

ISSN 1829-569X

JURNAL ILMU KEPENDIDIKAN



JIK

Vol.12

No.2

Hal.1-122

Makassar
23 Desember 2019

ISSN
1829-569X

JURNAL ILMU KEPENDIDIKAN

ISSN 1829-569X

Volume 12, Nomor 2, 23 Desember 2019

Halaman 1-122

Penasihat:

Kepala LPMP Sulawesi Selatan
Dr. H. Abdul Halim Muharram, M.Pd.

Penanggung Jawab:

Kabag Umum
Drs. H. Suardi B., M.Pd.

Pemimpin Redaksi

Dr. Syamsul Alam, M.Pd.

Dewan Redaksi

Ketua : Drs. Darwis Sasmedi, M.Pd.
Sekretaris : Drs. Mansur HR., M.Pd
Anggota : Dr. Endang Asriyanti A.S., M.Hum
Fahrawaty, S.S., M.Ed.
Rahmaniar, S.Pd., M.Pd.

Setting dan layout:

Rahmatiah, S.Si, M.Si
Andi Amrullah Habibi, ST
Miftah Ashari Kurniawan, S.Kom

Sekretariat:

Subag Tata Usaha dan Rumah Tangga LPMP Sulawesi Selatan
Surel: lpmpsulsel@kemdikbud.go.id

Pengantar Redaksi

Jurnal Ilmu Kependidikan Volume 12 No. 2 Edisi Desember 2019 merupakan media bagi Guru, Pengawas, Kepala Sekolah, Widyaiswara, PTP dan Fungsional lainnya untuk mengembangkan ide kreatif berupa karya ilmiah baik hasil penelitian maupun karya ilmiah hasil pemikiran/kajian ilmiah.

Karya tulis ilmiah yang dimuat pada edisi ini, merupakan hasil pemikiran tentang berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Artikel ilmiah yang dimuat pada edisi ini diantaranya adalah Peningkatan Disiplin Guru Dalam Kehadiran Mengajar di Kelas Melalui Penerapan Reward And Punishment pada SMP Negeri 4 Baranti Kab. Sidenreng Rappang, Komparasi Pembelajaran Matematika Kontekstual dengan Model Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Tipe Jigsaw II pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMPN 30 Makassar, Penggunaan *Digital Storytelling* Dalam Pembelajaran IPA, Peningkatan Kemampuan Memahami dan Berpikir Kreatif Mengatasi Pelanggaran Hak Asasi Pengembangan Diri Melalui Kegiatan Discovery Learning Siswa Kelas VIII3 SMPN 3 Tanete Rilau Kab. Barru, Rancangan Kegiatan Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang dengan Pendekatan Etnomatika Berbasis Budaya Lokal Makassar, Pemanfaatan *E-Management* Sebagai Media Komunikasi dan Informasi dalam Menunjang Mutu Pendidikan Di LP3i Cabang Makassar, Implementasi Manajemen RE untuk Mengurangi Jam Kosong, Keterlambatan Guru Datang di Sekolah, dan Keterlambatan Guru Masuk Kelas di SMP Pergis Maros, Peningkatan Keterampilan Menulis Kreatif Cerita Fantasi Siswa Kelas VIIC UPT SMPN 17 Marusu Melalui Media Gambar Berseri, Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Mengimplementasikan Kecakapan Abad Ke 21 Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Workshop pada Tiga Sekolah Binaan di Kota Makassar Tahun Pelajaran 2019-2020, Implementasi Pembelajaran Berorientasi HOTS pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA, Profesi Guru Dan Peranannya dalam Kegiatan Pembelajaran, Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Kelincahan dan Kecepatan dalam Bermain Sepak Bola pada Siswa Kelas VIII3 SMPN 1 Pujananting.

Diharapkan Jurnal Ilmiah yang diterbitkan oleh LPMP Sulawesi Selatan dapat menunjang pengembangan karir dan keprofesionalan bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan yang ada di lingkungan Kemendikbud. Pembaca dapat mengunduh Jurnal Ilmu Kependidikan melalui laman <https://lpmpsulsel.kemdikbud.go.id>.

Semoga artikel yang dimuat dalam Jurnal Ilmu Kependidikan ini memberikan manfaat kepada para pembaca, sehingga dapat memberi kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di tanah air

Makassar, 27 Desember 2019

Pemimpin Redaksi

DAFTAR ISI

Peningkatan Disiplin Guru Dalam Kehadiran Mengajar di Kelas Melalui Penerapan *Reward and Punishment* pada SMP Negeri 4 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang (**hal. 1-16**)
Syamsuddin (Guru SMP Negeri 4 Baranti)

Komparasi Pembelajaran Matematika Kontekstual dengan Model Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Tipe Jigsaw II pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok di Kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar (**Hal. 17-24**)

Marsuki (Guru SMP Negeri 30 Makassar)

Penggunaan *Digital Storytelling* Dalam Pembelajaran IPA (**Hal. 25-32**)

Any Suhaeny (Widyaiswara PPPPTK IPA)

Peningkatan Kemampuan Memahami dan Berpikir Kreatif Mengatasi Pelanggaran Hak Asasi Pengembangan Diri Melalui Kegiatan Discovery Learning Siswa Kelas VIII3 SMPN 3 Tanete Rilau Kab. Barru (**Hal. 33-41**)

Nuraeni (Guru SMPN 3 Tanete Rilau Kabupaten Barru)

Rancangan Kegiatan Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal Makassar (**Hal. 42-52**)

Sitti Hajrah (PTP LPMP Sulawesi Selatan)

Pemanfaatan *E-Management* Sebagai Media Komunikasi dan Informasi dalam Menunjang Mutu Pendidikan Di LP3i Cabang Makassar, Implementasi Manajemen RE untuk Mengurangi Jam Kosong (**Hal. 53-65**)

Muhammad Faisal, Tawani Rahamma, M. Nadjib (Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, Balai Pengembangan Pendidikan, Universitas Negeri Makassar)

Implementasi Manajemen RE untuk Mengurangi Jam Kosong, Keterlambatan Guru Datang di Sekolah, dan Keterlambatan Guru Masuk Kelas di SMP Pergis Maros (**Hal. 66-76**)

Burhanuddin (Pengawas SMP Dinas Pendidikan Kabupaten Maros)

Peningkatan Keterampilan Menulis Kreatif Cerita Fantasi Siswa Kelas VIIC UPT SMPN 17 Marusu Melalui Media Gambar Berseri (**Hal. 77-82**)

Hasnah (Guru SMPN 17 Marusu)

Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Mengimplementasikan Kecakapan Abad Ke 21 Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Workshop pada Tiga Sekolah Binaan di Kota Makassar Tahun Pelajaran 2019-2020 (**Hal. 83-89**)

Muhammad Raisuddin (Pengawas Dinas Pendidikan Kota Makassar)

Implementasi Pembelajaran Berorientasi *HOTS* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA (**Hal. 90-100**)

Mansur H.R. (Widyaiswara LPMP Sulawesi Selatan)

Profesi Guru Dan Peranannya dalam Kegiatan Pembelajaran (**Hal 101-110**)

Syamsul Alam (Widyaiswara LPMP Sulawesi Selatan)

Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Kelincahan dan Kecepatan dalam Bermain Sepak Bola pada Siswa Kelas VIII₃ SMPN 1 Pujananting (**Hal. 111-122**)

Syafaruddin (Guru SMPN 1 Pujananting Kab. Barru)

PENINGKATAN DISIPLIN GURU DALAM KEHADIRAN MENGAJAR DI KELAS MELALUI PENERAPAN REWARD AND PUNISHMENT PADA SMP NEGERI 4 BARANTI KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG

Syamsuddin

Guru SMP Negeri 4 Baranti

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan disiplin waktu kehadiran guru dan waktu melaksanakan pembelajaran melalui penerapan *reward and punishment* di SMP Negeri 4 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang Tahun 2015. Subjek penelitian adalah guru-guru yang ada di SMP Negeri 4 Baranti sebanyak 23 orang guru. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tindakan sekolah ini adalah pendekatan kualitatif. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan sekolah ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan pada pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua, persentase kedisiplinan waktu kehadiran guru hadir di sekolah adalah 21,7%, 34,8% dan 17,4%. Untuk kedisiplinan waktu guru melaksanakan kegaitan belajar mengajar persentasenya pada pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua adalah 39,1%, 52,2% dan 39,1%. Sedangkan untuk kedisiplinan waktu guru dalam mengakhiri pembelajaran persentasenya pada pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua adalah 87,5%, 91,3% dan 78,26%. Hasil angket menunjukkan bahwasanya para guru setuju untuk melaksanakan disiplin waktu kehadiran di sekolah dan disiplin waktu dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan angket, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *reward and punishment* dapat meningkatkan disiplin waktu kehadiran guru dan waktu melaksanakan pembelajaran di SMP Negeri 4 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang Tahun 2015.

Kata Kunci: Disiplin Waktu, Kehadiran Guru dalam Pembelajaran, Reward And Punishment

Pendidikan dan manusia memang tidak bisa dipisahkan dalam menjalani kehidupan, baik keluarga, masyarakat maupun bangsa dan Negara, karena pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia. Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya

merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar menuju kearah kedewasaan. Untuk mengembangkan siswa menjadi berprestasi tidak cukup bila hanya dengan dilatih, tetapi juga harus dengan contoh teladan dan sikap yang baik dari pendidik.

Guru adalah suatu sebutan bagi jabatan, posisi, dan profesi bagi seseorang yang mengabdikan dirinya dalam bidang pendidikan melalui proses edukatif secara terpola, formal, dan sistematis. Dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (pasal 1) dinyatakan bahwa: "Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar,

membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal, pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Guru professional akan tercermin dalam penampilan pelaksanaan pengabdian tugas-tugas yang ditandai dengan keahlian baik dalam materi maupun metode. Untuk meningkatkan peranan guru dalam proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa, maka guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan mampu mengelola kelas. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik dan mengevaluasi peserta didik, pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, kedisiplinan guru dan pegawai adalah sikap penuh kerelaan dalam mematuhi semua aturan dan norma yang ada dalam menjalankan tugasnya sebagai bentuk tanggung jawabnya terhadap pendidikan anak didiknya. Karena bagaimanapun seorang guru atau tenaga kependidikan (pegawai), merupakan cermin bagi anak didiknya dalam sikap atau teladan, dan sikap disiplin guru dan tenaga kependidikan (pegawai) akan memberikan warna terhadap hasil pendidikan yang jauh lebih baik. Peranan guru selain sebagai seorang pengajar, guru juga berperan sebagai seorang pendidik. Pendidik adalah setiap orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi (Sutari Imam Barnado, 1989). Sehingga sebagai pendidik, seorang guru harus memiliki kesadaran

atau merasa mempunyai tugas dan kewajiban untuk mendidik.

