dari satu orang1 siswa. Nilai rata-rata kelas adalah sebesar 67,5.

Berdasarkan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan maka media buku hasil pengembangan program literasi dapat dinyatakan efektif karena terdapat 3 siswa yang tuntas dengan rata-rata 70 % sudah di atas KKM.

D. Analisis Data /Informasi Hasil

Analisis Data/ Informasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Produk

Berdasarkan analisis data penilaian validasi dari ahli , maka validitas produk media buku yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori valid.

Hasil analisis data validasi, menunjukkan rata-rata persentase penilaian validator terhadap produk adalah 79 %. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan, maka produk yang dikembangkan ini tergolong valid. Berdasarkan penilaian para ahli, maka produk yang dibuat sudah sejalan dengan materi pokok. Pembelajaran ini sudah

sesuai dengan pengembangan program GLS di SLB Negeri 1 Padang.. Kreasi ini dapat dipergunakan sebagai media yang asyik dan menarik minat siswa dalam membaca.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran

Tingkat praktikalitas dilihat dari sejauh mana guru dan siswa dapat menggunakan media buku di dalam kelas.

Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirumuskan, dilakukanlah uji coba pada hari Selasa tanggal 22 Januari- 29 Januari 2018 Praktikalitas perangkat dapat diketahui dari data hasil observasi yang dijalankan sesuai dengan RPP dan dari angket respon siswa.

1) Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP

Untuk mengetahui terlaksananya pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat maka dilakukanlah observasi. Hasilnya menunjukkan dari data hasil observasi keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang diperoleh dalam kategori praktis. Data ini menunjukkan bahwa media praktis digunakan dalam pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia di SLB Negeri I Padang.

2) Hasil observasi Angket Respon Siswa

Dari hasil analisis terhadap angket respon siswa diketahui bahwa siswa asyik dan tertarik menggunakan media buku yang dibuat. Selain itu siswa dapat menggunakan buku tersebut dalam pelajaran seni rupa dengan mewarnai gambar tersebut juga mengenal angka sesuai denagn petunjuk warna yang sudah dijelaskan pada buku yang telah di buat.

3. Efektivitas Perangkat Pembelajaran

Hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berkaitan dengan efektifitas perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

Perangkat pembelajaran dikatakan efektif jika hasil yang diperoleh siswa sesuai dengan yang diharapkan.

Dari data analisis hasil belajar siswa diperoleh persentase tingkat ketuntasan yaitu 75 % dengan nilai rata-rata kelas 67,5. Hal ini menunjukkan bahwa media buku yang dikembangkan bersifat efektif. Kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan media buku membuat siswa asyik dan tertarik.

E. Testimoni

Testimoni merupakan pengakuan, pembuktian melalui pengalaman langsung, itu berarti yang dijelaskan seseorang dalam sebuah kejujuran itu adalah sebuah kenyataan yang dirasakan seseorang. Tentu saja jauh lebih bernilai daripada pengakuan seseorang atas dirinya sendiri. Ini sangat penting, karena publik mengakui kredibilitas seseorang bukan dari pengakuannya tetapi apa yang ditunjukkannya.

Bagi siswa Tunagrahita secara verbal kata-kata yang diperoleh tentu tidak akan diperoleh secara terstruktur tapi mereka ini lebih jujur kalau ia tidak mau menggunakan media yang diberikan kepadanya. Testimoni Penulis peroleh dari wawancara dengan orang tua. Orang tua sagat berharap anak-anaknya bisa mandiri dan sangat berharap anaknya bisa membaca dan menulis. Sehingga anak-anak mereka bisa mandiri dan tidak tergantung kepada orang lain dan bisa berkomunikasi secara tertulis. Para orang tua merasa bersyukur dan berterima kasih sekali dengan adanya buku ini dan banyak dari mereka juga memesan buku tersebut secara pribadi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data validasi dan hasil uji coba produk media buku yang dikembangkan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media buku dapat menjadikan siswa asyik dan tertarik untuk membaca
2. Media buku yang dikembangkan untuk pelajaran bahasa Indonesia memperoleh hasil validirtas 78 % termasuk valid serta memproleh rata-rata 7,8.
3. Media buku yang dikembangkan termasuk praktis. Karena memperoleh skor maximal 96 dan persentase praktikalitasnya73,9 %. Praktis untuk dilakukan dalam pembelajaran di kelas sehingga guru dan siswa dapat menggunakan bersama-sama..
4. Media buku yang dikembangkan sudah efektif. Terlihat dari rata-rata yang diperoleh 67.5 dan evektifitasnya 70 % sehingga siswa asyik dan tertarik.

Saran

Kepada peneliti selanjutnya beribu media buku bisa dikembangakan dengan menyajikan cerita-cerita yang tak kalah asyiknya.

.

Daftar Pustaka

Moh.Amin. 1995. *Ortopedagogik anak tunagrahita.* Depdikbud

Dedi Siswoyo, (2012), *Jenis Jenis Media Pembelajaran*, . http://dedi26.blogspot.co.id, diakses

Depdiknas, (2006), *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Depdiknas.

Dimyati dan Mudjiono, (2006), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

Dadang Garnida, 2016, *Modul Guru Pembelajar SLB Tunagrahita*, Kementrian Pendidikan Dan kebudayaan

Lisnawati, Simanjuntak, dkk. 1992. *Metode Mengajar Matematika 1*.Jakarta: Rineka Cipta.

Pupuh Fathur Rohman dan Sobry Sutikno, (2007), *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami*, Jakarta: Refika Aditama.

Riduwan, (2007), *Belajar Mudah Penelitian untuk guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta.

Rusman, (2014), *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta.

Sudjana, N dan Rivai, A.1992. *Media Pengajaran.* Bandung : CV. Sinar Bakti Bandung

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI BILANGAN PECAHAN

Dian Febrinal,S.Pd

SMPN 44 Sijunjung Sumatera Barat
dian_jidah@yahoo.com

Abstrak

Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013. Dalam permendikbud nomor 81A 2013 Lampiran IV, proses pembelajaran terdiri atas lima kegiatan belajar yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik apabila didukung dengan bahan ajar yang tepat. Buku teks yang tersedia hanya buku pegangan untuk guru dan buku pegangan untuk siswa terutama pada mata pelajaran matematika. Sedangkan siswa membutuhkan LKPD yang memuat materi dan soal dengan pendekatan saintifik, supaya pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar berupa LKPD matematika berbasis pendekatan saintifik pada materi bilangan pecahan yang valid dan praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan 3 tahap dari model 4D yaitu *Define, Desain, Develop*, sedangkan *Desseminate* tidak dilakukan karena keterbatasan biaya peneliti. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan soal. Analisis data dilakukan dengan deskriptif. Hasil analisis data uji validitas memiliki nilai rata-rata 83,3% dengan kriteria sangat valid baik dari segi kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan. Hasil data uji praktikalitas memiliki nilai rata-rata 86,309% dengan kriteria sangat praktis, dan hasil efektifitas memiliki rata-rata 81. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik pada materi bilangan pecahan telah valid dan praktis dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan; Lembar Kerja Peserta Didik; Pendekatan Saintifik

Pendahuluan

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai dengan baik, karena matematika merupakan ilmu yang memegang peranan penting dalam perkembangan teknologi modern. Selain itu, matematika juga berpengaruh terhadap perkembangan daya pikir siswa dan membantu siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013, yang dilaksanakan sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional sesuai dengan perkembangan zaman dan mulai di implementasikan pada tahun pelajaran 2014/2015 dimana semua sekolah disetiap jenjang harus melaksanakannya. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik).

Pendekatan saintifik adalah konsep dasar yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari pemikiran bagaimana metode pembelajaran yang diterapkan. Dalam permendikbud nomor 81A 2013 lampiran IV, proses pembelajaran terdiri atas lima kegiatan belajar yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Namun, pembelajaran dengan pendekatan saintifik belum optimal karena dilakasanakan dengan satu arah, dimana siswa hanya menerima apa tang diberikan oleh guru. Guru harus memiliki kreativitas tinggi untuk menciptakan pembelajaran matematika menjadi menyenangkan bagi siswa yang cenderung menoton, untuk membantu siswa dalam memecahkan berbagai masalah dalam matematika. Selanjutnya dalam pembelajaran sebaiknya guru juga menyertakan LKPD, LKPD sebaiknya tidak hanya berisi materi dan soal akan tetapi juga memuat aktivitas-aktivitas yang harus dilakukan siswa dan menuntut mereka memahami suatu konsep.

LKPD yang dikembangkan diharapkan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran terutama materi yang sulit dipahami siswa dan mereka cenderung menghafal rumus. LKPD berbasis pendekatan saintifik dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan langkah-langkah pendekan saintifik. LKPD yang dikembangkan disesuaikan dengan materi yang harus dikuasi siswa dan kondisi siswa. LKPD memuat konsep-konsep penting sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Warna, *background*dan format penulisan LKPD disesuaikan dengan kondisi dan kesenangan siswa. Siswa akan tertarik untuk membaca dan mempelajari LKPD jika LKPD tersebut dibuat semenarik mungkin dan mudah dipahami.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “ bagaimanakah proses dan hasil pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik pada materi bilangan pecahan yang valid (dilihat dari segi penyajian, kelayakan isi, dan kebahasaan), praktis (dilihat segi kemudahan penggunaan, gaya penyajian, kualitas teknis, kesesuaian dengan waktu dan ekonomis) dan efektif (dari kemampuan menyelesaikan soal).

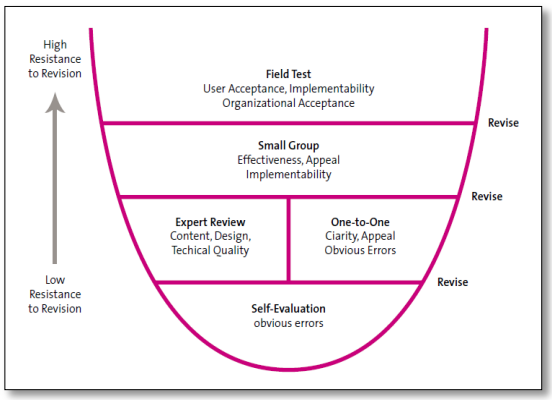
Pembelajaran matematika menurut Hamzah (2016:65) adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru mengajar matematika dengan melibatkan partisipasi aktif siswa di dalamnya. Berdasarkan tujuan pembelajaran matematia, penelitian mengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik dilakukan untuk mengetahui kemudahan LKPD dalam belajar yang dimiliki oleh siswa terhadap pembelajaran matematika. Dan pendekatan saintifik menurut Sani (2014:53) berdasarkan teori Dyer dikembangkan pendekatan daintifik *(scientific approach)*

dalam pembelajaran yang memiliki komponen proses pembelajaran antara lain: Mengamati, Menanya, Mencoba/Mengumpulkan Informasi, Menalar/asosiasi, Mengkomunikasikan. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menurut Prastowo (2014:268) adalah suatu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan siswa, baik bersifat teoretis dan praktis, yang mengacu kepada kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dan penggunaannya tergantung dengan bahan ajar lain. Adapun unsur-unsurnya sebagai judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah-langkah kerja, dan Penilaian. Dalam mengembangkan suatu produk diharapkan menghasilkan produk yang berkualitas, misalnya mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar dikatakan berkualitas apabila bahan ajar tersebut valid, praktis dan efektif.

Metode Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam Lembar Kerja Siswa berbasis pendekatan saintifik adalah *4-D models* yang telah dimodifikasi. Proses penelitian ini, hanya menggunakan 3 tahapan dari *4-D models*, yaitu tahap pendefisian (*define)*, tahap perancangan *(design)*, dan tahap pengembangan (*develop)*. Sedangkan tahap penyebaran (*disseminate)* tidak dilakukan karena keterbatasan peneliti seperti biaya dan waktu.Yang pertama yaitu tahap pendefisian *(define)* dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis materi.

Tahap perancangan *(design)* dan tahap pengembangan *(develop)* terhadap LKPD berbasis pendekatan saintifik pada materi bilangan pecahan dilakukan dengan evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah penilaian kekuatan dan kelemahan dari produk dalam tahap pengembangan dengan tujuan meninjau produk untuk meningkatkan validitas dan praktikalitas,evaluasi formatif diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. *Lapisan-Lapisan Evaluasi Formatif Model Pengembangan Plomp (Sumber : Tessmer, 1993 dalam Plomp and Nieveen, 2013: 36)*

Evaluasi formatif Tessmer dimodifikasi, sehingga untuk melihat praktikalitas dilakukan pada *small group.*Berikut ini penjelasan dari masing-masing evaluasi yang akan dilakukan terhadap setiap tahap pengembangan (*develop*) dalam penelitian, tahap ini meliputi.

a. Uji validitas LKPD berbasis pendekatan saintifik

Validitas merupakan penilaian terhadap rancangan suatu produk apakah sudah valid dan tepat. Setelah melakukan tahap perancangan (*design*) dengan merancang LKPD pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik. Hasil rancangan pada tahap ini kemudian dilakukan evaluasi sendiri (*self evaluation)* dan penilaian teman sejawat (*expert review)* untuk melihat validitas LKPD yang sudah dirancang. Kegiatan memvalidasi ini terus diilakukan berulang hingga LKPD dinyatakan valid oleh validator. Dari hasil validasi dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai, disajikan dalam bentuk Tabel. Selanjutnya LKPD pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik siap diujicobakan di lapangan.

b. Ujicoba produk untuk melihat praktikalitas LKPD

Setelah divalidasi dan direvisi sampai dinyatakan valid oleh validator, maka dilakukan ujicoba untuk mengevaluasi LKPD pembelajaran matematika. Evaluasi LKPD terdiri dari dua tahap sebagai berikut.

1. Evaluasi satu-satu *(one-one evaluation)*

Evaluasi satu-satu dilakukan dengan meminta 3 orang siswa menggunakan LKPD pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik. Selanjutnya, meminta saran dari siswa tentang kemudahan penggunaan LKPD. Berdasarkan hasil evaluasi satu-satu, maka dilakukan perbaikan LKPD berbasis pendekatan saintifik untuk mendapatkan LKPD pembelajaran matematika yang lebih baik lagi.

