



JURNAL GURU DIKMEN & DIKSUS

Volume 1, Nomor 1, Jan-Jun 2018

Wahana Saling Bertukar Pandangan dan Pengalaman untuk
Meningkatkan Mutu Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus

- MODEL PEMBELAJARAN SEKOLAH PEDULI ANAK HEBAT (SPA) BAGI SISWA PENYANDANG DISABILITAS
Normalia Sage
- MEDIA DAGANG GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI USAHA DAGANG MATA PELAJARAN AKUTANSI
Ameliasari Tauresia Kesuma
- PENGEMBANGAN ALAT PERAGA KIMIA SEDERHANA (ALGATOMIOKUL) PADA MATERI ATOM, ION DAN MOLEKUL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
Peri Oktiarini
- KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN EDMODO
Dani Wardani
- PENGEMBANGAN BUKU DONGENG POP UP BAHASA JERMAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KARYA SASTRA BAHASA JERMAN DI SMAN 1 MAOSPATI
Nunung Mintarsih
- PEMANFAATAN MICMAC CARD DAN WORD SQUARE DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI SMA EFEKTIVITAS DAN RESPONS PESERTA DIDIK
Ariyanti
- PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN IKLIM KOMPETISI DENGAN STRATEGI KAMUS BABUD
Nani Puspita Sari
- TEKNIK AKROSTIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL UNSUR-UNSUR GOLONGAN UTAMA (A) DI TABEL SISTEM PERIODIK UNSUR
Mohamad Mahfud
- PERAN STRATEGIS KEGIATAN EKSTRAKULIKULER DALAM Penguatan Pendidikan Karakter
Leny Sri Wahyuni
- PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TOPI PINTAR
Nurhayati

DIREKTORAT PEMBINAAN GURU PENDIDIKAN MENENGAH DAN PENDIDIKAN KHUSUS
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAHUN 2018

JURNAL GURU DIKMN DAN DIKSUS

VOLUME 1, NOMOR 1, JAN-JUN 2018

Pelindung

Supriano
(Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan)

Penanggung Jawab

Sri Renani Pantjastuti
(Direktur Pembinaan Guru
Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus)

Redaktur

Tina Jupartini
Maria Widiani
Santi Ambarukmi
Renny Yunus
Kadarisman

Editor

Baedhowi (UNS)
Haedar Akib (UNM)
Fuad Adnan (UPI)
Mamat
Haryati
Zainun Misbah

Sekretariat

Octaviana Kemalasari
Anyes Sedayu Pramesti
Bonifatius Rubben
Nurleili Bashir
Kelik Triyono
Fadlilah Prapta Widda

Desain Grafis

Candra Purnama
Wahyu Sulistyio

Jurnal Guru Dikmen ini diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus. Penerbitan Jurnal ini dimaksudkan sebagai media publikasi kebijakan Direktorat, serta wahana pertukaran informasi antar guru pendidikan menengah dan pendidikan khusus.

SAMBUTAN DIREKTUR PEMBINAAN GURU PENDIDIKAN MENENGAH DAN PENDIDIKAN KHUSUS

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas nikmat dan karunia-Nya kami dapat menerbitkan Jurnal Guru Dikmen dan Dikus pada tahun 2018. Jurnal Guru Dikmen dan Dikus merupakan jurnal yang dikelola oleh Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus sebagai wadah bagi guru, praktisi, pemerhati, dan peneliti pendidikan dalam memberikan kontribusi terhadap khazanah keilmuan pendidikan, khususnya tentang guru, isu-isu pendidikan, dan inovasi pembelajaran. Jurnal Guru Dikmen dan Dikus berisi kajian pustaka, gagasan, dan hasil-hasil penelitian dari, oleh, dan untuk guru yang berkaitan dengan pembinaan guru pada pendidikan menengah dan pendidikan khusus.

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada para penulis, penyunting dan tim sekretariat redaksi yang telah memberikan sumbangsuhnya sehingga jurnal ini dapat terbit dan sampai ke tangan pembaca. Sebagaimana jurnal-jurnal yang lain, kami berharap Jurnal Guru Dikmen dan Dikus menjadi sebuah media yang mampu menambah wawasan keilmuan tentang pendidikan di tanah air. Kami telah menerima naskah dari berbagai wilayah di tanah air, naskah-naskah yang masuk tersebut kemudian ditelaah oleh para pakar dan praktisi di bidang pendidikan. Hasil telaah disampaikan ke penulis untuk revisi seperlunya. Jurnal Guru Dikmen dan Dikus kali ini menyajikan sepuluh naskah dengan mempertimbangkan kualitas artikel, kebermanfaatannya bagi para pembaca dan ketersediaan ruang yang ada. Kami ucapkan selamat kepada penulis yang artikelnya dapat diterbitkan pada edisi kali ini. Selanjutnya kami mengundang para penulis untuk mengirimkan artikel agar dapat diterbitkan pada edisi selanjutnya.

Kami menyadari bahwa masih terdapat kekurangan pada edisi kali ini yang perlu diperbaiki pada penerbitan mendatang. Karenanya, saran dan masukan yang konstruktif dari pembaca sangat kami harapkan. Akhirnya, kami berharap pembaca sekalian dapat mengambil manfaat atas keberadaan Jurnal Guru Dikmen dan Dikus ini. Selamat membaca!

Direktur Pembinaan Guru
Pendidikan Menengah
dan Pendidikan Khusus,



Ir. Sri Renani Pantjastuti, MPA
NIP. 196007091985032001

PENGANTAR REDAKSI

Jurnal Guru Dikmen dan Dikus menyajikan hasil-hasil penelitian tentang pendidikan terkait pembinaan guru pada jenjang pendidikan menengah dan pendidikan khusus. Pada terbitan ini, tema yang diangkat oleh para penulis adalah tentang pengembangan model pembelajaran pada sekolah inklusi, penerapan Penguatan Pendidikan Karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler, dan pengembangan model-model pembelajaran yang inovatif. Artikel hasil penelitian tindakan kelas mendominasi naskah yang masuk ke meja redaksi. Penulis artikel pada terbitan kali ini semuanya berasal dari guru sehingga tulisan-tulisan yang disajikan merupakan potret nyata permasalahan dunia pendidikan di Indonesia. Hal ini tentunya dapat memperkaya kajian tentang pembinaan guru berdasarkan sudut pandang para pelaku pendidikan itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu berkarya dan menghasilkan karya yang dapat bermanfaat bagi pengembangan mutu pendidikan di Indonesia.

Jurnal Guru Dikmen dan Dikus diawali dengan artikel Normalia Sage yang menuliskan tentang model pendidikan inklusi di SMA Muhammadiyah 10 Surabaya. Sekolah tersebut mengembangkan Sekolah Peduli Anak Hebat (SPAHE), suatu pengelolaan pembelajaran inklusi yang berbasis pada passion siswa penyandang disabilitas. Pembelajaran SPAHE menekankan pada aspek *Religious-Emotional-Social-Health-Supporting (RESHES)*; *Sport-Art-Entrepreneur (SAE)*; *Career Class (CC)*; *Fun Academic (FA)*; dan *Parent Society (PS)*. Model ini berpusat pada peningkatan potensi hati, potensi fisik, dan potensi akal pada pengembangan bakat-minat, karakter dan akademik anak berkebutuhan khusus.

Artikel selanjutnya ditulis oleh Ariyanti yang menyajikan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi keluhan peserta didik pada pembelajaran ekonomi. Strategi yang dikembangkan adalah penggunaan media kartu (*card*) *MicMac* dan *Word Square* yang dipadukan dengan permainan (*games*). Penelitian yang dilakukan menggunakan model riset dan pengembangan (*R & D*) Borg and Gall dan dikombinasikan dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *MicMac Card* dan *Word Square* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta meningkatkan respons dan minat siswa terhadap materi pelajaran ekonomi di kelas.

Masih tentang pembelajaran ekonomi di SMA, Ameliasari Tauresia Kesuma menulis tentang pengembangan media pembelajaran Media Dagang *Game*, yakni media simulasi yang dibuat berdasarkan permainan *Monopoly* yang disesuaikan dengan aturan transaksi usaha dagang sesuai kompetensi dasar yang harus dipahami siswa kelas XII. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan metode dan strategi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Dagang *Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil penilaian yang dicapai siswa saat pra penelitian dan selesainya siklus penelitian.

Artikel berikutnya ditulis oleh Nani Puspita Sari tentang Strategi Kamus Babud untuk meningkatkan kemampuan membaca dan iklim kompetisi di kelas XI Bahasa. Strategi pembelajaran yang dilakukan dengan nama strategi Kompetisi Antar Murid Sekelas Bahasa dan Budaya (Kamus Babud). Strategi pembelajaran bahasa ini adalah dengan cara mengintegrasikan ketrampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Tahapan kegiatan meliputi (1) *modeling, drilling, dan presenting* yang dikemas dalam bentuk kompetisi membaca antar kelompok dilanjutkan dengan (2) *reviewing, reading, dan constructing questions*; (3) *reviewing, presenting, dan confirming*; dan (4) *reviewing, asking and answering questions, reflecting*. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa Strategi Kamus Babud dapat meningkatkan kemampuan membaca dan iklim kompetisi di kelas XI Bahasa.

Selanjutnya Peri Oktarmi menuliskan tentang alat media pembelajaran sebagai alat peraga pendidikan. Perangkat pembelajaran divalidasi terkait konten dan materi media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yang bertujuan untuk memperoleh semakin banyak masukan sehingga media yang dihasilkan menjadi semakin menarik dan memiliki kualitas yang baik. Uji coba penelitian melibatkan siswa yang dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kemampuan yang sangat baik, sedang dan lemah. Pengelompokan bertujuan agar peneliti dapat membandingkan keberhasilan penerapan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Artikel berikutnya ditulis oleh Mohamad Mahfud tentang strategi menghafal unsur-unsur golongan utama (A) secara urut di tabel Sistem Periodik Unsur (SPU) . dengan menggunakan teknik akrostik, yakni siswa distimulasi untuk membuat singkatan-singkatan yang menarik dan bermakna untuk memudahkan menghafal unsur-unsur golongan utama (A). Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar pengenalan unsur golongan utama dengan penggunaan strategi ini.

Dani Wardani selanjutnya menyajikan tentang media sosial yang menjadi bagian tidak terpisahkan dari cara komunikasi peserta didik saat ini. Hal ini membawa pengaruh pada sistem pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran IPS. Penelitian ini mengukur seberapa besar modal sosial dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dapat dikembangkan melalui penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dengan melakukan analisis isi terhadap pendapat dan komentar yang diposting peserta didik di Edmodo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan media Edmodo memberikan prediksi pada arah pembentukan modal sosial dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Berikutnya Leny Sri Wahyuni menulis tentang Penguatan Pendidikan Karakter yang tidak hanya diejawantahkan dalam kegiatan intrakurikuler dan ko-kurikuler, akan tetapi juga dalam kegiatan ekstrakurikuler. Tulisannya memaparkan tentang peran strategis kegiatan ekstrakurikuler dalam penguatan pendidikan karakter. Hasil penelitian dalam studi kasus ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik dapat dibentuk menjadi pribadi Pancasila yang dapat menghayati dan mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila, seperti religius, humanis, nasionalis, demokratis, dan sosialis. *Core values* tersebut menjadi karakter yang senantiasa dapat dibangun dalam setiap kegiatan ekstrakurikuler dalam berbagai kesempatan.

Jurnal edisi kali ini ditutup oleh Nunung Mintarsih yang menuliskan hasil kajiannya dalam pengembangan prototype media Buku Dongeng *Pop-up* Bahasa Jerman. Model pengembangan *Four-D Model* dari Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate Model* digunakan untuk melihat

kelayakan, kepraktisan, dan keefektivan buku Dongeng *Pop up* Bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Buku Dongeng *Pop up* Bahasa Jerman termasuk dalam kategori sangat layak, sangat praktis, dan efektif.

Semoga pandangan dan pengalaman yang dikemukakan oleh para penulis pada jurnal edisi kali ini dapat memberikan inspirasi pemikiran-pemikiran serta input kebijakan dalam pengelolaan guru pada jenjang pendidikan menengah dan pendidikan pada umumnya. Kami sangat menantikan saran-saran dan masukan dari pembaca agar peran dan fungsi jurnal yang diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan Guru Dikmen dan Diksus ini semakin meningkat dalam forum kewacanaan nasional.

Redaksi

DAFTAR ISI

SAMBUTAN DIREKTUR PEMBINAAN GURU PENDIDIKAN MENENGAH DAN PENDIDIKAN KHUSUS	iii
PENGANTAR REDAKSI	iv
DAFTAR ISI	vii
MODEL PEMBELAJARAN SEKOLAH PEDULI ANAK HEBAT (SPAHE) BAGI SISWA PENYANDANG DISABILITAS Normalia Sage	1
PEMANFAATAN MICMAC CARD DAN <i>WORD SQUARE</i> DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI SMA: EFEKTIVITAS DAN RESPONS PESERTA DIDIK Ariyanti	12
MEDIA DAGANG <i>GAME</i> UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI USAHA DAGANG MATA PELAJARAN AKUNTANSI Ameliasari Tauresia Kesuma	23
PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN IKLIM KOMPETISI DENGAN STRATEGI KAMUS BABUD Nani Puspita Sari	31
PENGEMBANGAN ALAT PERAGA KIMIA SEDERHANA (ALGATOMIOKUL) PADA MATERI ATOM, ION DAN MOLEKUL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA Peri Oktiarmi	41
TEKNIK AKROSTIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAK UNSUR-UNSUR GOLONGAN UTAMA (A) DI TABEL SISTEM PERIODIK UNSUR Mohamad Mahfud	51
KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN EDMODO Dani Wardani	59

PERAN STRATEGIS KEGIATAN EKSTRAKULIKULER DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER Leny Sri Wahyuni	70
PENGEMBANGAN BUKU DONGENG POP UP BAHASA JERMAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KARYA SASTRA BAHASA JERMAN DI SMA NEGERI 1 MAOSPATI Nunung Mintarsih	77
PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TOPI PINTAR Nurhayati	88

MODEL PEMBELAJARAN SEKOLAH PEDULI ANAK HEBAT (SPAHE) BAGI SISWA PENYANDANG DISABILITAS

Normalia Sage

SMA Muhammadiyah 10 Surabaya, Kota Surabaya, Jawa Timur

Email: pureza.sage@gmail.com

Abstrak

Pemerintah mencanangkan pendidikan inklusif sesuai Permendiknas Nomor 70 tahun 2009. Siswa penyandang disabilitas dapat belajar di sekolah umum. Pendidikan inklusif menghadapi tantangan diantaranya kompetensi guru, sumber kurikulum yang kurang dan orang tua yang kurang puas, sehingga pendidikan inklusif berkembang sesuai dengan gaya dan kemampuan masing-masing lembaga. Ada yang lebih berfokus pada peningkatan skill kerja siswa penyandang disabilitas, ada juga yang meningkatkan kemampuan akademik sesuai kebutuhan mereka. Tulisan ini memaparkan pengembangan suatu inovasi pembelajaran inklusif alternatif yang berbasis passion siswa penyandang disabilitas di SMA. Sistem pendidikan yang dikembangkan ini fleksibel mengikuti bakat dan minat siswa dengan nama model pembelajaran Sekolah Peduli Anak Hebat (SPAHE). SPAHE memiliki lima model pembelajaran yakni Religious-Emotional-Social-Health-Supporting (RESHES); Sport-Art-Entrepreneur (SAE); Career Class (CC); Fun Academic (FA); dan Parent Society (PS) yang 50% berfokus pada peningkatan potensi hati dan 30% potensi fisik dan 20% potensi akal pada pengembangan bakat-minat, karakter dan akademik anak hebat.

Kata kunci: *inklusif, anak hebat, SPAHE, hati, bakat.*

Pendahuluan

Hampir satu abad pendidikan anak penyandang disabilitas berada dalam institusi yang terpisah dengan sekolah umum dimana mereka mendapatkan hak yang lebih sedikit dibandingkan anak pada umumnya. Indonesia mulai mendukung hak pendidikan dan sosial penyandang disabilitas melalui pendidikan inklusif. Sistem ini mulai diupayakan dengan baik oleh pemerintah sejak dikeluarkan Permendiknas No. 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa. Pendidikan inklusif ini secara jelas menghilangkan garis pembatas antara kelas reguler dan kelas khusus, menyediakan pendidikan yang sesuai

untuk semua siswa dengan level kognitif yang berbeda. Diharapkan dengan semakin banyaknya sekolah inklusif di tingkat SMA dapat menjadikan siswa penyandang disabilitas mampu mengenyam pendidikan melebihi wajib belajar sembilan tahun sebagaimana tertera dalam UU No. 23 tahun 2002 pasal 48 dan kesempatan memperoleh pendidikan yang seluas-luasnya pada pasal 49, sehingga mereka dapat lebih siap untuk memasuki dunia kerja atau perguruan tinggi. Sekarang ini bukan saatnya lagi ada diskriminasi bagi masyarakat penyandang disabilitas. Pelayanan publik, mulai transportasi, pasar, rumah makan sampai sekolah pun mulai dikembangkan ke arah fasilitas dan pelayanan yang ramah bagi mereka.

Selama pendidikan inklusif berfungsi untuk mendapatkan keadilan sosial atau menghilangkan sikap diskriminasi terhadap siswa penyandang disabilitas, maka akan dapat digali manfaat yang lebih banyak di dalamnya. Seperti ketika siswa penyandang disabilitas berada di lingkungan sekolah umum, mau tidak mau mereka pun menjadi tergabung di dalam komunitas lokal. Adanya pendidikan inklusif memungkinkan mereka untuk berbaur dengan teman-teman yang sering mereka temui di sekolah dan bepergian bersama saat libur akhir pekan. Siswa penyandang disabilitas juga akan memiliki teman sebaya dari kelas reguler yang dapat menjadi model dalam mengambil sikap, perilaku, pengambilan keputusan, penyelesaian masalah dan keterampilan kognitif lain dalam skala kelompok (Will & Jackson, 2000). Selain itu pendidikan inklusif juga membuat siswa reguler lebih toleran dan memahami kondisi kawan penyandang disabilitas yang juga memiliki kesamaan dengan dirinya. (Westwood & Graham, 2003).

Di samping memiliki manfaat, pendidikan inklusif juga menyimpan berbagai tantangan. Kondisi mental dan fisik siswa penyandang disabilitas masih dipandang kurang memberikan kontribusi bagi kemajuan profil akademik sekolah bila dibandingkan dengan anak yang berprestasi (Konza, 2002). Untuk siswa penyandang disabilitas yang berat, guru umum cenderung nyaman dengan konsep integratif yang mana siswa penyandang disabilitas tidak sepenuhnya berada di kelas reguler, tetapi pada waktu tertentu mendapatkan pelayanan pendidikan secara individual bersama guru pembimbing khusus (Bowman, 1986). Mereka juga merasa kurang kompeten untuk menangani siswa penyandang disabilitas (Center and Ward, 1987). Guru juga mengaku tidak

punya waktu untuk membuat material pembelajaran khusus bagi mereka ataupun modifikasi kurikulum, terutama dalam kelas besar - jumlah siswa diatas 30 (Schumm & Vaughn, 1992).

Pendidikan inklusif di tingkat pendidikan dasar dan menengah berkembang sesuai gaya dan kemampuan masing-masing lembaga. Ada yang berfokus pada penyiapan *skill* kerja siswa penyandang disabilitas, dan ada pula yang berfokus pada peningkatan akademik sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Pada artikel ini akan dijelaskan suatu inovasi pengembangan model pembelajaran inklusif yang berbasis pada *passion* siswa penyandang disabilitas. Sebuah sistem pendidikan yang fleksible mengikuti bakat dan minat mereka, bukan memaksa mereka untuk mengikuti sistem yang ditetapkan sekolah.

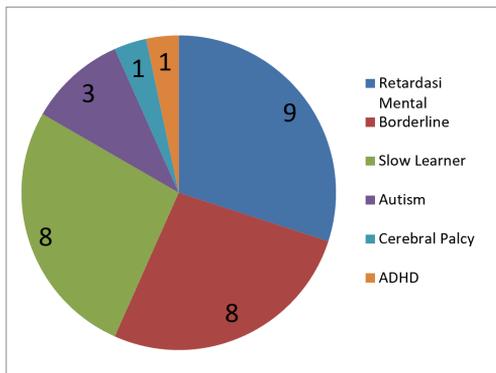
Tulisan ini mereview upaya-upaya yang telah dilakukan sebuah sekolah swasta di Surabaya dalam meningkatkan pendidikan bagi siswa penyandang disabilitas, yang dalam tulisan ini selanjutnya disebut anak hebat, di tingkat SMA. Tulisan ini menggambarkan secara singkat praktik lima model pembelajaran pada sekolah inklusif dalam memfasilitasi anak penyandang disabilitas dapat mengembangkan karakter, pengetahuan, *skill* terutama kepercayaan diri mereka. agar dapat sukses di universitas, karier dan kehidupan bermasyarakat.

Konteks Studi: Pendidikan Inklusif di SMA Muhammadiyah 10 Surabaya

Tulisan ini menggambarkan pendidikan inklusif yang diselenggarakan oleh SMA Muhammadiyah 10 Surabaya (SMAM X). SMAM X Surabaya merupakan sebuah sekolah keberbakatan *Sport, Art and Science (Spartan)* mengembangkan

program inklusif berbasis *passion* siswa penyandang disabilitas dengan nama Sekolah Peduli Anak Hebat (SPAHE) sebagai bentuk diferensiasi yang ke enam. Hal yang mendasari pendirian program SPAHE adalah komitmen menerima siswa dalam kondisi apapun. Sejak berdirinya pada tahun 2014 sekolah telah menerima siswa penyandang disabilitas dalam tingkatan apapun tanpa seleksi. Sekolah berprinsip siswa penyandang disabilitas juga memiliki hak yang sama untuk mendapatkan kualitas pendidikan dan sukses sama dengan siswa yang lain.

SMAM X Surabaya dengan jumlah siswa mencapai 709 memiliki 30 siswa penyandang disabilitas dari tahun 2014-2018 (lihat gambar 1) dan telah meluluskan empat siswa penyandang disabilitas yang saat ini telah melanjutkan studi ke perguruan tinggi.



Gambar 1. Data Jumlah Anak Hebat SMAM X Surabaya 2014-2018

Sekolah memastikan bahwa anak-anak penyandang disabilitas memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang baik dan kesuksesan di masa yang akan datang. Anak penyandang disabilitas anak tidak terbatas atau anak hebat. SPAHE tidak hanya memberi kesempatan anak tidak terbatas dalam hal pencapaian kemampuan akademik khusus, namun juga pada pembentukan karakter, kemampuan sosialisasi, pengembangan bakat dan minat

serta pendampingan karier berkelanjutan, bagi mereka yang ingin melanjutkan kuliah atau terjun di dunia kerja. Sekolah memiliki guru PLB, terapis, psikolog dan dokter profesional SPAHE yang juga memfasilitasi konsultasi bagi masyarakat sekitar yang ingin tahu atau berpartisipasi dalam pendidikan inklusi. Hal ini dilakukan supaya semakin tumbuh sikap kepedulian masyarakat terhadap anak tidak terbatas. Program ini terangkum dalam lima model pembelajaran SPAHE, yakni *Religious-Emotional-Social-Health-Supporting (RESHES)*, *Sport-Art-Entrepreneur (SAE)*, *Career Class (CC)*, *Fun Academic (FA)* dan *Parent-Society (PS)*.

LIMA MODEL PEMBELAJARAN SPAHE

Model pembelajaran Sekolah Peduli Anak Hebat (SPAHE) berupa praktik pembelajaran anak hebat yang terbagi menjadi dua sistem yakni sistem integratif dan full-inclusion. Pertama, integratif adalah sistem yang memungkinkan anak hebat belajar di kelas khusus pada sekolah reguler, namun pada bidang-bidang tertentu dapat belajar bersama anak lain di kelas reguler. Dalam hal ini SMAM X Surabaya berkomitmen bahwa semua calon siswa penyandang disabilitas akan diterima tanpa seleksi. Untuk siswa dengan tingkat ketunaan yang sedang ke berat, seperti autisme dan retardasi mental dengan gangguan psikomotorik lebih tepat menggunakan sistem integratif ini sebagaimana hasil penelitian Mc. Leskey dan Waldron (2011) pada siswa SD menunjukkan anak dengan tingkatan disabilitas yang berat terutama dalam ranah kognitif lebih efektif dengan metode integratif, karena di kelas khusus mereka mendapatkan pengajaran yang lebih intensif, konsep dan skill yang mereka butuhkan. Kedua, *full-inclusion* yakni sistem yang menyertakan anak hebat

untuk menerima pembelajaran individual/kelompok dalam kelas reguler. Anak hebat dengan tipe *slow learner*/lambat belajar yang mengikuti sistem ini dengan model kurikulum yang diturunkan bobotnya atau siswa tuna daksa, rungu atau netra yang memiliki intelegensi normal ke atas.

Model pembelajaran SPAH berpijak pada tiga tatanan. Pertama, model ini lebih mengembangkan potensi hati daripada potensi akal dengan perbandingan persentase potensi hati, fisik dan akal sebesar 50 : 30 : 20. Persentase ini menunjukkan tingkatan perhatian dan tahapan dalam program SPAH. Potensi hati terwujud dalam program *Religious Emotional Social Health Supporting (RESHES)*. Program ini mendapat perhatian jauh lebih besar dibanding yang lain, karena masalah terbesar anak hebat adalah pada tekanan psikologis, bukan transfer *skill* atau pengetahuan. Tekanan psikologis yang berasal dari dalam diri dan lingkungan ini menghambat mereka untuk dapat mengembangkan diri dan berprestasi. Dalam hal ini konseling formal, nonformal, individu atau kelompok dilakukan setiap hari, tanpa batas waktu dan media, sehingga terjalin kedekatan antara anak hebat dengan Guru Pembimbing Khusus (GPK). Jadi target awal 50% adalah mengarahkan program bagaimana membuat anak menjadi percaya diri. Perhatian 30% potensi fisik berupa program bakat di sekolah yang diminati siswa bertajuk *Sport, Art and entrepreneur (SAE) and Career Class (CC)*. SPAH SMAM X lebih berfokus pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan aksi. Untuk memunculkan kepercayaan diri, kecakapan mengatasi masalah dan sosialisasi, anak diarahkan untuk mengikuti kegiatan potensi, komunitas dan lomba sesuai *passion* mereka bersama siswa reguler. Perhatian 20% potensi akal adalah yang paling kecil dengan maksud

bahwa program SPAH tidak berfokus pada peningkatan nilai akademik mata pelajaran. Pembelajaran diwujudkan dalam bentuk *fun academic (FA)*. FA memberikan porsi perhatian dan waktu yang lebih pada materi yang berhubungan dengan kelebihan/potensi menonjol pada diri anak penyandang disabilitas. Jadwal, materi bisa jadi berbeda antara satu anak dengan yang lain.

Penjabaran Lima Model Pembelajaran SPAH Adalah Sebagaimana Berikut.

Religious-Emotional-Social and Health Supporting (RESHES)-SPAH.

Salah satu tantangan bagi guru dalam mengajar anak penyandang disabilitas adalah menguatkan mental dalam menghadapi hidup dan percaya diri dalam menatap masa depan. Sebagaimana dalam penelitian Turner dalam Smith (2012) memperlihatkan bahwa anak penyandang disabilitas terutama keterbelakangan mental memiliki kebutuhan untuk merasa menjadi bagian dari yang lain, kebutuhan untuk menemukan perlindungan dari sikap dan label negatif, kebutuhan akan dukungan dan kenyamanan sosial, kebutuhan untuk menghilangkan kebosanan dan menemukan stimulasi sosial. Dalam hal ini RESHES program berupaya membantu siswa penyandang disabilitas melalui empat langkah berikut ini.

(1) Kedekatan Guru. Dalam program SPAH, kedekatan antara guru dan siswa adalah hal yang utama. Hal ini menjadikan pelayanan individual siswa menjadi suatu keharusan. Di SMAM X Surabaya terdapat dua guru bagi Anak Hebat, yaitu guru reguler dan guru *shadow*/pembimbing khusus. Guru pembimbing khusus (GPK)/*shadow* menjadi guru yang bertanggungjawab terhadap perkembangan anak hebat. Mulai perkembangan kognitif,

afektif dan motorik mereka. Profesionalitas dalam pelayanan terlihat tatkala guru pembimbing khusus membawa maksimal lima anak hebat dengan tipe yang *slow learner* dan satu anak hebat dengan tipe *autism*.

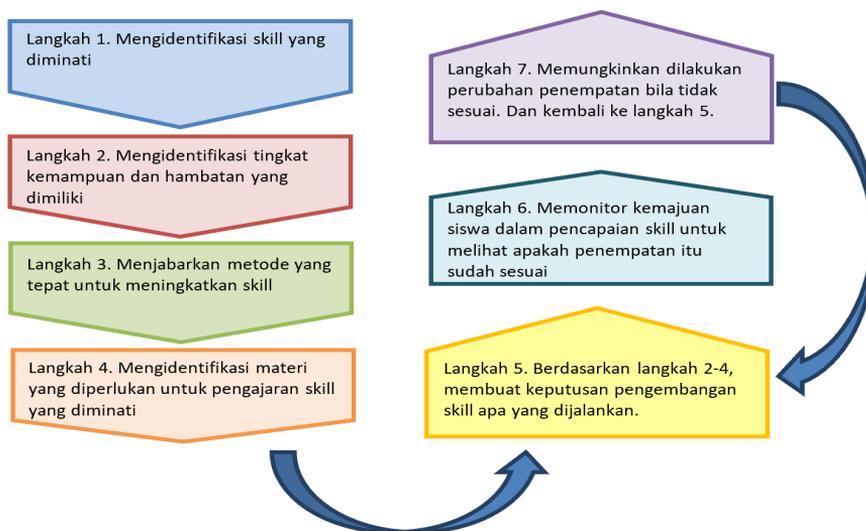
Guru reguler ini telah dipersiapkan mindset dan sikapnya melalui orientasi kepala sekolah yang terus-menerus, penyuluhan dari tenaga ahli dan perilaku sosial antar guru untuk selalu menyapa anak hebat dan memperlakukan mereka dengan penuh kasih sayang/*no bullying* di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru junior belajar dari perilaku guru senior dalam memperlakukan anak hebat. Hal ini juga menjadi contoh/teladan bagi siswa reguler untuk bersikap yang sama terhadap Anak Hebat. Kedekatan ini terbentuk tidak terbatas interaksi di kelas tetapi dapat berlanjut di pertemuan informal ataupun sosmed. Guru pembimbing khusus membuat grup WA/Line untuk berkonsultasi dan memotivasi anak hebat di setiap harinya baik terkait materi religius, emosional maupun sosial.

(2) *Guardian Angel (GA)*. Suatu kenyataan bahwa adaptasi anak hebat dan siswa reguler tidaklah selalu berjalan mulus, semua butuh waktu dan proses. Anak hebat harus selalu dikuatkan untuk menghadapi kemungkinan bullying. Adanya *Guardian Angel (GA)* sebuah istilah untuk beberapa siswa reguler pilihan di kelas inklusif yang bertugas untuk membantu anak hebat ini dalam berinteraksi sosial dengan yang lain. Model pembelajaran sosial ini dikenal dengan istilah *Peer-Mediated Instruction and Interventions (PMII)* yang menggunakan siswa lain sebagai instructor untuk anak hebat dalam pengawasan guru. Teman sebaya yang diistilahkan *GA* dapat membimbing secara langsung ataupun tidak langsung melalui *modeling* dan guru hanya bersifat sebagai fasilitator. Instruksi

dari *GA* ini tidak hanya tentang materi akademik, tetapi juga perkembangan sosial dan emosional anak hebat (Kalfus, 1984). Para *GA* ini memang dipilih dari siswa yang memiliki sifat baik, sabar, penuh kasih sayang, tulus, ramah dan bersahabat yang terpenting tidak ada pemaksaan dan ia mau untuk bersahabat dengan anak hebat. Selain waktu belajar bersama di kelas inklusi, waktu istirahat, sholat berjamaah dan makan bersama menjadi 100% waktu yang berharga bagi anak hebat untuk bersosialisasi, menjalin persahabatan dengan siswa reguler. Para *GA* dan guru secara berkala juga mendapat penyuluhan dari tenaga ahli PSLD UNESA, di antaranya kegiatannya adalah nonton bareng film disabilitas, *sharing together*, *game* kolaborasi dengan anak hebat.

(3) Komunitas Anak Hebat. Era remaja generasi Z memang menyukai komunitas. Anak hebat ini dengan sendirinya membuat komunitas dalam grup sosial media untuk memperoleh informasi dan berbagai banyak hal antar teman. Guru pembimbing khusus tidak hanya guru di kelas tetapi ia dapat menjadi guru bagi mereka di manapun dan kapanpun. Ketelatenan dan kemauan seorang guru pembimbing khusus untuk menjawab pertanyaan mereka dan memotivasi mereka merupakan bagian dari program RESHES SPAH.

(4) Asesmen SPAH dari tenaga ahli. Asesmen menjadi alat penting untuk menempatkan anak hebat pada kelas integratif atau *full inclusion*, mengetahui fasilitas spesifik pendukung apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran mereka, menempatkan mereka pada ekskul, potensi atau tempat magang yang sesuai dengan kemampuan dan *passion* mereka. Jalur proses asesmen dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Jalur Proses Assesmen dan Penempatan Bakat-Minat Anak Hebat

Berikut ini tahapan assesmen:

- Asesmen diagnostik tentang ketunaan dan tingkatannya bekerjasama dengan fakultas psikologi UNAIR.
- Asesmen bakat-minat oleh tim potensi psikologi SMAM X Surabaya melalui observasi, konsultasi dengan orang tua dan konseling individu
- Asesmen kesehatan bekerjasama dengan Rumah Sakit Muhammadiyah Surabaya yang memiliki poliklinik tersendiri di gedung SMAM X Surabaya. Cek kesehatan tersebut meliputi tanda utama, status gizi, cek visual, THT, motorik dan sakit fisik yang diderita anak hebat.
- Asesmen ahli terapis dilakukan setiap akhir semester untuk memberikan evaluasi perkembangan dan perbaikan metode pembelajaran dan terapi untuk peningkatan *outcome* anak hebat.

Sport, Art, and Entrepreneur (SAE)

SPA H

Program SPAH lebih menitik beratkan kemampuan seni, olahraga dan *life skill* daripada nilai akademik anak hebat.

Model pembelajaran SAE ini berfungsi memfasilitasi bakat minat anak hebat, pembentukan karakter kepercayaan diri dan kebutuhan sosial menjadi bagian dari komunitas. Guru ekskul/potensi lebih menekankan pada sikap positif dalam belajar seperti berdoa sebelum latihan, cara menghargai kemampuan bakat teman yang beragam, menguatkan kepercayaan diri dan keyakinan dalam pengambilan keputusan. Bakat seni ini akan ditampilkan pada acara tertentu dan tentunya mereka juga berkolaborasi dengan siswa reguler dalam performa tersebut.

Career Class (CC) SPAH

Remaja dengan terbelakang mental hanya 2,5 % yang mendaftar di perguruan tinggi setelah SMA dan lebih banyak yang belum sepenuhnya mandiri, sehingga SPAH melalui program career class menyiapkan anak hebat dengan *life skill* untuk bisa mandiri melalui magang dan *transision planning*. *National Longitudinal Transition Study of Special Education (NLTS) U.S.* dalam Smith (2012) menemukan bahwa rentang waktu yang lebih lama berada di pendidikan umum dan pengalaman

kerja/magang di sekolah menengah dan pelatihan kejuruan selama di sekolah menengah lebih meningkatkan ketertarikan penerima lowongan pekerjaan pada siswa penyandang hambatan.