Keteladanan guru dapat dilihat dari perilaku guru sehari-hari baik didalam sekolah maupun diluar sekolah. Selain keteladanan guru, kedisiplinan guru juga menjadi salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh guru sebagai seorang pengajar dan pendidik. Fakta di lapangan yang sering kita jumpai disekolah adalah kurang disiplinnya guru, terutama masalah disiplin guru masuk kedalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran dikelas. Pengaruh lingkungan belajar dan kedisiplinan guru sangat diperlukan siswa agar mampu melakukan kontrol terhadap ilmu yang diterimanya sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan oleh sekolah dapat tercapai. Harus diakui bahwa untuk mencapai prestasi siswa dan mutu pendidikan di sekolah, perlu perubahan peran guru dari sekedar pemberi informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang berdisiplin dalam tugasnya. Antara lain pembimbing pelajaran, memotivasi peserta didik, memonitor kemajuan belajar, membantu kesulitan belajar dan memperbaiki kesalahan siswa. Zuriah (2011) menyatakan bahwa seseorang dikatakan berdisiplin apabila melakukan pekerjaan dengan tertib dan teratur sesuai dengan waktu dan tempatnya serta dikerjakan dengan penuh kesadaran, ketekunan, keikhlasan atau tanpa paksaan dari pihak manapun. Untuk itu guru perlu menyadari betapa pentingnya kedisiplinan guru dalam setiap kegiatan belajar agar membawa siswa menjadi berprestasi. Terutama disiplin waktu, kalau seorang guru tidak disiplin dalam waktu, tentu kegiatan membimbing pelajaran, memotivasi peserta didik, memonitor kemajuan

belajar, membantu kesulitan belajar dan memperbaiki kesalahan tidak bisa dilaksanakan dengan sempurna. Disiplin waktu juga merupakan upaya untuk membentuk sikap disiplin yang lainnya.. Terutama di sekolah, sangat diperlukan sikap disiplin waktu guna mendisiplinkan kegiatan lainnya. Di setiap sekolah diperlukan tata tertib untuk dipatuhi dalam rangka mencapai prestasi siswa dan mutu pendidikan di sekolah tersebut. Terkait dengan itu, Rahman (2011). Menyatakan sekolah yang punya tata tertib jelas bermaksud mendisiplinkan guru dan murid untuk mencapai tingkat tertinggi dalam prestasi belajar mengajar”. Sebagai Kepala Sekolah yang bertugas di SMP Negeri 4 Baranti.

Penulis menginginkan adanya peningkatan mutu pendidikan melalui peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh para guru. Peningkatan kualitas pembelajaran akan dapat dilaksanakan bila para guru menjalankan disiplin di sekolah. Terutama disiplin waktu, bagaimana seorang guru melaksanakan kegiatan pembelajaran berkualitas bila para guru tidak disiplin waktu hadir di sekolah dan disiplin dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Amatan peneliti di sekolah yang dipimpin, masih adanya guru yang tidak disiplin waktu, baik waktu kehadiran di sekolah maupun waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ketidak disiplin guru dalam masalah waktu menjadikan banyak jam pelajaran yang terbuang, yang seharusnya digunakan untuk mengajar di kelas. Ketidakdisiplinan guru dalam permasalahan waktu juga berpengaruh terhadap prestasi siswa. Siswa berada di luar kelas menunggu

guru dan bermain-main. Sehingga banyak waktu siswa terbuang yang seharusnya digunakan untuk belajar. Hal ini menyebabkan banyak nilai siswa yang tidak mencapai KKM yang diharapkan. Berbagai penelitian menunjukkan peran kunci yang dapat dilakukan kepala sekolah agar dapat meningkatkan belajar dan pembelajaran, jelas bahwa kepala sekolah harus berperan sebagai *leaders for learning* (The Institute for Educational Leadership, 2000). Para kepala sekolah harus mengetahui isi pelajaran dan teknik-teknik pedagogis. Para kepala sekolah harus bekerja bersama guru untuk meningkatkan keterampilan.

Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba penyelesaiannya dengan menerapkan *Reward And Punishment*. *Reward and punishment* merupakan salah satu jenis penghargaan dan hukuman yang dikaitkan peneliti dengan disiplin waktu guru. Fungsi utama *reward and punishment* ini diterapkan peneliti guna memberikan rasa tanggung jawab dan dorongan kepada para guru untuk mematuhi disiplin waktu yang berlaku di sekolah. Penyelesaian masalah disiplin waktu guru dengan menerapkan *Reward And Punishment* ini peneliti lakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). Adapun judul penelitian yang dilakukan peneliti ini adalah Penerapan *Reward And Punishment* Untuk Meningkatkan Disiplin Waktu Kehadiran Guru dan Waktu Melaksanakan Pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Beberapa manfaat yang bisa diambil dari upaya pengembangan budaya sekolah, diantaranya : (1)

menjamin kualitas kerja yang lebih baik; (2) membuka Upaya Meningkatkan Disiplin Guru Dalam Kehadiran Mengajar Dikelas seluruh jaringan komunikasi dari segala jenis dan level baik komunikasi vertikal maupun horisontal; (3) lebih terbuka dan transparan; (4) menciptakan kebersamaan dan rasa saling memiliki yang tinggi; (4) meningkatkan solidaritas dan rasa kekeluargaan; (5) jika menemukan kesalahan akan segera dapat diperbaiki; dan (6) dapat beradaptasi dengan baik terhadap perkembangan IPTEK. Selain beberapa manfaat di atas, manfaat lain bagi individu (pribadi) dan kelompok adalah : (1) meningkatkan kepuasan kerja; (2) pergaulan lebih akrab; (3) disiplin meningkat; (4) pengawasan fungsional bisa lebih ringan; (5) muncul keinginan untuk selalu ingin berbuat proaktif; (6) belajar dan berprestasi terus serta; dan (7) selalu ingin memberikan yang terbaik bagi sekolah, keluarga, orang lain dan diri sendiri.

Upaya kepala sekolah dalam meningkatkan kedisiplinan guru dalam kehadiran mengajar agar dapat terwujud dengan baik perlu direncanakan terlebih dahulu karena setiap kegiatan apapun namanya ada tahapan yang harus dilakukan begitu pula dengan upaya kepala sekolah dalam meningkatkan kedisiplinan guru, seperti yang diungkapkan oleh Siana (2011) dalam setiap kegiatan apapun namanya ada dua tahap yang harus dilakukan yaitu pertama perencanaan dan yang kedua pelaksanaan". Kepala sekolah haruslah memiliki kemampuan untuk menjadikan guru disiplin waktu dengan membuat perencanaan untuk meningkat disiplin waktu guru itu sendiri. Baik disiplin

kehadiran sekolah, disiplin mengajar dan disiplin waktu pulang sekolah. Karena guru merupakan komponen yang paling menentukan dalam sistem pendidikan secara keseluruhan yang harus mendapat perhatian sentral, pertama, dan utama (Mulyasa, 2009). Keberadaan disiplin waktu menjadi sangat penting karena memacu pelaksanaan program secara efektif dan menjamin dipatuhinya aturan yang telah ditetapkan. Tata peraturan tersebut menjadi acuan bagi guru dalam melaksanakan tugas pokoknya dan berfungsi menyatukan serta menyelaraskan berbagai tujuan dan tata nilai individual yang dianut. Kedisiplinan adalah kesadaran seseorang menaati semua peraturan dan norma-norma sosial yang berlaku (Hasibuan, 2007). Faktor pendukung yang dominan bagi kedisiplinan waktu guru berasal dari dalam diri guru sendiri. Faktor-faktor tersebut yaitu kompetensi profesional, motivasi, kreativitas, dan produktivitas guru, pendidikan, serta karakter guru. Bagi guru yang berdisiplin, karena sudah menyatu dalam dirinya, maka disiplin bukan lagi merupakan beban, namun sebaliknya membebani dirinya bila tidak berbuat disiplin. Nilai-nilai kepatuhan telah menjadi bagian dari perilaku kesehariannya (Yoesana, 2013). Perencanaan yang dilakukan kepala sekolah untuk menjadikan guru disiplin antara lain dengan cara membuat program seperti : a) merencanakan peraturan disiplin kehadiran untuk disepakati bersama beserta sanksinya b) merencanakan jadwal sosialisasi dan pembinaan kedisiplinan, selanjutnya yang dilakukan oleh kepala sekolah yaitu melaksanakan rencana tersebut dan

juga melakukan pengawasan untuk mengetahui apakah rencana yang telah dilaksanakan sudah berjalan dengan baik atau belum sesuai dengan teori yang disampaikan Daryanto (2001) bahwa fungsi kepala sekolah sebagai pemimpin sekolah berarti kepala sekolah dalam kegiatan memimpinya berjalan melalui tahap-tahap kegiatan sebagai berikut ini: 1) Perencanaan (Planning), 2) pengorganisasian (Organizing), 3) Pengarahan (Directing), 4) Pengkoordinasian (coordinating), 5) Pengawasan (controlling).

1. Disiplin Waktu

Dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (pasal 1) dinyatakan bahwa: Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal, pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Professional guru ditunjukkan melalui tanggung jawabnya dalam melaksanakan seluruh pengabdianya. Guru profesional hendaknya mampu memikul dan melaksanakan tanggung jawab sebagai guru kepada peserta didik, orang tua, masyarakat, bangsa, Negara, dan agamanya. Guru profesional mempunyai tanggung jawab pribadi, social, intelektual, moral, dan spiritual. Terkait dengan norma maka salah satunya adalah norma yang terkait dengan ketentuan waktu dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab profesinya. Kapan dia harus mulai masuk, dan keluar berapa lama melaksanakan proses belajar mengajar dan sebagainya, yang kesemuanya itu musti ditaati sebagai salah satu ciri dari guru yang profesional

yang memiliki sifat disiplin dalam penggunaan waktu. Kedisiplinan waktu di sekolah harus diutamakan, karena disiplin waktu merupakan langkah awal untuk menuju tercapainya pendidikan dan pengajaran. Tidak mungkin pendidikan dan pengajaran dapat berjalan dengan baik jika disiplin waktu pada suatu sekolah kurang dilaksanakan, pengajaran dapat dikatakan maju bila mana murid-murid dapat belajar efektif, maka murid akan memperoleh pengalaman pendidikan yang baik, hal ini dapat tercapai apabila guru-guru mengindahkan nilai nilai disiplin waktu yang baik dan sempurna.

Fungsi disiplin waktu disekolah adalah untuk mengarahkan, membimbing dan membina semua unsur yang ada di sekolah tersebut, baik dewan guru, siswa maupun pihak lainnya. Dengan mentaati dan mengikuti disiplin waktu sebagaimana mestinya, maka proses belajar mengajar dengan mudah dapat tercapai. Tujuan disiplin waktu bagi guru di sekolah adalah untuk dapat meningkatkan kualitas mutu pengajaran dan pendidikan pada suatu sekolah. Karena dengan adanya suatu peraturan, tata tertib, norma-norma dan ketentuan-ketentuan yang harus ditekuni dan ditaati serta dilaksanakan oleh guru disekolah, maka sekolah tersebut akan lebih menjadi baik dan sempurna. Tidak mungkin pendidikan dan pengajaran dapat berjalan dengan baik, jika keadaan tidak tertib, segala sesuatu telah tercapai dalam suasana teratur apabila tingkah laku para murid terikat oleh peraturan, sebaliknya keadaan dapat terhambat bahkan kadang-kadang tidak akan tercapai tujuan kalau peraturan, tata tertib di langgar. Berdasarkan uraian di atas dapatlah dikatakan bahwa tanpa

disiplin waktu di sekolah kemungkinan tujuan pendidikan dan pengajaran tidak akan tercapai, dengan tidak tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran, maka mutu pendidikan akan merosot, justru itu dapat dikatakan bahwa tujuan disiplin waktu bagi guru di sekolah adalah untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mutu sekolah, untuk mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran serta untuk mengarahkan sekolah tersebut kearah yang lebih baik dan sempurna. Untuk tercapainya tujuan diatas, maka perlu diterapkan disiplin waktu.