2. Evaluasi Kelompok kecil (*small group)*

Uji kelompok kecil (*small group*) dilakukan dengan meminta 8 orang siswa untuk menggunakan LKPD berbasis pendekatan saintifik. *Hasil uji* coba kelompok kecil ini dipakai untuk melakukan revisi produk. Pengembangan revisi produk sesuai dengan masukan yang diberikan oleh siswa.

3. Uji Lapangan (Field Test)

Uji lapangan dilakukan pada kelas VII SMPN 44 Sijunjung dengan banyak siswa 26 orang. Dari hasil ujicoba lapangan siswa akan mengisi angket tentang kepraktisan LKPD berbasis pendekatan saintifik. Dari hasil angket praktikalitas dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Untuk mengetahui tingkat keefektipan penggunaan LKPD berbasis pendekatan saintifik instrumennya menggunakan soal tes. Dan soal tes dianalisis secara diskriptif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis siswa pada pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik agar sesuai dengan desain pengembangan LKPD dan pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Hasil analisis terhadap siswa, menunjukkan bahwa siswa SMP yang rata-rata berusia 11-12 tahun dan berada pada tahap operasional formal. Trianto (2010:71) menyimpulkan bahwa pada tahap operasional formal peserta didik mulai sistematik dalam memproses hal-hal yang sederhana sampai komplek. Anak pada usia ini sudah mulai mampu memprediksi berbagai macam kemungkinan. Mereka sudah memiliki kemampuan untuk berfikir dan mengamati fakta yang terdapat pada LKPD, menalar secara logis, menarik kesimpulan dari informasi yang didapat, serta mampu mengkomunikasikan ide-ide dan gagasan yang mereka peroleh dari proses pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis pendekatan saintifik.

Analisis kurikulum dilakukan dengan cara mengkaji tentang kurikulum yang berlaku saat itu. Berdasarkan analisis yang dilakukan bahwa kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap KI dan KD khusus untuk materi bilangan pecahan dikembangkan indikator pencapaian yang kemudian akan dikembangkan lagi menjadi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi tentang materi yang sulit dipecahkan oleh siswa. Hasil dari analisis materi yang telah dilakukan diterapkan dengan dengan langkah-langkah pada pendekatan saintifik, dimana kegiatan ini dapat digunakan untuk melihat kemudahan dalam menggunakan LKPD matematika siswa.

Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan *(design)* terhadap LKPD berbasis pendekatan saintifik. Komponen-komponen yang dirangcang meliputi:

1. Isi LKPD

Isi LKPD ini difokuskan pada langkah-langkah pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan) yang dimuat dalam LKPD berbasis pendekatan saintifik tersebut.

2. Tampilan LKPD

Tampilan yang terdapat dalam LKPD berbasis pendekatan saintifik pada materi bilangan pecahan meliputi: 1) *Cover* (sampul) LKPD; 2) Petunjuk Icon yang digunakan dalam LKPD; 3) Petunjuk penggunaan LKPD secara umum; 4) KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran.

3. Bahasa dan Keterbahasaan LKPD

Karakter ketika yang perlu diperhatikan adalah bahasa dan keterbacaan. Bahasa yang digunakan dalam LKPD berbasis pendekatan saintifik ini yaitu Bahasa Indonesia. Setelah melakukan perancangan terhadap LKPD berbasis pendekatan saintifik, langkah selanjutnya mewujudkan rancangan LKPD menjadi nyata dengan menggunakan tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan *(develop)*. Hasil rancangan LKPD berbasis pendekatan saintifik kemudian dilakukan evaluasi sendiri (*self evaluation)* dan penilaian pakar atau para ahli (*expert review)* untuk melihat validitas LKPD yang sudah dirancang. Kondisi valid apabila bahan ajar yang dirancang memenuhi kriteria valid. Aspek yang dinilai untuk lembar validasi LKPD berbasis pendekatan saintifik yang terdiri dari 3 aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian LKPD.

Tabel 1. *Hasil Uji Validitas LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik*

Aspek Penilaian	**Nilai Validasi**	**Kriteria**
Kelayakan Isi	83,3%	Sangat Valid
Penyajian	83,9%	Sangat Valid
Kebahasaan	87,5%	Sangat Valid
Rata-rata Nilai Validasi	**84,9%**	**Sangat Valid**

Tabel 1. terlihat bahwa nilai validitas kelayakan isi adalah 83,3% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis pendekatan saintifik yang

dirancang sesuai dengan kurikulum 2013 kemudian sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran serta memuat langkah-langkah pendekatan saintifik. Aspek kebahasaan diperoleh nilai validitasnya 87,5% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa tulisan yang digunakan dalam LKPD dapat dibaca serta telah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penggunaan bahasa yang jelas dan benar digunakan pada LKPD berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan mudah dipahami.

Dari aspek penyajian dari LKPD berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan diperoleh nilai validitas 83,9% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian pada LKPD berbasis pendekatan saintifk telah memiliki kelengkapan penyajian dapat dilihat dari kelengkapan identitas LKPD. Selain itu urutan penyajian materi pada LKPD yang dirancang telah mendukung tujuan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pendekatan saintifik. Nilai validitas LKPD berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan secara keseluruhan adalah 84,9% dengan kategori sangat valid. Ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan telah valid.

Setelah proses validasi selesai, dan telah dilakukan perbaikan atau revisi dari saran atau masukkan dari validator. Selanjutnya dilakukan ujicoba produk untuk melihat praktikalitas dari LKPD berbasis pendekatan saintifik. Uji praktikalitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat, kemudahan penggunaan dan efisiensi penggunaan LKPD berbasis pendekatan saintifik oleh guru dan siswa. Hasil uji coba untuk melihat praktikalitas LKPD berbasis pendekatan saintifik dideskripsikan sebagai berikut.

1) Hasil Evaluasi Satu-satu *(one-to-one)*

   Setelah melakukan revisi terhadap LKPD berbasis pendekatan saintifik maka dilakukan uji coba satu-satu (*one-one evaluation).* Evaluasi satu satu dilakukan dengan cara meminta beberapa siswa untuk memberikan komentarnya mengenai LKPD berbasis pendekatan saintifik yang dirancang. Hasil wawancara yang diperoleh tentang LKPD berbasis pendekatan saintifik secara keseluruhan sudah dapat membantu dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi tentang bilangan pecahan. Hal ini dikarenakan pada LKPD terdapat langkah langkah dalam memahami materi dan soal. Disamping itu pemilihan warna, tulisan yang sangat menarik, dan gambar yang jelas serta bahasa yang digunakan mudah dipahami.

2) Hasil Evaluasi Kelompok Kecil *(small group)*

   Setelah melakukan perbaikan pada LKPD berbasis pendekatan saintifik yang diujicobakan pada tahap evaluasi satu-satu, kemudian LKPD diujicobakan pada tahap evaluasi kelompok kecil (*Small Group)* selama 3 kali pertemuan. Evaluasi kelompok

kecil terdiri dari 8 siswa kelas VII yang memberikat kritikan, pendapat dan saran tentang LKPD berbasis pendekatan saintifik.

3) Uji Lapangan (Field Test)

Uji lapangan dilakukan pada kelas VII SMPN 44 Sijunjung dengan banyak siswa 26 orang. Uji coba lapangan dilakukan selama 8 kali pertemuan dan satu kali pertemuan untuk memberikan soal tes dan angket praktikalitas.

Aspek yang dinilai pada angket praktikalitas LKPD berbasis pendekatan saintifik bagi siswa ada 5 hal yaitu kemudahan penggunaan, kesesuaian waktu, mudah dipahami, manfaat LKPD, dan daya tarik LKPD. Rincian hasil uji praktikalitas terhadap LKPD berbasis pendekatan saintifik oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. *Hasil Uji Praktikalitas LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik*

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Praktikalitas	Kriteria
I	Kemudahan Penggunaan	90,62%	Sangat Praktis
II	Waktu	78,12%	Praktis
III	Mudah Dipahami	87,5%	Sangat Praktis
IV	Manfaat PenggunaanLKPD	82,5%	Sangat Praktis
V	Daya Tarik	92,70%	Sangat Praktis
	Total Nilai Praktikalitas	**86,30%**	**Sangat Praktis**

Tebel 2. Nilai untuk aspek kemudahan penggunaan LKPD berbasis pendekatan saintifik oleh siswa adalah 90,62% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan pada LKPD jelas, penggunaan ukuran dan jenis huruf terbaca, penggunaan bahasa mudah dipahami siswa. Nilai untuk kesesuaian waktu adalah 78,12 % dengan kategori praktis.Berdasarkan hasil angket, siswa menilai waktu yang dialokasikan cukup. Hal ini dikarenakan siswa membutuhkan waktu dalam kegiatan mengamati untuk memahami materi dan mengerjakan latihan.

Nilai dari aspek kemudahan dipahami terhadap LKPD berbasis pendekatan saintifik oleh siswa adalah 87,5 % dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis pendekatan saintifik menyajikan permasalahan yang mudah dimengerti

siswa dan sesuai dengan materi bilangan pecahan. Kegiatan/langkah dalam LKPD dapat dipahami dengan jelas dan mempelajarinyapun cukup mudah dikarenakan penyajian konsep materinya kontekstual sehingga siswa dapat belajar secar mandiri dan berkelompok. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Utaminingsih (2017) hasil temuannya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan modul berbasis pendekatan saintifik meningkatkan minat baca dan gaya belajar siswa.

Hasil uji praktikalitas pada aspek manfaat dari penggunaan LKPD berbasis pendekatan saintifik adalah 82,5% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan kegiatan yang terdapat pada LKPD berbasis pendekatan saintifik membantu siswa dalam memahami materi khususnya bilangan pecahan. Kegiatan LKPD dapat membantu siswa mengembangkan alur berfikir siswa dalam memecahkan suatu permasalahan. LKPD berbasis pendekatan saintifik membiasakan siswa untuk berfikir kritis, bertanya dan berdiskusi. LKPD berbasis pendekatan saintifik membiasakan siswa menggunakan informasi yang didapat untuk memahami suatu permasalahan dan memberi kebebasan bagi siswa untuk berpendapat sehingga menimbulkan rasa percaya diri terhadap siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nuralam dan Eliyana (2017) bahwa aktivitas pada pendekatan saintifik seperti mengamati, bertanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan, siswa terlihat aktif dalam kegiatan memecahkan masalah, berfikir kretif, curah gagasan dan membangun konseptual pengetahuan.

Hasil uji praktikalitas LKPD berbasis pendekatan saintifik pada aspek daya tarik yaitu 92,70% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis pendekatan saintifik memiliki tampilan dengan kombinasi warna yang menarik untuk dipelajari oleh siswa. Jenis-jenis huruf yang digunakan pada LKPD yang dikembangkan sangat menarik serta icon-icon yang digunakan pada LKPD jelas dan sangat menarik bagi siswa sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari LKPD dalam pembelajaran.

Berdasarkan angket uji praktikalitas oleh siswa dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis pendekatan saintifik pada materi bilangan pecahan untuk siswa kelas VII SMPN 44 Sijunjung sangat praktis dengan rata-rata keseluruhan adalah 86,30%. Berdasarkan hasil penilaian siswa terhadap angket uji praktikalitas menunjukkan bahwa LKPD berbasis pendekatan saintifik sudah praktis.

Hasil Uji efektifitas menggunakan instrument soal tes yang diikuti oleh 24 orang siswa. Nilai minimum 65 dan nilai maksimum yang diperoleh siswa adalah 98 dengan rata-rata 81. Jika dilihat berdasarkan pengelompokkan kemampuan, diperoleh hasil bahwa 3 orang dari 6 orang siswa kemampuan rendah memperoleh nilai lebih dari 75. Sedangkan

dari kelompok kemampuan sedang 8 siswa dari 12 orang mendapatkan nilai lebih 75, dan untuk kelompok kemampuan tinggi keseluruhannya mendapatkan nilai lebih dari 75. Dengan kata lain persentase siswa yang memperoleh nilai lebih dari 75 untuk masing-masing kelompok kemampuan rendah, sedang, dan tinggi berturut-turut adalah 12,5%, 33,33%, dan 25%. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis pendekatan saintifik dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian Erny dkk (2017) yang menemukan bahwa dengan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari prettes ke posttes.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahan dapat dibuat kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses dan hasil LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik pada materi bilangan pecahan untuk siswa kelas VII SMPN 44 semester I sudah valid dengan nilai validitas 84,9% termasuk kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi teman sejawat.
2. Proses dan hasil LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik pada materi bilangan pecahan untuk siswa kelas VII SMP semester I sudah praktis ditinjau dari aspek penggunaan, daya tarik, dan waktu berdasarkan hasil analisis lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respon peserta didik, dan angket respon guru terhadap pembelajaran. Nilai praktikalitas diperoleh sebesar 86,30% dengan kategori sangat praktis.
3. Efektifitas yang diamati pada pelaksanaan pembelajaran ini adalah hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data hasil belajar siswa diperoleh 70,83 % nilai siswa lebih dari 75. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis pendekatan saintifik dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh belum maksimal, maka untuk penelitian berikutnya dapat disarankan sebagai berikut:

1. Diharapkan LKPD berbasis pendekatan saintifik dapat divalidasi oleh para pakar di bidang pendidikan Matematika (Dosen) sehingga data yang diperoleh lebih independen.
2. Diharapkan LKPD berbasis pendekatan saintifik dapat diuji coba dalam skala besar dan dilanjutkan dengan tahap Desiminat sehingga produknya dapat dipuplikasikan.

3. Pembuatan LKPD berbasis pendekatan saintifik seharusnya materinya satu semester supaya penggunaannya lebih efektif.

Daftar Pustaka

Erny dkk .2017. Penerapan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Matematika nterhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X IPA SMAN 1 Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Matematika Reflesia*. Vol 2 No.1.