Magang sesuai *passion*. Hal yang terlihat berbeda dari sekolah inklusif lain adalah jadwal pembelajaran SPAH tidak bersifat kaku dan sangat fleksibel bagi anak hebat. Misalkan bila pada asesmen awal anak menginginkan untuk belajar pada bidang otomotif, maka dimungkinkan anak diarahkan untuk magang selama satu bulan di bengkel. Dengan demikian pembelajaran akademik dapat dilakukan setelahnya dengan pemberian *contextual homework*. Untuk anak hebat materi disesuaikan dengan kemampuan mereka. Semisal anak hebat dengan tipe tunagrahita diberikan bagian kerja mengganti busi, menambal ban. Dalam hal ini sekolah terus membuka kerjasama dengan berbagai lembaga atau perusahaan yang dapat menerima mereka untuk magang berdasarkan asesmen dan *passion* mereka. Selama magang perkembangan, kemajuan dan hambatan juga berada dalam rekap guru pendamping khusus melalui wawancara atau draf observasi yang diberikan pada guru tamu/pemilik tempat magang. Setiap anak yang telah mengikuti magang akan mendapatkan sertifikat yang kelak dapat digunakan sebagai bahan referensi ketika melamar suatu pekerjaan.

Transition Planning

Kelas *transition planning* diperuntukkan anak hebat kelas XII yang ingin melanjutkan ke universitas. SPAH memberikan pelayanan pendampingan tidak hanya sebatas ketika anak hebat lulus SMA, tetapi berkelanjutan sampai anak hebat ini benar-benar bisa beradaptasi di perguruan tinggi yang dituju.

Beberapa materi pada *career class*: Persiapan UNBK, Menjelaskan perbedaan aturan antara di SMA dan Universitas; Memberikan saran supaya sukses di universitas; Perencanaan dokumentasi kesehatan lebih awal; Membuat link informasi untuk orang tua dan wali; Menginformasikan *link online* untuk transisi ke universitas.

Fun Academic (FA) SPAH

Pemerintah mendukung pendidikan inklusif dengan harapan adanya kenaikan performa dari siswa penyandang disabilitas. Beberapa hasil penelitian menunjukkan praktik inklusif lebih besar keberhasilannya di tingkat sekolah dasar daripada menengah (Casale-Goannola dalam Ford, 2013), karenanya SPAH SMAM X Surabaya tidak menjadikan performa akademik menjadi kunci utama keberhasilan anak hebat. Pembelajaran akademik menjadi sarana untuk membentuk kedekatan guru dan anak hebat, tempat bersosialisasi dan membentuk karakter positif melalui aktivitas belajar bersama siswa reguler. Tempat meningkatkan kepercayaan diri tatkala berhasil menguasai suatu mata pelajaran yang telah dimodifikasi. Karena SPAH lebih *concern* ke pembentukan karakter atau potensi hati, maka terdapat beberapa acuan penting di *fun academic*, yakni:

- Pembelajaran akademik bersifat fleksibel dimulai dari yang mudah dan meningkat seiring kemampuan anak. Sehingga anak dapat menyelesaikan soal dengan kesalahan sedikit dan mendapat nilai yang tinggi dan sekaligus mendapatkan tantangan dengan peningkatan level sesuai kemampuan mereka.
- Proses pembelajaran akademik bersifat menyenangkan dengan mengaktifkan selain potensi akal juga fisik dan hati.

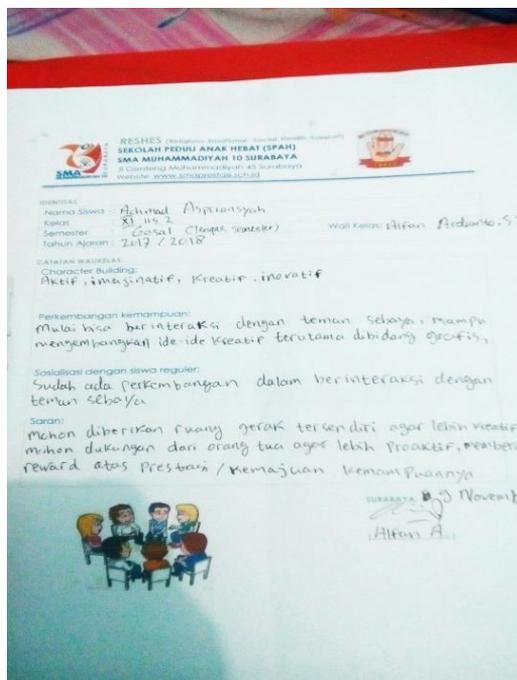
Setiap anak berhasil harus diberikan reward baik dengan pujian, tepuk tangan, senyuman atau sentuhan dan sama sekali tidak diperkenankan memberikan hukuman. Contoh metode yang digunakan dalam pembelajaran, metode *one short instruction*, *differentiated instruction*, *co-teaching*, *short-contextual homework*, *class wide peer tutorial* dan juga terapi sesuai kebutuhan, seperti *occupation*, *play*,

paint, *water*, *compensatory therapy*.

- Pembelajaran akademik bersifat kontekstual yakni mendekati permasalahan kongkrit di dunia nyata, sehingga mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
- Hasil evaluasi berisi deskripsi perkembangan belajar anak hebat dengan penilaian yang bersifat autentik dan holistik.

Gambar 3. Contoh Lembar Evaluasi Tengah Semester Lembar Penilaian Holistik dari Wali Kelas, GPK dan Orang Tua.

Mata Pelajaran		Bahasa Indonesia			Capaian	Hambatan
		A	B	C		
1.	Menceritakan teks cerita sederhana tentang menjaga kebersihan			✓	Ananda Ibra sudah dapat mengidentifikasi kata tanya, lawan kata dan fungsi dari peralatan kebersihan dengan cukup baik	Ananda Ibra masih kesulitan untuk mengarang cerita sederhana tentang menjaga kebersihan
2.	Mengidentifikasi kata tanya dalam kalimat		✓			
3.	Mengidentifikasi lawan kata		✓			
4.	Mengenalifungsi dari peralatan kebersihan		✓			
						Ustdzh. Normalia



Parent-Society (PS) SPAH

Faktor terbesar keberhasilan anak hebat terdapat pada peran orang tua dan atau lingkungan keluarga. Oleh karena itu SPAH SMAM X Surabaya berupaya menciptakan lingkungan keluarga yang bersahabat. Orangtua/wali siswa menjadi pendamping dalam pelaksanaan pendidikan inklusi. Robinson-Robinson dalam Smith 2012 menyatakan mereka (orang tua) harus didorong untuk terlibat pada setiap aspek kehidupan sekolah. Mereka harus selalu diberitahu perubahan-perubahan yang terjadi di sekolah yang akan memberikan dampak kepada inklusivitas anak mereka. SPAH mengadakan konsultasi secara formal setiap tiga bulan sekali dengan orang tua dan informal di setiap harinya melalui WA personal dan WA *group* orang tua SPAH. Mereka juga dapat mengakses perkembangan anak hebat melalui *website* dan *e-learning* sekolah. Setiap tahun diadakan parenting keluarga anak hebat yang mana anak-anak hebat dapat menunjukkan performa bakat-minat. *Sharing* santai antar orang tua dan juga tenaga ahli dengan tema yang dibutuhkan, misalkan tentang layanan pendidikan terkhusus perguruan tinggi yang membuka jurusan untuk anak berkebutuhan khusus, dukungan sosial masyarakat dan bantuan hukum untuk anak penyandang disabilitas. Pendampingan dukungan sosial untuk anak hebat juga dikembangkan oleh SPAH ke masyarakat dengan membuka forum konsultasi bagi masyarakat sekitar yang mempunyai anak berkebutuhan khusus dengan tenaga ahli. Seperti yang telah dilakukan siswa reguler ketika mengkampanyekan Sekolah Anak Hebat pada acara Parade Komunitas Suara Surabaya di taman Munduh (6/8/17).

Refleksi Pelaksanaan Program SPAH

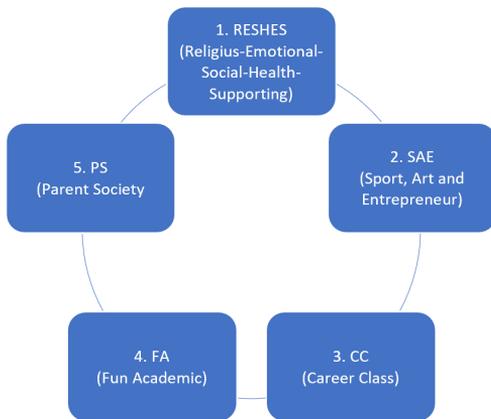
Dalam pelaksanaan dua tahun terakhir program SPAH telah muncul suasana psikologis yang kondusif bagi anak hebat untuk membangun kepercayaan diri mereka. Banyak diantara anak hebat yang mulai aktif di kegiatan masyarakat seperti karang taruna, takmir masjid, mengikuti berbagai komunitas entrepreneur dengan berjualan produk di *mall*/pinggir jalan, perform seni musik diberbagai acara dan lomba sesuai *passion*, lebih mampu mengendalikan emosi, mandiri dalam mengurus diri sendiri dan mengatasi masalah yang dihadapi.

Sementara yang menjadi tantangan dalam pelaksanaan program SPAH adalah mencari kesesuaian metode pembelajaran yang mengikuti *passion* dan potensi setiap siswa. Semakin banyak anak hebat di SPAH, maka semakin banyak ragam potensi dengan karakteristik berbeda yang harus digali satu-persatu. Hal ini menuntut SPAH untuk terus berkreasi dan berinovasi untuk mencari format pembelajaran individu yang tepat dan bisa mempercepat potensi mereka menjadi prestasi. Suatu pembelajaran yang tepat terlihat ketika anak hebat semangat ke sekolah untuk mencari guru yang memberinya inspirasi dan percaya diri, penuh semangat dalam melakukan aktivitas yang dapat meningkatkan *life-skill* mereka.

Kesimpulan

Model pembelajaran SPAH yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah X Surabaya berpijak pada tiga tatanan. Pertama lebih mengembangkan potensi hati daripada potensi akal dengan perbandingan potensi hati, fisik dan akal sebesar 50% : 30% : 20%. Dengan perpaduan potensi hati dan fisik diharapkan anak hebat memiliki karakter yang positif, sehingga dapat kuat

dan menjalani hidupnya dengan baik. Kedua, kedekatan hati antara guru dan anak hebat adalah yang utama terhadap proses pembelajaran, sehingga tidak diperkenankan memberikan hukuman, tetapi diupayakan untuk memberikan perhatian yang lebih kepada anak didik. Ketiga, adanya fleksibilitas pembelajaran bisa kapanpun (jadwal tidak bersifat kaku) di manapun (belajar tidak harus di dalam kelas, bisa di taman/magang di tempat tertentu) dan memakai media/metode pembelajaran apapun (adanya kebebasan berkreasi bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang terpenting anak senang dan dekat dengan guru). Lima model pembelajaran SPAH ini berupaya mewujudkan pendidikan holistik bagi anak hebat (lihat gambar 3).



Gambar 4. Siklus Lima Model Pembelajaran SPAH

Kelima model pembelajaran SPAH ini perlu diaktifkan supaya tercipta suasana pembelajaran yang positif, lingkungan yang mendukung keberhasilan anak hebat dan yang mampu memberikan pemahaman mendalam tentang kebutuhan sosial, emosional dan fisik mereka serta sangat penting pula untuk mengenali, menjaga dan menguatkan bakat-minat setiap anak hebat.

Daftar Rujukan

- Bowman, I. (1986). Teacher Training and the Integration of Handicapped Pupils: Some Findings from a Fourteen Nation UNESCO Study. *European Journal of Special Needs Education*, 1, pp 29-38.
- Center, Y., & Ward, J. (1987). *Teachers' Attitudes towards the Integration of Disable Children into Regular Schools*. *The Exceptional Child*, 34, pp 41-56.
- Ford, J.. (2013). Educating Students with learning Disabilities in Inclusive Classrooms. *Electronic Journal for Inclusive Education* Vol. 3, No.1
- Hurlock, E.B. (1990). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kalfus, G. R. (1984). Peer-mediated Instruction: A Critical Review. *Child Development and Family Behavior Therapy*, 6, 17-43.
- Konza, D. (2002). *Review of Special Educational Services*. Engadine, NSW: St John Bosco College.
- McLeskey, J. & Waldron, N. L. (2011). Educational Programs for Elementary Students with Learning Disabilities: Can They be both Effective and Inclusive? *Learning Disabilities Research & Practice*, 26, 48-57.
- Permendiknas No. 70. (2009). *Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Schumm, J., & Vaughn, S. (1992). *Plans for Mainstreamed Special Education Students: Perceptions of General*

- Education Teachers. Exceptionality*, 3(2), pp 81-96.
- Smith, J. D. (2012). *Konsep dan Penerapan Pembelajaran Sekolah Inklusif*. Bandung: Penerbit NUANSA
- Vaughn, S., Elbaum, B.E., Schumm, J.S. and Hughes, M.T. (1998). Social Outcomes for Students with and without Learning Disabilities in Inclusive Classrooms. *Journal of Learning Disabilities*, 31, 428-436.
- Westwood, P. & Graham, L. (2003). Inclusion of Students with Special Needs: Benefits and Obstacles Perceived by Teachers in New South Wales and South Australia. *Australian Journal of Learning Disabilities*, 8(1), pp 3-15.
- Wills, D., & Jackson, R. (2000). Report Card on Inclusive Education in Australia. *Interaction*, 14, pp 5-12.

PEMANFAATAN *MICMAC CARD* DAN *WORD SQUARE* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI SMA: EFEKTIVITAS DAN RESPONS PESERTA DIDIK

Ariyanti

SMAN 1 Pasirian, Kab. Lumajang, Jawa Timur

Email: bundajava@gmail.com

Abstrak

Banyaknya materi, konsep, grafik, kurva dan perhitungan matematis menjadi keluhan utama peserta didik pada pembelajaran ekonomi. Suasana pembelajaran yang monoton dan cenderung pasif semakin menyulitkan peserta didik dalam membedakan konsep dan memahami materi. Strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah penggunaan media kartu (card) MicMac dan Word Square yang dipadukan dengan permainan (games). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji efektivitas MicMac Card dan Word Square di kelas X. Penelitian menggunakan model riset dan pengembangan (R & D) Borg and Gall yang dikombinasikan dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menyatakan bahwa MicMac Card dan Word Square dapat meningkatkan hasil belajar, serta respons dan minat peserta didik.

Kata kunci: *kartu (card), word square, pembelajaran ekonomi*

Pendahuluan

Peserta didik pada pembelajaran ekonomi seringkali mengalami kesulitan dalam belajar karena banyaknya materi dan konsep yang harus dipelajari terkait teori, kurva dan perhitungan. Saat pembelajaran remedial, peserta didik mengeluhkan kesulitan membedakan konsep, menghafal, mengerjakan aplikasi perhitungan matematis serta menjelaskan kurva dan grafik. Suasana pembelajaran yang cenderung pasif dan *teacher centered* membuat peserta didik tidak fokus dalam menerima materi pembelajaran karena mereka tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Piaget menyatakan bahwa anak usia Sekolah Menengah Atas (SMA) (usia 14-17 tahun) mempunyai kemampuan kognitif pada tahap pemikiran operasional formal. Pada tingkatan ini, siswa sudah

dapat berpikir abstrak, sistematis dan sudah dapat membuat hipotesis tentang masalah-masalah yang dihadapi. Untuk memfasilitasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang menarik minat peserta didik serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep ekonomi

Penelitian yang dilakukan Nuraini (2014) menyatakan bahwa sebanyak 70,20% peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar ekonomi; 64,88% peserta didik tidak menyukai metode yang digunakan oleh guru; 60% peserta didik merasa tidak memperoleh kesempatan dari guru untuk menjelaskan pengalaman-pengalaman yang pernah mereka alami terkait materi ekonomi dan 100% peserta didik setuju menginginkan atau mengharapkan pembelajaran ekonomi bisa berlangsung lebih baik lagi. Penelitian di San Fransisco

mengidentifikasi persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran ekonomi diantaranya adalah bahwa pembelajaran ekonomi terlalu membosankan, sangat abstrak, dan tinggi penekanan pada hafalan (Noland & Kelly, Worthingtin & Higgs, Jackling & Calero, Hutching & Brown, dan Rond & Shanahan dalam Ellis, Sundmacher & Varua, 2011). Studi terhadap mahasiswa di Universitas Prancis oleh Yeunglamko (2011) menyatakan ketidakpuasan terhadap pembelajaran ekonomi yang didapatkannya. Mereka menyatakan bahwa (1) pembelajaran jauh dari sentuhan realitas ekonomi yang konkret dan fenomena di masyarakat (tidak ada relevansi ekonomi yang diajarkan dengan dunia nyata), (2) penggunaan matematika yang tidak terkontrol adalah bukan alat yang tepat untuk digunakan dalam memahami realitas ekonomi dengan lebih baik, dan (3) pendekatan neoklasik seolah-olah merupakan satu-satunya kebenaran ekonomi.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih baik. Strategi tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep, tetapi tidak membosankan dan berorientasi pada peserta didik (Rodkroh, Suwannathachote, & Kaemkate, 2013). Strategi pembelajaran dengan media kartu (*card*) *MicMac* dan *Word Square* merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam materi pembagian ilmu ekonomi mikro dan makro di tingkat SMA. Penggunaan kartu (*card*) *MicMac* dan *Word Square* dalam penerapannya akan dipadukan dengan *games* (permainan). *Games* dalam pembelajaran akan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan (Sato and de Haan, 2016), memunculkan atmosfer kompetitif, mengajarkan *skills*

dalam memecahkan masalah (Rodkroh, Suwannathachote, & Kaemkate, 2013) serta mampu meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik (Nancy A. Neef et al., 2011). Kartu (*card*) *MicMac* adalah kartu yang digunakan pada saat pembacaan studi kasus permasalahan ekonomi yang sedang hangat diperbincangkan. Penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran sudah tidak asing digunakan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2010), Nugraha dkk., (2013); dan Wasilah (2012). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi penelitian dengan menggunakan media kartu tersebut diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa, Matematika dan IPA (Kimia, Biologi dan Fisika), hal inilah yang mendorong peneliti menggunakan media kartu *MicMac* dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA. Sedangkan *Word Square* merupakan salah satu jenis *puzzle* yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nancy A. Neef et al (2011) perpaduan antara *quiz* atau *puzzle* dan sejenisnya dalam suasana *games* semakin meningkatkan jumlah jawaban benar, dibandingkan dengan tidak dalam suasana *games*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pasirian, yang merupakan salah satu sekolah observasi pengamatan di awal penelitian dimana beberapa permasalahan ditemukan. Diharapkan dengan adanya penerapan *MicMac Card* dan *Word Square* ini mampu membantu mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran ekonomi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word*

Square, mengetahui respons dan minat peserta didik, serta mengukur dampak penerapan *MicMac Card* dan *Word Square* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan respons dan minat belajar peserta didik, mendorong munculnya daya pikir kritis, logis dan sistematis, serta membantu peserta didik untuk memperoleh keterampilan pembuatan keputusan dan menumbuhkan sikap peduli dalam kegiatan ekonomi. Sedangkan bagi guru dan sekolah penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga diperoleh perbaikan output melalui inovasi pembelajaran. Serta menginspirasi mata pelajaran yang lain dalam rangka mengembangkan model, strategi, dan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, cara pandang dan pola pikir guru dalam mengorganisasikan isi pelajaran, penyampaian dan pengelolaan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran juga terkandung makna perencanaan, artinya strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan yang akan diambil dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Uno, 2008; Rohman & Amri, 2013).

Menurut Gagne (1985) tujuan strategi pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif
 Penguoptimalan aspek afektif akan membantu membentuk siswa yang cerdas sekaligus memiliki sikap positif

dan secara motorik terampil.

2. Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar terkadang siswa-siswa bersifat pasif, sehingga hanya kemampuan kognitif saja yang diperoleh. Ketika siswa berpartisipasi aktif, maka siswa akan mencari sendiri pengertian dan pemahaman terkait suatu konsep. Dengan demikian pengetahuan baru dapat diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun ada berbagai macam jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan akan tetapi tidak ada strategi yang dianggap paling baik dibandingkan strategi pembelajaran yang lain, karena kondisi dan keadaan di lapangan yang berbeda-beda antara sekolah, kondisi peserta didik dan lingkungan. Kualitas baik tidaknya suatu strategi pembelajaran bisa dilihat dari efektif atau tidaknya strategi tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berbagai strategi mengajar yang dimiliki oleh guru dapat menuntun pada tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Gambar 1 menguraikan strategi utama yang harus dimiliki seorang guru (Eggen & Kauchak, 2012).



Gambar 1. Strategi Pengajaran Utama (Sumber: Eggen & Kauchak, 2012)

1. Perilaku dan Keyakinan Guru
Perilaku dan keyakinan guru penting untuk menciptakan iklim kelas positif atau menciptakan motivasi peserta didik.
2. Pengaturan
Pengaturan berguna untuk efektivitas waktu mengajar. Guru yang teratur memiliki peserta didik yang belajar lebih banyak dibanding guru yang kurang teratur.
3. Komunikasi
Komunikasi yang efektif, prestasi peserta didik, dan kepuasan peserta didik terhadap pengajaran saling berkaitan.
4. Fokus
Agar peserta didik belajar sebanyak mungkin, perlu bagi seorang guru untuk menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik.
5. Umpan Balik
Umpan balik memungkinkan peserta didik menilai ketepatan pengetahuan awal, memberikan informasi tentang validitas konstruksi pengetahuan, dan membantu mengembangkan pemahaman yang telah dimiliki.
6. Monitoring
Merupakan proses pengulangan memeriksa perilaku verbal dan nonverbal peserta didik untuk mencari bukti-bukti adanya kemajuan belajar.
7. Mengajukan Pertanyaan
Dengan mengajukan pertanyaan, guru membantu peserta didik menghubungkan ide yang sedang dipelajari dengan ide di dunia nyata. Pengajuan pertanyaan juga membantu mempertahankan perhatian, melibatkan peserta didik yang pemalu, memberikan penekanan dan menilai pembelajaran.
8. *Review* dan Penutup
Review membantu peserta didik

membuat hubungan antara pengetahuan sebelumnya dengan apa yang akan dipelajari, dan dapat dilakukan kapan saja dalam pembelajaran. Sedangkan penutup merupakan *review* di akhir pembelajaran.

Penguasaan berbagai strategi di atas merupakan kemampuan strategi dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Oleh karena itu diperlukan usaha untuk mengembangkan dan mengasahnya.

MICMAC CARD DAN WORD SQUARE DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI SMA

Ekonomi merupakan ilmu tentang bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya yang bermacam-macam, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan/atau distribusi. Keluasan ilmu ekonomi dan minimnya waktu yang tersedia dalam pembelajaran di sekolah membuat standar kompetensi dan kompetensi dasar terbatas dan fokus pada fenomena nyata ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar peserta didik, harapannya agar peserta didik dapat mengambil manfaat berdasarkan rekaman peristiwa ekonomi yang terjadi di sekitarnya untuk kehidupannya yang lebih baik.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan di tingkatan formal. Mata pelajaran Ekonomi diberikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah pertama sebagai satu kesatuan dalam mata pelajaran IPS. Sedangkan pada tingkat pendidikan menengah atas (SMA), ekonomi diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri.

Strategi pembelajaran dengan media kartu (*card*) *MicMac* dan *Word Square*

merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam materi pembagian ilmu ekonomi mikro dan makro di tingkat SMA pada Kompetensi Dasar (KD) 3.1, yakni mendeskripsikan konsep ilmu ekonomi dan Kompetensi Dasar 4.1, yakni menyajikan konsep ilmu ekonomi.

Penggunaan media kartu (*card*) *MicMac* dan *Word Square* dalam penerapannya dipadukan dengan *games* (permainan). Kelebihan penerapan *games* dalam pembelajaran adalah:

1. Menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan (Sato and de Haan, 2016);
2. Memunculkan atmosfer kompetitif, mengajarkan skills dalam memecahkan masalah (Rodkroh, Suwannathachote, and Kaemkate, 2013);
3. Meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik (Nancy A. Neef et al., 2011).

Kartu (*card*) *MicMac* adalah kartu yang digunakan pada saat pembacaan studi kasus permasalahan ekonomi yang sedang hangat diperbincangkan. Dengan ini peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan lingkungan atau dunia nyata di sekitar peserta didik. Sehingga hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik.

Kartu *MicMac* terdiri dari dua jenis kartu yakni kartu *Micro* dan kartu *Macro*. Tujuan digunakannya kartu ini adalah untuk mengidentifikasi jenis permasalahan ekonomi mikro atau permasalahan ekonomi mikro. Nama *MicMac* itu sendiri diambil masing-masing dari tiga huruf paling depan *Micro* dan *Macro*. Penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran sudah tidak asing digunakan, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Hapsari, 2010; Wasilah, 2012; Nugraha et al., 2013). penelitian

penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Sedangkan *Word Square* merupakan salah satu jenis *puzzle* yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi yang membuat berbeda adalah jawaban telah tersedia namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf penyamar atau pengecoh. Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit peserta didik namun untuk melatih sikap teliti dan kritis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nancy A. Neef et al. (2011) perpaduan antara *quiz* atau *puzzle* dan sejenisnya dalam suasana *games* semakin meningkatkan jumlah jawaban benar, dibandingkan dengan tidak dalam suasana *games*.

MicMac Card dan *Word Square* cukup mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas karena di awal pembelajaran guru memberikan penguatan materi dan penjelasan terkait konsep dan materi yang akan dipelajari, guru juga membuat latihan di awal, sehingga peserta didik terbiasa sebelum melakukan kegiatan. Pendampingan selama pembelajaran berlangsung diharapkan mampu membuat peserta didik tidak mengalami kesalahan yang sama. Pembelajaran diakhiri dengan diskusi untuk menghubungkan aktivitas yang telah dilakukan dengan kenyataan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model riset dan pengembangan (*R & D*) yang dikombinasikan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengukur dampak penerapan strategi pembelajaran *MicMac*

card dan *Word Square* terhadap hasil belajar. Borg & Gall (1983) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Strategi pembelajaran *MicMac card* dan *Word Square* dikembangkan menggunakan acuan pada desain pembelajaran model Borg & Gall. Alasan pemilihan model ini dikarenakan model Borg & Gall merupakan model yang memberikan langkah-langkah yang lebih terperinci dalam proses pengembangan suatu penelitian, sehingga hasil yang diperoleh menjadi jelas dan valid. Dalam teknologi pembelajaran, deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan.

Berdasarkan langkah-langkah tahapan rancangan model Borg and Gall, ada sepuluh langkah yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk, akan tetapi peneliti mengadaptasi model tersebut dan menyesuaikannya dengan kebutuhan penelitian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam merancang strategi pembelajaran *MicMac* dan *Word Square* berdasarkan model Borg and Gall adalah sebagai berikut: (1) studi pendahuluan (*Research and Information Collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) Pengembangan Awal Produk (*Develop Preliminary of Product*), (4) Uji Coba Produk Awal (*Preliminary & Main Field Testing*), (5) Revisi Produk (*Main Product Revision*), (5) Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*), (6) Revisi produk akhir (*Final Product Revision*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Ide pengembangan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* didorong keinginan menciptakan kelas pembelajaran ekonomi yang tidak membosankan, menyenangkan, sekaligus membantu peserta didik agar lebih mudah memahami konsep ilmu ekonomi. Tahapan awal pengembangan produk dilakukan dengan cara melakukan studi pendahuluan (*Research and Information Collecting*) melalui observasi dan wawancara terkait permasalahan dan konsep yang dikembangkan. Berdasarkan temuan masalah dan kepustakaan yang dilakukan, maka diperlukan adanya perencanaan (*planning*) atas produk dan persiapan kebutuhan. Produk yang direncanakan berupa prototype *MicMac Card* dan *Word Square* dalam bentuk buku panduan dan kelengkapan permainan, serta perangkat pembelajaran. Setelah produk awal dikembangkan (*develop preliminary of Product*), tahapan berikutnya adalah melakukan uji coba produk awal (*Preliminary & Main Field Testing*) melalui uji ahli dan uji lapangan terbatas. Hasil validasi ahli digambarkan dalam tabel 1.

Menurut Sugiyono (2010) apabila kelayakan produk yang diuji mencapai tingkat persentase, 85%-100%, produk tersebut dapat diimplementasikan secara langsung tanpa ada revisi. Sedangkan jika kelayakan produk yang diuji mencapai tingkat persentase 75%-85%, maka produk tersebut dapat diimplementasikan dengan melakukan sedikit revisi. Hasil Tabel 1 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan, berdasarkan validasi ahli adalah pada tingkatan layak dan sangat layak, sehingga tahapan dilanjutkan penelitian dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Ahli	Per- sentase	Keterangan
Guru Ekonomi / Pengguna I	92 %	Sangat Layak
Guru Ekonomi / Pengguna I	82 %	Layak

Sumber: diolah berdasarkan hasil validasi ahli

Pasca uji coba produk awal dilakukan, tahapan berikutnya adalah melakukan revisi terhadap produk (*Main Product Revision*) berdasarkan saran dan masukan pada tahap sebelumnya. Revisi tersebut berupa penambahan lingkup materi pada soal *Word Square*, soal kasus pada *MicMac Card* serta penambahan alokasi waktu pada saat *Word Square* dikerjakan. Uji kelayakan terhadap strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* dilakukan pada kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Pasirian Kabupaten Lumajang. Uji kelayakan dilakukan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dari 4 (empat) pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dan 1 x 45 menit. Tindakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut:

(a) Pelaksanaan Tindakan. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti sekaligus berperan sebagai guru model. Sedangkan guru mata pelajaran ekonomi di kelas X yang lain berperan sebagai observer. Berdasarkan pengamatan para observer, tampak bahwa pelaksanaan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* pada K.D 3.1 mendeskripsikan konsep ilmu ekonomi dan KD 4.1 menyajikan konsep ilmu ekonomi dinilai antara cukup baik dan baik. Sedangkan pada aspek guru

berdoa di awal pembelajaran dinilai kurang baik, hal ini dikarenakan pembelajaran pada saat tindakan dilakukan berada pada jam kedua. Peserta didik telah berdoa pada jam pembelajaran sebelumnya. Secara garis besar, hampir semua langkah-langkah kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang ada dalam RPP. Penerapan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* dilaksanakan dalam 2 besar kegiatan yakni penggunaan *Word Square* pada pertemuan pertama dan kedua. Sedangkan *MicMac Card* diterapkan pada pertemuan ketiga dan keempat

- (b) Hasil Pengamatan. Hasil pengamatan merupakan temuan penting di lapangan yang tidak terekam dalam lembar observasi, hasilnya adalah: (1) Pada pelaksanaan pengisian *Word Square*, beberapa peserta didik tampak melihat jawaban kelompok lain. Sehingga, diperlukan adanya tambahan aturan untuk mengerjakan dengan jujur dan sportif, (2) Kerjasama antar kelompok dalam mengerjakan *Word Square* masih minim, pembacaan soal kasus untuk *MicMac Card* seringkali harus diulang, sehingga akan lebih baik dibarengi dengan penayangan soal kasus di layar *LCD*; (3) Beberapa peserta didik pada saat melaksanakan *MicMac Card* seringkali melihat jawaban teman-temannya terlebih dahulu akan tetapi hal tersebut dapat diminimalisir dengan cara memberikan umpan balik acak untuk menanyakan alasan peserta didik dalam memilih kartu *MicMac*.
- (c) Refleksi. Refleksi digunakan untuk menentukan apakah tindakan yang dilakukan sudah berhasil atau belum, sehingga diharapkan menjadi dasar

untuk perlu atau tidak tindakan lanjutan dilakukan. Berdasarkan paparan data mengenai ketuntasan belajar peserta didik, pengamatan serta respons peserta didik selama tindakan dilakukan, maka tidak diperlukan tindakan lanjutan karena ketuntasan belajar peserta didik, respons dan minat peserta didik dalam pembelajaran sudah baik.

Revisi Produk akhir (*final product revision*) merupakan langkah untuk menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan ini dilakukan berdasarkan validasi ahli guru ekonomi sebagai pengguna, hasil angket responden serta kondisi dan situasi di lapangan ketika uji kelayakan dilakukan. Proses revisi produk akhir meliputi penyempurnaan terhadap panduan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square*. Berdasarkan kegiatan pembelajaran dalam uji kelayakan, diketahui bahwa perlu adanya penambahan aturan jujur dan sportif dalam prosedur *MicMac Card* dan *Word Square*, sehingga selain kognitif, karakter peserta didik juga menjadi lebih baik.

Respons dan minat belajar peserta didik diketahui dari angket yang telah dibagikan dan diisi oleh peserta didik. Berdasarkan analisis terhadap hasil angket respons dan minat yang diisi oleh peserta didik, respons dan minat peserta menggunakan strategi pembelajaran *Micmac Card* dan *Word Square* dipaparkan pada tabel 2.

Dari catatan komentar dan saran serta tanya jawab kepada peserta didik pada tahap refleksi dan kesimpulan, diketahui bahwa peserta didik sangat menikmati setiap tahapan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square*. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa *MicMac Card* dan *Word Square* sangat menyenangkan, tidak membosankan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Dampak strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* terhadap hasil belajar diketahui berdasarkan nilai yang diperoleh peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi materi konsep dasar ilmu ekonomi. Hasil belajar peserta didik dengan menerapkan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* pada materi konsep dasar ilmu ekonomi dapat dilihat pada tabel 3 tentang ketuntasan belajar kelas X MIPA 1.

Tabel 2. Respons dan Minat Belajar Peserta Didik terhadap Strategi Pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square*

Sub Indikator	% Keberhasilan
Kemudahan memahami instruksi guru dalam pembelajaran dengan strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i>	100%
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> dapat membangkitkan motivasi belajar	100%
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> menarik untuk peminatan ilmu sosial	94%
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> adalah model pembelajaran yang menyenangkan	89%
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> memberikan kemudahan belajar ekonomi	92%

Sub Indikator	% Keberhasilan
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> mengajarkan prinsip ilmu ekonomi berbasis kepedulian	83%
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> mengajarkan tentang pembagian ilmu ekonomi dan permasalahan yang menyertainya	100%

Tabel 3. Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas X MIPA 1

Waktu	Jumlah Tuntas Belajar	Jumlah Belum Tuntas Belajar	Keterangan
Kamis, 27 Juli 2017	14 (39%)	22 (61%)	Belum Tuntas
Kamis, 10 Agustus 2017	29 (81%)	7 (19%)	Tuntas

Berdasarkan tabel 3 tentang ketuntasan belajar X MIPA 1 dan tabel 4 tentang nilai evaluasi pasca tindakan diketahui bahwa 29 peserta didik telah tuntas belajar, 7 orang lainnya belum tuntas belajar. Jumlah tersebut meningkat dibandingkan nilai evaluasi pra tindakan. Pada evaluasi pra tindakan hanya 14 orang peserta didik yang tuntas belajar, sedangkan sisanya sebanyak 22 orang peserta didik masih belum tuntas belajar. Pasca strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* diterapkan, peserta didik yang tuntas belajar meningkat sebanyak 42%.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan uji ahli, uji kelayakan di lapangan, serta hasil observasi di lapangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran ekonomi, karena (a) menghadirkan suasana belajar menyenangkan, (b) memunculkan atmosfer kompetitif serta skill dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis, (c) peserta didik terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan dengan karakteristik pembelajaran pada kurikulum

2013 yang menekankan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik tidak lagi berpusat pada guru. Sedangkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai panduan dan membantu guru dalam menerapkan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* di kelas. Perangkat pembelajaran ini disusun berdasarkan Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah serta telah divalidasi ahli guru ekonomi sebagai pengguna.