2. *Reward and Punishment*

Reward (reinforcement) merupakan penggunaan konsekuensi untuk memperkuat perilaku (Woolfolk, 2009). Artinya bahwa, sebuah perilaku yang dilakukan oleh kepala sekolah dan dianggap sesuai kemudian diikuti dengan penguat (reinforcement), maka hal tersebut akan meningkatkan peluang bahwa perilaku tersebut akan dilakukan lagi oleh guru. Saat ingin memberikan *reward* ada tiga peranan penting yang harus diperhatikan yaitu, *reward* sebaiknya mempunyai nilai mendidik, *reward* berfungsi sebagai motivasi untuk mengulangi berbuat baik, dan *reward* berfungsi untuk memperkuat perilaku yang lebih baik. Dalam dunia pendidikan, ada tiga fungsi atau tujuan penting dari *reward* yang berperan besar bagi pembentukan tingkah laku yang diharapkan: (1) Memperkuat motivasi untuk memacu diri agar mencapai prestasi; (2) Memberikan tanda bagi seseorang yang memiliki kemampuan lebih; (3) Bersifat Universal. Harus diakui bahwa dalam satu unit sekolah jumlah yang taat aturan lebih banyak dibanding dengan jumlah pelanggar aturan. Kalau dipahami bahwa reward

juga bertujuan agar para guru semakin memperbaiki diri maka layaklah orang-orang yang menaati aturan dan norma-norma yang ada di sekolah mendapatkan penghargaan untuk semakin mendorongnya berperilaku dan berkarakter baik, meskipun tetap harus dilakukan dengan bijaksana. Koencoro (2013:3) menyatakan “*punishment* adalah ancaman hukuman yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja pelanggar, memelihara peraturan yang berlaku dan memberikan pelajaran kepada pelanggar”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga hukuman diartikan sebagai: (1) siksa dan sebagainya yang dikenakan kepada orang-orang yang melanggar undang-undang, (2) keputusan yang dijatuhkan oleh hakim, dan (3) hasil atau akibat menghukum.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan sekolah. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini sebanyak 23 orang guru yang ada di SMP Negeri 4 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah SMP Negeri 4 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang pada semester genap tahun 2016. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakansekolah ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Teknik pengumpulan data dari penelitian tindakan sekolah ini adalah melalui, observasi dan angket. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti memperhatikan adanya guru yang tidak disiplin waktu, baik waktu hadir di sekolah maupun waktu melaksanakan kegiatan mengajar. Ketidakdisiplinan guru masalah waktu menjadikan banyak jam pelajaran yang terbuang, yang seharusnya digunakan untuk mengajar di kelas. Ketidakdisiplinan guru masalah waktu juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena siswa berada di luar kelas menunggu guru dan bermain-main. Sehingga banyak waktu siswa terbuang yang seharusnya digunakan untuk belajar. Hal ini menyebabkan banyak nilai siswa yang tidak mencapai KKM. Peneliti berupaya mengatasinya dengan menerapkan *reward and punishment* melalui Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). Berikut ini adalah hasil pengamatan disiplin waktu guru yang dilakukan peneliti sebelum diterapkannya *reward and punishment*.

Tabel 1 Hasil Observasi Disiplin Waktu Pra Siklus

No	Aspek yang diamati	Jumlah Guru	Persentase (%)
1	Guru datang 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai	6	26,1
2	Guru datang tepat/bersamaan dengan dimulainya jam pelajaran	7	30,4
3	Guru datang setelah 15 menit jam pelajaran dimulai	10	43,5
4	Guru datang kemudian langsung masuk kelas untuk melaksanakan KBM	8	34,8
5	Guru datang tidak langsung melaksanakan KBM/ masuk kelas	15	65,2

6	Guru melaksanakan KBM dan mengakhirinya 15 menit sebelum waktu habis	5	21,7
7	Guru melaksanakan KBM dan mengakhirinya 10 menit sebelum waktu habis	7	30,4
8	Guru melaksanakan KBM dan mengakhirinya 5 menit sebelum waktu habis	5	21,7
9	Guru melaksanakan KBM dan mengakhiri KBM tepat pada waktunya sesuai jadwal	4	17,4
10	Guru melaksanakan KBM dan mengakhiri KBM melebihi waktu yang disediakan	2	8,2

Tabel di atas menunjukkan masih ada guru yang datang setelah 15 menit jam pelajaran dimulai, ini menunjukkan disiplin guru masih kurang. Tabel di atas juga menunjukkan masih ada guru yang datang ke sekolah tidak langsung melaksanakan KBM/ masuk kelas, guru disibukan dengan hal-hal yang tidak berkaitan dengan aktivitas sekolah. Kemudian untuk kedisiplinan waktu mengakhiri pembelajaran, juga ada guru yang belum disiplin dengan mengakhirinya 15 menit, 10 menit dan 5 menit sebelum waktu pembelajaran habis. Bahkan adajuga guru melaksanakan KBM dan mengakhiri KBM melebihi waktu yang disediakan, hal ini terjadi karena guru tersebut terlambat masuk kelas waktu jam pembelajaran sudah dimulai. Selain itu juga banyak waktu jam pelajaran yang terbuang. Melihat hasil pengamatan di atas, peneliti mencoba melakukan menerapkan *reward and punishment* guna memperbaiki kedisiplinan waktu

23 orang guru yang ada di SMP Negeri 4 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I (Pertama)

a. Tahap Perencanaan

Tahap perancangan, merupakan tahap segala persiapan yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian. Perencanaan yang dipersiapkan peneliti pada siklus pertama adalah sebagai berikut: (1) Membuat format lembar pengamatan disiplin waktu kehadiran guru di sekolah dan waktu melaksanakan pembelajaran, (2) Menentukan jadwal pertemuan dan pelaksanaan pengamatan, dan (3) Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk *reward and punishment*.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengumpulkan para guru dan memberikan pembinaan dan pengumuman terutama terhadap guru yang diketahui tidak disiplin waktu berdasarkan hasil pengamatan pada prasiklus. Peneliti juga menyebutkan nama-nama guru yang belum disiplin waktu, baik waktu kehadiran ke sekolah dan waktu melaksanakan pembelajaran. Kemudian peneliti juga memberikan *reward* kepada guru yang telah melaksanakan disiplin waktu kehadiran sekolah dan disiplin waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berupa pemanggilan guru tersebut ke depan dan berpose bersama peneliti yang nantinya akan di pajang di ruangan guru dengan tulisan guru yang menjalankan disiplin waktu. Kemudian untuk guru yang belum menjalankan disiplin waktu, peneliti memberikan teguran dan melakukan pembinaan untuk tidak mengulanginya lagi. Diakhir pertemuan dengan guru, peneliti juga

menyampaikan akan menerapkan *reward and punishment* di sekolah tersebut guna meningkatkan disiplin waktu para guru, baik disiplin waktu kehadiran di sekolah maupun disiplin waktu guru dalam melaksanakan.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan disiplin waktu kehadiran guru di sekolah dan disiplin waktu dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Pengamatan ini di bantu oleh para siswa yang mengamati disiplin waktu guru memasuki kelas dan pada mengakhiri pembelajaran. Peneliti juga di bantu oleh guru piket untuk mengamati disiplin waktu guru hadir di sekolah dan waktu meninggalkan sekolah, peneliti mewajibkan para guru untuk absensi di meja piket. Sehingga peneliti mengetahui guru yang cepat datang ke sekolah, guru yang datang bersamaan dengan dimulai jam pembelajaran dan guru yang datang terlambat ke sekolah serta guru yang meninggalkan sekolah. Peneliti memberikan conteng pada lembar pengamatan yang dipegang peneliti. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru ketikasampai di sekolah, peneliti mengamati guruguru tersebut apakah langsung masuk kelas menunggu jam pembelajaran dimulai atau masih melakukan aktivitas lain dan masuk kelas ketika waktu pembelajaran sudah dimulai atau bahkan terlambat masuk kelas. Berikut adalah hasil pengamatan peneliti terhadap disiplin waktu guru pada siklus pertama.

Tabel 2 Hasil Observasi Disiplin Waktu Siklus Pertama (1)

No	Aspek yang diamati	Jumlah Guru	Persentase (%)
1	Guru datang 15 menit sebelum jam	10	43,5

	pelajaran dimulai		
2	Guru datang tepat/bersamaan dengan dimulainya jam pelajaran	9	39,1
3	Guru datang setelah 15 menit jam pelajaran dimulai	4	17,4
4	Guru datang kemudian langsung masuk kelas untuk melaksanakan KBM	12	52,2
5	Guru datang tidak langsung melaksanakan KBM/ masuk kelas	11	47,8
6	Guru melaksanakan KBM dan mengakhirinya 15 menit sebelum waktu habis	3	13,0
7	Guru melaksanakan KBM dan mengakhirinya 10 menit sebelum waktu habis	5	21,8
8	Guru melaksanakan KBM dan mengakhirinya 5 menit sebelum waktu habis	4	17,4
9	Guru melaksanakan KBM dan mengakhiri KBM tepat pada waktunya sesuai jadwal	9	39,2
10	Guru melaksanakan KBM dan mengakhiri KBM melebihi waktu yang disediakan	2	8,6

Dari tabel di atas diketahui sudah memiliki peningkatan dibandingkan dengan prasiklus. Peningkatan ini terlihat sudah 10 orang guru yang datang 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai Kemudian guru yang datang tepat atau bersamaan dengan dimulainya jam pelajaran sebanyak 9 orang guru dengan persentase adalah 39,1%, yang sebelumnya adalah 7(30,4%) orang guru. Untuk guru yang datang setelah 15 menit jam pelajaran dimulai adalah sebanyak 4 orang guru dengan persentase 17,4%, sedangkan pada prasiklus adalah 10 orang guru. Guru (43%) yang datang kemudian langsung masuk kelas untuk

melaksanakan KBM jumlahnya sebanyak 12 orang guru dengan persentase 52,2%, sedangkan guru yang datang tidak langsung melaksanakan KBM/masuk kelas adalah sebanyak 11 orang guru dengan persentasenya adalah 47,8%. Ini juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus pertama.