Hamzah, Ali. Dkk.2016. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika.* Jakarta: Rajawali Pers.

Nuralam dan Eliyana. 2017. Penerapan Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di SMAN 1 Darul Imarah Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. Vol 18 No 1. Hal 64-76

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Refublik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013. *Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Plomp, T dan Nieveen, N. 2013. *Educational Design Research*. Enschede: Netherland *Institute* For Curricuum Development (SLO).

Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik.* Jakarta: Kencana.

Sani, Abdullah. Ridwan. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013.* Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu.* Jakarta: Bumi Aksara.

Utaminingsih, Carita DT. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Materi Pecahan untuk Kelas 5 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*. Edisi Juni Vol.1 No.4

Media Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Mewujudkan *Student Centered* Bagi Siswa Lokal Jauh SDN Embacang Lama

Koko Triantoro

SDN Embacang Lama, Musi Rawas Utara
kokotriantoro@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas IV SDN Embacang Lama. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran IPA berupa real object yang diterapkan pada materi pokok"sifat-sifat benda" Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Embacnag Lama Lokal Jauh. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dengan alur penelitian tiap siklus berupa perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar tes kognitif berupa pretest dan posttest, angket keaktifan peserta didik, lembar observasi keaktifan siswa, lembar observasi kegiatan guru, lembar catatan jurnal dan LKPD. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran materi pokok sifat-sifat zat dengan menggunakan media pembelajaran IPA mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran terlihat dari meningkatnya persentase tiap-tiap indikator keaktifan dari siklus I ke siklus II pada indikator pertama sebesar 16,67%, indikator kedua 11,11%, indikator ketiga 27,78%, indikator 22,22%, indikator kelima 16,67%. Lima indikator keaktifan peserta didik masuk dalam kategori baik, meskipun satu indikator keaktifan pada siklus I tidak mencapai target batas minimal, akan tetapi telah mengalami peningkatan pada siklus II.

Kata kunci: *pembelajaran berpusat pada peserta didik,media pembelajaran IPA.*

Pendahuluan

Pembelajaran yang teramati di kelas IV SDN Embacang Lama Lokal Jauh untuk materi sifat-sIfat benda telah mengarah pada pembelajaran yang aktif meskipun kegiatan yang dilakukan belum dilakukan secara berkelompok. Pembelajaran dengan metode demontrasi yang dilakukan oleh guru diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih aktif, fokus dan perhatian terhadap pelajaran yang sedang berlangsung. Akan tetapi kenyataan yang terjadi di kelas, pada saat pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang melakukan aktifitas di luar kegiatan yang diharapkan. Peserta didik lebih sering bercanda dengan teman dan perhatian peserta didik tidak tertuju pada pelajaran yang sedang berlangsung.

Guru telah mengupayakan untuk dapat menyelesaikan masalah ini, diantaranya guru telah menegur peserta didik yang bermain-main atau memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang bersangkutan dengan harapan peserta didik dapat lebih fokus dan aktif. Peserta didik dalam kelas yang kurang optimal, terlihat pada kegiatan pembelajaran yang hanya beberapa peserta didik saja yang tetap fokus mengikuti pelajaran dari guru. Semua hal ini

mengindikasikan bahwa pembelajaran di kelas masih berpusat kepada guru *(teacher centered)*.

Suatu inovasi dalam pembelajaran perlu diterapkan sehingga mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran. Berdasarkan fakta-fakta di atas dapat diketahui adanya beberapa masalah yang terdapat pada pembelajaran IPA materi pokok sifat-sifat benda di kelas IV SDN Embacang Lama Lokal Jauh dan perlu segera dicari solusinya. Masalah-masalah tersebut antara lain peserta didik kurang aktif, kurang fokus dan kurang perhatian dalam pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, belum nampak pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *(student centered)* seperti yang diharapkan pada kurikulum 2013 sekarang ini. Hal ini terjadi karena peserta didik tidak diberikan aktivitas yang menuntut peserta didik untuk melakukannya secara mandiri atau kelompok, peserta didik hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Dampak yang terjadi adalah peserta didik mengalami kejenuhan sehingga lebih asyik bermain dengan teman sebayanya. Permasalahan-permasalahan yang ada seperti yang tercantum di atas, merupakan yang ada pada kelas, sehingga permasalahan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

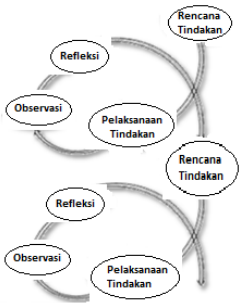
Pencarian solusi lebih ditekankan pada peningkatan keaktifan, kefokusan dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran dikelas. Salah satu upaya yang dilakukan adalah meningkatan *student centered*, yaitu pemusatan pembelajaran pada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Muhammad Joko Susilo, 2006 : 41). Melalui media pembelajaran ini diharapkan permasalahan yang dialami oleh guru, yaitu pembelajaran yang belum berpusat pada peserta didik dapat diatasi, sehingga secara tidak langsung peserta akan mengalami peningkatan dalam keaktifan belajar.

Metode

Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang reflektif dengan melakukan tindakan tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga peserta didik dapat lebih memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Mohamad Ansori, 2007: 6).

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang berbentuk spiral dan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan), dan

refleksi (Rochiati Wiraatmaja, 2006: 66). Siklus model Kemmis dan Mc Taggart dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Model Kemmis dan Mc

1. Perencanaan (*planning*)

   Perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi.

2. Pelaksanaan (*acting*)

   Pelaksanaan tindakan adalah merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan.

3. Pengamatan (observation)

   Kegiatan pengamatan berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait.

4. Refleksi (*reflecting*)

   Kegiatan ini dilakukan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi

   Lembar observasi adalah panduan atau pedoman pengamatan untuk pengambilan data guna mengetahui seberapa jauh pengaruh dari tindakan yang telah dilakukan (Suharsimi Arikunto, 2007 : 127). Lembar Observasi digunakan untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran IPA yang terjadi pada saat penelitian berlangsung.

2. Lembar kerja lapangan (jurnal).

   Lembar kerja lapangan ini digunakan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran IPA berlangsung, diantaranya: pembelajaran yang terjadi

di kelas, interaksi peserta didik dengan guru, dan interaksi antara sesama peserta didik. (Rochiata Wiriatmadja, 2007 : 125). Lembar kerja lapangan ini sangat membantu pada tahap evaluasi pembelajaran. Kejadian-kejadian selama pembelajaran berlangsung dicatat dan dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk tahap siklus berikutnya.

3. Angket

   Angket dipergunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran IPA dengan menggunaan media pembelajaran IPA. Keaktifan peserta didik juga diukur menggunakan angket ini.

4. Soal tes

   Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi pokok sifat-sifat benda. Soal tes dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti yang kemudian dilakukan validasi oleh kepala sekolah.

5. Dokumentasi

   Dokumentasi berupa foto yang dipergunakan untuk mengambarkan dan memperkuat analisis tentang proses pembelajaran IPA yang terjadi.

6. Lembar Kerja Peserta Didik. (LKPD)

   Lembar kerja peserta didik dibuat oleh peneliti sebagai bentuk instrumen pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah dan mengarahkan proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru.

Teknis Analisis Data (Hasil Penelitian

1. Data yang diperoleh melalui angket untuk mengetahui keaktifan peserta didik secara diskriptif dengan teknik persentase. Menghitung persentase hasil penskoran jawaban responden untuk setiap indikator dengan rumus:

$$P = \frac{S}{n \times St} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase tiap indikator

S = Jumlah skor keseluruhan

n = Jumlah responden

St = Jumlah skor maksimal tiap indikator

Data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Penyusunan instrument dengan *rating scale* harus dapat mengartikan setiap

angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap instrument. (sugiyono, 2010; 141).

Untuk mengetahui keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA materi pokok wujud zat dilakukan berdasarkan rating scale ini dengan skor, 1, 2, 3, 4. Secara sistematis dapat dinyatakan dengan persamaan sebagai berikut:

$$persentase\ keaktifan = \frac{\sum skor\ yang\ diperoleh\ dari\ peneliti}{\sum skor\ ideal\ seluruh\ item} X100\ \%$$

2. Data hasil belajar yang diperoleh melalui lembar *posttest* yang dilakukan pada tiap akhir siklus.. Peneliti membatasi sebanyak 85% merupakan batas minimum.

Hasil dan Pembahasan

Materi pada siklus I yaitu wujud padat dan cair. Pada siklus I ini guru menyiapkan alat percobaan sederhana berupa batu, kayu, air, botol plastik bekas dan gelas biasa. Pada siklus I peserta didik nampak antusias mengikuti pelajaran, menjalankan apa yang telah diinstruksikan oleh guru. Beberapa peserta didik juga terekam mengajukan pertanyaan.

Materi siklus II yaitu wujud cair dan gas. Wujud cair sengaja juga dilakukan pada siklus I dan II, dikarenakan pada siklus I tidak mencakup seluruh konsep tentang wujud cair, sehingga dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II ini guru juga mempersiapkan alat percobaan sederhana berupa balon udara mainan yang memiliki bentuk yang berbeda-beda, media ini bertujuan untuk menunjukan kepada peserta didik tentang konsep dan sifat dari wujud gas. Pembelajaran pada siklus II teramati terjadi peningkatan keaktifan, peserta didik lebih leluasa melakukan percobaan menggunakan media pembelajaran yang ada.

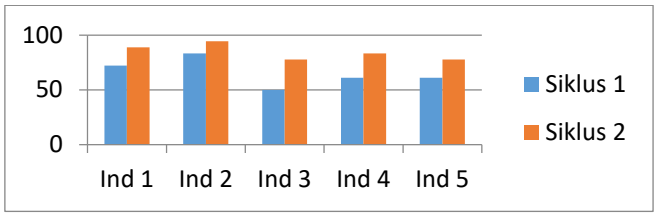
Pembelajaran yang dilakukan pada siklus I kurang banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan mengembangkan pola pikir. Hal ini dikarenakan keaktifan di dalam kelas hanya didominasi oleh peserta didik tertentu saja. Kurang aktifnya peserta didik dalam bertanya pada tindakan siklus I ini, dikarenakan peserta didik masih merasa kurang percaya diri.

Menurut pendapat Brown dalam buku *Microteaching* pengertian bertanya adalah *any statement which tests or creates knowledge in the learner* (setiap pertanyaan yang mengkaji atau menciptakan ilmu pada diri siswa-siswi merupakan pengertian dari bertanya) (Brown, 1975, 103). Berdasarkan perdapat Brown tersebut tujuan pertanyaan yang diajukan oleh guru adalah agar peserta didik belajar, artinya memperoleh pengetahuan (informasi) dan

meningkatkan kemampuan berpikir.

Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Lembar observasi keaktifan peserta didik yang digunakan terdapat 5 indikator yang menyatakan peserta didik aktif. Pada siklus I masih terdapat satu indikator "bertanya" dalam kategori kurang. Akan tetapi mengalami peningkatan indikator secara keseluruhan pada pembelajaran siklus II. Pada indikator "bertanya" mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 27,78% yaitu yang semula pada siklus I sebesar 50% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 77,78%. Hasil analisis observasi keaktifan peserta didik adalah sebagai berikut.



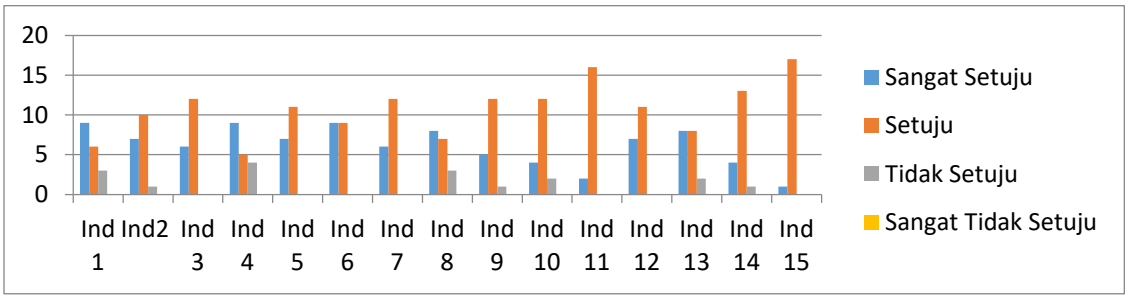
Gambar 2. Grafik Presentase Keaktifan Peserta didik

Keterangan :

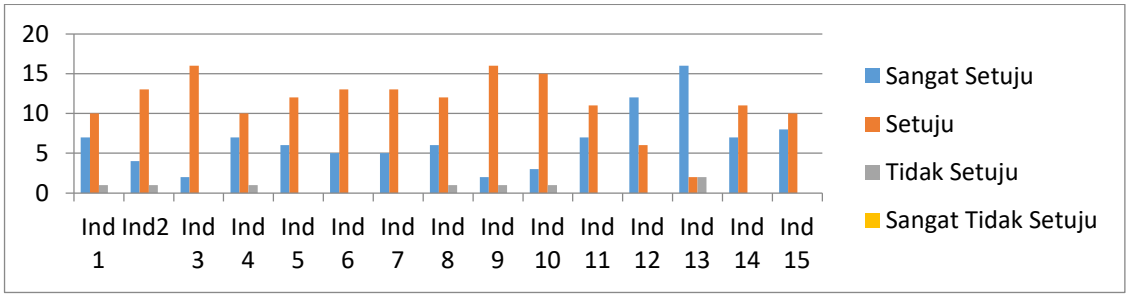
Indikator 1 : Berada dalam tugas
Indikator 2 : Mengambil giliran dan berbagi tugas
Indikator 3 : Bertanya
Indikator 4 : Mendengarkan dengan aktif
Indikator 5 : Memberikan dan menghargai kontribusi

Berdasarkan diagram di atas, telah diperoleh data keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa setiap indikator pada akhir siklus II telah mencapai dalam kategori yang diharapkan yaitu pada kategori "baik". Batasan peneliti dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan pada kategori baik, yaitu apabila nilai atau jumlah presentase mencapai antara rentang 51% – 75%.