2. Respons dan minat peserta didik terhadap strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* sangat positif. Hasil angket menunjukkan bahwa *MicMac Card* dan *Word Square* adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan. Seluruh peserta didik dengan mudah memahami instruksi dan mengikuti prosedur yang ada dalam *MicMac Card* dan *Word Square*. Peserta didik dalam uji coba juga menyatakan bahwa *MicMac Card* dan *Word Square* dapat membangkitkan motivasi belajar.
3. Strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 1 pada K.D konsep dasar ilmu

ekonomi. Hal ini berdasarkan nilai evaluasi pasca tindakan, 29 orang (81%) peserta didik telah tuntas belajar, sedangkan 7 orang (19%) lainnya belum tuntas belajar. Jumlah tersebut meningkat dibandingkan nilai evaluasi pra tindakan. Pada evaluasi pra tindakan hanya 14 orang peserta didik yang tuntas belajar, sedangkan sisanya sebanyak 22 orang peserta didik masih belum tuntas belajar. Pasca strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* diterapkan, peserta didik yang tuntas belajar meningkat sebanyak 42%.

Berdasarkan deskripsi dari strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* temuan selama uji coba dilaksanakan, maka berikut ini adalah saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan produk sejenis: (a) Guru sebaiknya mampu melakukan pengelolaan kelas dengan baik, karena seringkali pembelajaran berbasis permainan sering dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan (b) Pengembangan produk pada penelitian ini berdasarkan karakteristik peserta didik di SMA Negeri 1 Pasirian, sehingga diperlukan penyesuaian terhadap pengguna yang lain (c) Dalam pelaksanaan uji coba yang lebih luas dengan melibatkan kelompok kontrol (*pretest-posttest control group design*) belum dapat dilaksanakan. Penelitian hanya menghasilkan produk yang layak untuk digunakan, dan diuji cobakan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sehingga, uji coba belum bisa memberikan informasi tentang efektivitas dan keefisienan produk strategi pembelajaran secara optimal.

Daftar Rujukan

- Eggen, P. & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Edisi 6. Boston: Pearson Education.
- Ellis, S. & Varua. (2011). Responding to Student Perceptions Of Education Quality in Economics and Accounting Courses. *Australasian Journal of Economics Education* Volume 8, Number 2, 2011, pp.43-62.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York. CBS College.
- Borg, W. R. & Gall, M. (1983). *Education Research an Introduction*. New York: Longman Inc.
- Hapsari D, A. (2010). *Peningkatan Keterampilan Menulis Huruf Jawa Melalui media Kartu Huruf Pada Peserta didik Kelas III SDN 01 Paseban Jumapolo Karanganyar Tahun Ajaran 2009-2010*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Solo : FKIP-Universitas Sebelas Maret.
- Nancy A Neef, Christopher J Perrin, Alayna T, Haberlin & Lilian C Rodrigues. (2011). Studying as Fun and Games: Effects On College Students' Quiz Performance. *Journal of Applied Behavior Analysis*. Number 4 (Winter 2011) Page 897-901.
- Nugraha D. A, Susanti E. VH, dan Masykuri M,. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Yang Dilengkapi Media Kartu Berpasangan (Index Card Match) Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X Semester Gasal SMA N 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/201. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 2 No. 4 Tahun 2013.

- Nuraini, Umi. (2014). *Pengembangan Skenario Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA*. Tesis. Tidak diterbitkan. Malang : Program Pasca Sarjana-Universitas Negeri Malang.
- Rodkroh P, Suwannatthachote P., & Kaemkate W. (2013). Problem-Based Educational Game Becomes Student-Centered Learning Environment. *IADIS International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA 2013)*
- Rohman, M. & Amri, S. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Sato, A & de Haan, J. (2016). Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games. *International Journal of Instruction* January 2016 Vol.9, No.1
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Uno, B. Hamzah. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Wasilah, E, B,. (2012). Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA melalui Penggunaan Media Kartu. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* JPII 1 (1) 82-90
- Yeunglamko, L.K.C. (2011). From Discontent To Reform: Towards A Multidisciplinary Approach To The Study Of Economics. *Australasian Journal of Economics Education* Volume 8, Number 1, 2011, pp.69-86

MEDIA DAGANG *GAME* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI USAHA DAGANG MATA PELAJARAN AKUNTANSI

Ameliasari Tauresia Kesuma
MAN Salatiga, Kota Salatiga, Jawa Tengah
Email: leakesuma@gmail.com

Abstrak

Media Dagang Game adalah sebuah media simulasi yang dibuat berdasarkan permainan Monopoly, tetapi disesuaikan dengan aturan transaksi usaha dagang sesuai kompetensi dasar yang harus dipahami siswa kelas XII. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan metode dan strategi pembelajaran media dagang game untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran akuntansi pada materi usaha dagang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Dagang Game dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari nilai ketuntasan belajar dan rerata hasil belajar siswa saat pra penelitian, siklus 1 dan siklus 2.

Kata kunci: hasil belajar, dagang game, akuntansi

Pendahuluan

Lippicott dan Pergola (2009) menyebutkan bahwa jenis pedagogi “*edutainment*” seperti permainan dan simulasi yang memanfaatkan nilai hiburan dapat mendukung pembelajaran akademis. Peneliti sebelumnya Tanner and Lindquist (1998) dalam Halloran (2009) mengungkapkan setelah menggunakan *board* monopoli pada kelas junior akuntansi, siswa memiliki persepsi positif pada pembelajaran akuntansi. Demikian pula yang dilakukan Gamlath (2007) yang menggunakan *board Monopoly* untuk mengajar akuntansi, hasilnya siswa meningkat kemampuannya dalam memahami akuntansi, juga keterampilan interpersonalnya, dibandingkan cara tradisional ceramah atau tugas. Akuntansi adalah salah satu mata pelajaran di Madrasah Aliyah dan merupakan bagian dari pelajaran ekonomi, mempunyai fungsi dan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap

rasional, teliti, jujur dan bertanggungjawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan perusahaan dan penyusunan laporan keuangan secara benar menurut prinsip akuntansi yang berlaku, sehingga memberi manfaat bagi kehidupan mereka (Depdiknas, 2004).

Penelitian Homan (2013) mengungkapkan, akuntansi termasuk pelajaran yang sulit menurut siswa. Persepsi siswa mengenai sulitnya mempelajari akuntansi diduga karena proses belajar belum dilakukan secara aktif, padahal keaktifan siswa dalam proses belajar dapat menjadikan belajar lebih bermakna. Makna dalam hal ini merupakan hasil bentukan siswa sendiri yang bersumber dari apa yang mereka lihat, rasakan dan alami (Aunurrahman, 2009). Pra penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil belajar mata pelajaran akuntansi 84,37% atau 27 dari 32 siswa kelas XII IS 1 masih berada dibawah KKM 75 dengan nilai rata rata 45,63.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dan kondisi rendahnya hasil belajar kelas XII IS 1 mendorong penulis untuk membuat media simulasi yang memudahkan siswa belajar akuntansi usaha dagang. Media pembelajaran ini disebut dengan *Dagang Game*, sebuah media simulasi yang dibuat berdasarkan pada aturan-aturan dalam permainan *Monopoly*, tetapi disesuaikan dengan aturan transaksi usaha dagang sesuai kompetensi dasar yang harus dipahami siswa kelas XII IS. Media simulasi modifikasi dari permainan *Monopoly* *Dagang Game*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan membuat mereka kasmaran belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah proses peningkatan hasil belajar akuntansi melalui media *Dagang Game* kelas XII IS 1 MAN Salatiga Semester 1 Tahun Pelajaran 2016/2017? Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana media *Dagang Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IS 1 MAN Salatiga.

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai tolok ukur kajian penelitian lebih lanjut untuk perbaikan mutu pendidikan dan meningkatkan kompetensi siswa, khususnya untuk pencatatan jurnal umum dan jurnal khusus pada akuntansi usaha dagang. Penelitian ini juga diharapkan memberi manfaat praktis bagi siswa, guru dan dunia pendidikan, sebagai berikut. Manfaat praktis yang dapat diperoleh oleh siswa adalah memudahkan memahami materi pembelajaran akuntansi usaha dagang, menumbuhkan rasa cinta belajar akuntansi, menambah pengalaman baru dalam pembelajaran akuntansi, meningkatkan rasa empati, percaya diri, kejujuran dan kebersamaan. Manfaat

praktis lainnya yang dapat diperoleh oleh guru dan dunia pendidikan dari penelitian ini sebagai berikut; (1) Menambah variasi model pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami pencatatan transaksi dalam jurnal umum dan jurnal khusus usaha dagang, untuk selanjutnya disusun satu siklus akuntansi usaha dagang; dan (2) Meningkatkan keterampilan mengelola kegiatan belajar mengajar.

Kajian Pustaka dan Hipotesis Tindakan

Dagang game adalah media simulasi yang dibuat oleh penulis untuk mempermudah siswa dalam memahami pencatatan jurnal umum dan jurnal khusus pada akuntansi usaha dagang. Media ini didesain secara cermat sehingga siswa mengalami sendiri apa yang terjadi pada saat transaksi, mengapa akun tersebut masuk di sebelah debit, mengapa di kredit.

Aturan *Dagang Game* mirip dengan permainan *Monopoly* bedanya adalah, yang mereka beli dan jual adalah toko atau usaha dagang, tidak ada kotak dana umum dan kesempatan tetapi *pandora box*. Dalam *pandora box* terdapat kartu kartu berisi transaksi yang terjadi pada semua toko dan usaha dagang yang ada, ditambah retur pembelian, retur penjualan, berbagai beban yang timbul dan semua transaksi yang mungkin terjadi pada usaha dagang.



Trade Game



Gambar 1. Board Dagang Game

Pada permainan Dagang *Game* siswa dikelompokkan menjadi 4 – 5 kelompok. Masing masing kelompok diberi satu set permainan Dagang *Game* yang terdiri dari satu set kartu *Pandora Box*, satu set kartu kepemilikan tanah, satu set kartu dadu dan satu set uang yang terdiri dari pecahan Rp. 10.000, Rp.50.000, Rp. 100.000, Rp.200.000, Rp.300.000, Rp. 500.000, Rp.1.000.000, Rp. 5.000.000. Semua uang dibuat dan dicetak sesuai dengan kebutuhan pencatatan dalam perusahaan dagang.

PANDORA BOX Dibeli Kulkas dari Toko TOP sebesar Rp.3.600.000,- dengan syarat 3/15,*/30 Jika anda pemilik Toko TOP maka pemain lain wajib membeli peralatan elektronik dari Toko sebesar Rp.400.000,-	PANDORA BOX Dibeli Smartphone dari Toko WOW sebesar Rp.3.800.000,- dengan syarat 3/15,*/30 Jika anda pemilik Toko WOW maka pemain lain wajib membeli peralatan IT & Gadget dari Toko sebesar Rp.400.000,-	PANDORA BOX Dibeli Tablet dari Toko YAMP sebesar Rp.4.100.000,- dengan syarat 2/10,*/15 Jika anda pemilik Toko YAMP maka pemain lain wajib membeli peralatan HP & Gadget dari Toko sebesar Rp.400.000,-	PANDORA BOX Menerima hasil penjualan barang dagang Rp.200.000,- dari masing masing pemain
PANDORA BOX Membayar pembelian barang dagang kepada pemain @ Rp.200.000,-	PANDORA BOX Diterima Pelunasan Pinang dari tiap pemain sebesar Rp.100.000,-	PANDORA BOX Diterima Pelunasan Pinang dari tiap pemain sebesar Rp.200.000,- Very Good!	PANDORA BOX Menerima Pelunasan Pinang dari tiap pemain sebesar Rp.200.000,- memperoleh potongan 5%
PANDORA BOX Membayar Hutang ke tiap pemain sebesar Rp.200.000,- memperoleh potongan 10%	Sertifikat Bukti Kepemilikan Toko Baju Darman Beli = Rp.300.000,- Jual = Rp.350.000,-	Sertifikat Bukti Kepemilikan Toko Baju Ihsan Beli = Rp.250.000,- Jual = Rp.300.000,-	Sertifikat Bukti Kepemilikan UD. Sembako Dewi Sri Beli = Rp.400.000,- Jual = Rp.450.000,-
Sertifikat Bukti Kepemilikan Toko Buku & ATK Sri Rejeki Beli = Rp.600.000,- Jual = Rp.650.000,-	Sertifikat Bukti Kepemilikan Toko Buku & ATK Sri Daryati Beli = Rp.600.000,- Jual = Rp.650.000,-	Sertifikat Bukti Kepemilikan Toko Variasi Motor Udin Beli = Rp.1.100.000,- Jual = Rp.1.300.000,-	Sertifikat Bukti Kepemilikan Toko Variasi Motor Darmono Beli = Rp.1.000.000,- Jual = Rp.1.100.000,-

Gambar 2. Sebagian contoh pandora box dan sertifikat kepemilikan toko

Untuk mempermudah pemahaman transaksi yang terjadi di usaha dagang maka dibuatlah kartu *pandora box* yang berisi transaksi yang didesain sesuai dengan *board Dagang Game*.



Gambar 3. Sebagian contoh Pecahan Uang dalam Dagang *Game*

Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2005).

Sudjana (2005) menyatakan bahwa hasil belajar itu berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar yang dialami siswa Hasil belajar dalam hal ini berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar. Adanya tujuan instruksional merupakan panduan tertulis akan perubahan perilaku yang diinginkan pada diri siswa (Sudjana, 2005), sementara pengalaman belajar meliputi apa-apa yang dialami siswa baik itu kegiatan mengobservasi, mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, mengikuti perintah (Sardiman, 2004).

Jurnal Umum dan Jurnal Khusus Perusahaan Dagang

Setiap transaksi yang terjadi dalam perusahaan dicatat dalam buku harian atau jurnal. Dalam perusahaan kecil, transaksi yang terjadi, baik jumlah maupun jenisnya relatif sedikit sehingga dalam pencatatannya masih memungkinkan digunakan satu macam buku harian, yaitu jurnal umum. Sebaliknya, untuk perusahaan besar transaksi yang terjadi, baik jumlah maupun jenisnya sangat banyak sehingga jika hanya digunakan satu macam jurnal menjadi tidak praktis atau kurang efisien. Untuk perusahaan yang memiliki transaksi banyak dan beraneka ragam, dalam pencatatannya perlu diadakan pengelompokan atau pemisahan, yaitu untuk transaksi yang sejenis dan sering terjadi, pencatatannya dilakukan dalam satu macam jurnal, yaitu jurnal khusus. Penggunaan jurnal khusus akan lebih menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Selain itu, juga memungkinkan adanya pembagian pekerjaan atau pekerjaan pencatatan dapat dilakukan oleh beberapa orang sehingga proses pencatatan akan lebih praktis dan efisien.

Kerangka Berpikir dan Hipotesis Tindakan Kondisi awal penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi konsep akun-akun transaksi usaha dagang rendah. Media Dagang *Game* memungkinkan siswa dapat lebih mudah memahami transaksi yang terjadi, sehingga akan lebih mudah saat mencatatkannya ke dalam ke jurnal umum dan jurnal khusus. Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah Media Dagang *Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IS 1 MAN Salatiga pada semester 1 tahun ajaran 2016/2017.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas XII IS 1 MAN Salatiga, Jl. Wahid Hasyim No, 12 Salatiga, tempat penulis bertugas. Penelitian ini diadakan mulai dari bulan Juli 2016 sampai dengan bulan September 2016. Pengamatan dilakukan untuk mendukung pengumpulan data yang dibutuhkan. Subjek Penelitian, siswa kelas XII IS 1 MAN Salatiga pada semester 1 tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 32 siswa. Penelitian ini merupakan pengembangan metode dan strategi pembelajaran. Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Tindakan pada setiap siklus 1 disajikan sebagai berikut; pendahuluan, guru memberikan apersepsi mengenalkan jurnal umum usaha dagang, transaksi yang terjadi dan perbedaannya dengan usaha jasa, siswa mulai melakukan permainan dagang *game*. Siswa dibagi kelompok masing-masing 4 – 5 siswa untuk setiap kelompok. Guru menjelaskan aturan main Dagang *Game*, dan meminta siswa untuk mencatat transaksi yang terjadi, dan menuliskannya ke dalam Jurnal Umum Tindakan pada siklus 2 adalah guru memperkenalkan jurnal khusus usaha

dagang, membagi siswa dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5 siswa. Setiap siswa diberi lembar kerja yang berisi kolom kolom jurnal umum dan jurnal khusus, saat melakukan permainan Dagang *Game* siswa diminta mencatat semua transaksi yang terjadi dan menginputnya dalam jurnal umum dan jurnal khusus sekaligus. Hal ini diharapkan akan mempermudah siswa memahami hubungan antara jurnal umum dan jurnal khusus, mengapa satu transaksi masuk ke jurnal khusus tertentu.

Hasil Penelitian dan Pembahasannya

Deskripsi Kondisi Awal

Hasil belajar siswa di awal pelajaran pada pra penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran akuntansi 84,37 % atau 27 dari 32 siswa kelas XII IS 1 masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Rata-rata nilai siswa adalah 45,63 seperti dalam tabel 1. Untuk meningkatkan nilai, peneliti melakukan tindakan kelas dengan cara memanfaatkan Media Dagang *Game* dalam pembelajaran Akuntansi.

Tabel 1. Hasil Belajar Akuntansi siswa XII IS 1 Pra-Penelitian

Keterangan	Kondisi Pra Penelitian
Rerata	45,63
Skor Maksimum	95
Skor Minimal	20

Deskripsi Hasil Siklus I

Dalam tindakan siklus I siswa diminta untuk berkelompok bermain permainan Dagang *Game*, dan mencatat transaksi yang mereka lakukan selama permainan simulasi Dagang *Game*. Hasilnya pada kompetensi dasar perbedaan akun transaksi usaha dagang dan usaha jasa

juga pencatatan pada jurnal umum, siswa masih kesulitan menuliskan transaksi yang terjadi ke jurnal umum. Hal ini ditunjukkan dengan skor hasil belajar siswa rata-rata menjadi 71,88 dan siswa belum tuntas di bawah KKM 75 sebanyak 59,75%.

Deskripsi Hasil Siklus II

Pada siklus 2 dengan kompetensi dasar menyusun jurnal khusus usaha dagang, siswa diminta berkelompok untuk melakukan permainan simulasi *Dagang Game*. Selama permainan mereka diminta untuk mencatatnya pada jurnal umum dan sekaligus jurnal khusus. Setiap siswa mencatatnya dalam worksheet yang telah disiapkan. Pada tahap ini siswa melakukan analisis langsung terhadap transaksi yang mereka lakukan. Hasil belajar siswa pada siklus II rata-rata sebesar 81,56 dan siswa belum tuntas sebanyak 21,87% siswa atau 7 orang siswa dan siswa tuntas 78,12%. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55, karena jumlah siswa tuntas sudah lebih dari 75% maka penelitian tindakan cukup sampai siklus 2.

Pembahasan

Dari skor hasil belajar saat kondisi pra penelitian, siklus 1 dan siklus dua dapat terlihat bahwa rerata skor hasil belajar siswa meningkat dari 45,63 di pra penelitian, menjadi 71,88 saat siklus 1 dan rerata siklus 2 sebesar 81,56 dengan 78,12 % siswa tuntas memiliki skor di atas KKM ditetapkan yaitu 75. Perbandingannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Perbandingan Skor Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Pra Penelitian	Siklus 1	Siklus 2
Rerata	45,63	71,88	81,56
Skor Maksimum	95	100	100
Skor Minimal	20	50	55
% siswa belum tuntas	84,38%	40,63%	21,88%
% siswa tuntas	15,63%	59,38%	78,13%

Peningkatan skor setelah dilakukan tindakan menggunakan media *Dagang Game*, sejalan dengan penelitian Tanner and Lindquist (1998) dalam Nitkin (2011), setelah menggunakan board monopoli pada kelas junior akuntansi, siswa memiliki persepsi positif pada pembelajaran akuntansi. Gamlath (2007) juga menggunakan *board Monopoly* untuk mengajar akuntansi, hasilnya siswa meningkat kemampuannya dalam memahami akuntansi, juga keterampilan interpersonalnya, dibandingkan cara tradisional ceramah atau tugas.

Seseorang menyukai permainan dikarenakan beberapa alasan. Para peneliti menemukan dalam sebuah survei terhadap 169 orang dewasa bahwa saat bermain responden menyukai kesempatan untuk “berfantasi dan menghidupkan momen-momen yang tidak biasa” dan menjadi terhibur dengan bermain *board game* seperti *Monopoly* dan *Scrabble* (d’Astous & Gagnon, 2007). Para peneliti lainnya menemukan bahwa banyak permainan edukatif berguna untuk mempelajari sebuah pengetahuan dan peningkatan keterampilan kerja kelompok (Michaels & Chen, 2007), meningkatkan kemampuan membuat keputusan (Zapalska, 2006), dan

menciptakan lingkungan psikologis yang sehat di dalam kelas, selama pelajaran berlangsung (Zapalska, Rudd, & Flanegin, 2003).

Permainan Dagang *Game*, dirancang untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa visual kinestetis, seperti yang diungkapkan oleh Gregoryk dan Eighmy (2009), Robinson (2006, 2007), Eisner (2004) dalam penelitiannya bahwa cara tradisional belajar ceramah, dengan *textbook* dan kuis tidak menumbuhkan kemampuan dan minat siswa dalam mempelajari sesuatu, karena siswa cenderung memiliki gaya belajar visual kinestetis. Saat guru mengetahui perubahan ini, mereka mencoba membuat banyak simulasi permainan dan *game*, pada strategi pembelajaran mereka di kelas (Lippincott and Pergola 2009, Gast and Leathan 2005).

Peningkatan hasil belajar siswa dengan permainan simulasi Dagang *Game* ini membuktikan hipotesis tindakan yang diajukan dapat diterima. Kemampuan siswa kelas XII IS 1 meningkat dalam memahami pelajaran akuntansi. Permainan simulasi Dagang *Game* ini membuat siswa mengalami sendiri, apa yang terjadi pada setiap transaksi usaha dagang. Siswa dapat mengatasi kebingungan mereka tentang akun-akun yang timbul saat transaksi, dan siswa dapat memahami pencatatan di Jurnal Umum dan Jurnal Khusus dengan lebih mudah.

Penutup Simpulan

Media permainan simulasi Dagang *Game* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rerata skor hasil belajar dari kondisi pra penelitian 45,63 dengan jumlah siswa tuntas 15,63, kemudian pada siklus 1 skor hasil belajar memiliki rerata 71,88

dengan siswa tuntas 59,38% dan siklus 2 skor hasil belajar memiliki rerata 81,56 dengan siswa tuntas 78,13%.

Saran

Saran penelitian bagi guru dan dunia pendidikan yaitu menambah variasi model pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami pencatatan transaksi dalam jurnal umum dan jurnal khusus usaha dagang, untuk selanjutnya disusun satu siklus akuntansi usaha dagang, meningkatkan keterampilan mengelola kegiatan belajar mengajar.

Daftar Rujukan

- Ashwin, A. (2005). Using games in the classroom. *Teaching Business & Economics*, 9 (3), 31.
- Aunurrahman, (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- D'Astous, A. & Gagnon, K. (2007). An inquiry into the factors that impact on consumer appreciation of a board game. *Journal of Consumer Marketing*, 24(2), 80-89.
- Chen, S. & Michaels, D. (2005). Proof of learning: Assessment in serious games. *Gamasutra*, October 19, 2005, download 29 September 2016, dari (http://www.gamasutra.com/view/feature/130843/proof_of_learning_assessment_in_.php)
- Eisner, S. (2004). The class talk show: A pedagogical tool. *S.A.M. Advanced Management Journal*, 69(1), 34-42.
- Fowler, L. (2006). Active learning: An empirical study of the use of simulation games in the introductory financial accounting class. *Academy of Educational Leadership Journal*, 10(3), 93-104.

- Gamlath, S. (2007). Outcomes and Observations of an Extended Accounting Board Game, *Development in Business Simulation and Experiential Learning Journal*, Volume 34.
- Gast, J. & Leathan, M. (2005). Jeopardy: A fun interactive approach to teaching theory. *American Journal of Health Education*, 36(1) 54-57
- Gregoryk, K., & Eighmy, M. (2009). Interaction among undergraduate students: does age matter? *College Student Journal*, 43(4), 1125-1136.
- Hoffjan, A. (2005). Calvados--A business game for your cost accounting course. *Issues in Accounting Education*, 20(1), 63-80
- Homan, S. (2013). *Pengaruh Media Monopoli Accounting Game terhadap Tingkat Aktivitas Belajar dan Karakter Jujur*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lippincott, B., & Pergola, T. (2009). Use of a job cost simulation to engage gen Y students. *Journal of the International Academy for Case Studies*, 15(2), 97-113.
- Mulyasa, E. (2002). *Management berbasis Sekolah*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Murphy, E. A. (2005). Enhancing student learning with governmental accounting jeopardy! *Journal of Public Budgeting, Accounting & Financial Management*, 17(2), 223-248.
- Nitkin, (2011). "Game of Business": a Game for Use in Introductory Accounting. *The Accounting Educators' Journal*. Volume XXI, 2011 pp. 131-152
- O'Halloran, R. & Deale, C. (2009). Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development, *Journal of Hospitality & Tourism Education*, Volume 22, Number 3
- Robinson, S. (2006). Using games and clickers to encourage students to study and participate. Allied Academies International Conference. *Academy of Educational Leadership*. Proceedings, 11(2), 25-29.
- _____. (2007). Learning games from the ground up. Allied Academies International Conference. *Academy of Educational Leadership*. Proceedings, 12(1), 43-46
- Sardiman. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Balai Pustaka
- Tanner, M.M. & Lindquist, T.M. (1998). Using Monopoly and teams-games-tournaments in accounting education: a cooperative learning teaching resource. *Accounting Education*, 7(2), 139-162.
- Zapalska, A.M., Brozik, D., & Niewiadomska-Bugaj, M. (2006). Decision-making: Tourism and hospitality game. *Journal of Teaching in Travel Tourism*, 54(3), 259-270.
- Zapalska, A. M., Rudd, D. & Flanegin, F. (2003). An educational game for hospitality and tourism education. *Journal of Teaching in Travel and Tourism*, 3(3), 19-36.

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN IKLIM KOMPETISI DENGAN STRATEGI KAMUS BABUD

Nani Puspita Sari
SMA Negeri 2 Cepu, Kab. Blora, Jawa Tengah
Email: nanipuspita1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan iklim kompetisi murid menggunakan strategi Kamus Babud. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Metode ini dipilih untuk mendapatkan solusi terhadap masalah pengajaran yang ditemukan di kelas dalam mengajar di SMA kelas XI Bahasa. Data penelitian berupa data kuantitatif yang didapat dari tes, dan data kualitatif yang didapat dari kuesioner, pengamatan dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Strategi Kamus Babud dapat meningkatkan kemampuan membaca dan iklim kompetisi di kelas XI Bahasa.

Kata kunci: kemampuan membaca, kompetisi, strategi, kamus babud.

Pendahuluan

Permendikbud No 69 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA menyebutkan bahwa kompetensi ideal Bahasa Inggris bagi peserta didik lulusan SMA adalah menguasai *literature* sebagai bekal di Perguruan Tinggi. Makna *literature* dalam Permen tersebut mencakup kemampuan berbahasa secara reseptif yaitu mendengar dan membaca, dan kemampuan produktif yaitu berbicara dan menulis. Empat ketrampilan berbahasa tersebut menjadi kompetensi dasar yang harus dikuasai murid. Pada aspek pengetahuan, tahapan kognisi yang minimal harus dikuasai adalah memahami, menerapkan, dan menganalisis. Pada aspek ketrampilan, kemampuan minimal adalah mengolah, menalar, dan menyaji. Sebelum mampu menganalisis dan menyaji, murid harus mampu mengidentifikasi, menentukan, memahami, dan membandingkan.

Sebagaimana halnya dengan ketrampilan mendengar dan ketrampilan berbicara,

ketrampilan membaca dan menulis merupakan dua ketrampilan berbahasa yang saling mempengaruhi. Seseorang akan bisa fasih berbicara kalau dia banyak mendengar. Seseorang akan bisa menulis kalau dia banyak membaca. Kemampuan membaca pemahaman akan sangat mempengaruhi wawasan seseorang karena dengan banyak membaca dan memahami, seseorang akan mempunyai daya imajinasi tinggi, perbendaharaan kata yang luas, pengetahuan tata bahasa yang kompleks, pengetahuan budaya dan sosial politik yang beragam, dan mempunyai *role model* yang bervariasi untuk mengeksplorasi gagasan dan memecahkan masalah.

Kemampuan ideal seperti tersebut di atas belum terlihat dimiliki oleh murid kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Cepu tahun pelajaran 2016/2017. Intake murid untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas ini rendah. Murid yang masuk di SMA Negeri 2 Cepu kelas XI Bahasa adalah murid dengan rata-rata nilai Bahasa Inggris Ujian Nasional SMP adalah 5,04.

Data penerimaan peserta didik baru tahun pelajaran 2015/2016 pada saat murid tersebut mendaftar di SMA Negeri 2 terlihat bahwa murid yang berminat ke jurusan Bahasa hanya 4 murid, sedangkan lainnya berminat ke jurusan MIPA dan IPS. Analisa hasil tes IQ juga menunjukkan bahwa potensi jurusan murid ke program Bahasa berkisar antara 10 s.d 30%, sedangkan hanya 5 murid yang berpotensi 60%. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa rata-rata mereka mengatakan terpaksa bersedia masuk jurusan Bahasa agar bisa diterima di SMA Negeri, dan keterpaksaan ini mengakibatkan motivasi belajar yang rendah. Dari hasil observasi awal peneliti mendapati bahwa murid kelas XI Bahasa mempunyai penguasaan kosa kata yang rendah, ketrampilan membaca keras memprihatinkan, kompetisi antar murid nyaris tidak ada, dan budaya membacapun tidak terlihat. Kemampuan membaca keras yang tidak benar dari segi pengucapan kata (*pronunciation*) dan intonasi yang tidak tepat berimbas pada kemampuan murid dalam memahami bacaan. Ketidak lancaran murid dalam membaca ditambah penguasaan konsep tata bahasa yang lemah membuat pemahaman murid pada suatu teks menjadi salah.

Selain itu, kelas ini juga dihadapkan dengan masalah psikologis yang juga perlu ditangani. Iklim kompetisi antar murid dalam bidang akademik nyaris tidak ada. Kebanyakan murid kelas ini hanya sekedar melaksanakan apa yang seharusnya dilakukan anak sebaya mereka, yaitu sekolah untuk sekedar berangkat sekolah, hadir di kelas, mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas, dan sekedar mengikuti ulangan. Semua dilakukan sekedarnya, mendapat nilai sekedar sesuai KKM walaupun harus melalui proses remidi beberapa kali.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan iklim kompetisi murid menggunakan strategi Kamus Babud, singkatan dari Kompetisi Antar Murid Sekelas Bahasa dan Budaya. Peneliti melaksanakan kompetisi dalam hal membaca keras (*reading aloud*), menjawab pertanyaan bacaan (*reading comprehension*) secara tertulis, dan kombinasi antar keduanya dalam bentuk tanya jawab lisan (*oral quiz*).

Pada pelaksanaannya, 28 murid di kelas XI Bahasa dan Budaya dikelompokkan menjadi 5 kelompok, dan masing-masing kelompok memiliki ketua. Pemilihan ketua kelompok didasarkan pada rekam jejak murid selama mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris di kelas sebelumnya, baik dari kompetensi kognitif, ketrampilan, sikap kepemimpinan, toleransi, dan kerjasama. Sifat kepemimpinan yang dimiliki ketua diharapkan mampu untuk mengkoordinir teman-teman dalam satu kelompok. Pemilihan pelaksanaan strategi pembelajaran dengan cara kerja kelompok mampu meningkatkan kepercayaan diri, tanggung jawab, dan kerjasama antar anggota. Setiap anggota kelompok mendapatkan tanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan ketua kelompoknya. Dengan adanya pembagian maka tanggung jawab menyelesaikan tugas tersebut terasa ringan dan memungkinkan setiap murid mampu menyelesaikannya sehingga menumbuhkan kepercayaan diri. Pelaksanaan pembelajaran diformat dengan sistem kompetisi antar kelompok untuk menumbuhkan sikap kerjasama dan iklim kompetisi. Dengan demikian, setiap anggota kelompok harus bekerjasama untuk mendapatkan hasil terbaik bagi kelompoknya dalam rangka memenangkan persaingan antar kelompok.

Pada pelaksanaan membaca keras, setiap kelompok diberi tugas membaca sebuah teks pendek yang sudah ditentukan. Guru memberi contoh cara membaca, kemudian para murid mempraktikkan di dalam kelompoknya, sehingga antar anggota kelompok saling mendengarkan dan saling mengoreksi. Tugas ketua kelompok adalah memilih salah satu anggota kelompok untuk membaca keras ke depan mewakili kelompoknya. Pelaksanaan membaca pemahaman dengan cara guru memberikan pertanyaan bacaan yang harus didiskusikan dalam kelompok. Setiap kelompok menulis jawaban pada secarik kertas dan menuliskan isi teks dengan kalimat sendiri kemudian dikumpulkan. Praktik tanya jawab dilaksanakan dalam bentuk kuis lisan. Rancangan strategi pembelajaran yang peneliti lakukan yaitu dengan mengintegrasikan antara ketrampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Kerangka Teori

Prinsip-Prinsip Belajar Bahasa

Brown (2003) mengemukakan lima prinsip belajar bahasa yaitu: (1) menggunakan bahasa Inggris setiap hari sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tulisan, (2) melibatkan bahasa Inggris secara total, (3) selalu mencoba dan mencoba, (4) menciptakan suasana belajar diluar kelas, dan (5) menggunakan strategi belajar yang tepat dan terintegrasi semua ketrampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Oemar Hamalik (2001) menuliskan bahwa prinsip belajar itu meliputi: (1) dilakukan dengan sengaja, (2) direncanakan dengan struktur tertentu, (3) guru menciptakan pembelajaran buat murid, (4) memberikan hasil tertentu buat murid, (5) hasil yang dicapai dapat diukur, (6) sistem penilaian dilakukan secara berkesinambungan.

Dari teori-teori tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah mengubah tingkah laku. Guru bertindak sebagai pemberi stimulus dengan merencanakan dan menciptakan pembelajaran dengan struktur dan strategi tertentu secara terintegrasi, diberikan penilaian yang terus-menerus sehingga murid mendapatkan hasil yang terukur sehingga menciptakan kebiasaan yang dilakukan dalam keseharian.

Bredenkamp, Copple & Neuman (2006) mengatakan bahwa membaca keras adalah dasar dari pengembangan membaca literatur. Membaca keras menjadi aktivitas terpenting dari suksesnya kegiatan membaca. Mendengarkan orang lain membaca akan meningkatkan pemahaman dan ketrampilan. Murid akan belajar mengapresiasi bagaimana sebuah cerita ditulis dan akan terbiasa dengan aturan-aturan penelitian (*book conventions*). Lebih jauh dikatakan bahwa membaca keras menunjukkan hubungan antara kata-kata yang tercetak dengan artinya.

Penelitian terbaru tentang membaca keras yang dirilis oleh Annenberg Foundation (2015) mengatakan bahwa membaca keras tidak hanya berguna bagi anak-anak, namun juga sangat bermanfaat bagi remaja. Membaca keras bagi remaja akan merangsang imajinasi dan emosi mereka, memberikan contoh perilaku membaca yang baik, mengekspose kesusastraan mereka, memperkaya perbendaharaan kata dan pemahaman pola bahasa yang lebih kompleks, membuat teks yang sulit lebih mudah dipahami, memberi contoh bahwa jenis teks yang berbeda akan dibaca dengan cara yang berbeda pula, mendorong kemampuan membaca mandiri, menumbuhkan kepercayaan diri, dan memotivasi mereka untuk menikmati kegiatan membaca.