Tabel 3. Persentase Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus Pertama

No	Aspek yang diamati	Pra siklus	Siklus 1	Penin gkatan (%)
1	Kedisiplinan waktu kehadiran guru di sekolah	26,1	43,5	17,4
2	Kedisiplinan waktu melaksanakan KBM	34,8	52,2	17,4
3	Kedisiplinan waktu guru dalam mengakhiri pembelajaran	17,4	39,2	21,8

Pada tabel ini jumlah guru yang datang kemudian langsung masuk kelas untuk melaksanakan KBM jumlahnya sebanyak 8 orang guru dengan persentasenya 34,4%. Sedangkan guru yang datang tidak langsung melaksanakan KBM atau masuk kelas adalah sebanyak 11 orang guru dengan persentasenya 47,8%. Selanjutnya untuk guru yang melaksanakan KBM dan mengakhirinya sebelum 15 menit, 10 menit, dan 5 menit jam pelajaran selesai adalah sebanyak 2 orang guru, 1 orang guru dan 4 orang guru. Untuk guru yang melaksanakan KBM dan mengakhiri KBM tepat pada waktunya sesuai jadwal menit sebelum waktu habis sebanyak 9 (39%)orang guru yang sebelumnya adalah sebanyak 4(17,4%) orang guru. Guru yang melaksanakan KBM dan mengakhiri KBM melebihi waktu yang

disediakan adalah sebanyak 2 (8,6%) orang guru persentase peningkatan yang terjadi dari prasiklus ke siklus pertama.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini peneliti mengambil kesimpulan dari data yang sudah diolah. Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwasanya persentase yang diperoleh belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Yaitu, paling sedikit 85% guru telah memiliki disiplin waktu kehadiran di sekolah dan disiplin waktu melaksanakan kegiatan pembelajaran. Persentase disiplin waktu guru yang didapat adalah 43,5%, 52,2% dan 39,2%, sehingga belum memenuhi indikator penelitian. Selanjutnya penulis melakukan refleksi terhadap hasil yang sudah didapat. Penulis mengevaluasi segala bentuk kekurangan yang terjadi pada siklus pertama dan melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Beberapa kekurangan yang terdapat disiklus pertama yang harus diperbaiki oleh penulis adalah : (1) Penulis harus lebih tegas dalam melaksanakan bimbingan disiplin waktu guru, (2) Menerapkan reward and punishment yang dapat memberi efek tersendiri bagi guru yang masih melanggar, dan (3) Melakukan pendekatan terhadap guru yang belum melaksanakan disiplin waktu, dan (4) Menjadikan peneliti sendiri sebagai dalam merapkan disiplin waktu, dengan harapan akan diikuti oleh para guru.

3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II (Kedua)

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan, peneliti membuat perencanaan lagi berdasarkan perencanaan yang telah disusun pada bab sebelumnya. Perencanaan pada siklus

kedua ini, peneliti menambahkan persiapan sesuai dengan hasil refleksi. Perencanaan yang dipersiapkan peneliti pada siklus kedua ini adalah sebagai berikut: (1) Membuat format lembar pengamatan disiplin waktu kehadiran guru di sekolah dan waktu melaksanakan pembelajaran, (2) Menentukan jadwal pengamatan dan pelaksana pengamatan, (3) Membuat angket pendapat guru tentang penerapan reward and punishment, dan (4) Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk *reward and punishment*.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengumpulkan kembali para guru dan memberikan pembinaan. Pembinaan pada pertemuan ini peneliti lebih tegas dibandingkan dengan pembinaan yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Peneliti kembali mengumumkan para guru yang sudah melaksanakan disiplin waktu kehadiran di sekolah dan disiplin waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta memberikan reward berupa hadiah. Untuk guru-guru yang melanggar disiplin waktu kehadiran dan disiplin waktu dalam melaksanakan proses belajar mengajar, peneliti juga memanggilnya ke depan dan memberikan teguran lebih tegas serta menanyakan alasan guru-guru tersebut kenapa melanggar disiplin waktu yang diterapkan di sekolah.

Penulis menuliskan semua alasan tersebut untuk ditindak lanjuti. Selanjutnya peneliti memberikan pembinaan kepada seluruh guru guna terus berupaya untuk meningkatkan disiplin waktu. Bagi guru yang telah mendapatkan *reward*, peneliti mengingatkan agar terus guru mempertahankan disiplin waktu, baik

disiplin waktu kehadiran maupun disiplin waktu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan terus meningkatkannya lagi dalam menjalankan aktivitas di sekolah. Setelah itu peneliti mempersilahkan para guru penerima *reward* meninggalkan ruangan. Untuk para guru yang melanggar disiplin waktu kehadiran di sekolah dan disiplin waktu melaksanakan pembelajaran. Penulis melakukan pendekatan individu dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapinya. Diakhir pertemuan, peneliti mengingatkan akan melakukan *punishment* yang lebih berat lagi kedepannya bagi guru yang melanggar kedisiplinan waktu kehadiran di sekolah maupun disiplin waktu waktu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

c. Tahap Observasi

Peneliti melakukan pengamatan disiplin waktu kehadiran guru di sekolah dan disiplin waktu dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Pengamatan pada siklus kedua ini di bantu oleh para siswa yang mengamati disiplin waktu guru pada memasuki ruangan kelas dan mengakhiri pembelajaran. Peneliti di bantu juga oleh guru piket untuk mengamati disiplin waktu guru hadir di sekolah dan waktu meninggalkan sekolah, penulis mewajibkan para guru untuk absensi di meja piket. Sehingga penulis mengetahui guru yang cepat datang ke sekolah, guru yang datang bersamaan dengan dimulainya jam pelajaran dan guru yang datang terlambat ke sekolah serta guru yang meninggalkan sekolah. Peneliti memberikan conteng pada lembar pengamatan yang dipegang peneliti. Peneliti juga melakukan pengamatan

terhadap aktivitas guru ketika sampai di sekolah, peneliti mengamati guru-guru tersebut apakah langsung masuk kelas menunggu jam pembelajaran dimulai atau masih melakukan aktivitas lain dan masuk kelas ketika waktu pembelajaran sudah dimulai. Berikut adalah hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap disiplin waktu kehadiran guru di sekolah dan disiplin waktu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus kedua.

Tabel 4 Hasil Observasi Disiplin Waktu Siklus Kedua

No	Aspek yang diamati	Jumlah Guru	Persentase (%)
1	Guru datang 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai	20	87,5
2	Guru datang tepat/bersamaan dengan dimulainya jam pelajaran	3	13,1
3	Guru datang setelah 15 menit jam pelajaran dimulai	-	-
4	Guru datang kemudian langsung masuk kelas untuk melaksanakan KBM	21	91,3
5	Guru datang tidak langsung melaksanakan KBM/ masuk kelas	2	8,6
6	Guru melaksanakan KBM dan mengakhirinya 15 menit sebelum waktu habis	1	4,3
7	Guru melaksanakan KBM dan mengakhirinya 10 menit sebelum waktu habis	-	-
8	Guru melaksanakan KBM dan mengakhirinya 5 menit sebelum waktu habis	2	8,6
9	Guru melaksanakan KBM dan mengakhiri KBM tepat pada waktunya sesuai jadwal	20	78,26
10	Guru melaksanakan KBM dan mengakhiri KBM melebihi waktu yang disediakan	-	-

Dari tabel di atas diketahui para guru sudah melaksanakan disiplin waktu kehadiran di sekolah dan disiplin waktu melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peningkatan ini terlihat dari 23 orang guru yang menjadi subjek penelitian ini 20 orang guru datang 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai dengan persentase adalah 87,5%. Untuk guru yang datang tepat/bersamaan dengan dimulainya jam pelajaran adalah sebanyak 3 orang guru dengan persentase 13,1%. Kemudian juga diketahui tidak ada lagi guru yang datang setelah 15 menit jam pelajaran dimulai (terlambat datang ke sekolah). Juga diketahui bahwasanya semua guru yang datang langsung masuk kelas untuk melaksanakan KBM sebanyak 21 orang dengan persentase 91,3%. Sehingga tidak ada lagi siswa yang berkeliaran pada waktu jam pembelajaran berlangsung dan menjadikan tidak ada jam pelajaran yang terbuang. Kemudian diketahui juga tidak ada lagi guru yang melanggar disiplin waktu mengakhiri pembelajaran. Semua guru mengakhiri pembelajaran tepat waktu dengan persentasenya 100%. Peningkatan yang terjadi dari siklus pertama ke siklus kedua dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Persentase Peningkatan Dari Siklus Pertama ke Siklus Kedua

No	Aspek Yang diamati	Siklus		Persentase (%)
		I	II	
1	Kedisiplinan waktu kehadiran guru hadir di sekolah	43,5	87,5	44
2	Kedisiplinan waktu melaksanakan kegiatan Belajar mengajar	52,2	91,3	39,1
3	Kedisiplinan waktu guru	39,2	87,5	48,3

dalam
Mengakhiri
pembelajaran

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa terjadi peningkatan Kedisiplinan waktu kehadiran guru hadir di sekolah sebesar 44%, Kedisiplinan waktu melaksanakan kegiatan Belajar mengajar sebesar 39,1% dan Kedisiplinan waktu guru dalam Mengakhiri pembelajaran sebesar 48,3%, terjadi setelah penerapan reward and punishment selama dua siklus. Berdasarkan tabel di atas diperoleh persentase rata-rata kedisiplinan guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar adalah sebesar 88,76% setelah pelaksanaan siklus kedua (II). Persentase tersebut telah memenuhi indikator pencapaian penelitian sebesar 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pelaksanaan siklus kedua ini guru telah memiliki disiplin waktu kehadiran di sekolah dan disiplin waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

ANGKET

Penulis membagikan angket yang disebarkan oleh peneliti pada kepada para guru yang menjadi subjek penelitian. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon para guru tentang disiplin waktu dengan penerapan reward and punishment. Berikut adalah hasil angket yang diisi oleh para guru.

Tabel 6 Hasil Angket Pemberian *Reward and Punishment*

No	Pertanyaan	Persentase (%)			
		SS	S	TS	STS
1	Pemberian penghargaan	20	2	1	-

	(Reward) dan hukuman (Punishment) kepada guru yang dipandang disiplin dalam kehadiran dikelas pada kegiatan mengaja dan teguran atau hukuman kepada guru yang sering terlambat masuk kelas	86,9	8,6	4,3	
2	Saya setuju untuk upaya pengembangan budaya sekolah disertai dengan sistim imbalan meskipun tidak atau selalu dalam bentuk barang atau uang	18	4	1	-
		78,3	17,4	4,3	
3	Disiplin merupakan suatu bentuk ketaatan pada peraturan dan sanksi yang berlaku dalam lingkungan sekolah	21	2	-	-
		91,4	8,6		
4	Salah satu faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan di sekolah erat kaitanya dengan disiplin waktu guru dalam kehadiran mengajar dikelas	19	4		
		82,6	17,4		
5	Seorang guru harus dituntut memiliki disiplin yang sangat tinggi, tidak menyianyiakan waktu mengajar dengan kegiatan yang tidak relevan dengan mengajar	21	2		
		91,4	8,6		

6	Saya tidak meninggalkan sekolah sebelum jam sekolah berakhir, kecuali untuk keperluan yang sangat penting dan ada izin dari siswa	20	2	1	-
		87,1	8,6	4,3	
7	Agar guru tidak terlambat masuk mengajar dan cepat keluar dari kelas sebelum waktunya, pada setiap rapat pembinaan atau upacara bendera pada hari senin diumumkan pelanggaran yang dilakukan secara terbuka	17	5	1	
		73,9	21,8	4,3	
8	Ketika waktu istirahat sudah habis saya segera masuk kelas	5	18		
		21,7	78,3		
9	Saya menyesal bila melanggar disiplin waktu yang telah ditentukan sekolah	21	2		
		91,4	8,6		
10	Setiap guru dituntut untuk memiliki jadwal mengajar sehingga tidak terlambat masuk kelas	6	17		
		26,1	73,9		
11	Saya berupaya untuk tepat waktu hadir di sekolah, melaksanakan pembelajaran dan pulang tepat pada waktunya	4	19		
		8,6	91,4		

Hasil angket yang diisi oleh para guru menunjukkan bahwa para guru setuju melaksanakan disiplin waktu kehadiran di sekolah dan disiplin waktu dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Ini terlihat dari banyaknya guru yang menjawab setuju dan sangat setuju. Hasil angket ini mendukung data yang diperoleh dari pengamatan setiap siklus. Bahwasanya penerapan *reward and punishment* dapat meningkatkan disiplin waktu guru dalam kehadiran di sekolah dan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian tentang meningkatkan disiplin guru dan waktu melaksanakan pembelajaran di SMP Negeri 4 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang melalui penerapan *reward and punishment* dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan inspeksi dan kunjungan dinas dengan ciri sebagai berikut : 1. Mengumpulkan guru dalam satu ruangan 2. Peneliti mendatangi narasumber untuk memberikan informasi tentang motivasi kedisiplinan sebagai peningkatan etos kerja guru dalam mengajar di kelas. 3. Memberikan binaan secara klasikal 4. Penelitian dapat berlangsung dengan baik karena situasi berlangsung terbuka dan kolaboratif. Dengan menerapkan kedisiplinan dalam proses belajar mengajar akan dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan. Dengan penerapan *reward and punishment* dapat menumbuhkan minat, sikap dan kemauan guru untuk melaksanakan tugasnya seperti halnya menyusun tes hasil belajar; menyusun RPP, ikut menjaga kebersihan diri dan lingkungan sekitar sekolah dan lain sebagainya. Tindakan yang dilakukan selama dua

siklus menunjukkan adanya peningkatan tingkat kedisiplinan guru masuk kelas atau dalam menjalankan tugasnya.