Peneliti juga memberikan angket kuisioner kepada peserta didik, untuk memperoleh data pendukung. Angket kuisioner peserta didik ini terdiri dari 15 indikator. Secara terperinci hasil data angket peserta didik dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 3. Grafik Respon Peserta Didik Siklus I



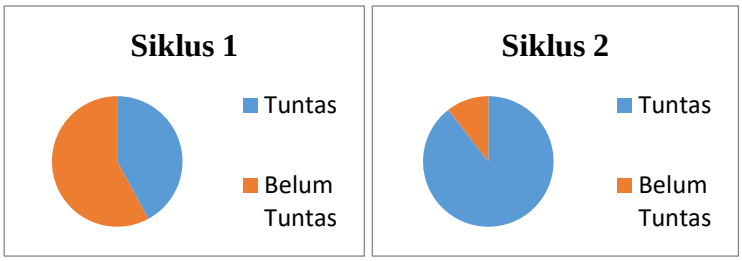
Gambar 4. Grafik Respon Peserta Didik Siklus II

Diagram di atas merupakan perolehan jumlah peserta didik yang menjawab angket sesuai kriteria yang sesuai yaitu, SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju).

Berdasarkan perolehan nilai pada diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa perolehan jumlah peserta didik pada tiap siklusnya mengalami perbedaan, ada indikator pada siklus I yang rendah kemudian mengalami peningkatan pada siklus II, atau sebaliknya. Peneliti tidak mempermasalahkan perolehan data yang berbeda, hal ini merupakan suatu bentuk kewajaran yang terjadi secara natural, karena dalam penelitian ini bertujuan menjadikan pembelajaran dapat berpusat kepada peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran. Keberhasilan penelitian yang dimaksud adalah apabila proses yang dialami oleh peserta didik telah mencapai dalam kategori baik.

Data Hasil Nilai Peserta Didik

Keberhasilan pembelajaran pada setiap tindakan yang telah dilakukan dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil pekerjaan peserta didik dalam *posttest*. Hasil belajar peserta didik mengalamai peningkatan dari hasil *posttest* siklus I ke *posttest* siklus II. Pencapaian nilai peserta didik secara keseluruhan pada *posttest* yang diberikan pada tiap tindakan dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 4. Diagram Hasil Postest Siklus I dan II

Berdasarkan diagram di atas, terjadi peningkatan ketuntasan tes kognitif berupa *posttes* dari siklus I ke siklus II.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran berpusat kepada peserta didik *(student centered)*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perolehan data yang ada. Hasil data menunjukan bahwa keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, meskipun pada instrument angket peserta didik peningkatan terjadi pada kriteria SS (sangat setuju) dan S (setuju), namun peningkatan tersebut masih masuk pada kategori baik, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil karena pada ketercapaian indikator keaktifan peserta didik telah mencapai lima indikator keaktifan yang masuk pada kategori baik.

Daftar Pustaka

Eni Purwati dkk. (2009) *Microteaching.* Surabaya : Aprinta.

Hartati. (2003). *Efektivitas Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Pokok Bahasan Interaksi Organisme Pada Siswa Kelas 1 SMP 5 Depok Tahun Ajaran 2002/2003.* Skripsi. Tidak diterbitkan.

Mohamad Ansori. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: Wacana Prima.

Rochiati Wiriatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif.* Bandung; Alfabeta.

Suharsimi Arikunto dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Upaya Meningkatkan Kreativitas Guru Mengemas Materi Pelajaran Menjadi Lagu Pembelajaran Sebagai Bentuk Kreasi Model Pakem

Fitri Artika, S. Pd

SDN 102094 Paya Pinang Kecamatan Tebing Syahbandar
Kabupaten Serdang Bedagai Provinsi Sumatera Utara
viviettiqqa@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran di dalam kelas yang monoton dan kurang hidup dapat mengakibatkan kejenuhan pada siswa sehingga berimbas pada kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai menjadi tidak optimal. Salah satu upaya guru untuk membuat pembelajaran yang bermakna dan berhasil guna adalah dengan menggunakan model PAKEM. Bernyanyi merupakan salah satu bentuk kreasi model PAKEM. Materi pelajaran yang dikemas menjadi lagu pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan materi pelajaran menjadi lagu pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami oleh siswa. Lagu pembelajaran dapat dibuat dari lagu-lagu anak yang sederhana dengan mengganti liriknya dengan materi pelajaran. Kreativitas guru mengemas lagu pembelajaran perlu mendapat apresiasi dari Pemerintah agar guru menjadi termotivasi dalam berkreasi.

Kata kunci : PAKEM; Bernyanyi; lagu pembelajaran; kreativitas

Pendahuluan

Tujuan pendidikan dasar adalah memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk dapat mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah (Wardani, 2014: 2.4). Dalam memberikan bekal kemampuan tersebut guru Sekolah Dasar dituntut untuk dapat menyajikan bahan dan materi ajar seefektif mungkin agar dapat dipahami siswa dengan baik.

Unsur penting dalam pembelajaran adalah merangsang dan mengarahkan siswa untuk belajar. Belajar dapat dirangsang dan di arahkan dengan menggunakan berbagai macam cara yang mengarah kepada tujuan yang sudah ditetapkan. Salah satu indikator seorang guru telah mengajar dengan baik adalah apabila siswa tersebut telah dapat mempelajari apa yang seharusnya ia pelajari. Tidak mudah bagi seorang guru untuk dapat menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar karena banyak faktor yang mempengaruhi baik itu sarana maupun prasarana, kondisi dan kemampuan siswa yang cukup beraneka ragam dan juga kemampuan guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Hal tersebut menuntut kemahiran dan kecerdasan guru untuk memanfaatkan berbagai pendekatan serta metode dan

menggunakan media inovatif yang sesuai untuk materi pembelajaran saat itu sehingga dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kenyataannya, masih banyak dijumpai pencapaian hasil belajar yang tidak optimal di dalam sebuah pembelajaran. Hal ini ditandai dengan siswa yang merasa cepat bosan dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi kurang bermakna dan terkesan monoton, siswa terlihat jenuh dengan pelajaran yang diberikan guru. Masih banyak guru yang menerapkan gaya belajar konvensional dan jika ada yang sudah menerapkan metode mengajar yang inovatif adakalanya masih belum optimal. Imbas dari kondisi tersebut adalah aktivitas dalam proses pembelajaran kurang hidup dan hasil belajar yang dicapai rendah. Sebagian guru mengalami kesulitan untuk menciptakan suasana kelas yang hidup dan bersemangat, guru juga merasa kecewa apabila sebagian besar siswa tidak tuntas dalam materi pelajaran yang diberikan. Bisa saja akhirnya guru menjadi frustasi dan masa bodoh dengan kondisi tersebut. Yang terpenting bagi guru bahwa dia sudah melakukan tugasnya dengan baik, masalah hasil itu bukan urusannya lagi. Tentu saja kondisi demikian sangat tidak baik untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. Guru tidak boleh hanya pasrah dengan keadaan demikian, guru sebaiknya berupaya untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Guru harus berupaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dikelolanya di dalam kelas. Guru dapat menggunakan berbagai metode mengajar, model mengajar, dan media pembelajaran yang inovatif secara optimal.

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran guru harus dapat menciptakan suasana yang kondusif dan nyaman serta menghidupkan semangat belajar siswa di dalam proses pembelajaran, seyogyanya guru menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan terarah. Model Pakem adalah model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Bernyanyi merupakan satu bentuk kreasi model PAKEM. Guru harus kreatif menggubah syair lagu yang sudah cukup dikenal anak dengan menyesuaikan materi pelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk lagu, tentunya akan membuat siswa merasa tidak bosan dan bersemangat dalam mengikuti poses pembelajaran.

Bernyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Tanpa disadari, sejak dalam kandungan nyanyian sudah diperdengarkan seorang ibu kepada anak yang ada di dalam kandungannya. Saat akan menidurkan anaknya, seorang ibu juga sering menyenandungkan sebuah lagu sebagai penghantar tidur. Lagu dengan lirik sederhana yang biasa diperdengarkan saat kecil sampai sekarang masih terekam jelas dalam memori dan jarang terlupakan. Lagu-lagu anak seperti; bintang kecil, balonku, naik-naik ke puncak gunung, dan lain-lain masih tersimpan dalam memori ingatan dan sampai sekarang masih

selalu dinyanyikan. Hal tersebut membuktikan bahwa lirik lagu dapat diingat terus dan jika diterapkan dalam pembelajaran maka siswa akan dapat mengingat dan memahami materi pelajaran dibandingkan dengan pelajaran yang bersifat hafalan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah pokok dalam tulisan ini adalah masih sering terjadi penyajian materi yang membosankan dan kurangnya upaya guru menggunakan metode mengajar yang inovatif secara optimal membuat siswa tidak bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang dicapai. Sehubungan dengan hal tersebut, persoalan yang dibahas dalam tulisan ini adalah sebagai berikut :

1) Bagaimana upaya guru dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa?
2) Bagaimana upaya guru mengemas berbagai materi pelajaran menjadi lagu pembelajaran ?
3) Bagaimana peran pemerintah dengan upaya guru mengkreasikan materi pembelajaran dalam sebuah lagu ?

Tujuan dari penulisan makalah ini adalah :1) menumbuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, 2) Mengembangkan kreatifitas guru mengemas berbagai materi pelajaran menjadi lagu pembelajaran, 3) mendorong pemerintah untuk mendukung kreativitas guru dalam membuat lagu pembelajaran

Kajian Teori

Ada banyak metode dan model belajar yang dapat diterapkan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran di Sekolah Dasar tidak harus selalu dengan ceramah atau *drill* saja tetapi dapat menggunakan beberapa metode mengajar yang memungkinkan siswa beraktivitas tinggi dalam belajar (Anitah, 2014: 2.33). Penerapan metode mengajar juga harus memperhatikan karakteristik siswa, kemampuan siswa dan sarana dan prasaran yang ada. Karena jika guru tidak paham tentang hal tersebut maka sudah pasti proses pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Karakteristik yang menonjol pada anak usia Sekolah Dasar adalah senang bermain, selalu bergerak, bermain atau bekerja dalam kelompok dan senantiasa ingin melaksanakan dan /atau merasakan sendiri (Sumantri, 2017: 6.3). Pemahaman tentang karakteristik siswa

tersebut dapat dijadikan landasan untuk perencanaan pembelajaran. Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran yang matang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai perencanaan merupakan salah satu faktor keberhasilan pembelajaran.

Sekitar akhir tahun 2007 muncul istilah PAKEM yaitu Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan yang mulai menjadi rujukan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centre), dimana dalam proses pembelajaran pendekatan yang digunakan lebih banyak melibatkan aktivitas siswa. Pembelajaran Kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran Efektif adalah apabila tujuan pembelajaran yang telah dirancang mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan dan berhasil guna bagi siswa. Guru harus mampu merancang dan mengelola pembelajaran dengan metode atau model yang inovatif dan bervariasi serta tepat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran yang Menyenangkan artinya pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menggembirakan, sehingga tercipta suasana yang kondusif. Pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull learning)* merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara Guru dengan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Awal dari sebuah proses pembelajaran adalah pemberian rasa nyaman dan menyenangkan bagi siswa sebagai motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Apabila siswa telah merasa senang dan nyaman maka suasana belajar dapat menjadi kondusif dan siswa siap menerima pelajaran dengan sebaik-baiknya. Guru harus juga harus mampu menciptakan suasana yang demokratis.

PAKEM merupakan bagian dari teori belajar *quantum learning*. *Quantum learning* adalah kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat (Deporter & Hernacki, 2011: 16). Pembelajaran kuantum adalah proses pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan membawa manfaat bagi siswa untuk tercapainya hasil belajar yang optimal.

Dalam teori *quantum learning*, pola pikir otak manusia terbagi dua pola pikir yang dilakukan oleh otak kanan dan pola pikir otak kiri.

Gambar 1. Pola pikir manusia

Otak kanan manusia lebih cenderung mempunyai olah pikir konseptual, irama, gambar, warna, dimensi, imajinasi dan melamun. Apa yang diterima oleh otak kanan biasanya akan menjadi ingatan jangka panjang. Sedangkan otak kiri cenderung mempunyai olah pikir tentang kata, angka, garis, analisa, logika, daftar dan hitungan. Olah pikir ini memiliki ingatan jangka pendek yang bisa saja menjadi hilang. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan daya pikir otak agar mendapat hasil yang maksimal sebaiknya kedua belahan otak kanan dan kiri difungsikan dengan seimbang.

Metode bernyanyi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk mengoptimalkan kerja otak kiri dan kanan. Menurut Fadlillah (2012 : 175), bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal. Menyanyi merupakan kegiatan yang disukai oleh anak. Apabila anak sudah menyenangi pelajaran yang dipelajari maka anak akan lebih mudah untuk memahami konsep yang terkandung dalam pelajaran tersebut.

Manfaat penggunaan lagu dalam pembelajaran menurut Jari (2006: 38) adalah:
(1) Sarana relaksasi dengan menetralisir denyut jantung dan gelombang otak, (2) menumbuhkan minat dan menguatkan daya tarik pembelajaran, (3) menciptakan proses pembelajaran lebih humanis dan menyenangkan, (4) sebagai jembatan keledai dalam mengingat materi pembelajaran, (5) membangun retensi dan menyentuh emosi dan rasa estetika siswa, (6) proses internalisasi nilai yang terdapat dalam materi pembelajaran, (7) mendorong motivasi belajar siswa.

Kelebihan metode bernyanyi antara lain : 1) cocok digunakan pada kelas kecil, 2) dapat membangkitkan semangat belajar anak-anak karena suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan, 3) membantu guru dalam upaya pengembangan pendidikan karakter bersahabat, komunikatif karena terjadi interaksi yang baik antar warga kelas, 4)

memungkinkan guru menguasai keadaan kelas, 5) lirik lagu dapat digunakan berulang-ulang walaupun pada kelas yang berbeda tetapi dengan materi yang sama. Selain kelebihan, metode bernyanyi juga memiliki kelemahan yaitu : a) sulit digunakan pada kelas yang besar, b) hasilnya kurang efektif pada anak yang pendiam atau tidak suka bernyanyi, c) suasana kelas yang ramai bisa mengganggu kelas yang lain (Fadlillah, 2012).