Fountas & Pinnel (1996) mengatakan bahwa dengan mendengarkan, murid dapat lebih mudah memahami tingkat bahasa yang lebih tinggi daripada mereka membaca sendiri. Membaca keras bisa membuat ide-ide yang kompleks lebih mudah dipahami dan bisa mengekspose kosa kata dan pola bahasa murid yang tidak digunakan dalam percakapan keseharian. Hal ini akan membantu murid memahami struktur sebuah buku atau sebuah teks ketika mereka harus membaca mandiri.

Dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa kecakapan membaca keras akan mempengaruhi kecakapan memahami bacaan. Membaca pemahaman memerlukan suatu ketrampilan menemukan detail, menunjukkan pikiran pokok, menunjukkan urutan kegiatan, mencapai kata akhir, menarik kesimpulan, dan membuat evaluasi. Dengan memiliki kecakapan membaca juga akan mempengaruhi kepercayaan diri murid.

Strategi Pembelajaran Kooperatif

Dick and Carey (2005) mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah komponen-komponen dari suatu set materi termasuk aktivitas sebelum pembelajaran dan partisipasi peserta didik yang merupakan prosedur pembelajaran yang digunakan selanjutnya. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu (Gerlach & Ely, 1990). Strategi pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran hendaknya melibatkan partisipasi peserta didik agar tercapai pengajaran yang baik dan efektif. Strategi yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif. Wina Sanjaya (2006) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem

pengelompokan/tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang heterogen. Untuk dapat mengaktifkan siswa dalam kelompok, dapat menggunakan metode quiz team. Dalvi (2006) menyatakan bahwa metode *quiz team* dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan murid untuk bertanya ataupun menjawab". Metode *quiz team* merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif.

Dampak metode *quiz team* ini adalah dapat membentuk iklim persaingan kompetisi. Sebuah artikel pendidikan menyebutkan bahwa secara umum, pengertian persaingan (*competition*) adalah suatu proses sosial ketika ada dua pihak atau lebih saling berlomba dan berbuat sesuatu untuk mencapai kemenangan tertentu. Po Bronson (2013) mengatakan rasa dibanding-bandingkan, dorongan untuk tidak mengecewakan rekan satu timnya dimanifestasikan sebagai tekanan. Anak memang tidak bisa lepas dari tekanan, tapi sisi baiknya, tekanan itu ada pasang-surutnya. Pada sisi pasang, anak akan bertindak aktif dan bertanggung jawab untuk memberi yang terbaik bagi timnya. Tekanan yang memiliki titik akhir adalah elemen penting dalam kompetisi yang sehat. Dalam pertandingan yang terbatas, kita bersaing dan kemudian membiarkannya berlalu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa persaingan dapat digunakan untuk mendorong keaktifan dan tanggung jawab siswa untuk memenangkan kelompoknya. Namun demikian, persaingan haruslah dalam konteks persaingan yang memberikan hasil pada titik tertentu. Pengajaran yang mempunyai tekanan akan membuat murid terlatih dan terbiasa berkompetisi secara sehat.

Penelitian ini mengembangkan Model Pembelajaran Kooperatif menggunakan

strategi *quiz team* yang juga diharapkan dapat mendukung iklim kompetisi yang positif. Pada pembelajaran, murid bekerja dalam kelompok heterogen. Setiap kelompok berlatih membuat dan menjawab pertanyaan, saling berkompetisi antar kelompok. Secara umum penelitian pengembangan Kamus Babud ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar membaca yang menyenangkan dengan cara yang berbeda dari biasanya. Perbedaan ini menarik minat murid untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif sehingga menumbuhkan rasa suka membaca dan membiasakan membaca. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, dan meningkatkan iklim kompetisi antar murid kelas XI Bahasa dan Budaya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang mengambil setting sekolah sebagai tempat penelitian, dan mengambil permasalahan yang terjadi dalam kelas. Penelitian ini diadakan di SMA Negeri 2 Cepu, kelas XI Bahasa pada semester dua tahun pelajaran 2016/2017. Murid di kelas ini terdiri dari 28 orang dengan rincian 3 murid laki-laki dan 25 murid perempuan. Penelitian ini merupakan salah satu upaya peneliti dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Selama tindakan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan perubahan perilaku murid dan faktor-faktor yang menyebabkan tindakan yang dilakukan tersebut sukses atau gagal. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur penelitian PTK dari Kemmis and Taggart, dengan langkah-langkah sebagai berikut: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Refleksi. Hasil refleksi

digunakan untuk merencanakan tindakan di siklus berikutnya. Langkah di siklus berikutnya kembali ke Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi.

Pada refleksi awal, peneliti mengamati bahwa selama mengajar di kelas XI, kemampuan membaca murid sangat rendah. Nilai kognitif peserta didik dalam kompetensi dasar reading komprehensif jauh dari KKM yang ditetapkan. Iklim kompetisi di kelas ini juga nyaris tidak ada, ditandai dengan tidak adanya gairah belajar dan semangat belajar untuk menjadi yang terbaik.

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan hal-hal sebagai berikut: (1) Mencari referensi mengenai teknik-teknik meningkatkan kemampuan membaca sekaligus meningkatkan partisipasi murid dan membiasakan berkompetisi secara sehat, (2) menyusun jadwal, (3) membuat instrumen berupa tes, kuesioner dan lembar *interview*, (4) menuliskan rencana pengajaran, membuat rubrik penilaian, dan (5) membuat lembar pengamatan lapangan.

Pada tahap tindakan di siklus satu, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang akan digunakan yaitu Kamus Babud. Kemudian peneliti memilih ketua kelompok dan mengajaknya terlibat dalam menentukan anggota kelompok. Kegiatan pembelajaran hari pertama siklus pertama diawali dengan *pre-test*, dilanjutkan dengan pemberian tugas pertama berupa membaca sebuah teks pendek dengan keras. Setiap kelompok diberi waktu untuk berlatih setelah peneliti memberi contoh terlebih dahulu. Setelah waktu yang ditentukan selesai, Ketua Kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk mempresentasikan membaca keras di depan.

Pertemuan berikutnya adalah latihan membaca komprehensif. Setiap kelompok

membuat pertanyaan berdasarkan teks bacaan yang diberikan. Kemudian masing-masing kelompok saling melempar pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Kegiatan ini diformat dalam bentuk kompetisi atau perlombaan baik secara tertulis maupun lisan. Kegiatan ini direncanakan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Siklus satu diakhiri dengan *post-test* yang dikerjakan individual. Hasil di siklus satu diolah untuk dilihat kelebihan dan kekurangannya sebagai dasar bagi perencanaan di siklus berikutnya.

Pada tahap pengamatan, peneliti menggunakan tes, kuesioner dan wawancara untuk melihat efek penggunaan strategi Kamus Babud pada pembelajaran membaca. Data-data tersebut kemudian dianalisa secara deskriptif untuk menentukan indikator permasalahan yang belum meningkat agar bisa dipakai untuk pembenahan di siklus kedua. Berdasarkan refleksi di siklus pertama, maka siklus kedua diawali lagi dengan rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Apabila masih ditemukan kelemahan pada indikator tertentu, dilanjutkan ke tahap siklus berikutnya.

Peneliti mengumpulkan dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diambil dalam bentuk nilai kognitif yang didapatkan dari *pre-test* dan *post-test*. Data tersebut dianalisis secara deskriptif dengan cara menghitung jumlah, menghitung rata-rata (*rerata*), menghitung nilai persentase, dan membuat tabel.

Data kualitatif dikumpulkan menggunakan kuesioner, pengamatan, dan wawancara. Data kualitatif dalam penelitian ini dianalisis dengan analisis interaktif yaitu reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Untuk validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Peneliti

menerapkan bentuk triangulasi teknik pengumpulan data. Triangulasi teknik pengumpulan data ini untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu melalui observasi dan wawancara.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pertemuan pertama siklus 1 diawali dengan *pre-test* sebagai data awal kemampuan siswa. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah *modeling*, *drilling*, dan *presenting* yang dikemas dalam bentuk kompetisi membaca antar kelompok. Pertemuan kedua diisi kegiatan *reviewing*, *reading*, dan *constructing questions*. Kegiatan pada pertemuan ketiga adalah *reviewing*, *presenting*, dan *confirming*. Pertemuan keempat diawali dengan mereview pelajaran sebelumnya. Kegiatan dilanjutkan dengan *asking and answering questions*, dan diakhiri dengan *reflecting*. Pertemuan kelima adalah *post-test*.

Hasil pada siklus pertama diketahui bahwa pada saat *pre-test* nilai tertinggi 74 dan dicapai oleh seorang murid saja. Pada *post-test* 1, nilai tertinggi 90 dan dicapai oleh 3 orang murid. Rata-rata nilai yang semula 56,6 mengalami peningkatan menjadi 72,8. Jumlah murid yang tuntas belajar dengan nilai Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 68 pada *pre-test* sebanyak 5 orang, sedangkan pada *post-test* 1 sebanyak 19 orang.

Hasil pengamatan membaca keras juga mengalami peningkatan. Dari aspek *pronunciation* yang semula tingkat kebenaran pengucapan hanya 10%, meningkat menjadi 52%. Aspek *intonation* mengalami peningkatan lebih besar yaitu 68.3% dari yang semula hanya 20%.

Iklim kompetisi di kelas ini mulai tumbuh seiring dengan kepercayaan diri masing-

masing murid yang mulai meningkat pula. Hal ini ditandai dengan semakin aktifnya setiap murid untuk memberi kontribusi nilai bagi kelompoknya dengan penuh tanggung jawab. Keaktifan murid naik dari yang semula 17% menjadi 53%. Tanggung jawab pada tugas yang diberikan juga naik dari 17% menjadi 71%. Namun, masih terlihat ada murid yang kelihatan belum menikmati suasana bekerja dan bersaing secara kelompok. Murid tersebut lebih asyik dengan kegiatannya sendiri daripada bergabung dengan teman kelompoknya. Ternyata murid ini pula yang mendapatkan hasil nilai terendah pada *post-test*. Pada saat menjadi perwakilan kelompok untuk membaca keras, murid tersebut juga kurang percaya diri.

Hasil refleksi pada siklus satu diketahui bahwa siswa tersebut kurang nyaman di kelompok tersebut. Anggota kelompok lain fokus pada perkembangan kompetensi mereka masing-masing dan kurang sabar dengan teman yang bertanya. Sebelum memasuki siklus kedua, peneliti menyampaikan pengantar kepada seluruh murid. Peneliti memasukkan pentingnya nilai-nilai karakter kerjasama dan peduli dalam kerja kelompok. Peneliti menguraikan bahwa seorang yang pintar itu ibarat mata air. Semakin banyak airnya dimanfaatkan, mata air tersebut tidak akan habis, bahkan akan semakin besar. Demikian pula orang pintar, dengan berbagi ilmu dan mengajari temannya, dia tidak akan menjadi bodoh, justru ilmunya akan semakin mantap dikuasai.

Pertemuan pada siklus dua diawali dengan evaluasi hasil *post-test* 1. Kegiatan pada siklus dua diutamakan untuk mengatasi masalah yang ada di siklus pertama. Pada siklus dua, terdapat kegiatan *oral quiz* antar kelompok. Kegiatan kuis secara lisan ini dimaksudkan untuk lebih menumbuhkan iklim kompetisi secara terbuka. Mengadaptasi kompetisi system gugur, dua kelompok terbaik yang bertanding secara *head to head*.

Hasil kemampuan membaca pemahaman pada *post-test* 2 menunjukkan peningkatan. Tiga orang murid mendapat nilai tertinggi 95, sedangkan 2 orang mendapatkan nilai 90. Nilai 90 adalah nilai tertinggi pada *post-test* 1. Murid yang mendapat nilai dibawah KKM hanya 3 orang dengan nilai 55 (dua orang), dan 60 (satu orang). Nilai terendah juga mengalami kenaikan dari *post-test* 1. Rata-rata nilai yang di *post-test* 1 sebesar 72,8 menjadi 81,1 di *post-test* 2.

Aspek kebenaran pronunciation pada *post-test* 2 mengalami peningkatan dari yang semula 52.2% menjadi 78.6%. Aspek *intonation* juga mengalami peningkatan dari 68,2% menjadi 85.2% murid dengan intonasi yang benar.

Keaktifan dan tanggung jawab murid sesudah siklus 2 juga mengalami peningkatan. Murid yang aktif menjadi 96,4% pada saat pelaksanaan tindakan di siklus 2, sedangkan tanggung jawab meningkat menjadi 100%.

Keseluruhan hasil siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Siklus 1 dan Siklus 2

Nilai	<i>Pre-test</i>	Jumlah Murid	<i>Post-test</i> 1	Jumlah Murid	<i>Post-test</i> 2	Jumlah murid
Tertinggi 1	74	1 orang	90	3 orang	95	3 orang
Tertinggi 2	70	2 orang	85	2 orang	90	6 orang
Terendah 1	30	2 orang	40	1 orang	55	1 orang
Terendah 2	35	5 orang	50	6 orang	60	2 orang

Nilai	<i>Pre-test</i>	Jumlah Murid	<i>Post-test 1</i>	Jumlah Murid	<i>Post-test 2</i>	Jumlah murid
Lolos KKM	> 68	5 orang	> 68	19 orang	> 68	25 orang
Rata-rata	56.6		72.8		81.1	

Tabel 2. Hasil Pengamatan Membaca Keras

Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test 1</i>	<i>Post-test 2</i>
Pronunciation	10%	52.2%	78.6%
Intonation	20%	68.2%	85.2%

Tabel 3. Hasil Pengamatan Iklim Kompetisi

Aspek	Sebelum	Sesudah Siklus 1	Sesudah Siklus 2
Keaktifan	17%	53%	96,4%
Tanggung jawab	17%	71%	100%

Dari hasil tindakan dengan strategi Kamus Babud selama dua siklus didapat peningkatan hasil ketrampilan membaca keras dan pemahaman yang menunjukkan keberhasilan penggunaan strategi ini. Iklim kompetisi yang selama ini tidak pernah terlihat di kelas Bahasa dan Budaya juga sudah mulai kelihatan. Para murid menunjukkan gairah belajar dan semangat mengeksplorasi diri untuk berkontribusi bagi kemenangan kelompoknya.

Penilaian membaca keras di sini bukan hal yang menjadi pokok penelitian, namun kemampuan membaca keras yang baik akan mempengaruhi kemampuan memahami bacaan. Murid yang mampu membaca keras dengan pronunciation dan intonation yang tepat, mudah memahami bacaan *chunk by chunk* dan tidak kata per kata. Selain itu, tata bahasa mereka juga akan semakin bagus, kosa kata semakin kaya, sehingga membantu dalam proses memahami. Hasil pengamatan membaca keras menunjukkan bahwa teori tersebut benar. Semakin bagus membaca keras, semakin bagus pula pemahaman bacaannya, terbukti dengan semakin baiknya hasil penilaian *post-test* para murid. Rata-rata nilai di *post-test 1* sudah diatas KKM yaitu 72,8. Dengan

KKM 68, terdapat 7 orang dengan nilai terendah 30 dan 35 pada saat diadakan test sebelum tindakan. Setelah pelaksanaan siklus 1, murid yang mendapat nilai dalam kisaran rendah masih 6 orang tetapi kisaran nilai yang mereka dapatkan naik menjadi 40 dan 50. Meskipun terjadi peningkatan hasil namun masih ada murid yang tidak tuntas belajar walaupun nilainya di atas 50. Terdapat beberapa indikator yaitu mencapai kata akhir dan menarik kesimpulan yang masih banyak menjadi kendala para murid sehingga perlu dilakukan siklus 2 untuk mengatasi kendala tersebut.

Pada siklus 2, terdapat 3 murid yang masih mendapat nilai terendah yaitu 55 (satu orang), dan 60 (dua orang). Ketiga murid tersebut juga tidak tuntas belajar. Dari hasil wawancara dengan ketiga murid tersebut diketahui bahwa ketiganya mempunyai masalah pribadi yang mengganggu belajar mereka. Dua anak lainnya yang mendapatkan nilai 60 mengatakan bahwa nilai 60 itu adalah pencapaian tertinggi mereka selama belajar bahasa Inggris sejak SMP. Mereka bangga dengan hasil tersebut karena itulah pencapaian yang mereka dapatkan dengan belajar keras dan usaha sendiri. Secara umum, rata-rata hasil

penilaian sudah jauh di atas KKM yaitu 81.1 (delapan puluh satu koma satu).

Peningkatan juga terjadi pada iklim kompetisi di kelas ini. Masing-masing kelompok berusaha menjadi yang terbaik. Semua ketua kelompok terlihat aktif menyemangati anggotanya supaya berusaha semaksimal mungkin. Rasa tanggung jawab juga ditunjukkan oleh masing-masing anggota dengan mengeksplorasi kemampuan sebaik mungkin. Mereka tidak segan-segan membuka kamus online digital untuk memastikan pronunciation dari sebuah kata. Seluruh murid tampak berusaha aktif agar mampu memberi kontribusi bagus pada kelompoknya. Keaktifan dan tanggung jawab meningkat prosentasenya.

Dari hasil refleksi di siklus kedua diketahui bahwa para murid di kelas ini suka dengan strategi yang digunakan peneliti karena mereka merasa bisa mengoptimalkan kemampuan diri. Mereka juga merasa dibutuhkan karena sekecil apapun kontribusi mereka akan sangat berpengaruh pada kelompoknya. Karena itu, mereka berusaha agar bisa memberikan kontribusi positif bagi kelompoknya. Tiga siswa yang belum tuntas belajar mengatakan bahwa mereka yakin bisa mengejar ketertinggalan mereka karena mereka sudah lebih percaya diri. Mereka tidak malu dan takut untuk bertanya kepada temannya yang lebih pintar. Apalagi, salah satu teman yang lebih pintar sudah menawarkan kegiatan belajar kelompok seminggu sekali sepulang sekolah.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan, terbukti bahwa Strategi ‘Kamus Babud’ dapat meningkatkan kemampuan membaca dan iklim kompetisi pada murid kelas XI Ilmu Bahasa dan

Budaya SMA Negeri 2 Cepu. Kemampuan membaca keras berpengaruh kepada kemampuan seseorang dalam memahami bacaan. Seseorang yang membaca dengan lancar, pengucapan benar, dan intonasi tepat, mampu memahami bacaan tersebut secara tepat dan komprehensif. Dia tidak terpengaruh dengan satu dua kata yang tidak dia ketahui maknanya. Alhasil, kemampuan membaca pemahamannya juga bagus.

Strategi Kamus Babud juga mendukung pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menitikberatkan pembelajaran secara kolaboratif dalam menuju persaingan yang sehat. Strategi ‘Kamus Babud’ yang dirancang sebagai pembelajaran berbasis kelompok dengan sistem kompetisi antar kelompok terbukti berhasil memberikan solusi masalah bagi kelas XI IBB SMA Negeri 2 Cepu. Setiap murid di kelas tersebut mampu mengeksplorasi kemampuan diri tanpa melihat berapa skor yang dia capai, namun kontribusi apa yang sudah dia berikan bagi kelompoknya untuk mendapat pencapaian tertinggi. Kolaborasi dan kompetisi bisa berjalan seiring. Kedua proses tersebut harus dijalani dengan aktif, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada sesama guru bahasa untuk menggunakan strategi pembelajaran berbasis kelompok agar terjalin kolaborasi dan kompetisi yang seimbang. Selain itu, peneliti juga menyarankan agar para guru bahasa senantiasa meluangkan waktu untuk mengasah kemampuan membaca keras para muridnya agar kemampuan memahami bacaan juga semakin baik. *Last but not least*, peneliti juga menyarankan agar para guru terus berinovasi dalam pembelajaran agar semua potensi murid bisa dieksplorasi secara optimal.

Daftar Rujukan

- Annenberg (2015). Learner-Teacher Professional Development.. Diakses dari [https://www.learner.org/teacherprofessionaldevelopment.](https://www.learner.org/teacherprofessionaldevelopment/), tanggal 30 Mei 2015.
- Bredenkamp, Copple C., & Neuman S.B. (1998). *Learning to read and write: developmentally Appropriate Practices for Young Children*. Washington DC: NAEYC.
- Bronson, Po., Merryman, Ashley. (2013). *Top Dog: The Science of Winning and Losing*. New York: Twelve Publisher.
- Brown, H. Douglas. (2003). *Language Assessment: Principles and Classroom Practice*. White Plains, NY: Pearson Education.
- Dalvi. (2006). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Murid dalam Pembelajaran Agama Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team*. Jurnal Guru.
- Dick, W., Carey, L. (2005). *The systematic Design of Instruction*. Glenview, IL: Scott Foresman, and Company.
- Fountas, I.C and Pinnel, G.S. (1996). *Guided reading: Good first teaching for all children*. Portsmouth, NH: Heineman.
- Gerlach, E. (1990). *Teaching and Media A Systematic approach*. New Jersey: Englewood Cliff Printice Hall, Inc.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

PENGEMBANGAN ALAT PERAGA KIMIA SEDERHANA (ALGATOMIOKUL) PADA MATERI ATOM, ION DAN MOLEKUL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Peri Oktiarini
SMAN 3 Kota Jambi, Provinsi Jambi
Email: peakeuy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memaparkan hasil kreativitas dan inovasi pengembangan alat peraga pembelajaran pendidikan kimia sederhana (algatomiokul) pada materi atom, ion dan molekul untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pengujian alat peraga dilakukan melalui validasi oleh tiga orang ahli desain pembelajaran, produk /desain grafis dan substansi materi. Setelah perangkat pembelajaran divalidasi dan direvisi, dilakukan pengujian kepada guru kimia yang mengajar di sekolah serta uji coba di kelas secara kelompok kecil dan kelompok besar. Validasi dilakukan oleh dua orang validator, dimana bertujuan agar komentar yang diberikan semakin banyak sehingga media yang dihasilkan juga semakin menarik dan memiliki kualitas yang baik. Uji coba penelitian melibatkan dua puluh sembilan orang siswa yang dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kemampuan yang sangat baik, sedang dan lemah. Pengelompokan bertujuan agar peneliti bisa melihat pada kelompok mana media ini dapat diterapkan dengan baik.

Kata Kunci: alat peraga, atom, ion dan molekul, efektivitas

Pendahuluan

Materi pembelajaran kimia di SMA merupakan salah satu konsep ilmu kimia yang dipelajari di SMA adalah konsep tentang “Atom, Ion, dan Molekul”. Konsep atom menurut Dalton, Thomson, Rutherford dan Bohr sangat abstrak dan teoritis, sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa. Penggunaan media berupa alat peraga dalam menyampaikan konsep atom sangat diperlukan untuk membantu pemahaman siswa terhadap konsep atom tersebut. Ketika guru akan menjelaskan tentang konfigurasi elektron, siswa masih sering salah dalam menentukan konfigurasi elektron untuk unsur golongan A, khususnya unsur dengan nomor atom di atas 18. Kesalahan siswa dalam menentukan

konfigurasi elektron ini akan berdampak pada kesalahan siswa dalam menentukan elektron valensi, serta menentukan perioda dan golongan dari suatu unsur, pembentukan anion, pembentukan kation, pembentukan senyawa ion, dan pembentukan molekul. Penjelasan pembentukan anion, pembentukan kation, dan pembentukan senyawa ion juga sangat abstrak. Guru jarang sekali menggunakan alat peraga untuk menyampaikan konsep ini, sehingga berpengaruh pada tingkat pemahaman dan aktivitas siswa. Demikian pula pada konsep pembentukan dan perbedaan molekul unsur dan molekul senyawa. Konsep ini juga abstrak.

Salah satu konsep ilmu kimia yang dipelajari di SMA adalah konsep tentang

“atom, senyawa, ion, dan molekul”. Konsep ini diberikan kepada siswa kelas X semester 1. Penggunaan alat peraga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang bagaimana molekul unsur dan molekul senyawa terbentuk dan perbedaan keduanya. Selain itu, dengan alat peraga diharapkan guru dapat menyampaikan konsep ini dengan lebih menarik sehingga menciptakan persepsi siswa bahwa pelajaran kimia dapat dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Sejauh ini pembelajaran kimia tentang molekul di SMAN 3 Kota Jambi dilakukan dengan metode konvensional atau ceramah dan diskusi informasi. Materi ini sebenarnya menuntut keterlibatan siswa lebih aktif. Bila ditilik dari materinya yang sarat dengan teori-teori dan konsep yang abstrak, dimana menuntut penalaran yang sangat tinggi. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang sangat menentukan dalam pencapaian prestasi belajar, dan harus didukung oleh media pembelajaran dan metode atau model pembelajaran yang tepat oleh guru. Menurut Wager (2002) dalam Widodo, C.S., dkk. (2008), media ajar yang berbeda akan memberikan pengalaman yang berbeda bagi peserta didik.

Pada hakikatnya pembelajaran kimia bukan saja sekedar mengingat dan memahami fakta-fakta, tetapi juga mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah melalui nilai dan sikap ilmiah. Namun berdasarkan kenyataan, bahwa pendidikan kimia sebagai bagian integral dari kimia masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa SMA termasuk di SMA Negeri 3 Kota Jambi. Secara umum permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran kimia tidak jauh berbeda dengan ilmu

lainnya. Namun demikian ilmu kimia yang mempelajari tentang fenomena alam yang tidak dapat dilihat menjadikan cara penyampaian pesan ilmu kimia tersebut menjadi tidak mudah.

Selain itu muncul anggapan bahwa pelajaran kimia merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah sistem pembelajaran, media dan cara penyampaian yang dilakukan oleh guru monoton, membosankan, tidak melibatkan para siswanya dan didominasi oleh guru (*Teacher Centre*) yakni guru menjadi satu-satunya sumber pengetahuan. Guru masih banyak menerapkan metode ceramah sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal inilah yang akhirnya menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar kimia. Dengan demikian pemilihan media, metode dan pendekatan yang tepat diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep ilmu kimia.

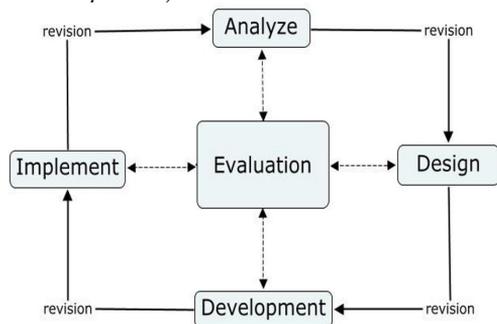
Dengan demikian perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi atom, ion dan molekul. Hal inilah yang kemudian menjadi dasar bagi penulis untuk mencoba membuat alat peraga alternatif sebagai media bantu bagi siswa dalam memahami konsep, atom, konfigurasi elektron, pembentukan kation, pembentukan anion, pembentukan senyawa ion, dan pembentukan molekul. Berdasarkan hal tersebut, penulis kemudian mencoba membuat alat peraga yang diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan-kesulitan pada pembelajaran konsep atom, ion dan molekul. Alat peraga tersebut dinamakan “Algotomiokul” (alat peraga atom, ion dan molekul). Salah satu konsep ilmu kimia yang dipelajari di SMA adalah konsep

tentang “atom, senyawa, ion, dan molekul”. Konsep ini diberikan kepada siswa kelas X semester 1, sehingga guru diharapkan dapat menyampaikan konsep ini semenarik mungkin untuk menciptakan persepsi kepada siswa bahwa pelajaran kimia juga dapat dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan alat peraga untuk membantu proses pembelajaran kimia yang menarik dan menyenangkan yang berdampak pada peningkatan motivasi, respons positif, dan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan untuk menguji efektivitas alat peraga model atom senyawa karbon yang digunakan dalam proses pembelajaran kimia pokok bahasan senyawa karbon, khususnya yang meliputi aktivitas belajar, respons, dan hasil belajar kimia siswa di SMAN 3 Kota Jambi. Selain itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui metode yang dapat diterapkan pada pembelajaran kimia di kelas yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter bangsa ke dalam materi yang sedang diajarkan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*).



Gambar 1. Desain pengembangan (ADDIE, 2004)

Secara garis besar model penelitian pengembangan ini terdiri dari lima langkah yaitu: (1) analisis (*analysis*) (2) desain (*design*) (3) pengembangan (*development*) (4) implementasi (*implementation*) (5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran berupa alat peraga yang berorientasi pada pengembangan dan peningkatan keterampilan proses sains siswa. Model ADDIE pada dasarnya adalah bahwa model ini generik yang sistematis. Dipilihnya model ADDIE dalam pengembangan ini, didasarkan pada beberapa alasan, yaitu: (1) model ini berupa model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang jelas dan cermat untuk menghasilkan produk. (2) tahap-tahap pengembangan dalam model ini sama dengan standar tahap pengembangan, namun model ini dirancang khusus untuk pembelajaran berbasis alat peraga. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk memastikan: (1) peserta didik mencapai tujuan, (2) memungkinkan untuk evaluasi kebutuhan pembelajar, (3) desain dan pengembangan materi pelatihan, dan (4) evaluasi efektivitas pelatihan program menggunakan proses dengan spesifik dan hasil yang terukur.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Selama proses belajar mengajar berlangsung, teman sejawat melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Kemudian setelah proses belajar mengajar selesai dilaksanakan, dilakukan penyebaran angket dan post tes untuk mengetahui respons dan hasil belajar siswa sehingga dapat diambil kesimpulan tentang efektivitas atom, ion dan molekul. Untuk pembuatan alat atomiokul digunakan alat dan bahan seperti: pisau *cutter*, gunting, cat, bola mainan anak-anak, kardus, karton padi, dan busa *spoon*.

Proses pembuatan alat peraga adalah sebagai berikut:

Model atom

- a. Ambil beberapa potong kapur tulis, lalu potong-potong sampai pada akhirnya didapat bagian dari kapur yang sangat kecil. Ini digunakan sebagai model atom menurut Jhon Dalton.
- b. Ambil satu bola mainan anak-anak yang berdiameter ± 10 cm dan beberapa bola kecil yang berdiameter ± 1 cm. Lalu tempelkan bola-bola kecil tersebut di sekeliling bola besar. Kemudian beri tanda $-$ (negatif) pada bola-bola kecil dan tanda $+$ (positif) pada bola besar. Ini digunakan sebagai model atom JJ. Thomson.
- c. Buatlah setengah bola dari bola yang berdiameter ± 10 cm. Buatlah permukaan bola tersebut dari karton padi dan berilah warna. Buatlah inti atom dan lintasan-lintasan elektron pada bagian tengah bola. Ini digunakan sebagai model atom Neils Bohr.

Alat peraga konfigurasi elektron

- a. Buatlah bulatan-bulatan dari kardus sebanyak 7 buah yang ukurannya semakin lama semakin membesar. Lalu beri tanda huruf K pada bulatan yang paling kecil dan tanda Q pada bulatan yang paling besar. Kemudian ketujuh bulatan tersebut di lengketkan secara bersusun mulai dari yang paling kecil. Ini adalah sebagai lintasan-lintasan elektron.
- b. Pada kulit K buatlah tiang-tiang kecil dari pipet sebanyak 2 buah, pada kulit L 8 buah, pada kulit M 18 buah, pada kulit N, O, P, dan Q sebanyak 32 buah yang akan digunakan sebagai tempat elektron-elektron. Berilah tiang-tiang tersebut nomor sesuai urutan.

- c. Selain nomor, setiap kulit juga di cat dengan warna hijau, kuning dan merah.
 1. Pada kulit K dengan jumlah tiang sebanyak 2 buah diberi cat warna hijau.
 2. Pada kulit L dengan jumlah tiang sebanyak 8 diberi cat warna hijau.
 3. Pada kulit M dengan jumlah tiang sebanyak 18 buah, untuk tiang dari nomor urut 1 sampai 8 diberi cat warna hijau, sedangkan pada tiang nomor urut 9 sampai 18 diberi cat warna kuning.
 4. Pada kulit N, O, P, dan Q dengan jumlah tiang 32 buah, untuk tiang dari nomor urut 1 sampai 8 diberi cat warna hijau, tiang dari nomor urut 9 sampai 18 diberi cat warna kuning, dan pada tiang dari nomor urut 19 sampai 32 diberi cat warna merah.
 5. Pada bagian tengah kulit K ditempel bola kecil sebagai simbol dari inti atom.
 6. Elektron yang akan di konfigurasi dapat digunakan buah alat hitung sempoa.

Alat peraga pembentukan kation, anion, dan senyawa ion

- a. Ambil spoon gabus. Kemudian bentuk menjadi bulatan dengan ukuran yang disesuaikan. Apabila bulatan gabus tersebut dijadikan sebagai simbol kation, maka terdapat beberapa tonjolan yang jumlahnya disesuaikan dengan elektron valensinya, tonjolan ini sebagai simbol jumlah elektron yang akan dilepaskan untuk mencapai kestabilan. Apabila bulatan spoon gabus tersebut dijadikan sebagai simbol anion, maka terdapat beberapa lubang yang jumlahnya disesuaikan dengan berapa jumlah elektron yang akan diterima untuk mencapai

kestabilan.

- b. Agar lebih menarik, maka diberikan cat warna yang berbeda untuk membedakan kation dan anion. Untuk menjelaskan bagaimana senyawa ion terbentuk karena ada saling serah terima elektron, maka kedua alat peraga yang merupakan simbol kation dan anion seperti pada penjelasan di atas dapat digabungkan atau disatukan. Alat peraga molekul unsur dan molekul senyawa. (1) Ambil bola mainan anak-anak yang berdiameter kira-kira 5 cm. Lalu catlah bola tersebut disesuaikan dengan warna unsur yang akan diperagakan, kemudian berilah simbol unsur tersebut. Kemudian berilah tangan dari setiap unsur yang jumlahnya sesuai dengan aturan yang berlaku. (2) Apabila ingin digunakan sebagai alat peraga, baik alat peraga molekul unsur maupun molekul senyawa, maka satukanlah dua atau lebih bola dengan menggunakan pipa karet sebagai rantainya yang disesuaikan dengan molekul apa yang akan dibuat.

Aturan Penggunaan Alat Peraga

Alat Peraga Model atom

Dalam penggunaan alat peraga model atom ini, siswa secara berkelompok melakukan pengamatan terhadap alat peraga yang ada, kemudian siswa diminta menuliskan hasil pengamatan mereka tentang apa pengertian atom menurut pengamatan mereka dari alat peraga yang ditampilkan. Dengan alat peraga ini, teori-teori atom yang sangat abstrak bagi siswa akan menjadi lebih konkret.

Alat Peraga Konfigurasi elektron

- a. Pengisian elektron pada kulit-kulit dimulai dari kulit K, kemudian

L, M, dan seterusnya. Pengisian diprioritaskan terlebih dahulu pada orbit yang berwarna hijau. Jadi pada kulit K dan L, karena semua orbit berwarna hijau maka semua dapat diprioritaskan untuk di isi terlebih dahulu.

- b. Pada kulit M, orbit yang berwarna hijau harus mendapat prioritas utama dalam pengisian elektron. Apabila semua orbit yang berwarna hijau telah terisi penuh, maka sisa elektron yang ada boleh diisikan pada orbit yang berwarna kuning dengan syarat bahwa orbit kuning tersebut harus terisi penuh. Apabila jumlah elektron sisa tidak mencukupi untuk mengisi elektron pada orbit yang berwarna kuning, maka sisa elektron tersebut diisikan pada orbit hijau di kulit berikutnya.
- c. Pada kulit N, O, P dan Q, aturan pengisiannya adalah orbit hijau harus mendapat prioritas utama dalam pengisian elektron. Apabila semua orbit yang berwarna hijau telah terisi penuh, maka sisa elektron boleh diisikan pada orbit yang berwarna kuning dengan syarat orbit yang berwarna kuning harus terisi penuh. Apabila jumlah elektron sisa tidak mencukupi untuk mengisi penuh orbit kuning, maka sisa elektron tersebut harus diisikan pada orbit yang berwarna hijau di kulit berikutnya. Namun apabila orbit yang berwarna kuning bisa terisi penuh dan masih terdapat sisa elektron, maka dapat diisikan pada orbit yang berwarna hijau pada kulit berikutnya.