Kriteria yang digunakan dalam penelitian tindakan sekolah ini upaya yang dilakukan dalam meningkatkan disiplin guru adalah sebagai berikut: (a) sekolah memiliki sistem pengendalian ketertiban yang dikelola dengan baik, (b) adanya keteladanan disiplin dalam sikap dan perilaku dimulai dari pimpinan sekolah, (c) mewajibkan guru untuk mengisi agenda kelas dan mengisi buku absen yang diedarkan oleh petugas piket, (d) pada awal masuk sekolah kepala sekolah bersama guru membuat kesepakatan tentang aturan kedisiplinan, (e) memperkecil kesempatan guru untuk ijin meninggalkan kelas, dan (f) setiap rapat pembinaan diumumkan frekuensi pelanggaran terendah. Secara umum dari enam criteria yang disepakati menunjukkan tingkat ketatan yang meningkat dan sebaliknya tingkat pelanggaran semakin menurun. Berdasarkan analisis data, dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa Penerapan *Reward* dan *Punishment* efektif untuk meningkatkan disiplin kehadiran guru dikelas pada kegiatan belajar mengajar. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa setelah diadakan penerapan tindakan berupa *Reward* dan *Punishment*, guru yang terlambat lebih dari 15 menit adalah 2, dan guru yang terlambat kurang dari 10 menit sebanyak 5 orang guru. Penerapan *Reward* dan *Punishment* dapat meningkatkan disiplin guru hadir didalam kelas pada kegiatan belajar mengajar.

Hal berbeda yang ditemukan oleh Teuku Duniya dan Anwar (2016), mereka tidak menemukan adanya pengaruh *reward* dan *punishment* dalam

kinerja pegawai di perusahaan. Hal ini bisa saja disebabkan karena system bekerja diperusahaan berbeda dengan di sekolah. Di sekolah mungkin dibutuhkan penghargaan untuk prestasi guru yang dicapai. Pada awalnya guru-guru merasa tidak siap terhadap inspeksi dan kunjungan dinas untuk pembinaan kedisiplinan, dengan alasan terbatasnya waktu dan sulitnya kesadaran secara mandiri terhadap arti pentingnya disiplin.

Setelah penulis melalui pembinaan dan pengarahan tentang tujuan dan maksud pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan sekolah dengan tema kedisiplinan selama proses belajar mengajar, maka para guru di SMP Negeri 4 Kabupaten Sidenreng Rappang setuju dan mau diajak secara kolaboratif sebagai subjek penelitian guna mengimplementasikan aspek nilai kedisiplinan menjadi satu yang sangat penting. Selama penelitian berlangsung, bagi para guru di SMP Negeri 4 Kabupaten Sidenreng Rappang sangat respek terhadap pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan sekolah ini terlebih pada saat putaran kedua dilaksanakan, alhasil banyak peningkatan mutu dan etos kinerja guru dalam menjaga dan melaksanakan rasa kedisiplinan diri secara mandiri untuk menjaga kebersihan dan kerapian serta menyusun dan melaksanakan RPP dengan serius. Hal ini akan menjadi satu tolak ukur keberhasilan mencerdaskan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisa data dalam pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menerapkan sistem reward and

punishment dapat meningkatkan disiplin waktu guru dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 4 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang tahun 2015. Hal ini dilihat dari persentase tingkat disiplin waktu guru yang terus meningkat setiap siklus. Pada pra siklus masih banyak para guru yang belum melaksanakan disiplin waktu, baik disiplin waktu kehadiran di sekolah maupun disiplin waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada siklus pertama sebagian guru telah melaksanakan disiplin waktu kehadiran di sekolah dan disiplin waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada siklus kedua para guru sudah melaksanakan disiplin waktu kehadiran di sekolah dan disiplin waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian tidak ada lagi guru yang melanggar disiplin waktu dalam mengakhiri pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka penulis memberikan saran yang diharapkan dapat meningkatkan disiplin waktu guru dan mutu pendidikan di sekolah yaitu (1) Penerapan *Reward and Punishment* merupakan salah satu sistem yang dapat digunakan oleh kepala sekolah untuk meningkatkan disiplin waktu guru dan waktu dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. (2) Disiplin dalam waktu merupakan suatu sikap yang harus dilaksanakan oleh guru dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. (3) *Reward and Punishment* merupakan sebuah sistem untuk meningkatkan disiplin waktu guru, namunpun demikian bagi para guru yang telah memiliki disiplin waktu diharapkan agar tetap melaksanakannya tanpa harus ada *reward and punishment*.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Hasibuan, 2007, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta, Bumi. Aksara.
- Depdiknas. 2005. *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen*.
- Koencoro, Galih Dwi. 2013. *Pengaruh Reward and Punishment terhadap Kinerja*. Skripsi. Universitas Brawijaya.
- Mulyasa, 2009. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahman, Masykur Arif. 2011. *Pentingnya Disiplin Belajar*. Jakarta Rineka Cipta.
- Siana, Aliman. 2011. *Prespektif Perencanaan Pendidikan*. Bengkulu: FKIP UNIB.
- Sudarman, Danim. 2002. *Inovasi Pendidikan Upaya Peningkatan profesioanlisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Woolfolk, Anita. 2009. *Educational Psychology Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yoesana, U, 2013. Hubungan antara Motivasi Kerja dengan Disiplin Kerja Pegawai. *e-Jurnal Pemerintahan Integratif*, ejournal.pin.or.id, 2013, 1 (1): 13-27
- Zuriah, Nurul. 2011. *Pendidikan Moral dan Bud Pekerti dalam perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.

KOMPARASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA KONTEKSTUAL DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW I DAN TIPE JIGSAW II PADA POKOK BAHASAN KUBUS DAN BALOK DI KELAS VIII SMP NEGERI 30 MAKASSAR

Marsuki

Guru SMP Negeri 30 Makassar

Abstrak: Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk membandingkan efektivitas penerapan pembelajaran matematika kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw I dan tipe Jigsaw II pada pokok bahasan kubus dan balok. Efektivitas yang dimaksud dalam hal ini dilihat dari: (1) aktivitas siswa, (2) aktivitas guru, (3) respons siswa, (4) hasil belajar siswa. Data tentang aktivitas siswa, aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran di peroleh melalui pengamatan dengan menggunakan lembar observasi, data respons siswa di peroleh dengan menggunakan angket yang diberikan pada akhir pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengetahui hasil belajar siswa digunakan tes akhir. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Penelitian ini dilaksanakan dengan memilih satuan eksperimen yang dikelompokkan menjadi dua kelas yang homogen, dilihat dari: kemampuan awal siswa, aktivitas siswa dan aktivitas guru. Dari dua kelas tersebut di pilih satu kelas yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dan kelas lainnya diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan yang signifikan rata-rata peningkatan hasil belajar matematika siswa yang di ajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dengan rata-rata peningkatan hasil belajar matematika siswa yang di ajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II, (2) aktivitas siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I lebih efektif dari pada aktivitas siswa pada tipe Jigsaw II, (3) aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw I lebih baik dari pada aktivitas guru pada model kooperatif tipe Jigsaw II (4) rata-rata respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dan tipe Jigsaw II berada pada kategori baik dan di respons positif, berdasarkan kategori yang telah ditentukan.

Kata Kunci: pembelajaran, matematika, kooperatif, jigsaw

Harapan masyarakat terhadap pendidikan sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia tertuang dalam berbagai rumusan tujuan pendidikan. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan yang diharapkan dicapai adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab, hal ini berarti

pendidikan formal hendaknya diarahkan untuk mengembangkan potensi didik untuk perannya di masa mendatang. Pendidikan harus beroentasi kemasa depan di mana peserta didik harus dibekali dengan pengetahuan, keterampilan dengan sikap yang memungkinkannya untuk menjadi manusia yang mandiri sehingga dapat memberikan konstribusi yang bermakna bagi pembangunan bangsa dan negara.

Kenyataan pada pengajaran matematika selama ini, khususnya di Indonesia, Marpaung (2003) menyatakan bahwa pendidikan di sekolah lebih banyak

diarahkan untuk memenuhi pencapaian target materi yang ditentukan dalam GBPP, pengembangan kreativitas dan berpikir alternatif masih kurang, serta proses bersifat mekanistik, akibatnya siswa lebih banyak menghafal konsep tanpa memahami makna, bahkan berusaha menirukan cara guru menyelesaikan soal.

Pendekatan kontekstual dengan model kooperatif telah diyakini menjadi salah satu alternatif dalam perbaikan kualitas pembelajaran matematika. Pendekatan pembelajaran ini berorientasi dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Pembelajaran matematika bersifat kontekstual, pembelajaran matematika itu dilaksanakan dengan menggunakan suatu konteks tertentu, khususnya konteks dunia nyata (*real word context*). Peranan interaksi antara siswa dalam kelompok menjadi lebih penting, sehingga hal ini diwujudkan melalui *Cooperative Learning*, yaitu salah satu bentuk pembelajaran dimana siswa yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda belajar dalam bentuk tim atau kelompok kecil (4 sampai 6 siswa) menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Suradi (2005) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dan sangat berguna untuk membantu siswa menumbuhkan kerjasama, berpikir kritis, dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka masalah penelitian ini adalah belum diketahuinya yang mana

lebih efektif penerapan pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw I dan model kooperatif tipe Jigsaw II pada materi kubus dan balok. Pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan masalah ini adalah sebagai berikut: (1) bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I? (2) bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II? (3) bagaimana respons siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I? (4) Bagaimana respons siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II? (5) bagaimana aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I? (6) bagaimana aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II? (7) bagaimana perbandingan aktivitas siswa pada pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw I dan tipe Jigsaw II? (8) bagaimana perbandingan respons siswa pada pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw I dan tipe Jigsaw II? (9) bagaimana perbandingan aktivitas guru pada pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw I dan tipe Jigsaw II? (10) bagaimana hasil belajar matematika, siswa yang di ajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dan tipe Jigsaw II pada pokok bahasan kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar?