Kelemahan dari metode bernyanyi ini dapat diminimalisir dan dibuat lebih efektif sesuai dengan pendapat Usman (2003: 97) yang menyatakan bahwa selama guru mampu menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan di kelas, menguasai teknik-teknik dan materi pembelajaran, memotivasi siswa untuk belajar dan membuat belajar menjadi lebih menarik, mempertahankan kondisi kelas, dan menciptakan suasana yag dapat menumbuhkan gairah belajar siswa, metode yang diterapkan pendidik di ruang besar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Pembahasan

Peran guru sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Guru adalah fasilitator yang bertugas untuk memfasilitasi peralihan ilmu pengetahuan kepada siswa. Sebagai seorang fasilitator, guru harus kaya akan pengalaman dan kemampuan mengajar agar tujuan belajar dapat dicapai dalam proses pembelajaran. Sebagian besar sistem pengajaran di sekolah masih cenderung lebih memaksimalkan otak kiri. Pembelajaran di kelas masih sekedar transfer ilmu pengetahuan dengan menjelaskan dan bersifat hafalan. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan pembelajaran kelas menjadi kurang hidup. Ada banyak cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam proses pembelajaran sehingga kelas menjadi lebih hidup. Salah satunya adalah menggunakan metode lagu pembelajaran. Lagu pembelajaran merupakan salah satu bentuk pembelajaran model PAKEM dan efektif digunakan terutama untuk anak-anak. Dengan bernyanyi otak kanan dapat difungsikan secara maksimal sehingga diharapkan mutu pembelajaran yang disajikan guru menjadi lebih optimal.

Kegiatan pembelajaran yang efektif tidak dapat muncul dengan sendirinya, tetapi guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang tepat dan terarah agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara optimal. Interaksi guru dengan siswa harus terbina dengan baik. Guru harus dapat menciptakan suasana yang kondusif, nyaman dan dapat

memotivasi siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan penuh semangat. Semangat siswa yang tinggi tentu dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Menyanyi pada awalnya merupakan kegiatan anak yang lebih berfungsi sebagai aktivitas bermain dan kesenangan. Namun, ketika dikreasikan syairnya dengan konsep-konsep yang ada dalam materi pembelajaran maka menyanyi mempunyai manfaat yang cukup mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Biasanya kita cepat hafal dengan lirik lagu dan akan terus terekam dalam memori. Maka jika materi pelajaran dikemas dalam bentuk lagu pembelajaran, anak akan mudah memahaminya. Belajar dengan nyanyian membuat anak mampu merangsang perkembangannya dalam berbahasa dan berinteraksi dengan lingkungan. Dengan bernyanyi anak akan lebih cepat menguasai materi pelajaran dan tanpa disadari anak dapat menghafal konsep-konsep yang dimasukkan dalam syair lagu pembelajaran.

Bernyanyi merupakan salah satu strategi dalam menyampaikan pesan. Dengan menyanyikan lagu pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, guru secara tidak langsung telah memberikan suatu pemahaman konsep kepada siswa dengan tanpa disadari siswa dan dengan cara yang menyenangkan. Hampir semua materi pelajaran bisa dikreasikan menjadi lagu pembelajaran. Materi pelajaran yang dikemas dalam lagu pembelajaran hendaknya mempunyai irama atau nada yang sederhana dan sudah familiar bagi siswa. Misalnya, lagu balonku digubah liriknya menjadi materi pelajaran matematika. Materi yang digubah kedalam lagu-lagu tersebut juga sebaiknya dibuat sederhana namun mudah dipahami oleh siswa.

Contoh lagu pembelajaran materi bangun datar pada mata pelajaran matematika SD Kelas III :

Bangun Datar (lagu Heli)

Aku punya bangun datar
Ada dua bentuknya
Satu bentuk persegi panjang
Satu lagi persegi
Reff: Mencari luas persegi panjang
Panjang kali lebar
Mencari luas bangun persegi
Sisi kali sisi

Dari lagu pembelajaran tersebut siswa dapat menghafal luas bangun datar persegi dan persegi panjang.

Untuk pembelajaran IPS di kelas III materi lingkungan dapat disajikan lagu pembelajaran sebagai berikut :

Bersihkan Sampah

(lagu menanam jagung)

Ayo kawan kita bersama
Bersihkan sampah yang berserakan
Ambil sampahmu
Taruh keranjang
Yo ayo kita bersihkan sampah

Jangan buang sampah di sungai
Sungainya kotor tak indah lagi
Kalau hujan terus menerus
Sungainya banjir rumah tenggelam
Reff: ayo ayo bersihkan sampah
Lingkungan sehat hidup pun nyaman

Dari lagu pembelajaran tersebut ada dua manfaat yang bisa didapatkan yaitu tersampaikannya materi tentang lingkungan pada mata pelajaran IPS dan pembiasaan untuk membersihkan sampah di sekitar.

Metode bernyanyi dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, dan bisa digabungkan dengan metode lainnya. Misalnya, saat guru menggunakan metode mengajar yang lainnya seperti metode ceramah, simulasi, cooperative learning dan lain-lain maka metode bernyanyi dapat digunakan sebagai pembuka pembelajaran yang fungsinya bisa sebagai apersepsi. Apersepsi dengan bernyanyi dapat menimbulkan rasa nyaman dan senang bagi anak untuk memulai pembelajaran. Dan tentunya nyanyian yang dinyanyikan haruslah lagu pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.

Dalam mengemas materi pelajaran ke dalam lagu pembelajaran tidaklah sesulit yang dibayangkan. Guru tidak harus pandai bernyanyi atau ahli dalam seni musik, karena guru hanya menggubah lirik lagunya saja. Gunakan lagu yang sudah akrab dan syairnya sudah dikenal siswa. Lagu-lagu anak sederhana seperti balonku, heli, cicak di dinding, naik-naik ke puncak gunung dan lainnya dapat digunakan sebagai lagu pembelajaran. Lagu-lagu wajib juga bisa dikreasikan menjadi lagu pembelajaran, tinggal sekarang bagaimana upaya guru untuk mengemas materi pelajaran ke dalam lagu-lagu tersebut.

Tidak perlu keahlian khusus, hanya perlu banyak membaca, merangkai kata dan menyusun kata yang sederhana yang dapat dipahami oleh siswa. Guru sebaiknya bekerjasama dengan rekan sejawat dalam pengkreasian lagu pembelajaran ini, hal ini dapat dilakukan guru dalam kegiatan KKG. Ada baiknya juga Pemerintah memfasilitasi guru-guru dengan memberi pelatihan-pelatihan khusus untuk lebih memahami dan mengoptimalkan penggunaan metode-metode pembelajaran yang bervariasi serta trik-trik bagaimana dapat menghidupkan suasana kelas khususnya dengan menggunakan lagu pembelajaran agar mutu pendidikan semakin meningkat. Kreativitas guru dalam mengkreasikan materi pelajaran dalam lagu perlu diberi apresiasi oleh Pemerintah. Dengan demikian, para guru semakin termotivasi untuk meningkatkan kreasi lagu pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran lebih optimal lagi.

Penggunaan metode bernyanyi dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari laporan penelitian yang dilakukan oleh Vera Triatnasari dengan judul Penggunaan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III B MIN II Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penulis juga sering menerapkan metode bernyanyi dalam proses pembelajaran. Lagu pembelajaran yang digunakan sebagai apersepsi telah terbukti membuat suasana kelas menjadi hidup dan siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain sebagai apersepsi, lagu pembelajaran dapat disajikan di kegiatan penutup atau dapat juga dibuat sebagai rangkuman atau kesimpulan dari sebuah materi pelajaran. Siswa merasa senang hal tersebut terlihat saat istirahat atau di keesokan harinya tterdengar siswa menyenandungkan lagu-lagu pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Hal tersebut membuktikan bahwa lagu pembelajaran dapat dihafal dengan baik oleh siswa dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep sederhana yang disajikan dalam lagu pembelajaran tersebut.

Lagu pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alternatif lagu anak yang saat sekarang ini sudah sangat jarang sekali diminati oleh anak-anak. Anak-anak lebih menyukai lagu-lagu dewasa yang kadang-kadang isinya belum pantas untuk dipahami oleh anak-anak.

Simpulan

Guru memegang peranan penting bagi kemajuan mutu pendidikan, seyogyanya guru berupaya untuk mengembangkan kemampuannya untuk menyajikan pembelajaran yang bermakna dan berhasil guna bagi siswa. Pembelajaran haruslah menyenangkan dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bernyanyi, bernyanyi merupakan salah satu kreasi model PAKEM yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Guru harus kreatif dalam mengemas materi pelajaran ke dalam lagu pembelajaran. Lagu pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga perlu dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pemerintah seharusnya mendukung upaya guru dalam mengkreasikan materi pelajaran menjadi lagu pembelajaran. Apresiasi pemerintah bisa berupa pengadaan lomba kreasi lagu pembelajaran, dan hasil dari lomba tersebut didokumentasikan dalam bentuk buku panduan yang dapat digunakan oleh guru-guru lain sebagai referensi dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

Anitah, W. Sri, dkk (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Deporter, B & Hernacki, M (2011). *Quantum Learning (membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan)*. Bandung : Kaifa

Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran Paud.* Jogjakarta: Ar-Ruzz.

Jari, S (2006). *Reformasi Pendidikan Agama Islam Melalui Musik* . Malang: Artisia Press

Karlina. A, R (2010). https://faizafikar.wordpress.com/2010/05/23/bagaimana-informasi-diterima-oleh-otak-manusia/
Diunduh di Serdang Bedagai Pada Tanggal 8 September 2018

Noname (2016).http://pendidikanzona.blogspot.com/2016/03/teori-metode-lagu-dalam-pembelajaran.html
diunduh di Serdang Bedagai pada tanggal 8 September 2018

Sumantri, M (2017). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka

Triatnasari, R (2016) https://id.123dok.com//document/q2n3jdjq-penggunaan-metode-bernyanyi-dalam-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-pada-pembelajaran-matematika-kelas-iii-b-min-11-bandar-lampung-tahun-pelajaran-2016-2017.html
Diunduh di Serdang Bedagai pada tanggal 13 September 2018

Usman, M.U. (2003). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wardani, IG.A.K, dkk (2014). *Perspektif Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Zanwir(2009).https://bdkpadang.kemenag.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=553:zanwir&catid=41:top-headlines
Diunduh di Serdang Bedagai pada tanggal 9 September 2018

Persepsi Guru Bahasa Inggris Tentang Literasi Informasi

Rionaldi Sitepu, M.Pd
SMP Satu Atap Negeri 4 Pangururan
Kabupaten Samosir, Sumatera Utara
rionaldistp@gmail.com

Abstrak

Penelitian kualitatif ini menguji dua persepsi guru bahasa Inggris tentang literasi informasi di sekolah menengah pertama. Penelitian ini berusaha untuk menjelaskan pemahaman, pendapat atau keyakinan seseorang terhadap literasi informasi. Untuk mengumpulkan data, wawancara semi-terstruktur digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa para guru tidak biasa dengan istilah literasi informasi. Faktor yang menyebabkan temuan ini adalah istilah literasi khususnya informasi literasi masih baru diperkenalkan kepada guru Bahasa Inggris. Dengan demikian, jelas bahwa temuan yang menjawab pertanyaan untuk penelitian pertama menunjukkan bahwa tidak semua guru Bahasa Inggris memahami istilah terutama yang tinggal di daerah pedesaan. Namun, dari hasil data wawancara dapat dilihat bahwa guru menghargai kebutuhan informasi terhadap siswa. Semua guru yang diwawancarai menyadari betapa pentingnya kemampuan untuk menemukan dan menggunakan informasi. Mereka menghargai perlunya mempersiapkan siswa untuk secara efektif mengetahui informasi yang berlimpah dan beragam yang tersedia pada saat ini. Mereka juga tahu bahwa siswa harus menjadi pencari informasi yang aktif atau pelajar independen. Selain itu, mereka tentu melihat manfaat dari pelatihan informasi literasi sehingga mereka memiliki keterampilan yang memadai untuk mengajar siswa untuk mencari informasi yang mereka butuhkan secara mandiri.

Kata Kunci : Persepsi; Literasi Informasi; Sekolah Menengah Pertama

Pendahuluan

Literasi Informasi, yang selanjutnya sering disebut melek informasi, telah menjadi isu dan perhatian yang berkelanjutan dalam pendidikan saat ini. Kekawatiran ini muncul karena perkembangan informasi yang tersedia tidak hanya melalui media cetak seperti buku atau surat kabar tetapi juga melalui media elektronik, misalnya, situs web, blog, *facebook*, berita elektronik dan media sosial dan elektronik lainnya. Perubahan dalam pendekatan pengajaran dari behavioris ke konstruktivis juga telah berkontribusi pentingnya literasi informasi karena didefinisikan "sebagai kemampuan untuk mencari, mengevaluasi dan pada akhirnya menggunakan informasi atau fakta, dan setelah itu menciptakan pengetahuan yang berguna darinya" [1, p.1]. Demikian juga, definisi lain oleh The Alexandria Proclamation yang dikutip oleh Garner (2006, p.3)

menganjurkan bahwa literasi informasi memberdayakan orang dalam semua aspek kehidupan untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan pribadi, sosial, pekerjaan dan pendidikan mereka.

Namun, pada saat yang sama, beberapa peneliti melaporkan beberapa kelemahan dalam literasi informasi siswa (Gust von Loh & Stock, 2013; Ladbrook & Probert, 2011). Ada pengakuan bahwa siswa tidak dapat diharapkan untuk mengembangkan literasi informasi secara alami dengan sendirinya. Para siswa terutama bergantung pada guru dan buku teks sebagai sumber informasi utama. Sementara itu semakin penting bahwa siswa belajar untuk menggunakan informasi sehubungan dengan berbagai sumber yang tersedia dari teks yang dicetak [3, hal. 9] atau mesin pencari [4, hal. 135].