Dengan alat peraga ini, diharapkan pemahaman siswa tentang pola pengisian dan aturan dalam konfigurasi elektron akan terbentuk dengan sendirinya.

Alat peraga pembentukan kation, anion, dan senyawa ion

Dalam menjelaskan bagaimana pembentukan kation dan anion, siswa diminta untuk mengamati spoon gabus yang telah disiapkan sebelumnya. Kemudian guru baru menjelaskan bagaimana kation dan anion dapat terbentuk. Selanjutnya siswa diminta untuk menggabungkan keduanya untuk menjelaskan bagaimana proses pembentukan senyawa ion dapat terjadi. Alat peraga ini juga dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana pembentukan molekul unsur dan molekul senyawa. Dengan alat peraga ini, materi yang selama ini sangat abstrak bagi siswa bisa menjadi lebih konkret.

Alat Peraga Molekul Unsur dan Molekul Senyawa

Bola-bola yang merupakan simbol dari unsur sesuai dengan warna dan lambangnya, dapat disatukan melalui tangan-tangan yang ada dengan bantuan selang karet. Apabila ingin menjelaskan tentang molekul unsur, maka dua atau lebih bola yang memiliki warna dan lambang yang sama dapat disatukan. Jika ingin menjelaskan tentang molekul senyawa, maka dua atau lebih bola

yang memiliki warna dan lambang yang berbeda dapat disatukan sesuai dengan rumus senyawanya. Dengan alat peraga ini pemahaman siswa tentang perbedaan antara molekul unsur dan molekul senyawa akan terbentuk dengan sendirinya.

Adapun contoh alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran adalah:



Penelitian ini juga mengumpulkan data terkait aktivitas siswa. Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Aspek Yang Diamati	Skor		Rata Rata Skor
	Pert-1	Pert-2	
1 Siswa antusias dalam membentuk kelompok	2	3	2,5
2 Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang diajarkan	2	3	2,5
3 Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tata cara dan aturan penggunaan alat peraga alkatomiokul	3	3	3
4 Siswa antusias untuk mencoba menggunakan alat model atom hidrokarbon alkatomiokul	3	3	3
5 Siswa antusias dalam mengajukan pertanyaan	2	2	2
6 Siswa saling bekerjasama dan berinteraksi dalam kelompok	2	3	2,5
7 Siswa antusias dalam diskusi membahas hasil kerja kelompok	2	3	2,5
Jumlah Rata-Rata Skor	16	20	18
Kriteria	Baik		

Berdasarkan data pada Tabel 1 terlihat bahwa dari 7 aspek aktivitas siswa yang diamati selama proses belajar mengajar berlangsung, baik pada pertemuan 1 maupun pertemuan 2, diperoleh data rata-rata skor aktivitas siswa adalah 18. Skor ini apabila dirujuk pada kisaran kategori data

observasi, maka aktivitas siswa tersebut dapat dikategorikan baik.

Angket Respons Siswa

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan pada akhir pertemuan, diperoleh data respon siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa pada Pembelajaran

No	Nama	Nomor dan Bobot Item Pertanyaan										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	DB	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	36
2	DR	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	38
3	EL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	ES	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	33
5	FT	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	34
6	GS	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
7	HS	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	36
8	HN	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37
9	HV	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37
10	IW	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
11	KR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
12	LP	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
13	ML	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
14	YD	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	37
15	OJ	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
16	RC	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	37
17	RV	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38
18	RK	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	37
19	RZ	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
20	RW	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
21	RN	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	38
22	RB	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
23	SD	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	36
24	SN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
25	TN	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	36
26	WY	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38

No	Nama	Nomor dan Bobot Item Pertanyaan										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
27	WW	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
Jumlah											1013	
Persentase Respon Siswa (%)											93,7%	
Kriteria Penilaian											Sangat Positif	

Jumlah responden : 27 Orang

Nilai *Post Test*

Adapun hasil pos test uji kelompok besar secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil *Post Test*

No	Nama (Kode)	Skor	Kriteria
1	DB	70	Tuntas
2	DR	70	Tuntas
3	EL	70	Tuntas
4	ES	80	Tuntas
5	FT	80	Tuntas
6	GS	70	Tuntas
7	HS	60	Tidak Tuntas
8	HN	70	Tuntas
9	HV	70	Tuntas
10	IW	80	Tuntas
11	KR	60	Tidak Tuntas
12	LP	80	Tuntas
13	ML	80	Tuntas
14	YD	70	Tuntas
15	OJ	80	Tuntas
16	RC	80	Tuntas
17	RV	80	Tuntas
18	RK	80	Tuntas
19	RZ	70	Tuntas
20	RW	70	Tuntas
21	RN	70	Tuntas
22	RB	70	Tuntas
23	SD	80	Tuntas
24	SN	70	Tuntas

No	Nama (Kode)	Skor	Kriteria
25	TN	60	Tidak Tuntas
26	WY	70	Tuntas
27	WW	80	Tuntas
Jumlah Skor Siswa		1970	
Daya Serap Siswa		72,9%	
Nilai Rata-Rata Siswa		72,9	
Ketuntasan Belajar Klasikal		88,8	

Selain itu berdasarkan hasil penyebaran angket, terlihat bahwa persentase respon siswa adalah 93,7% sehingga siswa dikatakan telah memberikan respon sangat positif ($75,6\% \leq x \leq 100\%$) terhadap pembelajaran Kimia melalui penggunaan alat peraga algotomiokul. Hal ini dikarenakan siswa merasakan nuansa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan dan menjenuhkan.

Secara teori siswa dikatakan tuntas belajar secara individual bila mendapat nilai 65. Selain itu kriteria untuk tingkat kelas dianggap tuntas apabila 85% siswa di kelas memperoleh nilai 65 (Depdikbud dalam Triani, 2002:20). Berdasarkan data pada Tabel 9 di atas, terlihat bahwa jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar yaitu 24 orang (88,8%) .

Berdasarkan hasil di atas, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan alat peraga algotomiokul pada pembelajaran kimia

pokok bahasan atom, ion dan molekul sangat efektif. Selain itu, penggunaan model atom alkatomiokul banyak memberikan manfaat bagi siswa, di antaranya sebagai berikut:

1. Membuat siswa lebih termotivasi dan aktif, dinamis serta suasana belajar berlangsung dalam suasana yang menyenangkan.
2. Siswa dapat memperoleh gambaran konkret mengenai konfigurasi elektron, jenis-jenis atom, molekul dengan melihat dan memegang langsung alat peraganya, sehingga secara psikologis ini akan berpengaruh positif bagi siswa, dimana akan lebih mudah bagi siswa dalam menentukan teori-teori atom, jumlah kulit berdasarkan konfigurasi elektron sehingga (siswa tidak sekedar membayangkan).

Hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa persentase respons siswa adalah 93,7% sehingga siswa dikatakan telah memberikan respons sangat positif ($75,6\% \leq x \leq 100\%$) terhadap pembelajaran Kimia melalui penggunaan alat peraga alkatomiokul. Hal ini dikarenakan siswa merasakan nuansa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan dan menjenuhkan.

Kesimpulan

1. Penggunaan alat peraga ALGATOMIUKUL untuk pembelajaran kimia pokok bahasan aton ion dan molekul di SMA Negeri 3 Kota jambi tahun Pelajaran 2016/2017 sangat efektif. Hal ini dapat dilihat dari data aktivitas, respons dan hasil belajar siswa
2. Efektivitas penggunaan alat peraga hasil lembar aktivitas siswa dapat disimpulkan aktivitas siswa lebih meningkat dalam proses pembelajaran. Dimana dalam proses pembelajaran

siswa aktif bertanya, menyampaikan ide/pendapat maupun dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.

3. Dari hasil test belajar, siswa mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75. Dengan rata-rata nilai hasil belajar yaitu 87,14. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dimana diperoleh kesimpulan media pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat dikategorikan baik/menarik didalam penerapan pembelajaran kimia. Dengan demikian dari hasil lembar aktivitas siswa, hasil belajar siswa dapat disimpulkan alat peraga ALGATOMIUKUL dapat meningkatkan efektivitas siswa dalam pembelajaran kimia.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara.
- Dimiyati. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Djamarah, S.B. (2008). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. (1999). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung. Sinar Baru
- Mustapa, Ali. (2011). "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIN Malang 2". Tesis. PGMI: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Satri, Jaka. (2004). *Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Materi Dan Perubahannya Melalui Penggunaan Perangkat Kit Praktikum Di Kelas I.E SMA Negeri*

- 3 Kota Bengkulu. Skripsi. Universitas Bengkulu.
- Setiawan, Deni. (2008). *Model Atom Dari Mainan Anak-Anak Untuk Pembelajaran Kimia*. Makalah. Bandung.
- Setyowati. (2006). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Suryatin, Budi. (2008). *Kimia XI Untuk SMA*. Jakarta. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sutrisno, Sandra Pratama. (2011). "Pengertian Respon". Disajikan di <http://pratamasandra.wordpress.com/2011/05/11/pengertian-respon/> diunduh tanggal 5 Juni 2016.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda

TEKNIK AKROSTIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAK UNSUR-UNSUR GOLONGAN UTAMA (A) DI TABEL SISTEM PERIODIK UNSUR

Mohamad Mahfud
SMAN 1 Singosari, Malang, Jawa Timur
Email: mohammad.mahfud.satrawi@gmail.com

Abstrak

Hafalan nama unsur-unsur golongan utama (A) secara urut di tabel Sistem Periodik Unsur (SPU), sering lupa atau ingat beberapa unsur tapi tidak urut, sehingga guru menjumpai kesulitan dalam mengajarkan materi yang terkait dengan sifat-sifat keperiodikan unsur-unsur golongan utama (A) tersebut. Guru dituntut untuk mampu membantu siswa untuk menggunakan teknik akrostik agar dapat menghafal unsur-unsur golongan utama (A). Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan menghafal unsur-unsur golongan utama (A) secara urut pada tabel sebagai modal untuk memahami sifat-sifat keperiodikan unsur. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan analisis data selama siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar menjadi 89,10 pada siklus I dan 93,50 pada siklus II.

Kata kunci: teknik akrostik, kemampuan menghafal, nama unsur-unsur

Latar Belakang

Pada umumnya siswa mengalami kesulitan untuk menghafal unsur-unsur golongan utama dalam sistem periodik unsur. Hal ini terjadi karena dalam golongan utama terdiri dari delapan kelompok mulai dari golongan I A (alkali) sampai dengan golongan VIII A (gas inert/mulia), harus urut dan sesuai dengan golongannya. Jika terbalik atau tidak sesuai dengan kelompok golongannya maka akan terjadi kekeliruan dalam memahami sifat fisik dan sifat kimianya. Jika terjadi kekeliruan dalam menentukan sifat fisik maupun kimia akibat tidak atau kurang hafal maka kekeliruan berikutnya akan salah dalam memprediksi sifat-sifat unsur dan hasil reaksi. Menghafal unsur-unsur golongan utama tadi akhirnya menjadi modal dasar untuk menentukan sifat-sifat unsur seperti jari-jari atom, sifat pembentukan asam basa, kelogaman, kereaktifan, afinitas dan keelektronegatifan dan hasil reaksinya.

Biasanya siswa menghafal masih menggunakan sistem konvensional dengan mengandalkan otak kiri. Unsur-unsur dalam sistem periodik unsur itu dibaca berulang-ulang sambil ditulis, ditulis dan dilafal sesuai dengan nama asli, urutan dan golongannya. Akan tetapi yang terjadi hafalannya hanya bersarang dalam memori jangka pendek (*immediate memory*) atau hanya sampai pada memori kerja (*working memory*) yang hanya berfungsi pada saat akan menghadapi ulangan harian. Sedikit sekali yang sampai pada memori jangka panjang (*long time memory*) yang bermanfaat sampai ujian nasional bahkan untuk anak cucu. Hal ini disebabkan teknik menghafal yang konvensional dan tidak memberdayakan otak kanan. Oleh karena itu teknik menghafal akrostik yang memfungsikan otak kanan menjadi penting agar hafalan terhadap unsur-unsur menjadi memori jangka panjang. Teknik akrostik adalah suatu teknik menghafal dengan

cara mengambil huruf depan dari materi yang ingin dihafal kemudian huruf depan ini digabungkan dan dibuat suatu singkatan atau cerita yang lucu. Otak kanan akan memunculkan kreativitas dalam menyusun akrostik dan imajinasi dalam menyusun kata-kata dan kalimat. Dengan demikian menggunakan teknik akrostik merupakan kegiatan yang tepat dan diharapkan dapat meningkatkan hafalan siswa terhadap unsur-unsur golongan utama dalam sistem periodik unsur. Data yang peneliti peroleh dari hasil ulangan harian kelas X-IPA E/17 di SMAN 1 Singosari diperoleh rata-rata 53,10, masih jauh dari KKM sebesar 70.

Berdasarkan latar belakang kesulitan siswa pada umumnya dalam menghafal, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis yaitu: Pemberian teknik akrostik meningkatkan kemampuan menghafal unsur-unsur golongan utama (A) dalam Sistem Periodik Unsur (SPU) bagi siswa kelas X-IPA E/17 SMAN 1 Singosari Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa yaitu: minat menghafal unsur-unsur dalam sistem periodik unsur meningkat, dapat lebih mengenal teknik menghafal yang memfungsikan otak kanan, dan dapat menghargai orang lain dengan memperhatikan peningkatan kemampuan menghafal dengan berbagai teknik. Bagi guru (peneliti) yaitu: memberikan kegiatan teknik pembelajaran alternatif yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan materi pelajaran yang membutuhkan teknik tertentu dalam menghafal, memberikan kegiatan yang tepat dan bermakna bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal unsur-unsur dalam sistem periodik unsur, dan memberikan inspirasi untuk digunakan dalam materi-materi yang harus dihafal dengan urutan dan klasifikasi yang tepat. Bagi Sekolah yaitu: memberikan masukan tentang kegiatan

teknik pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan menghafal siswa, sebagai bahan untuk mengambil kebijakan yang berkaitan dengan proses belajar dan mengajar bagi siswa, dan sarana pemberdayaan untuk meningkatkan kerjasama dan kreativitas guru. Bagi Peneliti yang lain yaitu: mendapatkan informasi hasil penelitian dengan pemberian teknik akrostik, mendapatkan informasi peluang untuk diadakan penelitian lebih lanjut, dan mendapatkan informasi untuk mengembangkan kegiatan teknik pembelajaran bagi siswa dalam mengatasi kesulitan untuk menghafal.

Landasan Teori

Memori dan Hafalan

Riset mutakhir di bidang memori menunjukkan bahwa kita memiliki lebih dari satu jenis memori. Masing-masing memori mempunyai mekanisme penyimpanan informasi yang unik dan terhubung satu dengan yang lainnya. Pengaktifan satu jenis memori akan memicu memori yang lainnya. Informasi mengenai satu hal yang sama dapat disimpan di berbagai tempat penyimpanan memori yang berlainan. Bila kita dapat menyimpan informasi ini secara multimemori, kita akan sangat mudah memanggil kembali informasi ini saat kita membutuhkannya.

Dalam penyimpanan informasi ada tiga macam memori yang kita kenal, yaitu memori jangka pendek (*immediate memory*), memori kerja (*working memory*) dan memori jangka panjang (*long time memory*). Perbedaan dari tiga macam memori ini terletak pada tempat dan rentang waktu penyimpanannya. Memori jangka pendek menyimpan informasi begitu singkat yaitu sekitar 15-30 detik, sedangkan memori kerja dapat menyimpan informasi dalam hitungan jam dan memori

jangka panjang dapat seumur hidup.

Teknik memori adalah teknik memasukkan informasi ke dalam otak yang sesuai dengan cara kerja otak (*brain based technique*). Jika teknik yang digunakan sejalan dengan cara otak beroperasi dan berfungsi, maka hal itu akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi otak dalam menyerap dan menyimpan informasi. Daya serap otak tergantung bagaimana kita memasukkan informasi ke dalam otak. Jika kita memasukkannya sesuai dengan kerja otak maka informasi itu akan disimpan dalam jangka waktu yang lama (*long time*). Otak sangat suka akan hal yang bersifat: tidak masuk akal, penuh warna, multi sensori, lucu, melibatkan emosi, melibatkan irama atau musik, tindakan aktif, gambar tiga dimensi, hidup, aktif, menggunakan asosiasi, imajinasi, humor, simbol, nomor dan urutan. Semakin kita dapat menggunakan poin yang disukai otak kita dan menyeimbangkan penggunaan kedua belah otak kanan-kiri, maka semakin maksimal daya serap dan kemampuan otak menyimpan informasi. Jika penggunaan otak kiri dalam menghafal mengalami kesulitan, kita dapat menggunakan otak kanan untuk merancang teknik cara menghafal kita yang kreatif dan imajinatif. Teknik menghafal dengan Akrostik

Banyak teknik yang dapat digunakan untuk menghafal. Teknik konvensional yang biasa digunakan hanya sampai pada memori jangka pendek dan memori kerja serta jarang yang sampai tersimpan di memori jangka panjang. Salah satu teknik tersebut adalah teknik akrostik. Teknik Akrostik adalah teknik menghafal dengan cara mengambil huruf depan materi yang ingin dihafal, kemudian huruf depan ini digabungkan dan dibuat suatu singkatan atau cerita yang lucu. Misalnya kita mau menghafal urutan nama planet dari posisi

yang terdekat dengan matahari hingga planet terjauh di dalam tata surya yaitu : Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus dan Pluto menjadi singkatan yang lucu : Main Volley Ball Membuat Jantung Sehat Untuk Nenek Peot. Begitu pula untuk menghafal unsur- unsur golongan IVA dalam sistem periodik unsur yang terdiri dari Carbon (C), Silikon (Si), Germanium (Gn), Stannium (Sn) dan Plumbum (Pb) dapat dibuat kalimat yang lucu : Cewek Sinting Genit Senang Plembungan. Untuk dapat membuat akrostik yang lucu dan menarik membutuhkan kreativitas. Akan tetapi jika kita telah berhasil menghafal dengan teknik ini, dijamin informasi akan tersimpan di memori jangka panjang, sebab jika kita lupa tinggal mengulang akrostiknya bukan nama planet atau unsurnya.

Metodologi

Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-IPA E/17 SMAN 1 Singosari Kabupaten Malang Jawa Timur. Subyek yang diteliti adalah siswa SMAN 1 Singosari Malang kelas X-IPA E/17 semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 sebanyak 36 siswa dengan rincian 14 siswa laki- laki dan 22 siswa perempuan.

Metodologi Penelitian

Metode penelitian secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, dimana cara ilmiah disini berarti suatu kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas disebut juga *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan

suatu bentuk yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Beberapa bentuk penelitian tindakan kelas. Menurut Oja dan S. Mulyan (1989:3) ada empat bentuk penelitian tindakan kelas, yaitu:

1. Guru sebagai peneliti
2. Penelitian tindakan kolaboratif
3. Simultan integrasi
4. Administrasi sosial ekperimental

Adapun bentuk penelitian tindakan kelas yang digunakan disini adalah bentuk yang pertama, yaitu PTK yang memandang guru sebagai peneliti. Dalam bentuk ini tujuan utama PTK adalah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas dimana guru terlibat langsung dalam perencanaan, tindakan, dan refleksi.

Beberapa model desain PTK yang dapat dikembangkan guru kelas diantaranya:

1. Model Kurt Lewin
2. Model Kemmis dan Mc. Taggart
3. Model John Elliot
4. Model Hopkins

Penelitian model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari

konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Desain Kemmis dan Mc. Taggart menggunakan model yang dikenal dengan sistem spiral refleksi yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Prosedur (Rancangan Penelitian)

Penelitian ini dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus meliputi: Perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pelaksana penelitian tindakan kelas ini adalah guru kimia X-IPA E/17 dan berkolaborasi dengan guru kimia kelas X-IPA D/17. Guru kelas X-IPA D/17 dalam hal ini sebagai observer dan guru peneliti yang melakukan kegiatan proses belajar mengajar disertai pemberian teknik akrostik.

Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas berlangsung diadakan observasi, guru observer mengikuti secara langsung masuk kelas saat proses belajar mengajar berjalan. Hal ini untuk mengetahui situasi dan kondisi kelas secara lebih jelas serta perubahan-perubahan apa yang terjadi pada siswa.

Tabel 1. Perencanaan Penelitian

Pelaksana	Jenis Kegiatan	Keterangan
Guru Peneliti	Mendesain program pembelajaran tentang sistem keperiodikan unsur-unsur (RPP-3a) dan RPP-3b dengan perbaikan jika pada RPP-3a belum mencapai KKM dengan teknik akrostik.	RPP-3 telah dilakukan Minggu sebelumnya dengan metode diskusi, tetapi hasil evaluasi tidak mencapai KKM, sehingga didesain RPP-3a dengan memakai teknik akrostik.
	Memberikan pretest ulang tentang sistem keperiodikan unsur termasuk unsur-unsur dari golongan I A sampai dengan golongan VIII A.	Memberikan hasil pretest untuk dinilai dan diprosentase oleh guru Observer.

Pelaksana	Jenis Kegiatan	Keterangan
	Memberikan teknik akrostik untuk menghafal unsur-unsur golongan utama dalam sistem periodik unsur dari golongan IA sampai dengan golongan VIII A.	Masing-masing siswa diminta untuk membuat akrostik untuk unsur-unsur golongan IA sampai dengan VIII A sesuai dengan kreatifitas dan imajinasinya masing-masing.
	Memberikan <i>post test</i> I	Post test yang diberikan berkaitan dengan hafalan siswa tentang unsur utama dari IA sampai dengan VIII A disertai sistem keperiodikan unsur berdasarkan hafalannya tersebut.
	Menganalisis hasil <i>post test</i> I	Menganalisis bersama guru peneliti, jika belum mencapai KKM dilanjutkan dengan siklus II.
Guru Observer	Mengamati perlakuan siklus II dengan RPP-3b.	Mengadakan refleksi dengan memberikan analisis pada treatment yang diberikan peneliti berupa masukan dan perbaikan.
		Data yang diperoleh sebagai bahan refleksi lebih lanjut.

Langkah- langkah Pemberian Teknik Akrostik

- Guru peneliti menjelaskan teknik akrostik.
- Guru peneliti membimbing siswa membuat akrostik untuk unsur-unsur golongan utama sesuai dengan kreativitas dan imajinasinya masing-masing (siklus I)
- Guru peneliti memotivasi siswa untuk membuat akrostik sifat- sifat keperiodikan unsur- unsur seperti kecenderungan jari- jari atom, energi ionisasi, afinitas elektron, keelektronegatifan dan kelogaman (siklus II)
- Guru memberi contoh kongkrit tentang akrostik yang ada di materi ajar.
- Agar lebih bersemangat instruksi diberikan dalam perintah langsung.
- Setelah kegiatan pemberian teknik akrostik, guru peneliti mengadakan evaluasi pengenalan dan pemahaman dengan memberikan *post test* yang sebelumnya telah diadakan *pre test*.

Pelaksanaan Siklus

Siklus Pertama

- Waktu : 2 x 45 menit
- Mengadakan pre test tentang unsur-unsur golongan utama (A)
- Memberikannya kepada guru observer untuk mengoreksi
- Tindakan yang dilakukan adalah memberikan pengajaran dengan memberikan teknik akrostik sesuai RPP-3a di atas
- Memotivasi siswa untuk mencoba teknik akrostik
- Memberikan post test. Jika hasil post test belum mencapai KKM maka dilanjutkan dengan siklus II
- Mengadakan refleksi bersama guru observer
- Mengadakan perbaikan pada RPP-3a menjadi RPP-3b tanpa merubah metodenya
- Mengulangi pada siklus II dengan materi sifat keperiodikan unsur.

Siklus Kedua

- b.1. Waktu, 2 x 45 menit
- b.2. Tindakan yang dilakukan adalah sama dengan siklus I, dalam pembuatan akrostik sifat keperiodikan unsur-unsur
- b.3. Memotivasi siswa untuk membuat akrostik yang lebih lucu
- b.4. Memberikan post test pengenalan dan pemahaman Sifat Keperiodikan Unsur pada akhir kegiatan
- b.5. Mengadakan refleksi bersama guru observer.

Pembahasan

Setelah diadakan identifikasi awal dari seluruh siswa kelas X-IPA E/17 SMAN 1 Singosari Kabupaten Malang, pada saat pemberian pengenalan dan pemahaman sifat keperiodikan unsur pada semester I dengan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran kooperatif learning yang tertuang dalam RPP-3, maka diperoleh data sebagai berikut (berdasarkan hasil pre test) :

Tabel 2. Persentase Keberhasilan Siswa

No.	Keadaan siswa	Jumlah	Persentase
1.	Berhasil mengenal dan memahami sifat keperiodikan unsur	3	8,33%
2.	Kurang berhasil mengenal dan memahami sifat keperiodikan	5	13,89%
3.	Tidak berhasil mengenal dan memahami sifat keperiodikan	28	77,78%
Jumlah		36	100 %

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengenalan dan pemahaman sifat keperiodikan unsur belum berhasil mencapai KKM, dengan model pembelajaran kooperatif learning. Dengan demikian maka dibutuhkan pengajaran remedial dengan metode yang tepat dan bermakna. Metode pengajaran yang ditawarkan peneliti adalah metode Pretest-Posttest dengan Teknik Akrostik. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

ini akan melalui beberapa siklus, artinya jika pada siklus I belum tercapai titik jenuh (KKM) maka akan dilanjutkan pada siklus-siklus berikutnya. Setiap siklus mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis dan refleksi.

Berdasarkan pengamatan dan hasil *Pre test* dan *Post test* maka diperoleh data sebagai berikut :

No.	Keadaan siswa	Respon Terhadap Teknik Akrostik	Hasil Pre test/ Post test		Persentase	
			Pre test	Post test	Pre test	Post test
1.	Berhasil mengenal/ menghafal dan memahami sifat keperiodikan unsur	Baik	35	36	0 %	100%
2.	Kurang berhasil mengenal dan memahami sifat keperiodikan unsur	Baik	1	-	2,77 %	-
3.	Tidak berhasil mengenal dan memahami sifat keperiodikan unsur	Baik	-	-	-	-
Jumlah		Baik	1 siswa	36 siswa	2,77 %	100 %

Berdasarkan tabel di atas (siklus I) dapat diketahui bahwa terdapat 35 siswa (97,22%) yang tuntas dan terdapat 1 siswa (2,78 %) yang belum tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 89,10. Secara klasikal telah mengalami ketuntasan karena melebihi 97,22%, walaupun secara individual masih ada satu siswa yang belum tuntas sehingga dilanjutkan ke siklus II.

Hasil Siklus II

Hasil kegiatan dari siklus II yang berupa hasil tes pada akhir pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Keadaan siswa	Respon Terhadap Teknik Akrostik	Hasil Pre test/ Post test		Prosentase	
			Pre test	Post test	Pre test	Post test
1.	Berhasil mengenal/menghafal dan memahami sifat keperiodikan unsur	Baik	35	36	0 %	100%
2.	Kurang berhasil mengenal dan memahami sifat keperiodikan unsur	Baik	1	-	2,77 %	-
3.	Tidak berhasil mengenal dan memahami sifat keperiodikan unsur	Baik	-	-	-	-
Jumlah		Baik	1 siswa	36 siswa	2,77 %	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 36 siswa (100%) yang tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 93,50. Secara klasikal maupun individual telah mengalami ketuntasan. Sedangkan terkait dengan respons terhadap teknik akrostik (afektif) adalah baik, sebab mereka sangat antusias dan menyenangkan. Untuk nilai psikomotor dalam membuat akrostik baik pada golongan IA sampai dengan VIIIA maupun sifat keperiodikan unsur-unsur mereka mampu membuatnya sesuai dengan imajinasi masing-masing.

Kesimpulan

Bertolak dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pemberian Teknik Akrostik

untuk mengenal dan memahami sifat keperiodikan unsur-unsur ternyata siswa kelas X-IPA E/17 SMAN 1 Singosari lebih mudah dan ada peningkatan signifikan. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya kenaikan jumlah siswa yang berhasil mengenal dan memahami sifat keperiodikan unsur-unsur dan dapat menghafal unsur-unsur golongan utama dari 3 siswa (8,33%), meningkat menjadi 35 siswa (97,22%) pada siklus pertama, sebab yang satu siswa yang belum mencapai KKM sedangkan pada siklus II mencapai ketuntasan penuh (100%).

Pemberian teknik akrostik bagi siswa merupakan salah satu teknik alternatif untuk mengenal dan memahami sifat keperiodikan unsur sekaligus untuk menghafal unsur-unsur golongan utama, oleh karena itu perlu diberikan teknik-teknik lain untuk mempermudah pengenalan dan pemahaman pada materi-materi kimia yang lain.

Pemberian teknik akrostik ini telah memotivasi dan memberi suasana gembira bagi siswa sehingga dapat mempermudah pengenalan dan pemahaman siswa terhadap sifat keperiodikan unsur-unsur dan kemampuan menghafal unsur-unsur golongan utama dalam tabel sistem periodik unsur.

Saran- saran

Memperhatikan hasil kesimpulan di atas maka disarankan bagi (1) guru untuk menggunakan teknik akrostik dalam menghafal, mengenal dan memahami sifat keperiodikan unsur-unsur dalam tabel sistem periodik unsur (SPU); (2) siswa, untuk lebih efektif dan efisien dalam menghafal, mengenal dan memahami sifat keperiodikan unsur dengan menggunakan teknik akrostik; (3) peneliti lain, dapat memanfaatkan hasil penelitian untuk penelitian lebih lanjut; dan (4) sekolah, mengimbaskan pada mata pelajaran lain melalui MGMP tingkat sekolah.

Daftar Rujukan

- Chernow, Fred B (Penerjemah Rina Buntaran). (2001). *The Sharper Mind*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Creswell, J. 2014. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih di antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- De Porter, Bobbi dan Mike Hernacki. (1992). *Quantum Learning*, Bandung :Kaifa.
- Gunawan, Adi.W., (2006). *Genius Learning Strategy*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hermann, Douglas J. (Penerjemah T. Zaini Dahlan). (1996). *Super Memory*. Jakarta : Pustaka Dellapratasa.
- Jensen, Eric & Karen, Markowitz. (Penerjemah Lala Herawati Dharma). *Otak Sejuta Gigabyte*. Bandung : Kaifa.
- Nasional, Departemen Pendidikan, (2013). *Kurikulum 2013*, Jakarta.
- Nasution , S., (2000). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, , cet. 2.
- Sport B. Downa Markova. (2003). *Born ToBe Smart*, Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Suharsimi Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003, cet. 1
- Usman, H. (2004). *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta : PT Bumi Aksara.

KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN EDMODO

Dani Wardani

SMK Bakti Nusantara 666, Kab. Bandung, Jawa Barat

Email: wardani95@yahoo.co.id

Abstrak.

Media sosial menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari cara komunikasi peserta didik saat ini. Hal ini membawa pengaruh pada sistem pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran IPS. Tujuan dari penelitian untuk mengukur seberapa besar modal sosial dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik melalui penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan secara kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan analisa isi dari setiap pendapat dan komentar yang diposting peserta didik di Edmodo. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan media Edmodo memberikan prediksi pada arah pembentukan modal sosial meskipun secara maya dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Kata kunci: modal sosial, berpikir kreatif, IPS, edmodo

Latar Belakang

Abad 21 merupakan abad globalisasi dimana salah satu cirinya penggunaan media teknologi dan informasi menjadi tren dalam berbagai aspek kehidupan. Bagaimana peran pendidikan dalam menyikapi perubahan struktur masyarakat dalam menghadapi era informasi dan globalisasi perlu kajian tersendiri. Untuk itu diperlukan kajian yang lebih mendalam mengenai peran pendidikan menyiapkan peserta didik dalam menghadapi teknologi dan informasi (Budiargo, 2015). Adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial salah satunya memiliki tanggung jawab untuk menjawab tantangan tersebut, karena materinya mencakup seluruh aspek kehidupan sosial masyarakat termasuk menyiapkan peserta didik menjadi bagian dari masyarakat dunia (Al-Muchtar, tt).

Namun untuk mewujudkan itu semua, diperlukan rancangan pengembangan

sistem pembelajaran yang tidak hanya terpaku di ruang kelas secara klasikkan, di mana dominasi guru masih sangat dominan dan umumnya berbasis materi; tapi pembelajaran yang lebih fleksibel, daya keterjangkauan dan aksesibilitas lebih mudah, berorientasi student center, eksplorasi pengetahuan lebih luas, memotivasi peserta didik untuk terlibat belajar, kemudian frekuensi pembelajaran lebih bebas serta media yang digunakan lebih familier terutama bagi peserta didik (Richard, 2009). Faktor-faktor terakhir itulah yang dibuktikan berdasarkan penelitian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik dari sisi hardskill maupun softskill (Somantri, 2001; Suwarna, tth).

Untuk memenuhi itu semua diperlukan terobosan, strategi, metode dan media pembelajaran IPS dengan cara menggunakan dan memberdayakan *resource* yang ada untuk menunjang itu

semua. Strategi, metode dan media yang memungkinkan dan perlu dikaji untuk memenuhi itu semua adalah menggunakan fasilitas jejaring sosial, khususnya untuk pembelajaran yaitu Edmodo sebagai media pembantu pembelajaran IPS (Banks & Clegg., 1990; Bersin, 2004).

Perlu diketahui makin mudah dan murah nya penggunaan media jejaring sosial yang terintegrasi dengan komputer dan alat komunikasi secara *mobile* seperti *smartphone, ipad, tab, netbook* terutama di kalangan pelajar, menyebabkan perlunya antisipasi dan partisipasi dari para guru dan orang tua bagaimana mengarahkan fasilitas tersebut menjadi media untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Hal ini relevan dengan penggunaan metode *mobile learning* yang beberapa tahun ini ramai diperbincangkan. Artinya pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dengan bantuan media (Salma, Diana Ariani, dan Hilman Handoko, 2013). Bukan hanya sebatas media pembelajaran, bahkan dapat menjadi alat untuk mempererat, memperkuat dan mengembangkan modal sosial, salah satunya solidaritas sosial di kalangan pelajar (Lesser, 2002).

Pasalnya media jejaring sosial sekarang ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari peserta didik. Menjamurnya berbagai jenis jejaring sosial seperti Facebook, Friendster, Path, Quora, Formspring, Goodreads, Plurk, Tumblr, Twitter, LinkedIn, Myspace, Myflickr, Google+, Blogger, Wordpress, dll di kalangan pelajar membawa dua sisi yang berbeda. Sisi yang pertama, penggunaan media jejaring sosial tersebut dapat digunakan untuk hal yang kurang berguna, tanpa pemanfaatan yang jelas (Lampe, C., Wohn, D. Y., Vitak, J., & Ellison, N. & Wash, R. 2011). Namun di sisi lain media jejaring sosial juga

membawa perubahan cara berinteraksi baru yang positif dan dapat digunakan untuk media pembelajaran (Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. 2007).

Potensi ini ditunjang dengan pengguna jejaring sosial Edmodo dalam pembelajaran kelas maya yang terus meningkat (Holland, C. & Muilenburg, L. 2011). Meskipun belum ada laporan berapa jumlah pengguna Edmodo di kalangan peserta didik di Indonesia, namun sebagai acuan dengan diberlakukannya kurikulum 2013 yang memunculkan mata pelajaran simulasi digital (*simdig*) maka penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran menjadi semakin populer.

Permasalahan yang ditemukan berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran Edmodo dalam meningkatkan modal sosial dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yaitu: Bagaimana persiapan, proses, dan hasil penerapan media pembelajaran IPS menggunakan Edmodo dalam memperkuat modal sosial dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik?