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk membandingkan

efektivitas pembelajaran kontekstual pada model kooperatif tipe Jigsaw I dan kooperatif tipe Jigsaw II dalam pembelajaran matematika pokok bahasan kubus dan balok, yang dijabarkan sebagai berikut: (1) mendeskripsikan aktivitas siswa pada pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw I. (2) mendeskripsikan aktivitas siswa pada pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw II. (3) mendeskripsikan respons siswa pada pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw I. (4) mendeskripsikan respons siswa pada pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw II. (5) mendeskripsikan aktivitas guru pada pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw I. (6) mendeskripsikan aktivitas guru pada pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw II. (7) mendeskripsikan perbandingan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II. (8) mendeskripsikan perbandingan respons siswa dalam proses pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II. (9) mendeskripsikan perbandingan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II. (10) untuk memperoleh informasi tentang perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang di ajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II pada pokok bahasan kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar.

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning (CTL)* merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan dengan pengetahuan yang dimilikinya dan mampu menggunakannya dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran kontekstual bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pembelajar kontekstual di kelas-kelas Amerika pertama-tama diusulkan oleh Dewey. Pada tahun 1916, Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman siswa.

Perkembangan pemahaman yang diperoleh selama mengadakan telaah pustaka menjadi semakin jelas bahwa “*CTL*” merupakan perpaduan dari banyak “peraktik yang baik” dan beberapa pendekatan reformasi pendidikan yang dimaksudkan untuk memperkaya relevansi dan penggunaan fungsional pendidikan untuk semua siswa.

Pengajaran kontekstual adalah pengajaran yang memungkinkan siswa-siswa TK sampai dengan SMU untuk menguatka, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka, dalam berbagai macam tatanam dalam sekolah dan luar sekolah agar dapat memecahkan masalah dunia nyata atau masalah yang disimulasikan (*University of Washinton, 2001*). Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang terjadi dalam hubungan yang erat dengan pengalaman sesungguhnya (Blanchard, 2001).

Pendekatan CTL memiliki tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme (*construtivism*), inkuiri (*inquiry*), bertanya

(*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), penilaian sebenarnya (*authentic assesment*). Sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan CTL jika menerapkan ketujuh prinsip tersebut dalam pembelajarannya. CTL dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaannya (Depdiknas, 2002).

Construtivism (konstrutivisme) merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya di perluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekoyong-koyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat, manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang di peroleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan apapun materi yang diajarkan.

Konsep *Learning Community* menyarangkan bahwa agar hasil pembelajaran yang diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Ketika seorang anak baru belajar menimbang massa benda dengan menggunakan neraca lalu ia bertanya kepada temannya, kemudian temannya yang sudah bisa menjelaskan cara menggunakan alat itu, maka dua orang anak tersebut membentuk masyarakat belajar (*learning community*). Dalam

pembelajaran kontekstual, guru bukan satu-satunya model, pemodelan dapat di rancang dengan melibatkan siswa, seorang bisa di tunjuk untuk memodelkan sesuatu berdasarkan pengalaman yang diketahuinya.

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan dimasa yang lalu. Siswa mengendapkan apa yang baru di pelajarnya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respons terhadap kejadian, aktivitas yang baru di terima.

Belajar kooperatif bukanlah sesuatu yang baru. Dalam belajar kooperatif siswa di bentuk dari kelompok belajar yang terdiri dari 4 atau sampai 6 orang siswa untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru. Dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab bersama untuk keberhasilan kelompoknya. Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstrutivis pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Sebagaimana model pembelajaran lain, model pembelajaran kooperatif memiliki ciri, tujuan dan langkah-langkah penerapannya (Trianto, 2009: 57).

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif, (2) kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah, (3) bilamana

mungkin kelompok dibentuk dari berbagai ras, suku, budaya dan jenis kelamin yang berbeda, (4) penghargaan lebih diutamakan pada kelompok dari pada perorangan. Selain ciri yang tersebut di atas juga memiliki tujuan yaitu: (1) meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, (2) penerimaan terhadap keragaman, (3) pengembangan keterampilan sosial.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif terdiri atas beberapa fase yaitu: (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) evaluasi, (6) memberi penghargaan.

Apabila diperhatikan langkah-langkah model pengajaran kooperatif di atas, maka tampak bahwa proses demokrasi dan aktivitas siswa di kelas sangat menonjol dibandingkan dengan model pengajaran yang lain.

Tabel 1 Perbandingan model kooperatif tipe Jigsaw I dan Jigsaw II

	Jigsaw I	Jigsaw II
Fase 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berdasarkan materi yang keseluruhan sudah dibagikan.
Fase 2. Menyajikan informasi	Informasi akademik sederhana.	Informasi akademik sederhana .
Fase 3. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif	Pembentukan kelompok yang jumlah anggotanya 5-6 orang dengan tingkat kemampuan	Pembentukan kelompok yang jumlah anggotanya 5-6 orang, kelompok ahli satu, memiliki kemampuan

	yang berbeda	lebih tinggi dari kelompok ahli dua, dan begitu pula untuk kelompok ahli berikutnya.
Fase 4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Anggota yang mendapatkan materi dari sub yang sama bertemu dalam satu kelompok yang disebut kelompok ahli untuk mendiskusikannya, setelah di anggap mahir akan kembali kekelompok asal untuk mengajar teman-temannya.	Materi disusun berdasarkan tingkat kesukarannya, Kelompok yang mendapatkan materi yang sama bertemu dalam satu kelompok ahli, kelompok ahli satu memiliki kemampuan paling tinggi ditugasi mengerjakan materi yang lebih kompleks, dibandingkan kelompok ahli yang lain. Setelah diskusi di anggap mahir, maka kembali ke kelompok asal untuk mengajar tema-temannya. Tes (penilaian) Memberikan tes tertulis yang mewakili materi secara keseluruhan yang didiskusikan.
Fase 5. Evaluasi.	Pada akhir pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa dikenai tagihan berupa kuis individu	Pengakuan kelompok Penilaian berdasarkan rata-rata skor perkembangan individu dalam kelompoknya
Fase 6. Memberikan penghargaan	Pengakuan kelompok Penilaian berdasarkan rata-rata skor perkembangan individu dalam kelompoknya	Pengakuan kelompok Penilaian berdasarkan rata-rata skor perkembangan individu dalam kelompoknya

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan pembelajaran kontekstual model kooperatif

tipe Jigsaw I, (2) terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan pembelajaran kontekstual model kooperatif tipe Jigsaw II, (3) peningkatan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan pembelajaran kontekstual model kooperatif tipe Jigsaw I lebih tinggi dari pada peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan pembelajaran kontekstual model kooperatif tipe Jigsaw II pada materi kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan ke dalam penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) karena hanya memperhatikan beberapa variabel yakni hasil belajar matematika, respons siswa, aktivitas siswa, dan keterampilan kooperatif siswa dan aktivitas guru, yang diajar dengan pembelajaran kontekstual dengan model kooperatif tipe Jigsaw I dan tipe Jigsaw II.

Penelitian ini dilaksanakan dengan memilih satuan-satuan eksperimen yang dikelompokkan menjadi dua kelas yang homogen, yang di lihat dari segi kemampuan akademik, aktivitas siswa, aktivitas guru dan respons siswa dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) dua kelas yang terpilih, dipilih secara acak dan satu kelas diajar dengan pembelajaran matematika kontekstual model kooperatif tipe Jigsaw I, dan (2) kelas yang lainnya diajar dengan pembelajaran matematika kontekstual model kooperatif tipe Jigsaw II.

Instrumen dalam penelitian ini adalah: (1) lembar observasi (pengamatan) (2) angket respons siswa, dan (3) tes hasil belajar. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar. Adapun teknik pengumpulan datanya adalah sebagai berikut: (1) data aktivitas guru dikumpulkan dengan

menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru, (2) data aktivitas siswa di kumpul dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, (3) data respons siswa dikumpulkan dengan menggunakan angket respons siswa yang di isi oleh responden, (4) data hasil belajar matematika diperoleh dari instrumen tes hasil belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif. Rata-rata skor hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dengan pendekatan kontekstual adalah 49,90 dari skor maksimal 100 hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori "rendah". Dengan interval skor 35-54.

Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar setelah perapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dengan pendekatan kontekstual adalah 78,83 dari skor ideal 100, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori "tinggi", dengan interval skor 65-84. Berdasarkan hasil analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I pada kelas VIII₁, rata-rata skor kemampuan guru untuk 4 kali pertemuan adalah 3,143 dari skor ideal 4 (berada pada kategori baik).

Berdasarkan hasil observasi data aktivitas siswa pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I, dari tujuh jenis aktivitas siswa yang di harapkan telah terlaksana dengan baik. Rata-rata respons siswa yang merasakan ada kemajuan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I adalah 95,00%, dan siswa menyatakan berminat 92,50%, siswa yang menyatakan tertarik 92,50%

dan 90,00% siswa yang setuju jika dalam KBM menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I.

Hasil analisis deskriptif, rata-rata skor hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II dengan pendekatan kontekstual adalah 48,50 dari skor ideal 100, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa berada pada kategori "rendah". Rata-rata skor hasil belajar yang diperoleh siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II dengan pendekatan kontekstual adalah 73,325 dari skor maksimal 100, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori "baik", dengan interval skor 65-84. Berdasarkan hasil analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II pada kelas VIII₅, rata-rata skor kemampuan guru untuk 4 kali pertemuan adalah 3.00 dari skor ideal 4 (berada pada kategori baik). Hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II menunjukkan bahwa dari tujuh indikator yang akan di capai pada umumnya telaksana dengan baik.

Respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II yang menyatakan tertarik adalah 92,50% dan siswa yang menyatakan setuju dan ada kemajuan jika dalam pembelajaran digunakan model kooperatif tipe Jigsaw II dengan pendekatan kontekstual masing-masing 92,50% dan 90,00%.

Sesuai dengan hipotesis penelitian, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik t (uji-t). Namun sebelum membahas statistik t (uji-t), terlebih dahulu

dilakukan persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas dengan *Levene's Test For Equality Of Variances* diperoleh nilai $p = 0.062$ yang lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$. Ini berarti bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Berdasarkan tabel *independent sample test post test* Jigsaw I dan Jigsaw II diperoleh nilai $p = 0.028$ yang lebih kecil dari $\alpha = 0.05$. Ini berarti bahwa peningkatan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I lebih tinggi dari pada peningkatan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II pada materi kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I lebih efektif dari pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II. Keefektivan ditinjau dari aspek peningkatan hasil belajar matematika siswa, aktivitas siswa, aktivitas guru, dan respons siswa yang dijelaskan berikut ini.

Peningkatan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Jigsaw I lebih tinggi dari pada peningkatan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II pada materi kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar.

Aktivitas siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I lebih efektif dari pada aktivitas siswa yang diajar dengan model pembelajaran

kooperatif tipe Jigsaw II pada materi kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar.

Rata-rata aktivitas guru dalam mengelola model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw I lebih tinggi dari pada aktivitas guru dalam mengelolah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II. Meskipun demikian keduanya berada pada kategori baik.

Rata-rata respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I lebih tinggi dari pada respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw II. Meskipun demikian, kedua tipe pembelajaran ini direspons positif berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan keempat aspek di atas dapat disimpulkan secara umum bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I lebih efektif dibandingkan penerapan model pembelajaran tipe Jigsaw II pada materi kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
Asri Budiningsih. 2007. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Renika Cipta.