Oleh karena itu, berdasarkan fakta-fakta yang ditunjukkan di atas, mengajar literasi informasi sangat penting. Sejumlah penelitian juga telah mengusulkan bahwa literasi informasi perlu ditangani secara formal dan langsung dalam pengajaran [5, hal. 31]. Pengajaran literasi informasi adalah salah satu upaya untuk membangun siswa dan lingkungan yang melek dan mendukung pembelajaran seumur hidup. Di seluruh negara, pengembangan literasi informasi dianggap penting bagi siswa karena mereka membutuhkannya untuk kehidupan mereka di sekolah, dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, untuk kehidupan pribadi dan kerja mereka, serta untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis [6 , hal. 1].

Berbicara tentang perkembangan literasi di Indonesia, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan program unggulan yang disebut Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Program literasi ini dibuat sebagai inisiatif dan implementasi Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 [7, hal.1] dan bertujuan untuk menumbuhkan perilaku anak-anak melalui literasi budaya (membaca dan menulis). Ini juga memiliki tujuan untuk melatih siswa untuk mencari dan menggunakan informasi dengan benar dan cerdas. Laksono et al., (2016, hlm. 29) menyatakan bahwa pengajaran dan pembelajaran literasi memiliki penekanan untuk membaca dan menulis lebih berlaku di sekolah dasar (SD/MI) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs). Selain itu, mereka menambahkan gagasan bahwa pembelajaran literasi yang mencakup belajar membaca dan menulis pada dasarnya membutuhkan kemampuan peserta didik dalam mengumpulkan, memproses, dan menyajikan informasi. Pernyataan-pernyataan ini mengacu pada definisi literasi informasi dan lebih relevan dengan pernyataan yang diusulkan oleh Julien & Barker (2009, p. 12) yang menegaskan keterampilan literasi informasi sama pentingnya dengan membaca dan

menulis tingkat dasar.

Selain itu, kurikulum sekolah berbasis kurikulum Indonesia sebelumnya (KBK), yang dikenal sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau yang baru saja direvisi, Kurikulum 2013/K-13, pada dasarnya memperkenalkan pengajaran dan praktik literasi informasi di kelas. Kedua kurikulum memiliki prinsip-prinsip yang mendorong guru untuk memfasilitasi siswa untuk mencari tahu dan belajar dari berbagai sumber belajar, untuk membantu mereka mengalami pembelajaran yang memperkenalkan budidaya dan pemberdayaan siswa sebagai pembelajar seumur hidup dan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Dengan kata lain, kurikulumnya menekankan pentingnya pembelajaran seumur hidup dan pembelajaran mandiri.

Pendekatan ilmiah terdiri dari lima langkah pembelajaran: mereka mengamati, mempertanyakan, bereksperimen (mengumpulkan informasi), menghubungkan (penalaran) dan mengkomunikasikan [11, hal. 16]. SA, sebagaimana Kemendikbud (2013, p. 1) menyatakan, digunakan dalam seluruh mata pelajaran termasuk bahasa Inggris khususnya di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Ketika guru bahasa Inggris menerapkan pendekatan ilmiah, mengakses informasi dapat ditemukan dalam kegiatan pembelajaran karena mereka sesuai dengan standar dan indikator literasi informasi.

Terlebih lagi dalam Kurikulum 2013, berdasarkan Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang Proses Standar juga menuntut guru bahasa Inggris untuk menerapkan model pembelajaran konstruktivis seperti pembelajaran berbasis *Inquiry*, *Discovery Learning*, embelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah [13, p. 1]. Para guru bahasa Inggris mungkin akan menggunakan model pembelajaran yang membantu siswa mereka menjadi melek informasi. Guru dapat membuat dan mendesain tugas individu atau grup yang menyesuaikan atau meningkatkan untuk memperkenalkan terhadap sasaran literasi informasi dengan lebih baik dan untuk lebih memfasilitasi perkembangan siswa menjadi pembelajar yang mandiri. Diehm & Lupton (2012, p. 224) menyatakan bahwa penerapan pendekatan dan model yang berbeda akan membantu sekolah untuk merancang dan memberikan pendidikan literasi informasi yang lebih efektif, dan dapat mendorong siswa untuk mengembangkan pengetahuan yang lebih luas dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran *Inquiry* dan pembelajaran berbasis masalah meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menggunakan informasi yang

melibatkan siswa yang bekerja dalam tim atau kelompok untuk mengumpulkan dan menggunakan informasi sebagai solusi untuk masalah yang kompleks [15, hal. 214]. Demikian pula, pembelajaran berbasis penyelidikan juga menyediakan konteks yang sangat baik untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan literasi informasi siswa. *Project Based Learning* (Pembelajaran berbasis proyek) dan pembelajaran inkuiri mengharuskan siswa untuk mengatasi 'masalah' dalam kelompok dan mencari informasi untuk menyelesaikan tugas dengan sukses. Penelitian lain sebelumnya yang dilakukan oleh Probert (2009, hal. 31) menyelidiki pemahaman dan praktik guru menunjukkan bahwa praktik literasi informasi guru juga menjadi bagian dari penyelidikan di masa depan karena itu juga akan memberikan informasi yang sangat berguna tentang pengetahuan dan praktik siswa. Studi ini juga menemukan bahwa meskipun sejumlah guru Selandia Baru memiliki beberapa pemahaman tentang konsep literasi informasi dan menghubungkannya dengan literasi atau dengan membaca atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK), mereka tidak secara eksplisit mengajar keterampilan literasi informasi ‘atau memberikan pertanyaan kesempatan belajar, menggunakan proses informasi untuk siswa.

Selanjutnya, sejak masa literasi informasi relatif baru di Indonesia, ada sedikit penelitian yang tersedia untuk mengatasi literasi informasi. Dengan demikian, peneliti memandang eksplorasi pada persepsi guru sebagai kesenjangan penting yang patut dipelajari. Studi ini akan menjawab pertanyaan penelitian berikut, bagaimana para guru Bahasa Inggris memandang tentang literasi informasi atau melek informasi?

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif untuk mengeksplorasi dan mendapatkan wawasan persepsi guru bahasa Inggris di dua sekolah yang ada di Kecamatan Pangururan Kabupaten Samosir tentang literasi informasi sebagai fenomena utama yang memerlukan eksplorasi dan pemahaman [32, hal. 16]. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah studi kasus kolektif karena peneliti mempelajari beberapa kasus pada saat yang sama untuk memberikan wawasan tentang masalah ini [33, hal. 435]. Kasus-kasus itu adalah persepsi guru tentang informasi literasi. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* karena gagasan penelitian kualitatif adalah dengan sengaja memilih informan yang paling baik menjawab pertanyaan penelitian. [33, hal. 436].

Oleh karena itu, subjek penelitian adalah dua guru bahasa Inggris dari dua sekolah yang berbeda pada sekolah menengah pertama yang berlokasi di kecamatan Pangururan Kabupaten Samosir. Untuk mengumpulkan data, peneliti memilih metode wawancara karena biasanya digunakan oleh peneliti dalam penelitian kualitatif [34, hal. 11]. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari orang-orang tentang pendapat, keyakinan, dan perasaan tentang situasi dengan kata-kata mereka sendiri [35, hal. 438]. Langkah – langkah yang dilakukan yaitu: 1) Mengumpulkan informasi demografi guru bahasa Inggris. 2) Meminta para guru bahasa Inggris yang berpartisipasi untuk menyelesaikan pernyataan " Literasi informasi adalah. . . ". Pemahaman dan definisi mereka pada setiap kata dalam frasa juga diperhitungkan. 3) Menjelajahi sikap dan keyakinan peserta tentang perkembangan literasi informasi. Dalam tema ini, peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan yang akan mengilustrasikan sikap dan keyakinan guru dalam dua tahap sebagai berikut: Kesadaran akan kebutuhan informasi siswa, sikap dan keyakinan guru dari pendekatan ilmiah dan sikap dan keyakinan guru terhadap pelatihan literasi informasi.

Hasil dan Pembahasan

Dalam mengetahui bagaimana guru memandang literasi informasi, penting untuk mengeksplorasi pandangan dan pendapat mereka tentang literasi informasi. Persepsi didefinisikan sebagai pemahaman, keyakinan atau pendapat dunia yang dibangun dari informasi yang diperoleh melalui indra [22, hal. 274]. Oleh karena itu, temuan dalam bagian berikut didasarkan pada definisi Lewis.

1. Menganggap Literasi Informasi sebagai Konsep

Data berikut ini disediakan berdasarkan tanggapan guru yang berpartisipasi pada pertanyaan pertama dari wawancara. Ketika mereka diminta untuk mengekspresikan pendapat atau pemahaman mereka tentang literasi informasi. Guru A mengatakan:

“Ehm, [aku tidak tahu] apa itu. [Mungkin, itu] tentang buku yang digunakan guru dalam pelajaran [bahasa Inggris] tersedia di sekolah atau di luar sekolah ”. (Int-T1)

Ketika peneliti menegaskan apakah dia pernah mendengar istilah literasi informasi, dia berkata:

"Saya belum pernah mendengarnya (Literasi Informasi". (Int-T1)

Rupanya, pernyataan serupa digemakan oleh peserta lain dari penelitian. Dia menyatakan:

“Ehm, saya tidak tahu tentang itu. Saya tidak akrab dengan istilah Literasi Informasi ”. (Int-T2)

Kedua peserta menunjukkan kurangnya keakraban dengan istilah literasi informasi. Peserta sering memalingkan pandangan saat mereka memberikan pandangan atau pemahaman mereka tentang literasi informasi. Sebelum wawancara dimulai, guru sering mengungkapkan pernyataan yang agak menjemukan seperti "Saya tidak tahu untuk menjawab pertanyaan anda". Selain itu, guru lainnya secara terbuka meminta peneliti untuk memberi tahu dia apa sebenarnya literasi informasi, setelah wawancara.

Karena wawancara semi-terstruktur, peneliti mencoba menanyakan apa yang mereka pikirkan ketika mereka menemukan kata 'informasi'. Guru A, guru SMP dengan pengalaman lebih dari satu dekade, mendefinisikannya sebagai:

"Ya, [informasi berfungsi] sebagai suplemen [dari mereka telah belajar di kelas]". (Int-T1)

Guru yang lain menunjukkan konsepsi berbeda yang terkait dengannya. Dia mengusulkan sebuah pernyataan yang terkait dengan praktik TIK dan memberikan definisi Literasi Informasi. yang sebenarnya ketika dia berkata:

"Jika informasi [saya mendengar tentang kata], biasanya [merujuk] untuk *browsing*". (Int-T2)

Dia juga menambahkan beberapa pengertian dalam mendefinisikan istilah literasi seperti yang pernah dia dengar sebelumnya dari rekannya:

“Saya pernah mendengar istilah literasi dari guru bahasa Indonesia. Yang saya tahu, literasi berhubungan dengan membaca, bukan? ”. (Int-T2)

Para peserta ragu-ragu tentang apa sebenarnya literasi informasi. itu dan mengakui bahwa mereka belum pernah mendengar istilah itu sebelumnya namun semua bersedia untuk mengusulkan apa pemahaman mereka tentang apa yang dapat ditunjukkan oleh frasa dalam literasi ini.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa para guru memiliki sedikit pemahaman tentang istilah literasi informasi. Kedua peserta menunjukkan kurangnya keakraban dengan istilah Literasi Informasi. Selain itu, peneliti mencoba menanyakan apa yang mereka pikirkan ketika mereka menemukan kata 'informasi'. Guru A, guru SMP dengan pengalaman lebih dari satu dekade, mendefinisikannya sebagai buku. Sementara itu, guru lainnya menunjukkan konsepsi

berbeda yang terkait dengannya. Dia mengusulkan sebuah pernyataan yang terkait dengan praktik TIK dan memberikan definisi literasi informasi yang sebenarnya ketika dia mengatakan kata mengakses informasi melalui informasi *browsing* di internet. Dia juga menambahkan beberapa pengertian dalam mendefinisikan istilah literasi seperti yang pernah dia dengar sebelumnya dari rekannya. Literasi didefinisikan sebagai aktivitas membaca. Konsepsi mereka tentang Literasi Informasi, buku dan bacaan, tidak sesuai dengan definisi yang diusulkan oleh ALA (1989) atau Alexandria Proclamation (2006) yang mendefinisikan Literasi Informasi. sebagai "kemampuan untuk mencari, menemukan, mengevaluasi dan pada akhirnya menggunakan informasi atau fakta, dan kemudian menciptakan pengetahuan yang berguna darinya". Mereka hanya menunjukkan sumber informasi dan aktivitas bagaimana informasi diperoleh. Selain itu, para peserta ragu-ragu tentang apa sebenarnya Literasi Informasi. itu dan mengakui bahwa mereka belum pernah mendengar istilah itu sebelumnya namun semua bersedia untuk mengusulkan apa pemahaman mereka tentang apa yang dapat ditunjukkan oleh frasa dalam literasi ini.

Temuan ini dapat menyebabkan asumsi atau pandangan bahwa guru yang berpartisipasi tidak akan mungkin mengakomodasi praktik Literasi Informasi di kelas mereka. Hal ini didukung oleh berbagai penelitian yang menemukan praktik guru dari pengajaran Literasi Informasi dipengaruhi oleh konsepsi mereka tentang pembelajaran (literasi informasi) (Bruce, Edwards, & Lupton, 2006, hal. 1; Hallet, 2009, hal. 3; Kuhlthau, Maniotes , & Caspari, 2007, hlm. 13). Selain itu, Moore (2005, hal. 9) menyatakan bahwa keterampilan literasi informasi guru mungkin rendah dan dengan demikian mereka tidak menyadari atau tidak memahami keterampilan ini. Karena kemampuan literasi informasi mereka yang rendah, guru tidak mungkin mengajarkan keterampilan ini kepada siswa mereka.