Penelitian tentang penggunaan media jejaring sosial Edmodo dalam pembelajaran IPS untuk mengembangkan pembelajaran yang memiliki daya keterjangkauan dan aksesibilitas yang luas dan fleksibel serta diharapkan dapat: Melatih mengemukakan pendapat peserta didik terutama secara tertulis, mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, meningkatkan intensitas ruang dialog di ruang maya untuk kepentingan belajar ke arah yang positif dan sehat, pembiasaan penggunaan pendapat atau komentar yang sesuai dengan nilai atau norma yang disepakati atau lazim dipakai di jejaring sosial atau bahkan dibiasakan ditambah dengan referensi yang relevan, mengerti etika penggunaan pendapat di ruang maya

karena isinya dapat dilihat oleh umum, dan makin kuatnya ikatan kesetiakawanan, tali persaudaraan dan solidaritas yang mengarah pada aktivitas positif di antara peserta didik.

Tinjauan Pustaka

Unsur pokok modal sosial terletak pada bagaimana kemampuan anggota dalam suatu entitas atau kelompok untuk bekerjasama membangun suatu jaringan untuk mencapai tujuan bersama. Unsur tersebut bentuknya sebagai suatu perilaku atau tindakan prososial yang dapat diukur berupa: partisipasi, *trust*, *reciprocity*, nilai dan norma yang dianut, dan tindakan proaktif dari anggota komunitas (Jausairi, 2006).

Jausairi tidak membatasi bentuk kelompok yang dibentuk apakah secara real atau bersifat maya seperti lewat media jejaring sosial, namun cirinya dapat diketahui melalui syarat terbentuknya suatu kelompok diantaranya: terdapat dua orang atau lebih, anggotanya bersifat tetap, memiliki tujuan yang sama dan terjadi komunikasi dua arah di antara anggotanya.

Dalam penelitian Daniah, modal sosial sangat penting dalam pembelajaran IPS untuk membentuk kemandirian belajar siswa (Daniah, 2017). Hasil studi Barliana dan Maryani, menunjukkan bahwa modal sosial yang terdiri dari partisipasi, *trust*, *reciprocity*, nilai dan norma yang dianut, dan tindakan proaktif dari anggota komunitas dapat ditumbuhkembangkan melalui pendidikan IPS (Maryani dan Syamsudin, 2009). Dengan demikian IPS memiliki posisi strategis dalam mengembangkan modal sosial. Modal sosial yang memadai harus diperoleh saat para siswa masih di keluarga dan selanjutnya didukung dan disempurnakan di lingkungan bersekolah dan masyarakat serta di lingkungan kerja.

Selain modal sosial keterampilan yang dibutuhkan peserta didik saat ini adalah keterampilan berpikir. Menurut Banks & Blegg (1990), keterampilan dalam IPS yang dapat dikembangkan adalah keterampilan berpikir, keterampilan penyelidikan ilmu-ilmu sosial, keterampilan akademik dan keterampilan *group*. Sementara menurut penelitian Costa proses berpikir dapat dikelompokkan menjadi dua tingkatan, diantaranya berpikir dasar dan berpikir kompleks atau keterampilan berpikir tingkat tinggi (Costa, 1985). Dalam hal ini keterampilan dasar meliputi menghubungkan sebab akibat, mentransformasi, serta menemukan hubungan dan memberikan kualifikasi. Sedangkan proses berpikir tingkat tinggi meliputi pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Menurut Robinson berpikir kreatif adalah berpikir tidak sesuai dengan pola kebiasaan, dimana pengetahuan diperoleh dari hubungan yang tidak biasanya. Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya dan keterampilan untuk memecahkan masalah secara divergen (dari berbagai sudut pandang) (McGregor, 2008). Menurut Ellis dan Hunt (1993:280), Woolfolk dan Nicholich (1984:144), Good dan Brophy (1990:617), Winkel (1996:143) dan Rakhmat (1999:75), keterampilan berpikir kreatif dapat dilihat dari respons peserta didik yang diinterpretasi berdasarkan tingkat kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan merinci (*elaborative*).

Keterampilan berpikir kreatif dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran IPS terutama untuk memecahkan

permasalahan. Berdasarkan hasil penelitian Susanto, pembelajaran IPS dengan menggunakan model pemecahan masalah dapat menumbuhkan sifat kreatif, jawaban yang asli, baru, khas dan beranekaragam, dan dapat menambah pengetahuan baru (Susanto, 2017).

Media Pembelajaran Edmodo

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dapat dikatakan media pembelajaran. Edmodo sebagai salah satu sarana yang ada di internet mempunyai berbagai macam aplikasi yang dapat kita jadikan sebagai media pembelajaran IPS. Edmodo merupakan media sosial mirip facebook yang khusus didesain untuk pembelajaran. Untuk itu fasilitas yang disediakan dalam edmodo khusus untuk guru, siswa dan orang tua. Dalam ruang guru disediakan fasilitas untuk membuat kelas maya, jadwal materi, materi pembelajaran, sampai program evaluasinya. Setiap guru dapat membuat dan memonitor kelas yang hanya dapat dimasuki oleh siswa yang ada di kelas tersebut dengan cara memasukan akun khusus. Dengan cara seperti itu, setiap siswa di kelas yang berbeda dapat diperlakukan berbeda dengan siswa lain di kelas yang lain pula.

Untuk ruang siswa, mereka mendapat fasilitas untuk mengakses segala hal yang berhubungan dengan kepentingan pembelajaran yang sudah didesain guru, sebagai adminnya. Siswa tinggal mengikuti dan memanfaatkan apa yang sudah dibuat guru.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan analisis isi (*content analysis*) (Lexy, 2007; Alex, 2002; Aris, 2013). Hal ini dipandang cocok karena interpretasi data yang digunakan untuk penelitian berupa analisa isi komentar ataupun pendapat peserta didik baik yang di post lewat dinding maupun di kolom tugas Edmodo. Analisis isi, merupakan suatu teknik untuk mengambil kesimpulan dengan mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif, sistematis, dan generalis. (Krippendorff, 1991; Berger, 1991). Tujuannya untuk mendapatkan pemahaman struktur makna sejumlah pendapat, pernyataan atau komentar secara konsisten.

Setiap kasus atau masalah yang diposting di Edmodo didesign berhubungan dengan pertanyaan instrumen modal sosial dan menuntut keterampilan berpikir mengenai permasalahan berkaitan dengan pembelajaran IPS yang dikembangkan dengan kebutuhan peserta didik (Evans, R. & Kilinc, E. 2013).

Isi komentar dari peserta didik nantinya dipilah dan dikelompokkan menurut jenis isi komentar dan kriteria instrumen yang ditetapkan. Setelah itu dianalisa berdasarkan kriteria kecenderungan, kata kunci, makna dan konsistensi isi komentar peserta didik terhadap studi kasus (Yoder, C. and Stutzman, F., 2011;). Dari hasil analisa dapat dijadikan ukuran termasuk kriteria mana keterampilan berpikir, dan apakah modal sosial peserta didik berkembang dan semakin erat setelah mengikuti group di Edmodo berdasarkan ciri-ciri dari setiap komentar.

Analisis isi komentar atau pernyataan ini diasumsikan untuk mengkaji sikap atau perilaku peserta didik dengan melihat

kecenderungan isi komentar sebagai perwakilan dan representasi dari gambaran tindakan yang akan mereka lakukan apabila menghadapi situasi seperti itu. Hal ini diakui masih terdapat beberapa keterbatasan terutama dalam mengukur apakah komentar yang mereka lontarkan di Edmodo benar-benar mempresentasikan perilaku peserta didik atau hanya ungkapan seketika semata yang dipengaruhi situasi atau emosi yang sesaat. Selain itu karena terbatasnya waktu, tidak semua peserta didik memberi komentar ke semua kasus (atau hanya satu kali) sehingga untuk melihat konsistensi komentar susah dilakukan.

Untuk menguji keakuratan dan keaslian data yaitu isi komentar dalam Edmodo maka diperlukan uji reliabilitas dan validitas. Uji reliabilitas artinya kecenderungan antara komentar satu dengan komentar lain, apakah memiliki keterhubungan jawaban dengan kasus ataukah hanya mengarah pada tuntutan pertanyaan? Hal ini penting untuk melihat orisinalitas jawaban atau komentar yang tidak ikut-ikutan atas tuntutan jawaban dari peserta didik lainnya, namun komentar yang benar-benar dipikirkan dan muncul sebagai perwakilan dari hati nurani peserta didik (Zhao, S., Grasmuck, S., and Martin, J.).

Sedangkan uji validitas diarahkan pada konsistensi peserta didik dalam menjawab setiap kasus. Apabila dalam menjawab terlihat konsisten artinya dalam memberikan komentar pada satu kasus menunjukkan rasa empati, maka

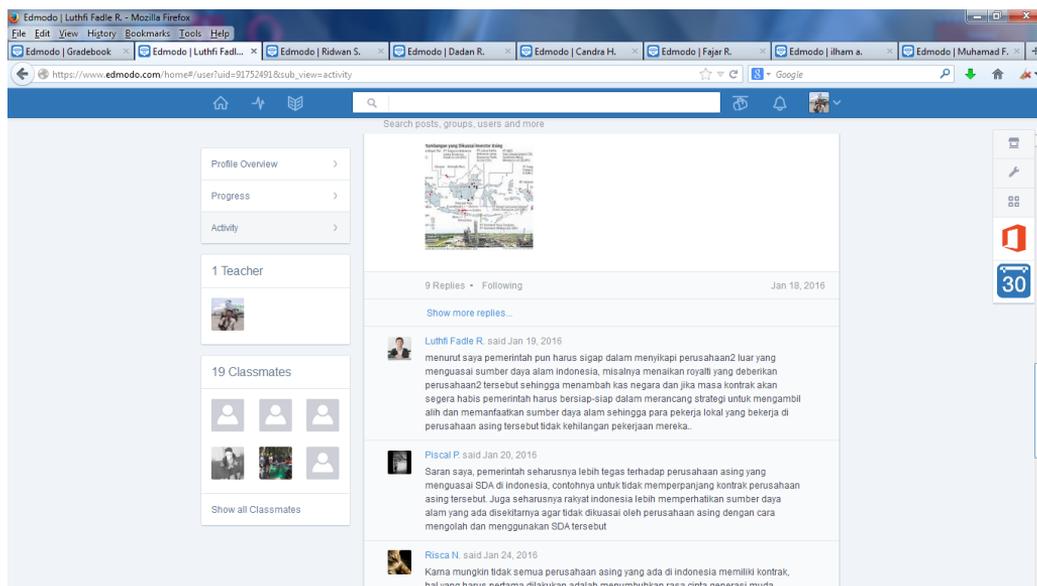
diasumsikan pada jawaban kasus lain juga memperlihatkan hal yang sama. Apabila berbeda maka digolongkan pada jawaban yang dikarang.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil kegiatan pembelajaran IPS melalui Edmodo didapatkan kumpulan pendapat, komentar dan respons peserta didik terhadap studi kasus. Ada beberapa peserta didik yang memberikan komentar pada semua kasus, namun banyak juga yang hanya memberikan komentar pada satu atau dua kasus saja. Hal ini dikarenakan masalah aksesibilitas peserta didik yang terbatas untuk mengakses Edmodo.

Untuk itu analisa konsistensi diterapkan pada peserta didik yang memberikan komentar lebih dari satu. Sedangkan untuk melihat orisinalitas komentar dari peserta didik dilihat dari kecenderungan struktur isi komentar apakah benar-benar mencerminkan pendapat dari dirinya atau hanya mengikuti komentar teman.

Untuk mengkaji isi komentar maupun pendapat dari peserta didik yang mencerminkan media sosial, peneliti mengambil khusus pendapat peserta didik dari studi kasus atau tema nomor pertama, kedua, ketiga, keempat dan keenam. Alasannya karena kelima kasus tersebut mencoba melibatkan sisi empati maupun tindakan peserta didik apabila dihadapkan pada situasi tertentu seperti terhadap fenomena atau permasalahan yang menuntut peran serta peserta didik.



Gambar 1. Contoh Aktivitas Group di Edmodo

Tabel.1 Hasil Analisis Pemetaan Modal Sosial Peserta Didik Berdasarkan Isi Komentar/Pendapat di Edmodo

No	Kasus/ Tematis	Jml Respon	Unsur Modal Sosial/Prososial				
			Partisipasi	<i>Resiprocity</i>	<i>Trust</i>	Nilai dan Norma	Tindakan Proaktif
1	Pertama	6	20 %	20 %			60 %
2	Kedua	13		15 %		85 %	
3	Ketiga	24			20 %	80 %	
Jumlah		43	20 %	35 %	20 %	160 %	60 %
Rata-rata							

Dari sejumlah respon peserta didik yang dipublish pada dinding Edmodo terhadap studi kasus maupun tema kajian yang dipost, peneliti (lihat contoh gambar di atas), maka hasil interpretasi pengelompokan kategori dari isi komentar yang mencerminkan modal sosial dapat dipetakan seperti tabel di atas.

Pemetaan dan perhitungan pada tabel di atas berdasarkan dari hasil pengelompokan pendapat maupun komentar peserta didik. Peneliti mengkaji setiap pendapat maupun komentar peserta didik orientasinya pada unsur modal sosial yang lebih cocok ke arah

mana. Tentunya hasil dari pengelompokan ini berdasarkan interpretasi peneliti terhadap kecenderungan isi dari pendapat maupun komentar peserta didik (Budiargo, 2009; Burhan, 2014). Dari isi pendapat maupun komentar tersebut dikategorikan apakah masuk atau mewakili dari cerminan tingkat modal sosial. Untuk lebih jauh bagaimana proses pengelompokan tersebut dapat dipelajari di halaman lampiran hasil penelitian.

Pada kasus pertama, peserta didik yang merespons atau memberikan komentar sebanyak enam peserta didik (lihat

lampiran). Selain itu pada kasus ini yang memberikan tanda like sebanyak empat peserta didik sebagai tanda adanya sikap altruistik (bentuk dari kepedulian atau keinginan untuk membantu dan mementingkan kepentingan orang lain) dari peserta didik.

Respons peserta didik yang mencerminkan pemahaman yang mengarah pada partisipasi dan tindakan (tindakan proaktif) apa yang harus dilakukan sebelum maupun sedang dihadapkan pada situasi banjir sebanyak enam peserta didik. Namun dari kata kunci dan makna beberapa komentar peserta didik secara mayoritas mencerminkan sangat paham bahwa tindakan pencegahan dan mitigasi akan bahaya banjir adalah prioritas, bahkan bukan hanya peran masyarakat saja namun peran pemerintah yang memiliki kebijakan juga penting untuk membantu menyelesaikan permasalahan banjir.

Pada kasus kedua, peserta didik yang merespons atau memberikan komentar sebanyak tiga belas peserta didik, sementara yang memberikan tanda like pada kasus ini sebanyak sepuluh peserta didik. Respons yang mencerminkan pemahaman akan nilai dan norma terhadap cara berinteraksi menggunakan media sosial supaya lebih bijak sudah ada. Namun komentar yang lebih baik menggunakan interaksi secara langsung sebagai bentuk tindakan sesuai dengan nilai dan norma serta setiap tindakan apabila dilakukan dengan menggunakan media sosial pasti ada konsekuensinya ada enam peserta didik.

Pada kasus ketiga, peserta didik yang merespons atau memberikan komentar sebanyak dua puluh empat peserta didik, sedangkan yang memberikan tanda like pada kasus ini sebanyak empat belas peserta didik. Respons peserta didik pada

kasus ini paling banyak rappingnya. Artinya studi kasus yang berhubungan dengan persoalan peserta didik menjadi tema yang sangat populer. Dari sejumlah komentar yang ditemukan berdasarkan kata kunci dan makna isinya, mencerminkan bahwa mayoritas peserta didik memahami akibat atau dampak yang akan didapat apabila seringnya berinteraksi menggunakan media sosial (implikasi secara nilai dan norma). Sebanyak enam peserta didik berhasil mengidentifikasi akibat dari terlalu sering menggunakan media sosial pada pembentukan sifat introvert (terbuka), pendiam, memiliki kepribadian ganda, suka menyendiri, cenderung apatis, dan sulit untuk berinteraksi langsung karena sudah merasa nyaman dengan menggunakan media sosial. Namun ada dua orang memandang positif (sebagai bukti adanya trust atau rasa percaya) apabila media sosial digunakan pada porsinya contohnya untuk mendekati yang jauh dan memudahkan komunikasi di manapun dan kapanpun.

Selain analisis isi dari kecenderungan dan konsistensi komentar peserta didik apakah sudah mencerminkan pada derajat modal sosial, dilakukan pula kajian keeratan hubungan sosial atau pola interaksi yang berkembang dalam Edmodo tersebut.

Dari sejumlah respons peserta didik yang dipublish pada dinding Edmodo terhadap kasus maupun tema kajian yang dipost peneliti, maka hasil interpretasi pengelompokan dari isi komentar yang mencerminkan tingkat keterampilan berpikir kreatif dapat dipetakan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Pemetaan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Berdasarkan Isi Komentar/Pendapat di Edmodo

No	Kasus	Unsur Keterampilan Berpikir Kreatif				Tidak Termasuk Katagori
		<i>Fluency</i> (Lancar)	<i>Flexibility</i> (Luwes)	<i>Originality</i> (Asli)	<i>Elaboration</i> (Merinci)	
1	Pertama	2			4	
2	Kedua	5	1	1	2	
3	Ketiga	10		1	7	5
4	Keempat	7			2	2
5	Kelima	8	3	1	2	1
6	Keenam	3	1	2	2	2
Jumlah Rata-rata		35	5	5	19	10

Pada kasus pertama, peserta didik yang merespons atau memberikan komentar sebanyak enam peserta didik (lihat lampiran). Selain itu pada kasus ini yang memberikan tanda like sebanyak empat peserta didik. Berdasarkan interpretasi dari respons peserta didik, yang mencerminkan tingkat berpikir kreatif unsur merinci sebanyak empat peserta didik dan berpikir lancar sebanyak dua peserta didik.

Pada kasus kedua, peserta didik yang merespons atau memberikan komentar sebanyak tigas belas peserta didik, sementara yang memberikan tanda like pada kasus ini sebanyak sepuluh peserta didik. Respons yang mencerminkan tingkat berpikir kreatif unsur lancar lima peserta didik, berpikir luwes satu peserta didik, berpikir asli satu peserta didik, dan berpikir merinci sebanyak dua peserta didik. Dari kasus ini ada yang satu peserta didik yang menjawab di luar kategori berpikir kreatif karena tidak relevan dengan pertanyaan.

Pada kasus ketiga, peserta didik yang merespons atau memberikan komentar sebanyak dua puluh empat peserta didik, sedangkan yang memberikan tanda like pada kasus ini sebanyak empat belas peserta didik. Dari sejumlah komentar yang ditemukan berdasarkan kata kunci dan makna isinya, mencerminkan bahwa

tingkat keterampilan berpikir kreatif unsur lancar sebanyak sepuluh peserta didik, berpikir merinci sebanyak tujuh peserta didik dan berpikir asli sebanyak satu peserta didik. Dari kasus ini juga ada yang lima peserta didik yang menjawab di luar kategori unsur berpikir kreatif karena menjawabnya tidak berkaitan.

Pada kasus keempat, peserta didik yang merespons atau memberikan komentar sebanyak sebelas peserta didik, sedangkan yang memberikan tanda like pada kasus ini sebanyak lima peserta didik. Respons yang mencerminkan tingkat berpikir kreatif unsur lancar sebanyak tujuh peserta didik dan berpikir merinci sebanyak dua peserta didik. Dari kasus ini juga ada yang dua peserta didik yang menjawab di luar kategori unsur berpikir kreatif karena menjawabnya tidak berkaitan.

Pada kasus kelima, peserta didik yang merespons atau memberikan komentar sebanyak lima belas peserta didik, sedangkan yang memberikan tanda like pada kasus ini sebanyak delapan peserta didik. Respons yang mencerminkan tingkat berpikir kreatif unsur lancar sebanyak delapan peserta didik, berpikir asli sebanyak satu peserta didik, berpikir luwes sebanyak tiga peserta didik dan berpikir merinci sebanyak dua peserta didik. Dari

kasus ini juga ada yang satu peserta didik yang menjawab di luar kategori unsur berpikir kreatif karena menjawabnya tidak berkaitan.

Pada kasus keenam, peserta didik yang merespons atau memberikan komentar sebanyak sepuluh peserta didik, sedangkan yang memberikan tanda *like* pada kasus ini sebanyak sembilan peserta didik. Respons yang mencerminkan tingkat berpikir kreatif unsur lancar sebanyak tiga peserta didik, berpikir asli sebanyak dua peserta didik, berpikir luwes sebanyak satu peserta didik dan berpikir merinci sebanyak dua peserta didik. Dari kasus ini juga ada yang dua peserta didik yang menjawab di luar kategori unsur berpikir kreatif karena menjawabnya tidak berkaitan.

Dari sejumlah komentar yang diberikan catatan, dapat disimpulkan bahwa pola interaksi yang berkembang di komunitas belajar memakai media Edmodo mengarah pada pola modal sosial yang bersifat menjembatani (*Bridging Social Capital*). Meskipun bentuknya di dunia maya, namun memiliki potensi berupa tindakan aksi di dunia nyata.

Bentuk modal sosial ini biasa juga disebut bentuk modern dari suatu pengelompokan atau group. Prinsip-prinsip aturan yang dijalankan berdasarkan pada prinsip universal tentang kebersamaan, kebebasan terutama dalam mengemukakan pendapat, pengadopsian nilai-nilai kemajemukan dan kemanusiaan, terbuka dan mandiri (Hasabullah, 2006:29).

Prinsip pertama yang terlihat dari hasil analisa setiap komentar di Edmodo menekankan pada nilai persamaan dimana setiap anggota komunitas belajar memiliki kesempatan sama untuk memberikan pendapatnya di dinding Edmodo.

Prinsip kedua, adalah kebebasan. Setiap anggota komunitas bebas

menyampaikan pendapat dan ide yang dapat mengembangkan kelompok tersebut. Kebebasan di sini bukan berarti bebas tanpa batas namun masih dalam koridor kewajaran menyampaikan komentar di dunia maya. Etika yang dibangun dari pemilihan kata yang tidak pada tempatnya seperti kata-kata kasar, menghina, berbau sara, ataupun kata negatif lainnya diusahakan disaring.

Prinsip ketiga, adalah kemajemukan dan humanitarian. Pada dimensi kemajemukan, diharapkan terbangun suatu kesadaran kuat bahwa pendapat yang beragam dari ide peserta didik yang berbeda merupakan bagian dari kekayaan manusia. Pada spektrum ini, perbedaan pendapat tidak melulu mengarah pada indikator pemicu konflik, namun memperkaya dan menumbuhkan kedewasaan dalam memandang cara berpikir yang berbeda. Sedangkan nilai humanitarian muncul dari indikasi kehendak sebagian peserta didik yang tercermin dari respons mereka dari setiap kasus untuk membantu orang lain (peserta didik lain), merasakan penderitaan orang lain, dan berempati terhadap situasi yang dihadapi teman yang sedang kesusahan.

Kesimpulan dan Saran

Dari hasil analisa per kasus dapat disimpulkan bahwa unsur modal sosial peserta didik yang diinterpretasi dari kecenderungan isi respons, pendapat atau komentar terhadap semua kasus yang dapat menimbulkan ke arah pemahaman akan nilai dan norma. Secara umum berdasarkan analisa data secara keseluruhan dapat disimpulkan pola interaksi yang berkembang di komunitas belajar IPS memakai media Edmodo mengarah pada pola modal sosial yang bersifat menjembatani (*Bridging Social Capital*).

Selain itu berdasarkan hasil analisa keterampilan berpikir kreatif peserta didik, didapatkan bahwa tingkat berpikir *fluency* (lancar) paling mendominasi dari semua unsur berpikir kreatif peserta didik. Sedangkan unsur berpikir *original* (asli) dan *Flexibility* (luwes) hampir sebanding. Karena subjek penelitian ini diujikan secara terbatas yaitu di satu kelas, untuk kepentingan penelitian, maka saran yang diperlukan untuk pengembangan penelitian ini diperlukan pengujian terhadap subjek yang lebih luas, supaya hasil penelitian lebih akurat. Selain itu untuk proses pengujian akuntabilitas data respons dari peserta didik terhadap permasalahan yang diperlukan diperlukan uji ahli supaya hasil dapat dipertanggungjawabkan.

Daftar Rujukan

- Al-Muchtar, Suwama. tth. *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Sekolah Pascasarjana. Bandung: UPI.
- Badara, A. (2013). Analisis Wacana: *Teori, Metode, dan Penerapannya pada Wacana Media*. Penerbit Kencana. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Banks & Clegg. (1990). *Teaching Strategies for the Sosial Studies: Inquiry, Valuing and Dicision Making*. Fourt edition. New York: Longman.
- Berger, A. A. (1991). *Media Analysis Technique*. London: SAGE Publications.
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book: Best Bractices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer.
- Budiargo, D. (2015). *Berkomunikasi Ala Net-Gen*. Elex Media Komputindo. Kompas Gramedia. Jakarta.
- Bungin, B. (2014). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Penerbit Kencana. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Costa, A.L. 1985. *Developing Minds; a Resoueces Book for Teaching*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Dianah, L. 2017. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Modal Sosial terhadap Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS*. Sosio Didaktika: Social Science Education Journal. Vol. 4 (2), 13-20
- Darmawan, D. 2009. *Biologi Komunikasi: Komunikasi Pembelajaran Berbasis Brain*. Humaniora, Bandung.
- Ellis, Henry C. dan Hunt, R. Reed. 1993. *Fundamentals of Cognitife Psychology*. Madison: Brown and Benchmark Publishers.
- Evans, R. & Kilinc, E. 2013. Creating 21st Century Learners: Edmodo in the Social Studies Classroom. In R. McBride & M. Searson (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2013* (pp. 4965-4970). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved March 7, 2018 from <http://www.editlib.org/p/48916>.
- Fahrurrozi, M. & Majid. M.A. 2017. Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Selong Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal JPEK*. Vol. 1, Nomor 1, Juli 2017
- Hasbullah, Jo. 2006. *Social Capital (Menuju Keunggulan Budaya Manusia Indonesia)*, Penerbit MR-United Press, Jakarta.

- Holland, C. & Muilenburg, L. (2011). Supporting Student Collaboration: Edmodo in the Classroom. In M. Koehler & P. Mishra (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2011* (pp. 3232-3236). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved March 7, 2018 from <http://www.editlib.org/p/36816>.
- Krippendorff, K. (1991). Analisis isi: *Pengantar Teori dan Metodologi*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Lesser, E. (2002). *Knowledge and Social Capital : Foundations and Applications*. Butterworth-Heineman.
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Program Bandung: Pascasarjana UPI dan PT. Remaja Rosda Karya.
- Maryani dan Syamsudin. Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian*. Vol. 9 no.1. p. 34-44
- Richard, M.E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar. Jakarta.
- R. Fraenkel, J. (1980). *Helping Student Think Value Strategies for Teaching Social Studies*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Salma, D., Ariani, D. & Handoko, H. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Penerbit Kencana. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Susanto, A. (2017). Pendidikan IPS: Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "Menjadi Guru Pembelajar"*. Jakarta, 08 April 2017.

PERAN STRATEGIS KEGIATAN EKSTRAKULIKULER DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Leny Sri Wahyuni
SMKN 1 Talaga, Majalengka, Jawa Barat
Email: leny_siwa@student.upi.edu

Abstrak

Menyoroti berbagai permasalahan moral yang terus mencuat, seperti semakin maraknya dari kasus kekerasan sampai dengan kasus korupsi massal menjadi burning issue saat ini. Kondisi mentalitas bangsa cukup memprihatinkan. Menyikapi hal tersebut, pemerintah pun secara responsif terus berupaya untuk memperbaiki keadaan, salah satunya dengan memasukkan pendidikan karakter dalam kurikulum. Upaya tersebut direalisasikan melalui program PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) yang tidak hanya diejawantahkan dalam kegiatan intrakurikuler, ko-kurikuler, akan tetapi juga dalam kegiatan ekstrakurikuler. Maka, dalam penelitian ini akan mengkaji terkait peran strategis kegiatan ekstrakurikuler dalam penguatan pendidikan karakter. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik dapat dibentuk menjadi pribadi Pancasila yang dapat menghayati dan mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila, seperti religius, humanis, nasionalis, demokratis, dan sosialis. Core values tersebut menjadi karakter yang senantiasa dapat dibangun oleh setiap ekstrakurikuler dalam berbagai kegiatannya.

Kata kunci: PPK, kegiatan ekstrakurikuler, mentalitas, Pancasila, & core values.

Pendahuluan

Dekadensi moral yang tengah melanda bangsa Indonesia ditengarai terjadi karena lembaga pendidikan, baik itu lembaga pendidikan formal, non-formal, bahkan informal, tidak mampu berperan optimal dalam menjalankan fungsinya. Padahal, ketiga lembaga tersebut harus bekerja secara bersama-sama dalam melakukan pendidikan karakter. Kerja sama yang apik perlu dilakukan antara pihak keluarga, sekolah, dan juga masyarakat. Hal tersebut karena pertama, keluarga memiliki peran fundamental dalam membangun pondasi karakter seorang anak. Selanjutnya, sekolah sebagai institusi formal yang sistemik harus mampu berperan dalam mengembangkan fondasi karakter yang

telah dibangun oleh keluarga sehingga anak mampu melindungi dan mempersiapkan dirinya untuk menghadapi tantangan global di era *destructive innovation*. Terakhir, lingkungan masyarakat harus mampu berperan dalam memelihara bangunan karakter, yang mana nilai-nilai karakter telah dibentuk dalam diri setiap anak agar tetap dihayati dan diamalkan dengan baik oleh anak.

Berkaitan dengan peran sekolah dalam memperkuat karakter, maka Sauri dan Firmansyah (2010: 39) mengungkapkan bahwa pendidikan pada dasarnya sebagai upaya untuk mempertahankan eksistensi kemanusiaan dalam diri manusia itu sendiri. Oleh karena itu, pendidikan karakter yang diberikan oleh pihak sekolah sangat

strategis dalam rangka memanusiakan peserta didik menjadi manusia yang seutuhnya. Melalui penciptaan lingkungan yang kondusif, sekolah memberikan ruang untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga terbentuk *core values* yang akademis dan juga moralis.

Namun, fenomena yang terjadi menurut Sardy (dalam Sauri & Firmansyah, 2010: 40) sekolah hanya dijadikan sebagai 'pabrik' penghasil manusia-manusia kerdil yang hanya tahu sains dan teknologi tanpa membentuknya menjadi manusia yang berbudaya dan berwatak. Dalam fenomena sehari-hari, banyak contoh dengan mudah ditemui, seperti peserta didik yang melegalkan segala cara hanya untuk memperoleh nilai tinggi, dari mulai melakukan kecurangan saat ujian (mencontek atau membayar joki ujian), melakukan gratifikasi kepada guru, hingga melakukan plagiarisme yang tengah marak terjadi di kalangan akademisi. Selain itu, banyaknya tindak kekerasan yang dilakukan antar pelajar bahkan yang dilakukan oleh murid terhadap gurunya menunjukkan adanya penyimpangan karakter yang memperburuk citra generasi muda bangsa ini. Bahkan, fenomena korupsi massal yang terjadi di sebuah daerah di Jawa Timur telah menjadi momok yang menakutkan sehingga dikhawatirkan akan menjadi fenomena lumrah dalam setiap alih generasi.

Berdasarkan hal tersebut, pembangunan karakter seyogyanya harus mulai digiatkan lagi di setiap satuan pendidikan agar sekolah menjadi 'taman pendidikan' yang menyenangkan dan dapat memanusiakan manusia seperti konsep pendidikan yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara. Sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka penguatan pendidikan karakter di lingkungan

sekolah adalah melalui program kegiatan ekstrakurikuler.

Secara yuridis, menurut Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014, kegiatan ekstrakurikuler didefinisikan sebagai kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh siswa di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian siswa secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Maka, ekstrakurikuler sebagai wadah aktualisasi bagi peserta didik nampaknya dapat dioptimalkan untuk melakukan proses penguatan pendidikan karakter. Hal tersebut didukung oleh Mulyasa (2014: 8) yang menjelaskan bahwa kegiatan pengembangan diri (ekstrakurikuler) dapat dijadikan sebagai salah satu media yang potensial untuk pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik peserta didik. Lebih lanjut, Komalasari dan Saripudin (2017: 121) pun mengungkapkan bahwa melalui integrasi living values education dalam kegiatan ekstrakurikuler, siswa tidak hanya berorientasi kognitif dan psikomotor tetapi lebih jauh dan penting adalah pengembangan karakter. Selain itu, Massoni (2011) mengungkapkan pula bahwa kegiatan ekstrakurikuler dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik, meliputi sikap, percaya diri, pencapaian akademik yang lebih baik, produktif, serta aspek sosial.

Selanjutnya, Menurut Suprpto (2014), pendidikan karakter adalah sebuah proses berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (*never ending process*), selama sebuah bangsa ada dan ingin tetap eksis, pendidikan karakter harus menjadi bagian terpadu dari pendidikan alih generasi. Hal tersebut senada dengan pernyataan Mulyasa (2014:

1) bahwa pendidikan karakter merupakan upaya untuk membantu perkembangan jiwa anak-anak, baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban yang manusiawi dan lebih baik. Oleh karena itu, terkait pendidikan karakter bukan lagi hanya sebatas teori yang perlu diketahui oleh peserta didik (*moral knowing*), namun harus menjadi sesuatu bersifat aplikatif praktis sehingga perlu adanya wadah untuk mengimplementasikannya, salah satunya melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Terkait hakikat dari pendidikan karakter itu sendiri adalah pendidikan nilai. Hal tersebut karena karakter mengandung nilai-nilai baik yang khas (Kemendikbud, 2016: 17). Sumber-sumber pendidikan nilai pun dapat berasal dari berbagai hal, seperti Pancasila. Maka, Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia cukup representatif untuk dijadikan dasar dalam menanamkan nilai-nilai luhur yang bisa membentuk karakter anak bangsa.

Berikut penjabaran lima pilar dalam Pancasila yang menjadi landasan karakter para peserta didik, yaitu 1) Ketuhanan Yang Maha Esa, yang mampu melahirkan nilai religius; 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab, yang melahirkan nilai humanistik yang berorientasi pada hak dan kewajiban manusia sebagai makhluk sosial; 3) Persatuan Indonesia, yang dapat memupuk jiwa patriotisme dan nasionalisme yang terbingkai dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika; 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan dan perwakilan, yang mampu melahirkan etika kesadaran dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis; serta 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, yang diharapkan mampu mewujudkan sosok generasi muda yang peduli dan bersinergi dalam membangun kesejahteraan bagi bangsa (berjiwa sosial).

Kelima nilai tersebut dapat dipraktikkan dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang edukatif dan menyenangkan.

Adapun pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini, yaitu pendekatan kualitatif. Sementara itu, metode penelitiannya menggunakan studi kasus yang dilakukan di SMK Negeri 1 Talaga, Majalengka. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran angket, observasi lapangan, dan wawancara. Selanjutnya, subjek penelitiannya meliputi para pembina ekskul dan juga para anggota ekskul, baik itu dari ekskul Pramuka, Paskibra, Kelompok Pencinta Alam (KPA), Rohani Agamis (ROHIS), Palang Merah Remaja (PMR), Patroli Keamanan Sekolah (PKS), Paduan Suara, serta klub olahraga yang meliputi cabang futsal, bola voli, bela diri, dan renang.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah 1) menjelaskan peran strategis kegiatan ekstrakurikuler dalam membangun karakter peserta didik; dan 2) mengetahui strategi alternatif dalam penguatan pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler. Oleh karena itu, hasil penelitian ini pun diharapkan mampu memberikan pandangan bahwa PPK bukan hanya sekedar pembelajaran tekstual namun lebih ke arah implementatif praktis sehingga Kementerian Pendidikan melalui Dinas Pendidikan dapat mengakomodir sekolah dalam mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler.