Departemen pendidikan dan kebudayaan. 2005. *Materi pelatihan terintegrasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dewi Nuharini dan Fitri Wahyuni.2008. *Metematika Konsep dan Aplikasinya (bse)*.Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Endah Budi Rahayu 2010 *Matematia Contextul Teaching and Learning*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

E.T.Ruseffendi.1988. *Mengembangkan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Tarsito.

Fatah Nasikh. *Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. On line. ([http/ Koran Pendidikan.com/ artikel/ 669/ Ambivalensi-Buku-Teks-Pelajaran.html](http://Koran Pendidikan.com/artikel/669/Ambivalensi-Buku-Teks-Pelajaran.html)). Diakses 20 Nov, 2009.

Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Kartini . 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Kontekstual Pada sistem Persamaan Linear Dua Peubah di Kelas VIII SMP Negeri 2 Barru*. Tesis tidak diterbitkan. Makassar: PPs UNMg

PENGUNAAN *DIGITAL STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN IPA

Any Suhaeny

Widyaiswara PPPPTK IPA

Abstrak: *Digital storytelling* menggabungkan seni bercerita dengan campuran media digital, termasuk teks, gambar, narasi audio yang direkam, musik dan video. Elemen multimedia ini dicampur bersama menggunakan perangkat lunak komputer, untuk menceritakan sebuah kisah yang biasanya berkisar pada topik tertentu dan seringkali mengandung sudut pandang tertentu. Penelitian ini menggambarkan persepsi dan pengalaman dari 85 orang peserta setelah menyelesaikan tugas akhir berupa proyek digital storytelling pada akhir pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa, guru, widyaiswara, dan pengembang teknologi pembelajaran. Data dikumpulkan melalui kuesioner online menggunakan *google form*. Kuisisioner dibuat untuk memberi gambaran bagaimana responden menggunakan *digital storytelling* untuk tujuan pendidikan. Bagian-bagian yang terdapat pada kuosioner meliputi: (1) pertanyaan demografis, (2) persepsi mengenai digital storytelling dalam dalam hal memahami konten diklat, pengembangan kemampuan riset, peningkatan pemikiran kritis, media pembelajaran dan kemampuan teknis, pengembangan kreativitas, dan dorongan untuk mengeksplorasi topik-topik yang sulit. Hasilnya diketahui bahwa penggunaan digital storytelling memperkaya lingkungan pembelajaran karena peserta melibatkan teknologi dan pemecahan masalah. Melalui proyek *digital storytelling*, peserta merasa memiliki peningkatan pemahaman pengetahuan dan wawasan, mampu mengembangkan kemampuan riset dan pemikiran kritis, meningkatkan kemampuan teknik, dan motivasi belajar.

Kata kunci: *digital storytelling*, media digital, kreativitas, teknologi

Abad ke-21 merupakan abad pengetahuan, abad dimana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang. Karakteristik abad ke-21 ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi di antaranya menjadi semakin cepat. Saat ini peradaban manusia di abad ke-21 telah sampai pada Revolusi Industri 4.0. Revolusi industri 4.0 secara umum diketahui sebagai perubahan cara kerja yang menitikberatkan pada pengelolaan data, sistem kerja industri melalui kemajuan teknologi, komunikasi dan peningkatan efisiensi kerja yang berkaitan dengan interaksi manusia. Hadirnya piranti cerdas seperti *smartphone* dengan integrasi internet menyuguhkan banyak macam informasi yang sangat mudah diakses, sehingga berdampak pada perubahan gaya

hidup manusi, baik dalam bersosialisasi, bermain maupun belajar.

Salah satu lingkungan terpenting yang dipengaruhi oleh teknologi adalah pendidikan. Sebagai bagian dari masyarakat abad ke-21, pendidikan hendaknya mempersiapkan peserta didik dalam kehidupan nyata sebagai individu yang mampu menggunakan teknologi. Agar teknologi dapat digunakan secara efektif dalam lingkungan pendidikan, maka teknologi harus diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan. Penggunaan komputer, *handphone*, dan teknologi interaktif lainnya sudah biasa ditemukan di kelas, tetapi tidak dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Integrasi teknologi tidak berkaitan dengan jumlah atau tipe teknologi yang digunakan tetapi mengapa dan bagaimana

teknologi digunakan. Dalam hal ini, teknologi harus fokus pada konten dan pembelajaran. Integrasi teknologi ke dalam kurikulum pendidikan membutuhkan penggunaan teknologi sebagai alat untuk mengajarkan konten pendidikan secara efektif (Harris, 2005). Banyak pendekatan yang mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah *digital storytelling*.

Digital storytelling mampu mengirimkan seni bercerita dengan bantuan teknologi. Dengan perkataan lain, *storytelling* adalah menciptakan cerita yang bermakna yang mengarahkan imajinasi peserta didik dan meningkatkan pengalaman yang relevan. Peserta menjadi lebih aktif dalam mencari informasi pada saat proses pembuatan *digital storytelling*.

Li (2007) meneliti penggunaan *digital storytelling* untuk mengintegrasikan teknologi multimedia ke dalam pendidikan tinggi. Dalam studi itu peserta adalah guru *pre-service* dan *in-service* di pendidikan tinggi. Hasil berkontribusi pada pemahaman tentang manfaat pengalaman berbasis teknologi, menunjukkan bahwa pengalaman ini dapat meningkatkan keterampilan belajar peserta didik selama fase penggabungan implementasi teknologi dalam pendidikan.

Perpaduan integrasi materi subjek dan pengalaman peserta yang dituangkan ke dalam proyek *digital storytelling* menghasilkan pembelajaran yang bermakna. *Digital storytelling* kurang dipelajari dan kurang dimanfaatkan di pendidikan tinggi, khususnya dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Oleh karena itu, penting untuk mengetahui *digital storytelling* sebagai metode alternatif untuk mengajarkan informasi ilmiah kepada peserta didik untuk meningkatkan makna

kontekstual di balik informasi dan untuk membantu membangun skema yang diperlukan untuk memasukkan informasi.

Digital storytelling memiliki banyak manfaat yang memungkinkan pendengar menyerap informasi dengan mudah dan memasukkannya ke dalam pikiran mereka (Elizabeth Csikar & Jill E. Stefaniak, 2018). *Digital storytelling* menggabungkan seni bercerita dengan campuran media digital, termasuk teks, gambar, narasi audio yang direkam, musik dan video. Elemen-elemen multimedia ini dicampur bersama menggunakan perangkat lunak komputer, untuk menceritakan sebuah kisah yang biasanya berkisar pada tema atau topik tertentu dan seringkali mengandung sudut pandang tertentu.

Kebanyakan kisah digital relatif pendek dengan panjang antara 2 dan 10 menit, dan disimpan dalam format digital yang dapat dilihat pada komputer atau perangkat lain yang mampu memutar *file* video. Selain itu, cerita digital biasanya diunggah ke internet di mana mereka dapat dilihat melalui browser web populer. Ada banyak jenis cerita digital yang berbeda, tetapi penulis telah mengusulkan untuk mengklasifikasikan jenis-jenis utama ke dalam tiga kategori berikut: (1) narasi pribadi – cerita yang berisi kisah insiden penting dalam kehidupan seseorang; (2) dokumenter sejarah – cerita yang meneliti peristiwa dramatis yang membantu seseorang memahami masa lalu, dan (3) cerita yang menginformasikan tentang konsep atau praktik tertentu (Robin, 2006).

Mendongeng digital semakin populer dan saat ini sedang dipraktikkan di banyak lokasi, termasuk sekolah, perpustakaan, pusat komunitas, museum, sekolah kedokteran dan keperawatan, bisnis dan banyak lagi. Dalam lingkungan

pendidikan, para guru dan siswa dari taman kanak-kanak hingga sekolah pascasarjana menciptakan cerita digital tentang setiap topik yang bisa dibayangkan, dari seni hingga zoologi, dan banyak area konten di antaranya. Mendongeng digital juga telah menjadi fenomena di seluruh dunia, dengan para praktisi dari seluruh dunia membuat cerita digital untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas, mendukung pembelajaran bahasa, memfasilitasi diskusi, meningkatkan kehadiran sosial, dan banyak lagi (Yuksel, et. All, 2011).

Digital Storytelling dapat menjadi alat edukasi yang kuat untuk segala usia dan tingkatan yang ditugaskan untuk membuat cerita mereka sendiri. Penggunaan digital storytelling ini memanfaatkan kreativitas bakat seseorang ketika mereka mulai meneliti dan menceritakan kisah mereka sendiri, belajar menggunakan perpustakaan dan internet untuk meneliti konten yang kaya dan mendalam sambil menganalisis dan mensintesis berbagai informasi dan opini. Selain itu, pembuatan *digital storytelling* dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dengan belajar mengatur ide-ide, mengajukan pertanyaan, mengekspresikan pendapat, dan membangun narasi. Seseorang yang memiliki kesempatan untuk membagikan karyanya dengan rekan-rekan yang lain juga dapat memperoleh pengalaman berharga dalam mengkritik karya sendiri dan lainnya. Hal ini dapat meningkatkan kecerdasan emosional, kolaborasi dan pembelajaran social (Robin, 2016).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi pendidik dan tenaga kependidikan serta siswa dalam menggunakan *digital storytelling* untuk

mendukung proses pembelajaran IPA. Berdasarkan tujuan ini, dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: (1) Apakah *digital storytelling* dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan dan wawasan?; (2) Apakah *digital storytelling* mampu mengembangkan kemampuan riset dan pemikiran kritis?; (3) Apakah *digital storytelling* dalam meningkatkan kemampuan teknik dan media pembelajaran?; (4) Apakah *digital storytelling* mampu meningkatkan kemampuan dalam mengeksplorasi topik-topik yang sulit?.

METODE

Subjek penelitian adalah guru, peserta didik, widyaiswara, dan pengembang teknologi pembelajaran (PTP) yang sudah membuat proyek digital storytelling. Terdiri dari 44 laki-laki dan 41 perempuan.

Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk penelitian ini. Data dikumpulkan melalui kuesioner online menggunakan google form. Kuisisioner dibuat untuk memberi gambaran bagaimana responden menggunakan digital storytelling untuk tujuan pendidikan. Bagian-bagian yang terdapat pada kuisioner, meliputi (1) pertanyaan demografis, (2) persepsi mengenai digital storytelling dalam dalam hal memahami konten diklat, pengembangan kemampuan riset, peningkatan pemikiran kritis, media pembelajaran dan kemampuan teknis, pengembangan kreativitas, dan dorongan untuk mengeksplorasi topik-topik yang sulit. Peserta diminta untuk menjawab 10 pertanyaan menggunakan empat nilai skala Likert (1=sangat tidak setuju, 2=tidak setuju, 3= netral, 4= setuju, 5= sangat setuju). Analisis data dilakukan

menggunakan perangkat lunak Excel untuk menghitung statistik deskriptif dari data penelitian. Statistik deskriptif mencakup frekuensi, persentase, dan jumlah respons. Nilai kumulatif berkisar 12-48, dengan nilai tertinggi menunjukkan tingkat penerimaan kompetensi kultural dan nilai sebuah proyek digital storytelling (Yuksel, et.all, 2011).