2. Keyakinan Guru tentang Literasi Informasi

Dalam sub-bab ini, keyakinan atau pendapat peserta dieksplorasi karena persepsi mereka dapat diilustrasikan dari aspek ini.

A. Kesadaran Guru tentang Kebutuhan Informasi Siswa

Semua guru yang diwawancarai menyadari betapa pentingnya kemampuan untuk menemukan dan menggunakan informasi. Mereka menghargai perlunya mempersiapkan siswa untuk secara efektif mengatasi informasi yang berlimpah dan beragam yang tersedia saat ini.

"Siswa harus memiliki literasi tambahan di samping [informasi/pengetahuan] dari sekolah seperti pengetahuan dari internet". (Int-T1)

Mereka juga tahu bahwa siswa harus menjadi pencari informasi aktif. Guru A berpikir bahwa sangat penting bagi siswa untuk mengikuti beberapa seminar.

“[Tentu], siswa harus aktif [untuk mencari informasi] untuk memperoleh lebih banyak pengetahuan. Keaksaraan tidak hanya dari buku tetapi juga dari seminar. Itu juga dibutuhkan ”. (Int-T1)

Sementara itu, guru B menunjukkan kesadarannya dengan memberikan pernyataan bahwa siswa saat ini harus "independen" dalam mencari informasi untuk studi mereka. Karena itu perlu bagi mereka untuk “aktif dalam proses pembelajaran” khususnya di kelas bahasa Inggris dan melengkapi diri mereka dengan “keterampilan operasional TIK”.

Selanjutnya, temuan untuk pertanyaan penelitian pertama tentang sikap dan keyakinan guru dari Literasi Informasi menunjukkan bahwa para guru yang berpartisipasi telah menunjukkan kesadaran yang baik akan kebutuhan informasi siswa mereka. Salah satu guru dengan terus terang meminta peneliti untuk memberi tahu dia apa sebenarnya Literasi Informasi setelah wawancara. Kedua guru yang diwawancarai menyadari betapa pentingnya kemampuan untuk menemukan dan menggunakan informasi. Mereka menghargai perlunya mempersiapkan siswa untuk secara efektif mengatasi informasi yang berlimpah dan beragam yang tersedia saat ini. Mereka juga tahu bahwa siswa harus menjadi pencari informasi aktif. Guru A berpikir bahwa sangat penting bagi siswa untuk mengikuti beberapa seminar. Sementara itu, guru B menunjukkan kesadarannya dengan memberikan pernyataan bahwa siswa saat ini harus "independen" dalam mencari informasi untuk studi mereka. Dengan demikian perlu bagi mereka untuk "aktif dalam proses pembelajaran" terutama di kelas bahasa Inggris dan melengkapi diri mereka dengan "keterampilan operasional TIK". Temuan ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eickelmann & Schulz-Zander (2008); Probert (2009); Williams & Wavell (2007); Saunders (2012); Weetman (2005); Weetman DaCosta (2010).

B. Keyakinan Guru terhadap Keterampilan Mengakses Informasi Siswa di *Scientific Approach*

Namun, mereka memiliki sikap berbeda tentang penerapan *Scientific Approach* (SA) di lingkungan sekolah. Mereka kurang memiliki keyakinan terhadap implementasi *Scientific Approach* (SA) karena mereka menghadapi hambatan ketika datang untuk mengajar menggunakan keterampilan penting *Scientific Approach* (SA) mengidentifikasi dan mengeksplorasi informasi yang dibutuhkan. Semua responden mendukung gagasan bahwa langkah awal *Scientific Approach* (SA) "mungkin agak sulit" mengenai alasan-alasan berikut.

"Para siswa sulit [untuk mencari informasi] sendiri karena informasi itu diperoleh dari guru". (Int-T1)

"Terkadang menggunakan *Scientific Approach* (SA) kurang efektif karena siswa suka mengakses media sosial seperti *facebook*. Jadi waktu dihabiskan dengan sia-sia ". (Int-T2)

Mereka memiliki sikap berbeda tentang penerapan *Scientific Approach* (SA) di lingkungan sekolah. Mereka kurang memiliki keyakinan terhadap implementasi *Scientific Approach* (SA) karena mereka menghadapi hambatan ketika datang untuk mengajar menggunakan keterampilan penting *Scientific Approach* (SA), mengidentifikasi, mengeksplorasi dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan. Semua responden mendukung gagasan bahwa langkah awal *Scientific Approach* (SA) agak sulit mengenai siswa yang tidak memiliki keterampilan memadai untuk mencari informasi yang mereka butuhkan secara mandiri. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa siswa tidak memiliki keterampilan IL, terutama keterampilan yang terkait dengan evaluasi kritis sumber (Julien dan Barker, 2009; Smith et al., 2013; Sundin dan Francke, 2009).

C. Keyakinan Guru terhadap Pelatihan Literasi Informasi

Temuan ini mengungkapkan bahwa responden juga berpendapat bahwa tanggung jawab untuk mengajar Literasi Informasi serta pendekatan ilmiah harus diberikan kepada guru. Kemudian, mereka diharapkan terlibat dalam pelatihan yang tepat.

“Situasi yang ideal adalah guru harus diwajibkan untuk mengikuti pelatihan yang meningkatkan kompetensi mengajar mereka. Mereka harus mengikuti seminar atau lokakarya ”. (Int-T1)

“Saya percaya bahwa guru harus melakukan tugas ini. Mereka harus selalu ingin meningkatkan kualifikasi mereka ”. (Int-T2)

Salah satu peserta mendukung gagasan untuk membuat tim yang dapat memberikan pelatihan yang tepat bagi para guru, seperti yang telah dilakukan pada kurikulum 2013.

“Saya pikir pemerintah harus menugaskan guru yang berkualitas di guru literasi informasi untuk melatih guru lain seperti yang mereka lakukan di kurikulum 2013”. (Int-T2)

Temuan penelitian juga mengungkapkan bahwa responden berpendapat tanggung jawab untuk mengajar Literasi Informasi serta pendekatan ilmiah harus diberikan kepada guru. Pada hari-hari berikutnya mereka diharapkan untuk terlibat dalam pelatihan yang tepat. Salah satu peserta mendukung gagasan untuk membuat tim yang dapat memberikan pelatihan yang tepat bagi para guru, seperti yang telah dilakukan pada kurikulum 2013. Minat mereka terhadap pelatihan Literasi Informasi konsisten dengan banyak guru yang diwawancarai oleh Probert (2009). Dia menyatakan berapa banyak guru akan menyambut pelatihan yang sesuai untuk membantu siswa mereka mengembangkan keterampilan yang lebih baik. Terlepas dari tidak adanya pelatihan khusus Literasi Informasi, masalah lain yang dihadapi oleh guru dalam upaya mereka untuk menerapkan pengajaran Literasi Informasi adalah kurangnya waktu, kebutuhan mendesak untuk menutupi materi yang ditentukan dan mempersiapkan siswa untuk ujian, rasio komputer-siswa rendah khususnya siswa SMP dan koneksi jaringan tidak stabil.

Simpulan

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian pembahasan, dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya kemampuan untuk menemukan dan menggunakan informasi dengan baik. Guru berpendapat bahwa mereka perlu mempersiapkan siswa untuk mengetahui informasi yang berlimpah dan beragam yang tersedia pada saat ini secara efektif. Mereka juga tahu bahwa siswa harus menjadi pencari informasi yang aktif atau pelajar yang mandiri. Selain itu, mereka mengharapkan adanya pelatihan tentang informasi literasi sehingga mereka memiliki

keterampilan yang memadai untuk mengajar siswa untuk mencari informasi yang mereka butuhkan secara mandiri. Selanjutnya, pendidik dalam hal ini guru membutuhkan pengayaan untuk mengimbangi kompetensi dalam bidang literasi media dan literasi visual, sehingga berpeluang adanya keseimbangan dengan komponen literasi informasi lainnya.

Daftar Pustaka

[1] ALA, "Presidential Committee on Information Literacy: Final Report," 1989. [Online].Available:http://www.ala.org/acrl/publications/whitepapers/presidential. [Accessed: 25-Jan-2017].

[2] S. D. Garner, "High-Level colloquium on information literacy and lifelong learning," Alexandria, 2006.

[3] D. Barton, M. Hamilton, and R. Ivanič, *Situated Literacies; Reading and Writing in Context*. London: Routledge, 2000.

[4] V. Sieber, J. Anthoney, H. Barker, and E. Roberts, "Chapter 15 – Information Literacy in a Digital Age: Embedding Information Literacy in the Curriculum," in *The End of Wisdom?*, W. Evans and D. Baker, Eds. Cambridge: Elsevier Science & Technology, 2017, pp. 135 140.

[5] E. Probert, "Information literacy skills: Teacher understandings and practice,"*Comput. Educ.*, vol. 53, no. 1, pp. 24–33, 2009.

[6] N. Mertes, "Teachers ' Conceptions of Student Information Literacy Learning and Teachers ' Practices of Information Literacy Teaching and Collaboration with the School Library : A Grounded Case Study," Humboldt-Universität zu Berlin, 2014.

[7] Kemendikbud, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti." Jakarta, pp. 1–8, 2015.

[8] K. Laksono *et al.*, "Manual Pendukung Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah Untuk Jenjang Sekolah Menengah Pertama," Jakarta, 2016.

[9] H. Julien and S. Barker, "How high-school students find and evaluate scientific information: A basis for information literacy skills development," *Libr. Inf. Sci. Res.*, vol. 31, no. 1, pp. 12–17, 2009.

[10] K. Pahl and J. Rowsell, *Literacy and Education*. London: Paul Chapman Publishing, 2005.

[11] Kemendikbud, *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, 2014.

[12] Kemendikbud, “Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.” Kemendikbud, Jakarta, 2013.

[13] Kemendikbud, “Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.” Kemendikbud, Jakarta, 2014.

[14] R.-A. Diehm and M. Lupton, “Approaches to Learning Information Literacy: A Phenomenographic Study,” *J. Acad. Librariansh.*, vol. 38, no. 4, pp. 217–225, 2012.

[15] L. Dodd, “The Impact of Problem-Based Learning on the Information Behavior and Literacy of Veterinary Medicine Students at University College Dublin,” *J. Acad. Librariansh.*, vol. 33, no. 2, pp. 206–216, 2007.

[16] E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

[18] Suharyadi, “Exploring Scientific Approach in English Language Teaching,” 2013.

[20] J. K. Smith, “Secondary teachers and information literacy (IL): Teacher understanding and perceptions of IL in the classroom,” *Libr. Inf. Sci. Res.*, vol. 35, no. 3, pp. 216–222, 2013.

[21] F. Armstrong, “Inclusive education: school cultures, teaching and learning,” in *Teaching and Learning in Diverse and Inclusive Classrooms; Key issues for new teachers*, 1st ed., G. Richards and F. Armstrong, Eds. London: Routledge, 2011, pp. 7–18.

[22] A. Lewis, “The Issue of Perception: Some Education Implications,” *Educare*, vol. 30, no. 1, pp. 272–288, 2001.

[23] A. M. Masuda, “Exploring Preservice Teachers’ Emerging Understandings of Disciplinary Literacy,” *Lit. Res. Instr.*, vol. 53, no. 4, pp. 326–346, 2014.

[24] P. Reitano and N. C. Green, “Beginning teachers’ conceptual understandings of effective history teaching: examining the change from ‘subject knowers’ to ‘subject teachers,’” *Asia-Pacific J. Teach. Educ.*, vol. 41, no. 2, pp. 197–217, 2013.

[25] A. Stott, “South African Physical Sciences Teachers’ Understanding of Force and the Relationship to Teacher Qualification, Experience and their School’s Quintile,” *African J. Res. Math. Sci. Technol. Educ.*, vol. 17, no. 1–02, pp. 173– 183, 2013.

[26] G. Wiggins and J. McTighe, *Understanding by Design*, Second Edi. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development, 2005.

[27] C. Bruce, *The Seven Faces of Information Literacy*. Adelaide: AUSLIB Press, 1997.

[28] M. B. Eisenberg, C. A. Lowe, and K. L. Spitzer, *Information literacy: Essential skills for the information age (2nd ed.)*. Westport, CT: Libraries Unlimited, 2004.

[29] E. Probert, "The important role of information literacy and learning in the development of lifelong learners: How well prepared are our teachers and students?," in *the 37th Annual Conference of the International Association of School Librarianship and the Twelfth International Forum on Research in School Librarianship*, 2008.

[30] C. Bruce, "Portrait of an information literate person," *HERDSA News*, vol. 16, no. 3, pp. 9–11, 1994.

[32] J. W. Creswell, *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*, 4th ed. Boston: Pearson Education, Inc., 2012.

[33] J. R. Fraenkel, N. E. Wallen, and H. H. Hyun, *How to Design and Evaluate Research in Education*, 8th editio. New York: McGraw Hill Companies, 2012.

[34] A. L. Strauss and J. M. Corbin, *Basics of Qualitative Research : Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*, 2nd ed. Thousand Oaks, California: Sage Publications, Inc., 1998.