Pembahasan

Pendidikan karakter tidak hanya sekedar mengajarkan tentang pengetahuan karakter yang baik, lalu diberikan angka penilaian, namun bagaimana nilai-nilai karakter baik bisa dinternalisasikan melalui tindakan dan tercermin dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi sebuah kebiasaan

baik yang melekat pada setiap anak. Ketika karakter hanya dijabarkan dalam nilai ‘angka’ maka akan menjadi sangat sempit. Itu akan mengakibatkan anak hanya melakukan kamufase untuk memperoleh nilai tinggi, sementara di luar sistem penilaian anak kembali ke habitat aslinya karena tidak terbentuknya karakter secara sistemik, terintegrasi, dan komprehensif. Menyoroti hal tersebut, penguatan pendidikan karakter akan menjadi tidak efektif jika hanya dilakukan dalam ruang sempit (di kelas). Oleh karena itu, strategi alternatif yang dapat dilakukan dalam upaya penguatan pendidikan karakter adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Organisasi ekstrakurikuler tidak hanya sebagai tempat untuk menyalurkan minat dan bakat siswa-siswi di suatu sekolah. Akan tetapi, ekskul dapat menjadi ruang untuk aktualisasi hingga pengembangan karakter. Hal tersebut didukung oleh hasil kuisioner yang dibagikan kepada 100 siswa-siswi di SMK Negeri 1 Talaga. Dari 100 angket yang disebar, sebanyak 78 siswa setuju bahwa penguatan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Oleh karena itu, seperti yang dikemukakan oleh Mulyasa (2014: 8) bahwa kegiatan pengembangan diri (ekstrakurikuler) dapat dijadikan sebagai salah satu media yang potensial untuk pembinaan karakter.

Selain itu, keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler mampu membantunya untuk mengembangkan nilai-nilai dasar yang terdapat dalam Pancasila, yaitu religius, humanis, nasionalis, demokratis, dan sosialis. Oleh karena itu, dalam setiap kegiatan ekskul selalu terdapat doktrin yang mengikat setiap anggotanya. Lebih lanjut, hasil wawancara yang dilakukan kepada para pembina ekskul di lingkungan SMKN 1 Talaga memberikan kesimpulan bahwa

doktrin yang ada dalam setiap ekskul dapat digunakan sebagai strategi bahkan tool untuk membentuk karakter anak.

Berikut doktrin-doktrin yang gunakan organisasi ekstrakurikuler sebagai strategi dalam melakukan penguatan pendidikan karakter: Pertama, dalam Pramuka dikenal dengan adanya Dasa Darma Pramuka. Dasa Darma ini merupakan prinsip yang harus dihayati dan diamalkan oleh setiap anggotanya sehingga dapat menjadi doktrin yang mengikat. Dasa Darma Pramuka, meliputi delapan kebaktian yang wajib dijalankan oleh para anggota Pramuka yang akan membentuk karakter anak yang 1) bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (religius); 2) mencintai alam dan berkasih sayang kepada sesama manusia (humanis); 3) patuh dan suka bermusyawarah (demokratis); 4) patriot yang sopan dan ksatria (nasionalis); 5) rela menolong dan tabah (sosialis); 6) rajin, terampil, dan gembira; 7) bertanggung jawab dan dapat dipercaya; serta 8) suci dalam pikiran, perkataan, dan perbuatan. Kedelapan karakter tersebut akan cukup sulit untuk dibangun jika hanya mengandalkan ruang kelas sehingga dibutuhkan wadah yang lebih efektif untuk membangun karakter tersebut. Maka, pemerintah pun melalui Kwarnas mengaktifkan kembali kegiatan Pramuka bahkan dijadikannya ekstrakurikuler Pramuka sebagai bentuk wadah pengembangan diri yang wajib ada di setiap jenjang pendidikan dan harus diikuti oleh seluruh siswa-siswi.

Selanjutnya, dalam ekstrakurikuler PMR pun, setiap anggotanya diwajibkan untuk mengamalkan tujuh prinsip Palang Merah. Tujuh prinsip tersebut mencakup 1) kemanusiaan, anggota PMR harus memiliki kepekaan untuk menolong orang-orang yang membutuhkan; 2) kesamaan, anggota PMR diajarkan untuk tidak membuat sekat pembeda apalagi dalam menolong orang;

3) kenetralan, anggota PMR tidak diajarkan untuk berpihak pada satu golongan tertentu; 4) kemandirian, anggota PMR dituntut untuk tidak selalu bergantung pada orang lain; 5) kesukarelaan, anggota PMR dalam setiap melakukan pekerjaannya tidak boleh mengharapkan apalagi meminta imbalan dan harus dikerjakan dengan suka hati; 6) kesatuan, anggota PMR dituntut untuk bisa menjaga persatuan dan kesatuan di manapun ia berada; serta 7) kesemestaan, anggota PMR harus berperan aktif untuk menolong sesama manusia di wilayah manapun. Ketujuh prinsip Palang Merah tersebut jika diamalkan dengan baik maka dapat membentuk karakter peserta didik yang humanis.

Begitu pun dengan organisasi ekstrakurikuler Paskibra yang menerapkan prinsip 'Satoe Tema' (Salam, Tolong, Terima kasih, dan Maaf). Prinsip 'Satoe Tema' ini mengharuskan setiap anggotanya untuk menerapkan etika sebagai berikut 1) ketika bertemu mengucapkan 'salam'; 2) ketika meminta bantuan mengucapkan 'tolong'; 3) ketika mendapatkan sesuatu mengucapkan 'terima kasih'; serta 4) ketika melakukan kesalahan, berani untuk mengucapkan kata 'maaf'. Bahkan cara berpakaian, bersikap, berbicara, berjalan, hingga makan pun benar-benar dibentuk (ditata) sehingga anak-anak yang aktif dalam mengikuti kegiatan pengembangan diri di Ekskul Paskibra akan memiliki personalitas yang disiplin, tegas, berwibawa, rapi, sopan, dan juga good looking.

Berikutnya, siswa-siswi yang tergabung dalam kelompok Pencinta Alam pun, yang kadang sering 'nyeleneh', menghormati prinsip-prinsip yang diajarkan dalam kepecintaalaman. Mereka diajarkan untuk memiliki solidaritas yang tinggi (*sense of belonging*) karena alam tidak mengajarkan para pencinta alam memiliki sifat dan

sikap egosentris. Bahkan dengan berbagai macam kegiatan outdoor yang terbilang ekstrim, seperti naik gunung (*hiking*), memanjat tebing (*climbing*), menelusuri gua (*caving*), dan mengarung (*rafting*), memberikan banyak pembelajaran tentang keagungan Tuhan yang dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan, cara bertahan hidup (*survival*) dalam berbagai situasi terburuk, serta belajar membangun keharmonisan dengan alam dan juga manusia. Dalam kiasan bahasa Sunda, doktrin yang sering digaungkan dalam membentuk karakter anak-anak pencinta alam, yaitu 'dididik di gunung sangkan teu adigung', 'dididik di leuweung sangkan teu malaweung', 'dididik di tebing sangkan teu ceuleupeung', 'dididik di laut sangkan nurut'. Keempat kiasan tersebut dapat dijadikan dasar dalam membangun kepribadian (karakter) peserta didik yang rendah hati, cakap, disiplin, serta taat aturan atau norma yang berlaku.

Adapun, dalam berbagai bidang kegiatan ekstrakurikuler kesenian pun, pembentukan karakter terkait local wisdom diimplementasikan dengan cukup apik. Peserta didik diajarkan untuk mencintai dan mengembangkan kearifan lokal melalui seni. Kegiatan kesenian yang sering diselenggarakan meliputi kesenian modern dan juga tradisional, seperti paduan suara, teater, gamelan, angklung, tari jaipong, tari saman, upacara adat, ngawih, dan lain sebagainya. Melalui kegiatan kesenian tradisional, dapat ditransmisikan kembali nilai-nilai budaya dan juga moral yang sudah terkikis seiring perkembangan zaman.

Terakhir, dalam ekskul Olahraga pun, siswa-siswi tidak hanya belajar tentang hidup sehat tetapi mereka pun dapat belajar tentang hidup bersih, dalam arti bersih pikirannya, hati, dan juga perbuatannya. Selain itu, keharusan memiliki mental

pejuang pun sangat ditekankan karena anak-anak yang tergabung dalam ekstrakurikuler olahraga akan selalu dihadapkan pada kompetisi sehingga mereka dituntut untuk memiliki semangat sportivitas, tidak mudah putus asa, berani, dan gigih.

Dari nilai-nilai karakter yang sudah disepakati dan diterapkan sebagai brand image dari setiap ekstrakurikuler maka penguatan pendidikan karakter menjadi semakin nyata dan terjawantahkan dengan baik. Karakter yang dibentuk pun dapat menunjukkan ciri khas dan keunggulan masing-masing ekstrakurikuler yang tetap terintegrasi dengan lima pilar utama karakter Pancasila, yaitu religius, humanis, nasionalis, demokratis, dan sosialis.

Selain itu, berdasarkan temuan hasil observasi yang dilakukan di berbagai kegiatan ekstrakurikuler di SMKN 1 Talaga nampaknya peran kegiatan ekstrakurikuler pun sangat strategis dalam mendukung terbentuknya karakter kepemimpinan. Peserta didik ditempa untuk memiliki jiwa kepemimpinan (*leadership*) dan berkarakter sebagai pemimpin. Jiwa kepemimpinan ini pun penting untuk dikembangkan sejak dini karena pada dasarnya setiap orang adalah pemimpin. Maka pembelajaran kepemimpinan yang diperoleh, minimalnya, bisa digunakan untuk memimpin dirinya sendiri sehingga tidak melakukan hal-hal buruk, bahkan lebih dari itu diharapkan kelak anak-anak yang telah banyak ditempa dalam kehidupan organisasi mampu menjadi pemimpin bangsa yang besar di masa depan. Oleh karena itu, kegiatan pengembangan diri melalui organisasi ekstrakurikuler ini pun bisa menjadi tempat berproses dalam regenerasi kepemimpinan. Bahkan, secara langsung maupun tidak langsung, peserta didik yang aktif berorganisasi diajarkan pula prinsip-prinsip manajemen, yang

meliputi pembelajaran tentang tindakan-tindakan dalam melakukan perencanaan (*planning*) yang baik, pengorganisasian (*organizing*), implementasi suatu program kegiatan (*actuating*), dan pengawasan (*controlling*) terhadap kinerja anggota maupun organisasinya.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka seperti yang diungkapkan oleh Massoni (2011) bahwa kegiatan ekstrakurikuler dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik. Pengaruh positif tersebut dapat mendorong peserta didik dalam melakukan penguatan karakter baik dalam dirinya. Hal tersebut karena peserta didik yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat menemukan konsep diri terkait *self respect*, *self esteem*, dan *self confidence*.

Penutup

Melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler, anak tidak hanya belajar secara teoritis tentang karakter tetapi anak akan lebih banyak dituntut untuk melakukan aplikasi praktis yang dapat membantu dan mendorong anak melakukan penguatan karakternya. Adapun karakter yang dapat dibangun melalui kegiatan ekstrakurikuler, yaitu agamis, humanis, nasionalis, demokratis, dan sosialis, sebagaimana yang tercermin dalam Pancasila. Selain itu, pengaruh positif dari kegiatan ekstrakurikuler pun dapat membangun kualitas mental dan fisik peserta didik melalui berbagai aktivitas olah raga, olah pikir, olah rasa, dan olah karsa. Oleh karena itu, peran kegiatan ekstrakurikuler menjadi cukup strategis dalam melakukan penguatan pendidikan karakter.

Adapun strategi yang dilakukan ekstrakurikuler dalam melakukan penguatan pendidikan karakter, yaitu melalui doktrin. Doktrin yang

dikembangkan pun berorientasi pada core values yang terdapat dalam Pancasila. Maka, doktrin-doktrin yang diberikan menjadi prinsip yang harus dihayati dan diamalkan oleh setiap anggota ekskul sehingga melalui doktrin tersebut dapat membentuk dan menguatkan karakter peserta didik menjadi pribadi yang *different* dan *distinctive*.

Daftar Rujukan

- Kemendikbud. (2016). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbud.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2017). *Pendidikan Karakter (Konsep dan Aplikasi Living Values Education)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Massoni, E. (2011). *Positive Effect of Extracurricular Activity on Students*. *Essay*, 9 (27), hal. 84 – 87.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler.
- Sauri, S., & Firmansyah, H. (2010). *Merentas Pendidikan Nilai*. Bandung: Arfino Raya.
- Suprpto. (2014). *Revolusi Mental Dimulai dari Pendidikan*. Surabaya: Unika Darma Cendikia <http://www.jawapos.com/baca/artikel/6669/revolusi-mental-dimulai-dari-pendidikan>. (diakses pada hari Rabu, tanggal 10 Maret 2018 pukul 15.15 WIB)

PENGEMBANGAN BUKU DONGENG POP UP BAHASA JERMAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KARYA SASTRA BAHASA JERMAN DI SMA NEGERI 1 MAOSPATI

Nunung Mintarsih
SMA Negeri 1 Maospati, Kab. Magetan, Jawa Barat
Email: nunungmintarsih71@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) Proses pengembangan prototipe media Buku Dongeng Pop up Bahasa Jerman; (2) Kelayakan Buku Dongeng Pop up Bahasa Jerman; (3) Kepraktisan Buku Dongeng Pop up Bahasa Jerman; dan (4) Keefektifan Buku Dongeng Pop up Bahasa Jerman. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Four-D Model dari Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn yang terdiri dari 4 tahap yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Maospati dengan sampel kelas XI MIPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (a) Proses pengembangan media Buku Dongeng Pop up Bahasa Jerman didasarkan atas hasil analisis kebutuhan belajar dan divalidasi oleh pakar pembelajaran Bahasa Jerman dan pakar media pembelajaran. Untuk uji kepraktisan dan keefektifan media melibatkan guru dan siswa; (b) media Pembelajaran Buku Dongeng Pop up Bahasa Jerman termasuk dalam kategori sangat layak; (c) media Pembelajaran Buku Dongeng Pop up Bahasa Jerman yang dikembangkan sangat praktis; dan (d) media Pembelajaran Buku Dongeng Pop up Bahasa Jerman termasuk dalam kategori efektif karena nilai sig. (2 tailed) hasil uji t Paired Sample t-test adalah 0.000 atau < 0.005.

Kata kunci: media pembelajaran buku dongeng pop up bahasa Jerman

Pendahuluan

Dalam menghadapi era globalisasi ini setiap orang dituntut untuk memiliki kecakapan literasi yang baik dan matang. Bagi masyarakat maju literasi diyakini sebagai kebutuhan bagi setiap manusia sebagai masyarakat dunia yang bergerak sangat cepat dan dinamis. Secara umum UNESCO mendefinisikan literasi secara sederhana, yaitu kemampuan seseorang menulis dan membaca. Berdasarkan penggunaannya, literasi adalah bentuk integrasi dari kemampuan menyimak, berbicara, menulis, membaca dan berpikir kritis. Sebagai sebuah kesatuan

piranti komunikasi, makna literasi dapat dianalogikan sebuah mata rantai antar ketrampilan berbahasa yang tidak dapat dipisahkan. Membaca dan menulis diibaratkan seperti dua mata sisi mata uang (Ambigapati, 1999)

Kenyataan menunjukkan bahwa budaya literasi masyarakat Indonesia saat ini masih sangatlah rendah. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assesment*) pada tahun 2015 performa siswa-siswi Indonesia masih tergolong rendah. Rata-rata skor pencapaian siswa-siswi Indonesia untuk membaca berada di peringkat 63 dari 69

negara yang dievaluasi (PISA Indonesia, 2016). Ada beberapa penyebab rendahnya budaya literasi dalam masyarakat, antara lain karena ketersediaan buku, minat baca kurang, dan kesempatan. Ketersediaan buku bacaan merupakan kendala tersendiri yang mempengaruhi rendahnya literasi di Indonesia. Masyarakat masih berfikir dua kali untuk membeli sebuah buku bacaan. Faktor ekonomi sementara menyebabkan rendahnya minat masyarakat untuk membeli buku. Sutan Adil Hendra, Ketua Panja RUU Sistem Perbukuan menyebutkan bahwa buku yang murah, bermutu dan merata merupakan solusi untuk bisa mengejar literasi yang rendah (Republika, 2017). Buku dongeng merupakan salah satu bentuk buku yang harganya relatif mahal. Di negara-negara maju banyak diproduksi buku-buku dongeng sebagai dasar penanaman karakter sejak dini. Sedangkan di Indonesia para orang tua lebih banyak menggunakan bentuk lisan dalam menyampaikan dongeng. Namun demikian tradisi mendongeng saat ini pun sudah jarang dilakukan oleh para orang tua. Teknologi merupakan suatu permasalahan tersendiri jika tidak bisa disikapi dengan bijak. Masyarakat lebih memilih melihat tayangan televisi daripada membaca buku. Berdasarkan survey yang dilansir dalam koran *Republika* (2014) menunjukkan bahwa budaya menonton masyarakat Indonesia sangat tinggi. Berdasarkan data BPS jumlah waktu yang digunakan anak Indonesia dalam menonton televisi 300 menit perhari, sangat tinggi dibanding dengan anak – anak di Amerika yang hanya 100 menit perhari dan di Kanada yang hanya 60 menit perhari. Tingginya budaya menonton ini sekaligus menunjukkan rendahnya minat baca dalam masyarakat. Di samping budaya menonton televisi saat ini masyarakat juga sangat menyukai melihat ponsel. Membaca berita dalam

ponsel dianggap lebih mudah, murah dan efisien. Padahal berita dalam dunia maya jika tidak disikapi dengan bijaksana banyak menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti berita hoaks, fitnah dan plagiarisme.

Di samping rendahnya budaya baca dalam masyarakat Indonesia, rendahnya literasi juga disebabkan kurangnya waktu siswa dalam kegiatan membaca. Sementara ini para siswa sangat disibukkan oleh beban tugas sekolah yang cukup banyak, sehingga siswa sudah tidak berminat atau tidak mempunyai waktu lagi untuk membaca. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Satria Darma (dalam *Republika*, 2014), seorang pakar literasi yang menyebutkan bahwa salah satu penyebab rendahnya literasi adalah belum dimasukkannya literasi dalam kurikulum. Kurikulum sebelumnya yang terlalu menekankan pada aspek kognitif menyebabkan siswa kurang waktu dalam membaca buku.

Berdasarkan kenyataan di atas saat ini secara umum kurikulum 2013 mengarahkan konten dan proses kurikulum kepada pengembangan budaya literasi. Sehingga budaya literasi mulai dikembangkan implementasinya di sekolah-sekolah baik tingkat dasar maupun menengah dalam bentuk Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jerman

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di tingkat sekolah Menengah Atas. Dalam kurikulum 2013 salah satu kompetensi dasar siswa diharapkan memahami unsur kebahasaan dan budaya yang terdapat dalam karya sastra sederhana bahasa Jerman. Dongeng merupakan salah satu bentuk sastra yang disarankan untuk diajarkan pada siswa

kelas XI. Dongeng merupakan bentuk sastra lama yang bercerita tentang suatu kejadian yang luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) yang dianggap oleh masyarakat suatu hal yang tidak benar-benar terjadi. Beberapa dongeng yang dipilih merupakan dongeng khas negara Jerman, seperti Aschenputtel, Rotkappchen, Frau Holle dan sebagainya.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti kenyataan menunjukkan bahwa tidak mudah untuk memperoleh buku dongeng dalam bahasa Jerman. Beberapa teks materi dongeng memang dapat diperoleh dari laman-laman tertentu, namun teks ini lebih berupa ringkasan cerita yang belum menunjukkan kekhasan dalam gaya fiksi dongeng. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti siswa tidak terlalu antusias dalam mempelajari teks dongeng tersebut. Siswa juga masih mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita dongeng dalam bahasa Jerman.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif. Guru diharapkan mampu menemukan atau mengembangkan metode atau media yang dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng pop up dalam bahasa Jerman.

Buku Pop Up

Buku *Pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau gerak kinetik dan berunsur tiga dimensi. Buku Pop-up memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik karena tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, kadang juga terdapat gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser sehingga bagian tersebut dapat berubah posisi. Taylor dan Bluemel (2003: vol. 22) menyebutkan bahwa buku Pop up merupakan “*mechanical, movable books, [that] unfold and rise from the page to our surprise and delight*”. Buku *Pop up* adalah konstruksi, pergerakan buku yang muncul dari halaman yang membuat kita terkejut dan menyenangkan.

Membaca *Pop Up Book* dapat memberikan pengalaman khusus pada pembaca. Hal ini dikarenakan pembaca terlibat dalam cerita tersebut seperti *menggeser*, membuka, dan melipat bagian *Pop Up Book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk kedalam ingatan ketika menggunakan media ini. “*Adding movement contributes yet another way for readers and non-readers to learn and enjoy. Hands-on and kinetic, movable and pop-up books combine hands and eyes, action and reaction, discovery and wonder.*” (Van Dyk, 2010: 5).

Di negara – negara maju, termasuk di Jerman, buku dongeng *pop up* dapat dengan mudah ditemui. Buku dongeng pop up telah diproduksi secara massal dengan tehnik dan variasi yang modern. Di Indonesia, buku dongeng *pop up* baru dapat ditemukan di toko buku di kota-kota besar. Namun tentunya buku-buku dongeng ini pun bukan dalam bahasa Jerman. Buku-buku tersebut biasanya didesain dengan visualisasi 3 dimensi yang menarik yang tentunya berpengaruh pada harga

buku *pop up*. Buku dongeng *pop up* di Indonesia sebagian besar merupakan buku impor dengan harga sekitar dua ratus ribu sampai dengan empat ratus ribu rupiah. Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti mendesain dan membuat sendiri media buku dongeng *pop up* bahasa Jerman.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku dongeng *pop up* bahasa Jerman sebagai media pembelajaran karya sastra bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Maospati dan menguji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan buku dongeng *pop up* tersebut.

Metode Penelitian

Dalam prosedur pengembangan media pembelajaran ini digunakan model pengembangan *Four- D Model* dari Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn. *Four-D Model* terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (penetapan), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Model ini dipilih karena model ini dikembangkan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran (*instructional development*) dan memiliki tahapan dan sistematika yang tepat untuk mengembangkan Media Pembelajaran.

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran Buku Dongeng *Pop Up* Bahasa Jerman (BDPu) mengacu pada langkah R & D dari Sugiyono (2013) yang sudah dimodifikasi.

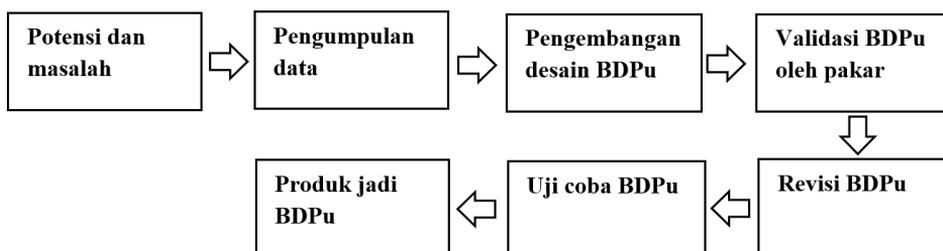
Pengembangan media pembelajaran Buku Dongeng *Pop up* Bahasa Jerman dilaksanakan di SMA Negeri 1 Maospati. Mulai tahun 2013 SMA Negeri 1 Maospati telah mengimplementasikan Kurikulum 2013. Produk *Pop-Up Book* kemudian diterapkan pada pembelajaran di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Maospati pada bulan Mei 2017 semester gasal tahun pelajaran 2017/2018.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Maospati sebanyak 320 orang. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 sebanyak 72 orang SMA Negeri 1 Maospati. Penetapan sampel dilakukan secara *purposive sampling* dengan alasan berdasarkan hasil observasi penulis dan hasil studi dokumentasi, diketahui bahwa hasil belajar serta gaya belajar siswa kedua kelas tersebut relatif sama dibandingkan kelas-kelas lainnya.

Hasil Penelitian dan Penelitian

Pembahasan akan difokuskan pada hasil dari pengembangan media pembelajaran buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman. Berikut uraian hasil penelitian dan pembahasan meliputi hasil pengembangan buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman, deskripsi data mengenai validitas, praktikalitas dan efektivitas produk.

Tahap awal dimulai dengan melakukan pendefinisian tentang permasalahan yang



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan Media

terdapat pada pembelajaran karya sastra bahasa Jerman dalam bentuk dongeng kepada siswa kelas XI. Permasalahan tersebut adalah: (1) Ketidakterseidannya buku dongeng dalam bahasa Jerman. Dalam buku-buku ajar yang diberikan kepada siswa pun juga belum terdapat materi dongeng. Selama ini pengajar dalam memberikan materi dongeng harus melakukan pencarian di laman bahasa Jerman untuk mendapatkan teks dongeng yang akan diajarkan kepad siswa, (2) Kesulitan siswa dalam memahami teks dongeng yang diberikan kepada siswa. Teks dongeng mempunyai kekhasan dalam kosa kata dan sintaksisnya. Siswa kelas XI baru mengenal Bahasa Jerman dalam tahap sederhana, setara dengan level A2 dalam tingkatan pembelajaran bahasa Jerman tingkat Internasional.

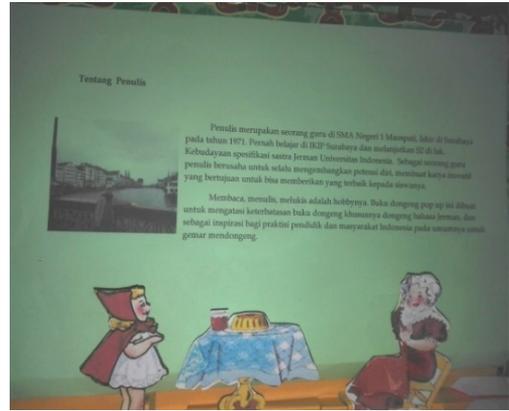
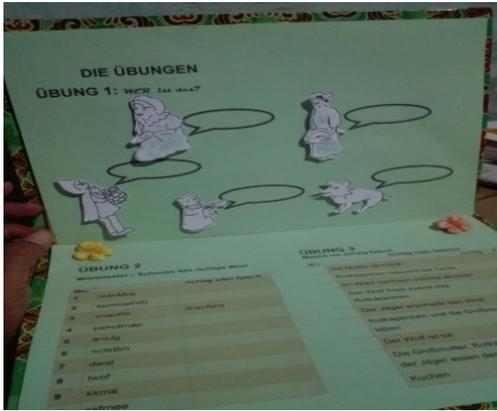
Tahap berikutnya yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran buku dongeng *pop up* bahasa Jerman. Buku dongeng *pop up* bahasa Jerman dirancang khusus untuk memenuhi dan mengatasi keluhan di atas. Buku dongeng *pop up* bahasa Jerman ini selanjutnya diharapkan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dalam kelompok sebagai sumber belajar. Adapun kompetensi dasar yang dikembangkan dalam media ini pada saat ini adalah KD 4.3 “Memahami secara sederhana unsur kebahasaan dan budaya yang terdapat dalam karya sastra”

Buku *Pop up* yang banyak berkembang di negara-negara maju merupakan buku-buku *Pop up* yang dibuat dengan teknologi yang sudah maju dan waktu pengerjaan yang tidak sedikit. Industri buku *Pop up* Robert Sabuda memiliki 1000-1500 pekerja yang dapat menghasilkan 10.000 hingga 15.000 buah buku *pop up* dalam tiap minggunya. Efek 3 dimensi yang dihasilkannya pun sangat bervariasi dan menarik. Namun demikian tentu saja buku-buku tersebut dijual dengan harga yang relatif mahal.

Media pembelajaran buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman yang dibuat oleh peneliti merupakan buku dongeng *Pop up* yang sederhana dengan efek dua dan tiga dimensi yang sederhana. Karakter fisik media dari *Pop-Up Book* ini adalah menggunakan kertas Ivory 260 dengan ukuran 21 X 29 cm dengan ukuran ketebalannya diatas kertas HVS. Penggunaan kertas ini dimaksudkan agar unsur 3 dimensi maupun 2 dimensi dalam *Pop-Up Book* dapat berdiri tegak dan kuat, sehingga kertas jenis ini sangat cocok untuk digunakan dalam pengembangan *Pop-Up Book*. Warna yang digunakan untuk keseluruhan fisik media dari cover sampai halaman isi menggunakan *full colour*. Karena keterbatasan waktu dalam membuat unsur 2 atau 3 dimensi peneliti hanya menggunakan tahnik *transformations* dan *pulls-tab*.

Hasil pengembangan media pembelajaran buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman adalah sebagai berikut:





Gambar 2. Buku Dongeng *Pop Up*

Untuk mengetahui validitas produk, media pembelajaran buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman ini divalidasi oleh lima orang validator sesuai dengan keahlian masing-masing. Validator utama adalah ahli pendidikan Bahasa dan Sastra Jerman dari UNESA, Surabaya. Ada beberapa aspek yang diuji oleh validator, yaitu kelayakan

produk, aspek bahasa, aspek penyajian dan aspek grafis.

Tujuan validasi kelayakan produk adalah untuk menilai ketepatan dan kesesuaian materi dan media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa angket. Berikut hasil validasi tersebut:

Tabel 1. Kriteria dan Hasil Validasi Aspek Kelayakan Buku *Pop Up*

No	Kriteria	Validator					Rata Rata Skor
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian buku Pop up dengan KI dan KD	4	4	4	4	4	4,00
2	Kebenaran substansi materi	4	3	4	4	4	3,80
3	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	4	4	4	4	4	4,00
4	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	4	4	4	4	4	4,00
5	Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan membuat kesimpulan	4	4	4	4	4	4,00
6	Mengembangkan kemampuan verbal dan kebahasaan	4	4	4	4	4	4,00
7	Mengembangkan kemampuan melakukan pengamatan	4	4	4	4	4	4,00
8	Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	4	4	4	4	4	4,00
9	Mengembangkan kemampuan kerjasama siswa	3	4	4	4	4	3,80
Rata-Rata Skor							3,96

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran buku dongeng Pop up yang dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran karya sastra dalam bentuk dongeng di tingkat kelas XI SMA. Hal ini terlihat dari hasil penilaian sebesar 3,96.

Sedangkan hasil pengujian dalam aspek bahasa dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Aspek Bahasa

No	Kriteria	Validator					Rata Rata Skor
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	3	4	4	4	4	3,80
2	Menciptakan komunikatif interaktif	4	4	4	4	4	4,00
3	Kejelasan informasi	3	4	4	3	4	3,60
Rata-Rata Skor						3,80	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pengujian produk dari aspek bahasa juga memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan disampaikan kepada siswa.

Selanjutnya produk media pembelajaran juga diuji dari segi penyajiannya. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Aspek Penyajian

No	Kriteria	Validator					Rata Rata Skor
		1	2	3	4	5	
1	Halaman judul	3	4	4	3	3	3,40
2	Kata pengantar	4	4	4	4	4	4,00
3	Kata kunci (key word)	3	4	4	3	4	3,60

No	Kriteria	Validator					Rata Rata Skor
		1	2	3	4	5	
4	Pertanyaan / soal latihan di akhir bab	3	4	4	4	4	3,80
5	Daftar pustaka	3	4	4	3	4	3,60
Rata-Rata Skor						3,67	

Dari tabel tersebut dapat dipahami bahwa hasil pengujian produk dari segi penyajian mencapai nilai 3,67. Nilai termasuk dalam kategori sangat layak bahwa produk buku dongeng *Pop up* ini selanjutnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Selain dari segi penyajian sebagai media pembelajaran, buku dongeng *Pop up* ini juga diuji dari aspek Grafis. Hasil pengujian aspek grafis dapat diketahui dari tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Aspek Grafis

No	Kriteria	Validator					Rata Rata Skor
		1	2	3	4	5	
1	Penggunaan font jelas, dan terbaca dengan baik	3	4	4	4	4	4,00
2	Kesesuaian bentuk, warna, ukuran dan tata letak	4	4	3	4	4	3,80
3	Desain tampilan menarik minat siswa untuk belajar mandiri	4	4	4	3	4	3,60
4	Kekuatan fisik buku (kertas isi, bahan kulit, sistem penjilidan)	4	4	3	3	4	3,40
Rata-Rata Skor						3,80	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aspek grafis pada buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman yang divalidasi mencapai nilai 3,67. Hasil ini juga menunjukkan bahwa buku dongeng tersebut dari aspek grafis layak untuk digunakan di kelas. Secara keseluruhan hasil validasi produk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Keseluruhan

No	Aspek Pengujian	Nilai Validasi	Kategori
1	Penggunaan font jelas, dan terbaca dengan baik	3,96	sangat valid
2	Kesesuaian bentuk, warna, ukuran dan tata letak	3,80	sangat valid
3	Desain tampilan menarik minat siswa untuk belajar mandiri	3,67	sangat valid
4	Kekuatan fisik buku (kertas isi, bahan kulit, sistem penjilidan)	3,80	sangat valid
Jumlah		15,23	
Rata-Rata		3,81	sangat valid

Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan di atas menunjukkan nilai pengujian produk mencapai 3,81. Nilai ini membuktikan bahwa produk buku dongeng sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Produk telah sesuai dengan Kurikulum 2013 pada Kompetensi dasar 4.3 buku dongeng ini juga telah memperkuat tujuan kurikulum dalam penguatan literasi dan karakter.

Deskripsi Data Efektivitas Produk

Langkah selanjutnya adalah pengujian keefektifan media pada pengguna. Media pembelajaran buku dongeng *Pop up* digunakan untuk mengajar materi dongeng

di kelas XI MIPA 2. Jumlah siswa di kelas ini sebanyak 36 orang dengan kemampuan merata.

Tabel 6. Skor Efektifitas Buku

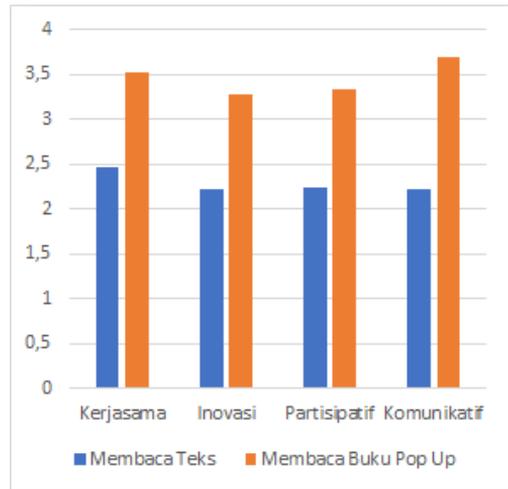
No	Kriteria	Re-rata Skor
1	Buku dongeng pop up dapat membantu / mempermudah mengajarkan materi dongeng bahasa Jerman	4,00
2	Isi buku dongeng pop up sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4,00
3	Penyajian materi dalam buku dongeng up sudah tersusun secara runtut dan sistematis	4,00
4	Materi yang disajikan dalam buku dongeng pop up sudah lengkap	4,00
5	Pedoman penggunaan buku dongeng pop up sudah tersampaikan dengan jelas	4,00
6	Buku dongeng pop up sudah memperhatikan dan sesuai dengan tingkat perkembangan dan perbedaan individual pada diri siswa	3,60
7	Gambar dan tehnik 2 atau 3 dimensi dalam Buku dongeng pop up membantu siswa dalam memahami isi dongeng bahasa Jerman	4,00
8	Bapak / Ibu tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan Buku dongeng pop up	4,00
9	Buku dongeng pop up dapat digunakan secara mandiri oleh siswa	4,00
10	Soal – soal yang terdapat dalam Buku dongeng pop up sudah sesuai high order skills.	4,00
Rata-Rata		3,96

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa penggunaan buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman di kelas sangat efektif dan praktis. Nilai pengujian oleh pengguna rata – rata mencapai 3,96. Nilai ini sangat signifikan dalam hasil pengujian produk.

Uji keefektifan media pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan guru Bahasa Jerman dan siswa kelas XI MIPA 1 dan MIPA 2 semester ganjil tahun ajaran 2017-2018 yaitu pada minggu ke 4 Agustus 2017 dan minggu pertama 11 Agustus 2017 . Kedua kelas tersebut diajar materi dongeng bahasa Jerman dengan menggunakan buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman yang telah dikembangkan. Sebelum dilakukan pembelajaran dilakukan *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar mereka sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada akhir pembelajaran dilakukan *post-test* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajarnya. Jenis tes yang diberikan adalah tes esai.

Penilaian yang dilakukan oleh peneliti meliputi penilaian afektif untuk mengamati respon siswa dari segi sikapnya, penilaian kognitif untuk menilai hasil tes Lesevertehen (ketrampilan membaca) siswa setelah membaca buku *Pop up* dan psikomotorik untuk menilai hasil presentasi dari pemahaman siswa terhadap teks dongeng. Berikut ini adalah hasil *pretest* yang menggambarkan prestasi siswa ketika membaca melalui teks dan post tes ketika

siswa telah membaca buku dongeng *Pop up*.



Gambar 3. Nilai Afektif Siswa

Dari grafik di atas menunjukkan bahwa dengan diberikan Buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman nilai afektif siswa naik dari 2,3 menjadi 3,5. Hal ini berarti dengan media *Pop up* siswa semakin antusias dalam pembelajaran. Mereka juga aktif dan berinisiatif dalam kegiatan membaca dan mengerjakan latihan soal.

Selanjutnya penilaian kognitif yang berdasarkan soal tes pemahaman akan isi teks dongeng menunjukkan hasil sebagai berikut:

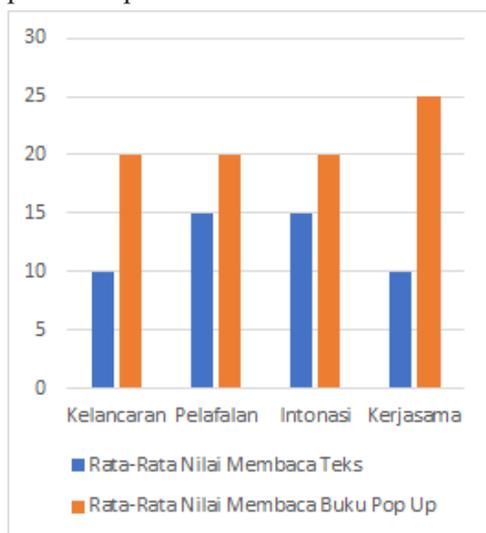
Tabel 7. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Siswa

Rentang Nilai	Nilai Pre Test			Nilai Post Test		
	Jumlah siswa	%	Keterangan	Jumlah siswa	%	Keterangan
90-100	0	0	tuntas	3	8,33	tuntas
80-89	0	0	tuntas	31	86,11	tuntas
70-79	4	11,11	tuntas	2	5,56	tuntas
60-69	21	58,33	tidak tuntas	0	0	tidak tuntas
50-59	8	22,22	tidak tuntas	0	0	tidak tuntas
40-49	2	5,56	tidak tuntas	0	0	tidak tuntas
30-39	0	0	tidak tuntas	0	0	tidak tuntas
20-29	1	2,78	tidak tuntas	0	0	tidak tuntas
	36	100%		36	100%	

Nilai tertinggi : 76 Nilai terendah : 26 rata - rata nilai : 60,5 tidak tuntas : 32 siswa tuntas : 4 siswa % tuntas : 11,11 % % tidak tuntas : 88,89%	Nilai tertinggi : 92 Nilai terendah : 78 rata - rata nilai : 85,36 tidak tuntas : 0 siswa tuntas : 36 siswa % tuntas : 100 % % tidak tuntas : 0%
---	--

Dari tabel tersebut dijelaskan bahwa dengan membaca buku dongeng *Pop up* terjadi kenaikan hasil belajar yang signifikan. Pada saat siswa membaca melalui teks tingkat ketuntasan baru mencapai 11,11% atau hanya 4 siswa yang mencapai nilai di atas 70. Selanjutnya setelah membaca buku *Pop up* siswa mencapai nilai di atas rata-rata dengan ketuntasan mencapai 100%.

Selanjutnya penilaian psikomotorik dilakukan ketika siswa presentasi hasil membacanya. Dari presentasi tersebut juga akan diketahui tingkat pemahaman siswa dan kemampuan dalam membaca nyaring teks. Berikut ini adalah grafik dari penilaian psikomotorik siswa:



Gambar 4. Grafik Penilaian Psikomotorik Siswa

Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa nilai psikomotorik siswa naik dari 12,5 % menjadi 21,25 %. Karena pemahaman siswa semakin baik hal ini berkorelasi

dengan tingkat percaya diri siswa dalam presentasi hasil bacaan. Siswa menjadi lebih lancar dan mampu menjelaskan teks dengan bahasa Jerman sederhana dengan baik.

Berdasarkan uji Independen sample t-test dapat diketahui bahwa nilai sig. (2 tailed) data uji coba adalah 0.000 atau < 0.005 . Ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest. Dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan buku dongeng *Pop up* Bahasa Jerman terhadap hasil belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kemampuan siswa dalam memahami (*Leseverstehen*) teks sastra dalam bentuk dongeng bahasa Jerman.

Kesimpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat ditarik simpulan bahwa Media pembelajaran buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Media pembelajaran buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman yang dikembangkan sangat praktis untuk pembelajaran karya sastra dalam bentuk dongeng.

Media pembelajaran buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif. Pengaruh penggunaan media pembelajaran buku dongeng *Pop up* bahasa Jerman terhadap hasil belajar siswa terbukti signifikan.

Saran

Buku dongeng *Pop up* yang dibuat dengan teknik sederhana merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan oleh para pendidik dan masyarakat umum lainnya. Buku dongeng *Pop up* ini juga sangat disarankan terutama untuk siswa inklusi, karena dengan meraba gambar tiga dimensi siswa akan mampu memahami cerita dan karakter tokoh di dalamnya.

Daftar Pustaka

- Ambigapati. (1999). *Literasi dan Pengajaran*. Penang: USM.
- Anonim, (2017). *Ketersediaan Buku Jadi Kendala Budaya Literasi*. <https://www.republika.co.id> > op...diakses Selasa 17 September 2018
- Anonim, (2014). *Literasi di Indonesia Sangat Rendah*. <https://www.republika.co.id>> ng...diakses Rabu 18 September 2018
- Anonim, (2013). *Pengertian Dongeng dan Jenis Dongeng*. www.pengertianahli.com. diakses Selasa, 21 Februari, 2017
- Dzuanda, B. (2009). *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up*. Surabaya: Institut Teknologi Surabaya.
- PISA Indonesia. (2016). <https://pisaindonesia.wordpress.com/>. diakses Rabu 18 September 2018.
- Sabuda, R. (2017). [wp.robertsabuda.com/make-your-own-pop up](http://wp.robertsabuda.com/make-your-own-pop-up). diakses Rabu 18 September 2018
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Taylor, R. B. (2003). *Pop-Up Books: An Introductory Guide*. Collection Building 22 (1) 22-31. Oklahoma: MCB UP Ltd.
- Van Dyk, S. (2010). *Paper Engineering*. Washington DC: Smithsonian Institution Libraries.
- Wikipedia. (2013). Dongeng. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/dongeng>. diakses Kamis 23 Februari 2017

PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TOPI PINTAR

Nurhayati

SMAN 15 Palembang, Kota Palembang, Sumatera Selatan

Email: nurhayati15@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif topik pintar dan mengetahui bagaimana model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa Kelas XI IPA.6 SMA N 15 Palembang. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 dengan sampel sebanyak 34 siswa. Aktivitas yang diamati adalah ketika siswa mengerjakan soal, mengajukan pertanyaan, menanggapi pertanyaan, presentasi dan memberikan solusi. Terdiri dari dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif topik pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas XI IPA.6 SMA N 15 Palembang TP 2014/2015. Guru dapat mengembangkan model pembelajaran kooperatif topik pintar ini baik pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran yang lain.

Kata kunci: keaktifan, pembelajaran, topik pintar.

Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan menyeluruh. Setiap perkataan, pemikiran, dan tindakan yang terjadi dapat memengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh seorang guru, karena guru adalah planner, desainer, fasilitator, motivator dan eksekutor. Artinya peran seorang guru sangatlah besar, guru dapat memengaruhi perasaan dan sikap siswanya. Itu akan terlihat dan berdampak terhadap proses pembelajarannya (Bobbi DePotter: 2001). Sebagaimana yang diamanatkan Undang-Undang nomor 14 tahun 2005, tugas utama seorang guru, selain mendidik adalah mengajar. Sebagai pengajar, guru dihadapkan pada tuntutan profesi untuk selalu melakukan perbaikan atas kekurangan dan meningkatkan kemampuannya dalam melaksanakan tugas

profesional. Karena yang dihadapi seorang guru adalah siswa, yang mempunyai perasaan, minat dan ketertarikan terhadap sesuatu selalu berubah-ubah. Tidak dapat dipungkiri, seorang guru belum tentu dapat menerapkan metode ataupun model pembelajaran yang sama untuk setiap kelas yang dipandunya.

Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang pada tahun pembelajaran 2014/2015 sempat menggunakan Kurikulum 2013 selama satu semester. Awal tahun 2015 kembali ke KTSP 2006, hal ini berakibat menurunnya motivasi pada diri siswa terutama pada penggunaan internet. Seiring dengan itu pula sarana dan prasarana yang menyangkut teknik komunikasi dan informatika (TIK) di sekolah menjadi kurang memadai, sehingga pembelajaran yang semula menggunakan media *online* “*schoolology*” dan “*quipperschool*” tidak dapat berjalan

sebagaimana mestinya.

Menyikapi permasalahan di atas, penulis berpendapat agar pembelajaran matematika tetap menarik, efektif dan efisien serta banyak disukai siswa, maka perlu menggunakan model pembelajaran yang sederhana tetapi menarik. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dalam kelompok kecil, yang memungkinkan siswa saling membantu dalam memahami suatu konsep, memeriksa dan memperbaiki jawaban teman sebagai masukan serta kegiatan lain yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa model pembelajaran kooperatif telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sebagaimana penelitian yang telah dilaksanakan Astuti (2013), terbukti bahwa pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Penelitian lain yang dilaksanakan oleh Ayuningsih (2013) mempunyai kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together* (NHT) dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran IPS terpadu. Beberapa model pembelajaran kooperatif telah diterapkan di SMA Negeri 15 Palembang. Untuk menarik perhatian siswa, perlu sesuatu yang tidak biasa. Begitu juga untuk model pembelajaran, agar efektif dan efisien perlu dimodifikasi sesuai karakteristik siswa di kelas yang diampu.

Penulis melihat karakteristik siswa kelas XI IPA SMA Negeri 15 Palembang sebagai siswa yang suka dengan sesuatu yang gembira, tepuk tangan, teriak serta menggunakan atribut yang berbeda misalnya topi atau pin. Untuk itu penulis mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan pembelajaran kooperatif

Topi Pintar untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas XI IPA.6 SMAN 15 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif Topi Pintar dan mengetahui bagaimana meningkatkan keaktifan belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif topi pintar.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif topi pintar, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran matematika. Hal ini juga merupakan salah satu alternatif untuk membangun kegiatan interaktif siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Guru-guru lain dapat memperoleh bahan masukan dan acuan untuk memperkaya referensi dalam melakukan penelitian yang serupa.

Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan berasal dari kata “aktif” yang artinya selalu berusaha, bekerja, dan belajar dengan sungguh-sungguh supaya mendapat kemajuan/prestasi yang gemilang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktif diartikan sebagai giat. Keaktifan siswa berarti suatu usaha atau kerja yang dilakukan dengan giat oleh siswa yang menghasilkan perubahan dari tidak melakukan apa-apa menjadi melakukan sesuatu. Ketika siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja, maka ia akan cepat lupa dengan informasi yang ia dengar. Karena belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai kelemahan cepat lupa, padahal hasil belajar seharusnya disimpan dalam jangka waktu lama. Salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia. Agar hasil belajar dapat disimpan dalam

selang waktu yang panjang, maka siswa diharuskan memahami apa yang telah ia pelajari.

Paul B. Dierich dalam Hamalik (2008) menyimpulkan terdapat 177 macam aktivitas, namun dalam penelitian ini penulis hanya mengambil lima aktivitas, yaitu: 1) Mengerjakan soal; 2) Mengajukan pertanyaan; 3) Menanggapi pertanyaan; 4) Presentasi; 5) Memberikan solusi.

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Depdiknas, 2003). Sedangkan menurut Suprijono (2010) Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Ada empat unsur penting yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok, (2) adanya aturan kelompok, (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai (Slavin, 2010).

Dari beberapa pengertian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara belajar dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang saling bekerjasama dan diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran Kooperatif NHT

Struktur *Numbered-Head-Together (NHT)* biasanya juga disebut berpikir secara berkelompok adalah suatu pendekatan yang dikembangkan oleh Russ Frank. Huda (2014). *NHT* digunakan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Sebagai gantinya

mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas. Menurut Suyatno (2009), langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut: 1) Mengarahkan; 2) Membuat kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu; 3) memberikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama) kemudian bekerja kelompok; 4) Mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas; 5) Mengadakan kuis individual dan membuat skor perkembangan tiap siswa; 6) Mengumumkan hasil kuis dan memberikan reward.

Model Pembelajaran Topi Pintar

Ciri dari model pembelajaran kooperatif adalah belajar dalam tim. Menurut Melvin (2014), strategi pembentukan kelompok sangat menentukan kesuksesan suatu tim. Seorang guru harus memberi kesempatan dan memfasilitasi siswa untuk membangun semangat tim dengan sebuah kelompok yang sudah kenal satu sama lain. Di jaman sekarang siswa sangat terbiasa dengan tayangan pembuka tertentu yang sudah populer sehingga hal itu tidak membuat mereka antusias. Guru diharapkan agar dapat bereksperimen dengan strategi-strategi yang masih baru baik bagi guru maupun bagi siswa.

Berdasarkan pemikiran itu, penulis mencoba memodifikasi suatu model pembelajaran kooperatif yang baru, yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah penulis dan diberi nama model pembelajaran topi pintar. Model pembelajaran “topi pintar” merupakan modifikasi dari model pembelajaran kooperatif tipe *number head together (NHT)*.

Walaupun sama-sama menggunakan nomor untuk setiap siswa, tetapi ada perbedaan dalam menentukan nomor topi tersebut. Ibrahim (2000), menyebutkan bahwa nomor pada *NHT* ditentukan oleh guru untuk memudahkan ketika guru memberikan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa yang mempunyai nomor tertentu. Sedangkan pada model topi pintar, nomor tersebut ditentukan berdasar peringkat kompetensi siswa pada pelajaran tertentu. Peringkat tersebut berdasarkan nilai sebelumnya, pengamatan gurunya dan juga penilaian temannya. Nomor pada topi menunjukkan tingkat kompetensi yang dimiliki siswa. Nomor topi tersebut menentukan skor yang diperoleh kelompok, karena skor adalah nomor topi dikali seratus. Jadi untuk memperoleh skor yang tinggi, maka setiap kelompok harus bekerjasama sehingga siswa yang mempunyai nomor topi yang tinggi akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Sintaks dari model pembelajaran topi pintar adalah: 1) Guru membagi kelompok belajar yang heterogen terdiri dari 5-6 siswa; 2) Setiap siswa diberi nomor urut (sesuai tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika menurut guru matematika di kelas itu) yang dituliskan pada topi buatan kelompok masing-masing; 3) Setiap kelompok memberi nama kelompoknya dari unsur-unsur matematika dan membuat yel-yel yang akan ditampilkan bagi kelompok dengan skor tertinggi; 4) Guru menyampaikan tujuan, materi dan tugas berupa soal-soal dalam jumlah yang relatif banyak; 5) Setiap kelompok melaporkan jumlah soal yang telah diselesaikan; 6) Kelompok yang tampil presentasi sesuai urutan banyak soal yang dikerjakan; 7) Skor yang diberikan pada kelompok yang tampil sesuai dengan nomor topinya dikali

sepuluh (atau sesuai dengan kesepakatan antara guru dan siswa); 8) Nomor soal yang dipresentasikan ditentukan oleh guru, misalnya menggunakan kalimat "selesaikan soal dengan nomor terbesar sesuai dengan hasil yang dilaporkan"; 9) Kelompok lain yang mengajukan pertanyaan atau menanggapi mendapat skor yang sama dengan kelompok penampil; 10) Kelompok yang memperoleh skor tertinggi berhak untuk menampilkan yel-yelnya sebagai bentuk penghargaan yang pertama. Setelah selesai satu siklus atau satu penelitian, diberikan juga reward untuk kelompok yang mendapat predikat terbaik.

Hipotesis Tindakan dan Kriteria Keberhasilan

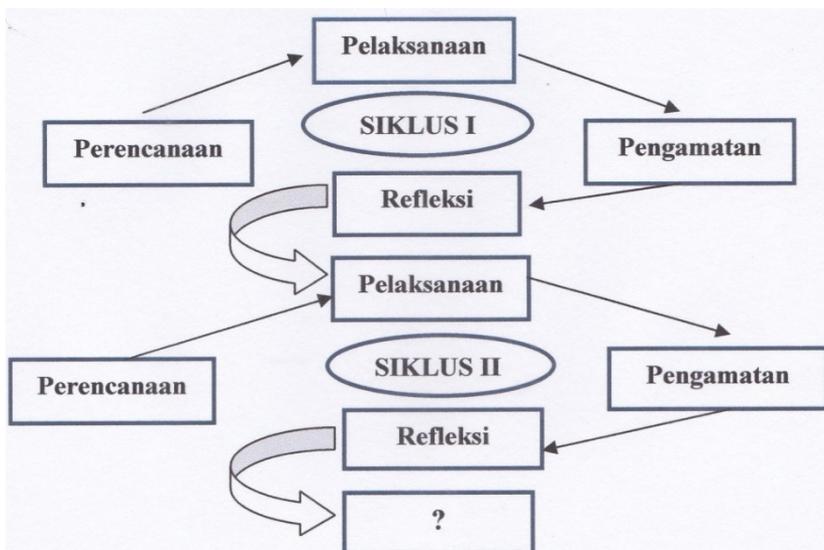
Berdasarkan pembahasan di atas hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah "Melalui pembelajaran kooperatif topi pintar, keaktifan belajar matematika siswa kelas XI IPA.6 SMA Negeri 15 Palembang tahun pelajaran 2014/2015 dapat ditingkatkan". Penelitian ini dikatakan berhasil apabila jumlah siswa yang mendapat kategori aktif atau sangat aktif mencapai 70%. Dengan kata lain bahwa 70% atau lebih siswa sudah berpartisipasi melakukan aktivitas dalam pembelajaran.

Metodologi

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA.6 SMA Negeri 15 Palembang yang berjumlah 34 siswa, terdiri dari 12 laki-laki dan 22 perempuan.

Penelitian tindakan memiliki desain yang berupa daur spiral dengan empat langkah utama, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTK Elliot

Metode Penelitian

Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan soal-soal untuk dikerjakan dalam kelompoknya. Kemudian siswa mendiskusikan soal tersebut, sehingga mendapatkan penyelesaiannya. Pada tahap ini keaktifan siswa sudah mulai diamati berdasarkan lembar observasi.

Berikutnya setiap kelompok melaporkan banyaknya soal yang telah diselesaikan. Kelompok yang menyelesaikan soal terbanyak, mempresentasikan jawabannya di depan kelas. Kelompok yang lain menanya, menanggapi ataupun memberi solusi. Selanjutnya kelompok yang mengumpulkan skor tertinggi, diberikan penghargaan dengan menampilkan yel-yel kelompoknya.

Teknik Pengumpulan dan analisis data

Data tentang keaktifan siswa pada lembar observasi, diberikan penilaian, kemudian dianalisis setiap akhir pertemuan disetiap siklus dan diberikan kategori sebagaimana ditunjukkan tabel berikut.

Tabel. 1. Tingkat Aktivitas Siswa

Skor Aktivitas Siswa	Kategori
21-25	Sangat Aktif
15-20,9	Aktif
10-14,9	Cukup Aktif
5-9,9	Kurang Aktif

(Modifikasi Djaali, 2008)

Perencanaan Tindakan Siklus I

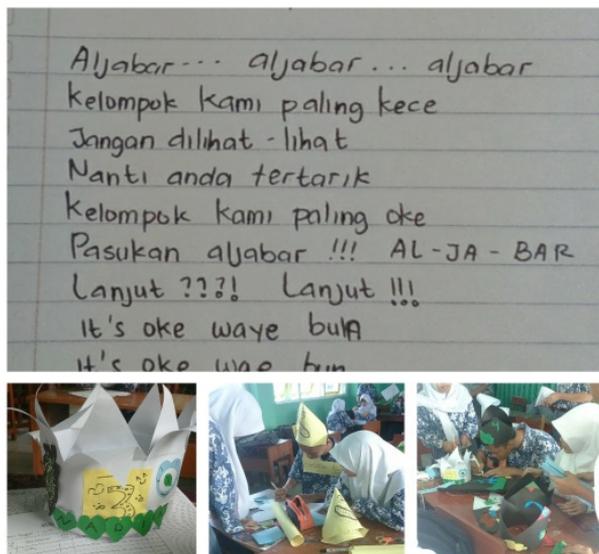
Langkah pertama yang dilakukan adalah mengelompokkan siswa menjadi enam kelompok berdasarkan tingkat kemampuannya. Kelompok itulah yang menjadi dasar pemberian nomor topik. Selanjutnya penulis membuat potongan-potongan kertas yang terdiri dari enam macam bentuk dan enam warna yang berbeda. Kemudian siswa yang bernomor sama dipanggil untuk mengambil kertasnya dan menuliskan nama di belakang kertas tersebut, lalu dikumpulkan kembali. Setelah semua kelompok selesai menuliskan namanya, siswa yang bernomor satu diminta ke depan untuk memilih nomor-nomor yang sudah diberi nama tadi sesuai dengan petunjuk dari guru.

Selanjutnya setiap kelompok mendapat tugas membuat yel-yel dan topi. Yel-yel harus sesuai dengan nama kelompoknya, dan topi yang dibuat sesuai kreasi masing-masing kelompok, tetapi harus memperlihatkan angka yang menunjukkan nomor topi anggota kelompoknya.

Pada kegiatan ini muncul sikap aktif dan kreatif dari para siswa tidak terbatas pada siswa yang mempunyai kecerdasan matematika-logis saja. Namun kegiatan ini mengakomodir siswa yang mempunyai kecerdasan kinestetik-jasmani, serta kecerdasan musikal. Berikut gambar yang menunjukkan proses pembuatan topi dan yel-yel.

Pengamatan / Pengumpulan Data Siklus I Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat serta dampaknya terhadap proses dan hasil instruksional yang dikumpulkan dengan alat bantu lembar pengamatan/observasi. Data hasil observasi keaktifan siswa ditunjukkan tabel 2.

Dari tabel dapat dilihat bahwa, peningkatan keaktifan siswa belum berarti karena baru satu kelompok saja pada kategori aktif.



Gambar 2. Yel-yel dan topi

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus 1

Kelompok	Skor Aktivitas										Jumlah		Kategori	
	1		2		3		4		5					
	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
Aljabar	3	4	2	3	2	3	2	3	1	1	10	14	Cukup	Cukup
Logika	5	3	2	2	2	2	1	2	2	1	12	10	Cukup	Cukup
Limit	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	8	10	Kurang	Cukup
Faktor	3	4	1	2	2	2	1	2	2	2	9	11	Kurang	Cukup
Komposisi	4	5	2	1	1	1	2	3	1	1	10	13	Cukup	Cukup
Kombinasi	4	5	2	3	1	3	1	3	1	1	9	15	Kurang	Aktif

Refleksi Siklus I

Kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I adalah: 1) beberapa kelompok masih kurang aktif, dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan model pembelajaran; 2) pertanyaan maupun tanggapan masih seadanya, karena siswa belum terbiasa bersikap kritis.

Dari beberapa kelemahan yang ada, maka penulis melakukan refleksi sebagai berikut: 1) memberikan motivasi dan pendekatan secara individual maupun melalui kelompok; 2) membentuk kelompok baru dengan menukar siswa yang mempunyai nomor topi yang sama, sehingga semua siswa berada dalam kondisi yang kondusif; 3) memberikan arahan sehingga muncul pertanyaan ataupun tanggapan dari siswa.

Hasil Pengamatan Siklus II

Pada awal pembelajaran, setiap kelompok melaporkan banyak dan nomor soal yang telah diselesaikan. Satu kelompok mempresentasikan jawaban soal yang diminta oleh guru.

Berdasarkan refleksi dari pertemuan kedua, maka disepakati untuk kelompok yang lain apabila menanya ataupun memberi tanggapan akan mendapat skor yang sama dengan penyaji. Trik yang cukup menggembirakan, ternyata banyak kelompok yang bertanya. Pembelajaran matematika menjadi semakin menyenangkan.

Berikut beberapa gambar yang menunjukkan proses pembelajaran menggunakan model topi pintar.



Gambar 3. Siswa berdiskusi

Gambar.3 menunjukkan siswa yang sedang berdiskusi dalam kelompoknya, diskusi berjalan lancar karena siswa yang pintar selalu mendorong rekannya untuk tampil ke depan. Sebaliknya siswa yang kurang akan bertanya, agar dapat menyelesaikan soal dengan baik dan dapat mempresentasikan soal ke depan kelas, sehingga memberi kontribusi yang besar kepada kelompoknya.



Gambar 4. Presentasi

Gambar.4. menunjukkan bahwa siswa yang presentasi adalah siswa yang bernomor topi 4, 5 atau 6. Hal tersebut dilakukan agar kelompoknya mendapat skor yang tinggi. Begitu juga untuk tanggapan dan pertanyaan sudah mulai tampak ramai. Secara keseluruhan pembelajaran matematika menggunakan topi pintar ini

sangat menyenangkan, terlihat aktivitas siswa yang begitu antusias sebagaimana diperlihatkan gambar berikut.



Gambar 5. Aktivitas Siswa

Dari dua pertemuan, diperoleh dua kelompok terbaik yang berhak untuk menampilkan yel-yelnya. Ternyata aktivitas inipun menjadi motivasi bagi siswa untuk dapat memberi yang terbaik bagi kelompoknya. Berikut adalah gambar yang menunjukkan kelompok yang sedang unjuk aksi menampilkan yel-yelnya.



Gambar 6. Kelompok Terbaik
Dari analisis hasil observasi, diperoleh tabel berikut.

Tabel.3. Hasil Observasi Siklus II

Kelompok	Skor Aktivitas										Jumlah		Kategori	
	1		2		3		4		5					
	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
Aljabar	3	3	4	5	4	5	1	2	1	3	13	18	Cukup	Aktif
Logika	3	4	5	5	3	4	2	2	3	3	16	18	Aktif	Aktif
Limit	2	4	4	4	3	4	2	2	2	3	17	17	Cukup	Aktif
Faktor	4	4	4	5	3	4	2	1	2	2	16	16	Aktif	Aktif
Komposisi	5	5	3	5	2	3	2	2	3	3	18	18	Aktif	Aktif
Kombinasi	5	5	3	5	2	3	2	1	3	3	17	17	Aktif	Aktif

Refleksi Siklus II

Hasil Analisis data siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap aktivitas. Walaupun belum ada aktivitas yang memenuhi kategori sangat aktif, tetapi sudah dapat diprediksi bahwa semakin siswa terbiasa menggunakan model pembelajaran topi pintar, maka akan semakin aktif siswa di kelas tersebut. Jadi penelitian tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Dari pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan II terjadi peningkatan pada semua aktivitas. Dan secara keseluruhan semua kelompok menunjukkan kemajuan yang berarti. Walaupun tingkatan aktivitas belum ada yang mencapai kategori sangat aktif, tetapi dari proses pembelajaran dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif topi pintar dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa untuk lebih aktif, walau awalnya hanya untuk mendapatkan nilai saja. Peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel.4. Hasil Antar Siklus

Siklus I				Siklus II				Peningkatan
1	2	\bar{x}	%	1	2	\bar{x}	%	
10	14	12	48	13	18	15,5	62	14
12	10	11	44	16	18	17	68	24
8	10	9	36	11	17	14	56	20
9	11	10	40	15	16	15,5	62	22
10	13	11,5	46	15	18	16,5	66	20
9	15	13	52	15	16	16	64	22

Dari tabel di atas terlihat bahwa aktivitas setiap kelompok mengalami peningkatan, walaupun belum mencapai kategori sangat aktif. Peningkatan terendah adalah 14% dan tertinggi 24%.

Dan yang sangat membanggakan adalah ketika siswa dapat menunjukkan sikap kritisnya melalui tulisan pada lembar refleksi yang diberi judul kuesioner tentang topi pintar. Sebagaimana ditunjukkan gambar-gambar berikut.

1. Apa pendapat anda tentang pembelajaran menggunakan "Si topi pintar"?
Menurut pendapat saya pembelajaran menggunakan "Si topi pintar" sangat memacu siswa untuk berani menjawab soal ke depan papan tulis, padahal sebelumnya siswa malu / tidak berani. Sekarang siswa yang sebelumnya tidak berani / malu tetapi memiliki score tinggi terpaksa maju menjawab soal karena di desak kelompoknya agar mendapat nilai tinggi. Terima kasih untuk "Si topi pintar".

Gambar 7.a. Refleksi Siswa 1

4. Menurut anda, apakah pembelajaran matematika menggunakan "si topi pintar" dapat menumbuhkan motivasi dan ketertarikan terhadap materi pada mata pelajaran matematika? Jelaskan pendapatmu.
Ya, karena sebagai siswa yang punya nomor topi paling besar, jadi punya keinginan untuk maju kedepan supaya nilai kelompok jadi lebih besar.
5. Apa saran anda untuk proses pembelajaran berikutnya?
Mungkin kelompok yang nilainya paling tinggi bisa diajak penghargaan "Selemang Pintar" =D

Gambar 7.b. Refleksi Siswa 2

4. Menurut anda, apakah pembelajaran matematika menggunakan "si topi pintar" dapat menumbuhkan motivasi dan ketertarikan terhadap materi pada mata pelajaran matematika? Jelaskan pendapatmu.
Iya, karena siswa berlomba-lomba untuk mengerjakan semua soal yg ada dengan begitu siswa semakin berminat dan tertarik terhadap materi matematika yg diajarkan, sehingga siswa jadi mengerti dan memahami tentang materi yg diajarkan perindividu masing-masing. Hal ini juga dapat memacu siswa yg dulunya kurang senang matematika menjadi sedikit peduli untuk mengerjakan semua soal.
5. Apa saran anda untuk proses pembelajaran berikutnya?
Sarananya, sebaiknya proses pembelajaran seperti ini harus di terapkan kembali karena hal ini dapat terus memacu semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar matematika. Cara ini cukup efektif untuk siswa jika yg kurang / tidak suka dengan pelajaran matematika. Metode ini sangat baik di terapkan.

Gambar 7.c. Refleksi Siswa 3

Gambar 7 adalah contoh tulisan dari beberapa siswa yang membuat penulis bangga karena ternyata topi pintar dapat memotivasi siswa agar menjadi aktif, kreatif dan kritis.

Kesimpulan

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa: model pembelajaran kooperatif topi pintar sesuai dengan karakteristik siswa, diterima oleh siswa dengan positif dan dapat menjadikan siswa termotivasi, senang belajar dan merasa dihargai. Model pembelajaran kooperatif topi pintar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas XI IPA.6

SMA N 15 Palembang Tahun Pelajaran 2014/2015.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut Siswa diharapkan mau mencoba dan berpikir positif tentang model pembelajaran yang baru, terutama model pembelajaran topi pintar.

Guru selalu mencoba model pembelajaran yang baru dan mencoba berkreasi untuk memodifikasi yang sudah ada sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah kita masing-masing.

Model pembelajaran topi pintar dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran baik dalam matematika, maupun mata pelajaran lainnya.

Sekolah dapat mereferensi model pembelajaran topi pintar untuk digunakan sebagai model pembelajaran alternatif untuk semua mata pelajaran di sekolah.

Daftar Rujukan

- Astuti, S. (2013). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Cooperative Learning Jigsaw pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Puring Kabupaten Kebumen*. Jurnal Oikonomia Vo.2 No.3 Tahun 2013 Hal. 225 – 232.
- Ayuningsih, D. (2013) *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together(NHT) Dalam Proses Pembelajaran IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VII F SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dapat diakses melalui <http://eprints.ums.ac.id/22942/>
- Bobbi De Porter dan Mike Hernacki. (2001). *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa. Depdiknas.(2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Djaali & Muljono, P.(2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2014). *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, M, dkk (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press.
- Melvin, L. Silberman. (2014). *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.

PETUNJUK PENULISAN ARTIKEL JURNAL GURU DIKMEN DAN DIKSUS

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus menerima kiriman naskah artikel yang sesuai dengan tema Jurnal Guru Dikmen dan Dikus. Naskah yang dikirim harus memenuhi kaidah penulisan artikel Jurnal Guru Dikmen & Dikus diantaranya:

1. Artikel ditulis dalam bentuk format Jurnal dengan ketentuan Times New Roman, ukuran 12 pt, dengan spasi 1,5 antara 10 s.d 15 halaman.
2. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris dengan format esai, disertai judul pada masing-masing bagian artikel.
3. Judul artikel dicetak tebal dan huruf besar semua, di tengah-tengah dengan huruf Times New Roman, ukuran 14 pt.
4. Sistematika artikel hasil pemikiran: judul, nama penulis (tanpa gelar), abstrak (maksimal 100 kata), kata kunci maksimal enam kata. Pendahuluan (berisikan latar belakang, tujuan penulisan, dan ruang lingkup penulisan). Bahasan utama (dapat dibagi ke dalam beberapa sub bagian). Penutup atau Kesimpulan. Daftar rujukan (hanya memuat sumber-sumber yang dirujuk saja).
5. Sistematika artikel hasil penelitian: judul, nama penulis (tanpa gelar), abstrak (maksimal 100 kata) yang berisikan tujuan penelitian, metode penelitian, hasil penelitian, dan kata kunci maksimal enam kata. Pendahuluan (berisikan latar belakang, tinjauan pustaka, dan tujuan penelitian). Metode penelitian. Hasil penelitian dan pembahasan. Kesimpulan dan saran. Daftar rujukan (hanya memuat sumber-sumber yang dirujuk saja).
6. Nama penulis artikel dicantumkan tanpa gelar akademik dan ditempatkan di bawah judul artikel. Jika penulis empat orang atau lebih, yang dicantumkan cukup penulis utamanya saja, sedangkan penulislainnya dicantumkan pada bagian bawah halaman pertama artikel.
7. Penulis disarankan menuliskan alamat e-mail dan nomor telepon atau handphone pada halaman terakhir artikel untuk memudahkan komunikasi.
8. Artikel dikirimkan ke alamat email pgdikmen@gmail.com dalam format *MS Word* dengan subjek jurnal guru dikmen.
9. Tulisan yang diterbitkan dalam Jurnal Guru Dikmen dan Dikus adalah tulisan yang memenuhi semua persyaratan dan lolos dari Tim Seleksi/Penilai yang ditentukan oleh Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus.

Informasi lebih lengkap dapat dilihat di laman: pgdikmen.kemdikbud.go.id.

TANDA TERIMA

JURNAL GURU DIKMEN DAN DIKSUS

Telah di terima 1 (satu) eksemplar Jurnal Guru Dikmen dan Dikus
Volume 1, Nomor 1, Jan-Jun 2018

Nama :

Instansi :

Alamat :

.....

Penerima,

(.....)