BELAJAR MOLEKUL UNSUR DAN SENYAWA KIMIA LEBIH MENYENANGKAN DENGAN BOLA-BOLA BERWARNA

LASMARITA TANJUNG, S.Pd,M.Pd
Lasmarita17 @gmail.com

ABSTRAK

Artikel simposium nasional ini diangkat oleh penulis karena seringnya terjadi miskonsepsi tentang materi ilmu kimia yang penuh dengan teori yang abstrak. Materi unsur, senyawa dan campuran adalah ilmu kimia yang pertama sekali dikenalkan pada anak SMP. Ilmu Kimia untuk pendidikan dasar dikategorikan ke dalam IPA Terpadu. Untuk itu dirancanglah alat peraga pembelajaran untuk mengajarkan materi unsur, senyawa dan campuran. Untuk mengatasi hal ini perlu di dikembangkanlah suatu media yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Media yang dirancang adalah alat peraga dari bola-bola berwarna yang terbuat dari bahan plastik. Penelitian ini bertujuan untuk mendskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa setelah mengalami penerapan alat peraga bola-bola berwarna yang terbuat dari bahan plastik unsur, senyawa dan campuran yang diajarkan dengan model pembelajaran CTL (Contekstual Teacing Learning) selama proses pembelajaran. Perolehan rekaman angket data siswa diperoleh angka rerata 4 untuk pertanyaan pemakaian alat peraga bola- bola berwarna. Hal ini menjadi bukti bahwa pemanfaatan alat peraga bola-bola berwarna dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar ilmu kimia pada mata pelajaran IPA Terpadu di SMP dan dapat merubah tanggapan siswa tentang pelajaran ilmu kimia yang berisi materi-materi yang abstrak sulit dipahami menjadi lebih mudah dimengerti, asik, menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil analaisis observasi aktivitas yang jelas terlihat dari grafik ditemukan rerata keaktifan siswa diatas 3 bahkan ada yang mencapai 3,51 ini membuktikan bahwa siswa sangat termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung. Data Ini diperoleh dari rekaman data lembar observasi yang dilakukan rekan sejawat dan juga penulis sendiri. Dari grafik ini terlihat bahwa siswa sangat aktif memberikan saran, masukan, tanggapan, dan pertanyaan baik saat diskusi kelompok ataupun diskusi kelas. Media yang digunakan dapat membangkitan motivasi belajar siswa, terlihat selama proses belajar mengajar seluruh siswa sangat aktif dan senang mengikuti setiap tahapan sesuai dengan model pembelajaran, juga terbukti secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, terlihat dari rata-rata nilai pada tes awal 35,80 menjadi 86,12 pada tes akhir.

Kata kunci : *bola-bola berwarna, Aktivitas Belajar Siswa*

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) mata pelajaran IPA Terpadu, di kelas VII siswa mulai diperkenalkan dengan ilmu kimia yang mempelajari materi dan sifat-sifatnya. Siswa yang baru pertama kali diperkenalkan dengan ilmu kimia ini dimulai dari hal-hal yang paling sederhana yaitu klasifikasi materi dan perubahannya. Pada klasifikasi materi ini mulailah dikenalkan tentang campuran dan zat tunggal (unsur dan senyawa). Peserta didik yang baru

belajar ilmu kimia sering langsung disuguhi lambang-lambang unsur, simbol dan rumus kimia yang semuanya adalah berbau abstrak.

Dari hasil pengamatan penulis selama mengajarkan materi unsur dan senyawa, siswa mengajarkan materi unsur dan senyawa ini sering terjadi miskonsepsi antara unsur, molekul dan senyawa. Misalnya siswa SMP menuliskan gas H (yang dimaksud adalah gas hidrogen),disini telah terjadi miskonsepsi yang sangat sering terjadi. Untuk gas Hidrogen Memiliki rumus kimia H2 (tidak H) karena memiliki dua partikel Hidrogen. Disinilah seorang guru dituntut agar dapat membantu para peserta didik mengenal dari yang abstrak menuju yang konkrit.

Sejalan dengan pengalaman penulis diatas, hasil belajar di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru, berdasarkan hasil ulangan harian terhadap materi unsur dan senyawa, serta penyajiannya yang diikuti oleh 31 orang siswa didapat sebanyak 5 orang siswa yang tuntas atau 23,81%, sedangkan sisanya sebanyak 22 orang siswa atau 76,19% siswa yang lainnya tidak tuntas atau dibawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70, maka dapat disimpulkan pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep unsur dan senyawa adalah masih rendah.

Rendahnya hasil belajar ini akibat dari kurangnya kemampuan siswa dalam memahami konsep yang abstrak, minat dan motivasi siswa dalam belajar. Guru sebagai tenaga pendidik dituntut kemampuannya untuk dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu caranya adalah dengan menciptakan suatu karya inovasi dalam proses pembelajaran dengan membuat suatu alat peraga bola-bola berwarna serta memadukannya dengan model pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Disekolah pedesaan seperti tempat peneliti mengajar dalam hal ini SMP Negeri 2 Kutalimbaru terletak didesa Sampecita masih berstatus 3T, (teluar, terpencil dan terjauh) sangat jauh dari perkotaan dimana alat peraga sangat jarang didapatkan, jika ada harus membeli dikota dengan uang yang tidak sedikit. Untuk memperjelas materi, guru harus bersusah payah mengulangi materi yang disajikan. Efek yang ditimbulkan dari permasalahan ini adalah kejenuhan dan kesan yang diterima siswa adalah belajar Sains penuh dengan rumus dan soal sulit, sehingga motivasi belajar Sains semakin rendah. Tidak sedikit siswa yang merasa stress ketika akan mengikuti pelajaran Sains.

Adanya beberapa masalah dalam proses pembelajaran dari uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan memanfaatkan Bola-Bola berwarna sebagai alat peraga untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Kutalimbaru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam karya inovasi pembelajaran ini adalah :

1. Apakah ada peningkatan aktivitas belajar siswa setelah penerapan alat peraga bola-bola berwarna dalam pembelajaran pada materi unsur dan senyawa di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru ?
2. Apakah ada peningkatan pemahaman konsep unsur dan senyawa pada siswa setelah penerapan alat peraga bola-bola berwarna di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru?
3. Apakah penerapan alat peraga bola-bola berwarna dapat memberikan persepsi positif kepada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru terhadap pembelajaran IPA pada materi unsur dan senyawa ?

C. Tujuan

Tujuan penulis menyusun inovasi pembelajaran dengan judul : **"**Belajar Molekul Unsur dan Senyawa Kimia Lebih Menyenangkan dengan Bola-Bola Berwarna", adalah :

1. Memudahkan peserta didik memahami konsep unsur dan senyawa.
2. Mengajak peserta didik untuk berfikir dari abstrak menuju yang konkrit tentang unsur dan senyawa dalam dunia nyata .
3. Menyajikan hasil karya bentuk ikatan molekul dan senyawa dengan merangkai bola-bola berwarna.

D. Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan alat peraga bola-bola berwarna ini menurut penulis adalah:

a. Bagi peserta didik:

   1. Memudahkan siswa memahami konsep unsur dan senyawa.
   2. Mendemonstrasikan pemahamannya tentang konsep unsur dan senyawa dengan alat peraga bola-bola berwarna, kepada peserta didik lainnya.

b. Bagi guru

1. Memudahkan bagi guru untuk menyampaikan materi unsur dan senyawa secara konkrit kepada peserta didik dengan menggunakan alat peraga bola-bola berwarna.
2. Memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan alat peraga bola-bola berwarna.
3. Dapat menghidupkan suasana belajar yang aktif dan harmonis.

Metode Penelitian

A. Desain Penelitian

1. Tahapan-tahapan penggunaan Bola-Bola berwarna sebagai alat peraga

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis & Mc Taggart, yaitu spiral dengan siklus yang berisi tahapan-tahapan tindakan yaitu, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Keempat kegiatan ini disebut dengan siklus. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Alokasi waktu setiap kali pertemuan adalah 2 x 40 menit. Kegiatan penelitian dilaksanakan di kelas VII_1 dan disesuaikan dengan jadwal mengajar di kelas tersebut, yaitu pada hari Selasa, les 1 s.d 2 dan hari Jumat les ke 4 s.d 5.

2. Bahan-bahan pembuatan alat peraga
   a. Tusuk Lidi dari daun kelapa
   b. Spidol
   c. Bola-Bola berwarna mainan anak-anak
   d. Penggaris
   e. Pisau
   f. Gunting

B. Subjek dan objek penelitian

1. Subjek penelitian

Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru Kecamatan Kutalimbaru, Kabupaten Deli Serdang yang berjumlah 31 siswa, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 18 perempuan.

2. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah alat Bola-Bola Berwarna yang digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar yang sengaja dirancang oleh penulis untuk mendekatkan siswa dari konsep yang abstrak menuju yang konkret.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar Observasi Guru dalam Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Angket persepsi siswa.
4. Analisis Dokumen Administrasi Pembelajaran.
5. Lembar Evaluasi Hasil Belajar Siswa.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah Deskriptif Komparatif yaitu membandingkan hasil dari Prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 dengan menggunakan distribusi frekuensi, rata-rata, skor minimal, skor maksimal, dan persentase.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Tabel A.1 Perbandingan Aktivitas Belajar pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Tahap	Aktivitas Belajar Siswa dengan Kategori				Jumlah
	Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi	
Kondisi Awal	58%	30%	9%	3%	100%
Siklus I	15%	39%	38%	9%	100%
Siklus II	0%	11%	52%	37%	100%

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada tahap awal kondisi belajar siswa tergolong rendah. Untuk mengukur aktivitas belajar, peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk mengamati aktivitas proses pembelajaran

materi unsur senyawa dan campuran. Ada 6 indikator yang untuk dengan aktivitas belajar pada penelitian ini yaitu: 1) Mengajukan pertanyaan, 2) Menjawab pertanyaan siswa maupun guru, 3) Memberi saran, 4) Mengemukakan pendapat, 5) Menyelesaikan tugas kelompok, dan 6) Mempresentasikan hasil kerja kelompok. Salah satu faktor rendahnya aktivitas belajar siswa adalah siswa tidak dapat mengapresiasikan konsep abstrak dari molekul dan senyawa kedalam bentuk yang nyata, Oleh karena itu, pada siklus I dan II peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif model CTL dengan menggunakan alat peraga bola-bola berwarna.

Penerapan pembelajaran pendekatan model CTL pada siklus I menunjukkan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Namun secara umum, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Karena peningkatan aktivitas belajar pada siklus I belum memenuhi indikator penelitian, maka kegiatan penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Penerapan pembelajaran pendekatan model CTL pada siklus II menunjukkan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa pada siklus I. Aktivitas belajar siswa secara klasikal tergolong tinggi. Aktivitas belajar pada siklus II telah memenuhi memenuhi indikator penelitian, sehingga kegiatan penelitian dihentikan sampai siklus II.

Simpulan

Berdasarkan hasil implementasi penerapan alat peraga pada proses pembelajaran dapat diambil bebarapa simpulan yang berkaitan dengan pemanfaatan alat peraga bola-bola berwarna sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan pemanfaatan alat peraga bola-bola berwarna dapat membuat aktivitas belajar siswa dapat meningkat dan berkategori baik dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga bola-bola berwarna dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa terbantu dalam memahami konsep unsur dan senyawa dari yang abstrak menuju konkrit secara langsung.
3. Pembelajaran dengan memanfaatkan alat peraga bola-bola berwarna dapat memberikan persepsi positif oleh siswa bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengertian persepsi positif dalam pembelajaran ini adalah persepsi yang memiliki tanggapan yang positif dari siswa karena pemanfaatan alat peraga sederhana ini dapat mengatasi miskonsepsi tentang unsur, molekul unsur dan senyawa kimia selama ini dialami oleh siswa.

Daftar Pustaka

Deporter, Bobbi dan hernack, mike, 2008, *QUANTUM LEARNING Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung, kalfa

Hamdani, 201, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung, CV Pustaka Setia.

Hughes, lizabeth, 1978, Perkembangan Anak 1, Jakarta, Erlangga

http://ggugutlufichasepti.blogspot.co.id/ *Prestasi Belajar Menurut Para Ahli*, diundu 12 juli 2017 pukul 21.30 wib

https://id.wikipedia.org/Taksonomi_Blom, diunduh 12 Juli 2017 pukul21.45 wib

http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/ChapterII diundu 12 juli 2017 pukul 23.05 wib

http://www.landasanteori.com/2015/09/ *pengertian model pembelajaran definisi*, diundu 12 Juli 2017 pukul 23.20 wib.

Indrawati, dan Setiawan, Wawan, 2009, *Pembelajaran Aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan*, modul, PPPPTK IPA

Oemar Hamalik, 2006, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung, Bumi Aksara

Slavin, E Robert, 2008, *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*, Bandung, Nusa Media.

Taniredj, dkk, 2011, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung, Alfabeta

BIODATA PESERTA
SEMINAR NASIONAL TAHUN 2018

1. Nama Lengkap : Lasmarita Tanjung, S.Pd, M.Pd

2. Tempat/Tanggal Lahir : Terang Bulan / 11-12-1973
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. NIP : 197312111999032004
5. Jabatan : Guru Pembina
6. Pangkat/Golongan : Guru Madya / IV
7. Unit Kerja : SMP Negeri 2 Kutalimbaru
8. NUPTK : 9543751653300023
9. No. Reg Dapodik : 120971588002
10. Alamat Sekolah : Komplek PBTS Desa Sampecita Kec.Kutalimbaru
11. Alamat Rumah : Dusun VI Desa Tanjung Anom Pancur Batu Medan
12. Nomor Telepon/HP : 08126494064
13. Alamat pos-el(e-mail) : lasmarita17@gmail.com
14. Pendidikan Terahir
    a.Perguruan Tinggi : Program Pasca Sarjana Unimed Medan
    b. Prodi : Pendidikan Fisika
    c. Tahun Tamat : 2013
15. Mata Pelajaran yang diampu : IPA Terpadu
16. Pengalaman Mengajar : 18 Tahun 06 Bulan
17. Prestasi/Penghargaan yang pernah diraih:

No	Nama Penghargaan	Tahun	Tingkat
1.	LABORAN BERPRESTASI TERBAIK 1	2018	KABUPATEN
2.	LABORAN BERPRESTASI TERBAIK 1	2017	KABUPATEN
3	KARYA INOVASI PEMBELAJARAN TERBAIK 3	2016	KABUPATEN

18.Pengalaman keikutsertaan dalam seminar :

No	Topik/Bidang	Tingkat	Peran	Tahun
1	Resource Based Instruction	Ineternational	Peserta	2009
2.	Optimalisasi Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran	Nasional	Peserta	2009

Kutalimbaru, 09 September 2018

LASMARITA TANJUNG, S.Pd, M.Pd
NIP: 19731211 199903 2 004