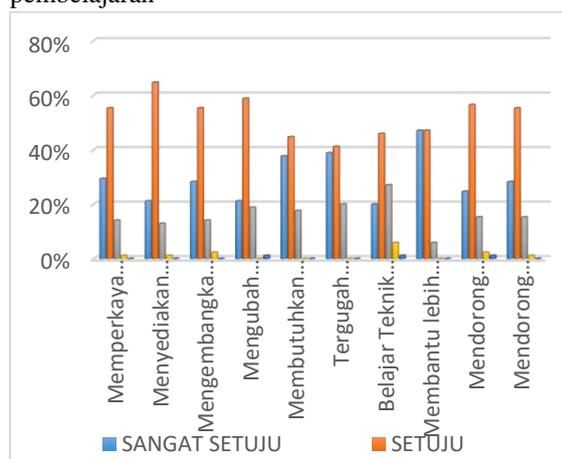
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Informasi Demografis Peserta

Bagian pertama dari survei termasuk informasi demografis peserta. Jumlah responden laki-laki (52%, n = 44) lebih besar dari jumlah responden perempuan (48%, n = 41). Kelompok usia peserta tidak menunjukkan distribusi yang berarti, karena usia rentang responden adalah 16 hingga 58 tahun.

Dari hasil survey terhadap 85 orang responden tentang persepsi tentang *Digital Storytelling* dalam Pembelajaran, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Persepsi tentang *Digital Storytelling* dalam pembelajaran



2. Peningkatan Pemahaman dan Wawasan

Peningkatan pemahaman dan wawasan adalah fokus penting dari

menanamkan digital storytelling ke dalam pembelajaran. Sebanyak 84% (n = 72) dari responden memberikan respon yang positif mengenai peningkatan pemahaman mengenai konten yang sudah dipelajari melalui proyek digital storytelling. Selain itu, sebanyak 86% (n= 73) responden memberikan respon positif bahwa *digital storytelling* memberikan pemahaman yang luas mengenai wawasan suatu materi. Artinya sebagian besar responden menerima atau menyetujui bahwa *digital storytelling* menyediakan pemahaman luas mengenai konten yang sudah mereka pelajari. Hal ini karena digital storytelling memuat konten materi yang dikemas dengan bantuan teknologi sehingga konten menjadi menarik.

Grant and Bolin (2016) berpendapat bahwa tipe peserta didik sekarang adalah mudah menyerap informasi dari berbagai sumber baik dalam bentuk gambar, video ataupun berupa teks. Menurut Ohler (2012), *digital storytelling* dapat memperjelas konsep-konsep yang sulit dipahami dan mampu memfasilitasi diskusi berdasarkan subjek tersebut. Selain itu, *digital storytelling* mendorong seseorang untuk membagi pengetahuannya dan mengeks-presikan pemikirannya (Sadik, 2008). Li (2007) meneliti penggunaan *digital storytelling* untuk mengintegrasikan teknologi multimedia ke dalam pendidikan. Dalam studi itu peserta adalah guru. Hasilnya menunjukkan bahwa pengalaman *digital storytelling* ini dapat meningkatkan keterampilan belajar selama fase penggabungan implementasi teknologi dalam pendidikan. Menurut Grant and Bolin (2016), proyek *digital storytelling* dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai kurikulum.

3. Pemikiran Kritis, Wawasan dan Kemampuan Riset

Sebanyak 83% (n = 70) dari responden memberikan respon yang positif mengenai proyek *digital storytelling* membutuhkan pemikiran kritis. Selain itu, sebanyak 83% (n= 71) responden memberikan respon positif bahwa proyek *digital storytelling* mengembangkan kemampuan riset seseorang. Responden juga memberikan respon positif sebanyak 80% (n=68) terhadap pernyataan bahwa proyek digital storytelling mengubah wawasan responden mengenai suatu materi. Berdasarkan data, proyek *digital storytelling* melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan risetnya. Hal ini karena *digital storytelling* mengharuskan peserta didik untuk mencari informasi, menghubungkan satu pengetahuan dengan pengetahuan yang lain untuk memecahkan suatu masalah.

Proses untuk memecahkan suatu masalah yang dikemas dalam rangkaian cerita yang menarik membutuhkan pemikiran yang kritis dan wawasan yang luas. Hal itu dapat diperoleh jika peserta didik menjadi seorang pembelajar yang aktif. Menurut Yuksel, et.al (2011), *digital storytelling* pada dasarnya adalah proses di mana peserta didik dapat menggunakan teknologi sebagai desainer. Peserta didik menafsirkan pendapat mereka sejajar dengan pengalaman mereka sendiri selama proses ini. Mereka juga menciptakan bahasa naratif mereka sendiri sambil menafsirkan pendapat mereka melalui fasilitas teknologi.

Barret dan Wilkerson (2004) berpendapat bahwa *digital storytelling* menyebabkan peserta didik lebih berhasil dalam menggunakan, merestrukturisasi,

menghubungkan, dan menafsirkan pengetahuan yang mereka peroleh selama proses pembelajaran daripada peserta didik lain. Selain itu, peserta didik meningkatkan keterampilan teknologi mereka dengan menggunakan perangkat lunak komputer dan alat teknologi tertentu sambil merestrukturisasi pengetahuan selama proses *digital storytelling*.

Robin (2008) menyatakan bahwa berkat pendekatan *digital storytelling*, peserta didik dapat meningkatkan literasi digital, teknologi, visual, dan informasi. Proses *digital storytelling* berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 peserta didik karena mengharuskan siswa untuk meneliti, mensintesis informasi, untuk menjadi kreatif dan berpikir kritis. Selain itu, karena mereka menggunakan teknologi dalam proses *digital storytelling*, peserta didik mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.

Menurut penelitian Karakoyun (2016), guru yang melakukan kegiatan *digital storytelling* dalam lingkungan *online* mampu menarik perhatian peserta didik, mempercepat proses *digital storytelling*, meningkatkan komunikasi antara peserta didik dan berkontribusi pada pengembangan *digital storytelling* peserta didik. Selain itu, baik guru dan siswa sepakat bahwa *digital storytelling* mengembangkan keterampilan peserta didik abad ke-21.

4. Motivasi dan Kemampuan Teknis

Sebanyak 80% (n = 68) dari responden memberikan respon yang positif bahwa mereka tergugah saat orang lain mempresentasikan *digital storytelling*-nya. Selain itu, sebanyak 83% (n= 71) responden memberikan respon positif bahwa mereka terdorong untuk menilai

kemampuan orang lain melalui presentasi digital storytellingnya. Hal ini berarti bahwa responden merasa terlibat secara emosi dan termotivasi ketika melihat orang lain membagi pengetahuannya melalui *digital storytelling*.

Menurut Karakoyun (2016), *digital storytelling* meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan memungkinkan untuk mempersonalisasi pengalaman belajar dan memahami harapan pada proses pembelajaran. *Digital storytelling* mendorong peserta didik untuk berbagi pengetahuan dan mengekspresikan pemikiran mereka. Juga, dalam proses *digital storytelling*, peserta didik dapat mengkritik tidak hanya studi mereka sendiri tetapi juga studi lain dengan berbagi cerita mereka. Hal ini akan mempengaruhi pengembangan kecerdasan emosional dan pembelajaran sosial siswa (Robin, 2008).

Sebanyak 66% (n= 56) responden memberikan respon positif bahwa mereka belajar teknik komputer yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Artinya, responden menerima bahwa *digital storytelling* mampu meningkatkan keterampilan komputer yang sebelumnya mereka tidak ketahui. Hal ini karena peserta didik merancang, membuat, dan mengembangkan sendiri konten digitalnya. Robin (2008) menyatakan bahwa literasi informasi, literasi visual dan literasi media semuanya dapat ditingkatkan dengan syarat keterlibatan peserta didik dalam proses mendongeng digital tercapai.

5. Pengembangan Kreativitas

Sebanyak 94% (n = 80) dari responden memberikan respon yang positif bahwa proyek *digital storytelling* meningkatkan kreativitas. Selain itu, sebanyak 81% (n= 69) responden

memberikan respon positif bahwa proyek *digital storytelling* mendorong seseorang untuk mengeksplorasi topik yang sulit. Hal ini karena peserta didik tertantang untuk menyajikan suatu cerita yang melibatkan fakta. Bagaimana cerita tersebut dikemas dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk mengembangkan kreativitas dan mengeksplorasi berbagai topik yang relevan. *Digital storytelling* telah dieksplorasi sebagai cara untuk menjembatani kesenjangan antara fakta dan pemahaman.

Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan narasi lebih persuasif daripada presentasi fakta statistik dan narasi dapat menangkalkan informasi yang diberikan dalam bentuk statistik. Dengan perkataan lain, informasi yang disajikan dalam bentuk naratif lebih menarik daripada bukti statistik. Menurut Fletcher dan Cambre (2009) *digital storytelling* memungkinkan peserta didik untuk membuat narasi visual yang memanfaatkan kemampuan intelektual dan kreatif mereka untuk menyajikan pemahaman mereka tentang materi pelajaran, serta rasa mereka tentang kompleksitas sosial di mana mereka tinggal. *Digital storytelling* dapat menjadi alat pedagogis yang menyatukan pencipta/peserta didik dan penonton dalam dialog seputar sifat representasi, makna, dan otoritas yang tertanam dalam citra dan narasi.

Dalam satu penelitian, Gakhar (2007) menyatakan bahwa peserta didik menganggap penceritaan digital sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat dan ingin memanfaatkannya dalam kursus seperti sejarah, sains, matematika, dan komunikasi verbal. Dupain dan Maguire

(2005) menggarisbawahi fakta bahwa guru dapat memanfaatkan kegiatan mendongeng digital di berbagai bidang, seperti membaca, menulis, dan sains. Semua guru pralayanan menyatakan bahwa kegiatan mendongeng digital sesuai untuk kursus teknologi informasi dan bahwa mereka berencana untuk menggunakannya di masa depan mereka.

SIMPULAN

Peningkatan pemahaman dan wawasan adalah fokus penting dari menanamkan *digital storytelling* ke dalam pembelajaran. *Digital storytelling* menyediakan pema-haman luas mengenai konten karena dikemas dengan bantuan teknologi sehingga konten menjadi menarik. *Digital storytelling* dapat meningkatkan pemahaman penge-tahuan dan wawasan pendidik dan tenaga kependidikan serta peserta didik. *Digital storytelling* juga melatih berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan risetnya. Penggunaan *digital storytelling* menjadikan peserta didik menjadi aktif untuk mencari informasi, menghu-bungkan satu pengetahuan dengan pengetahuan yang lain untuk memecahkan suatu masalah. Adanya keterlibatan secara emosi dan motivasi ketika melihat orang lain membagi pengetahuannya melalui digital storytelling. Hal ini mendorong peserta didik untuk berbagi pengetahuan dan mengekspresikan pemikiran mereka. Juga mendorong seseorang untuk mengeksplorasi topik yang sulit untuk menyajikan suatu cerita yang melibatkan fakta. Cerita tersebut dikemas dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami menjadi tantangan tersendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Csikar & Stefaniak, (2018). The Utility of Storytelling Strategies in the Biology Classroom. *Contemporary Educational Technology*. 9(1), 42-60.
- Fletcher, C., & Cambre, C. (2009). Digital storytelling and implicated scholarship in the classroom. *Journal of Canadian Studies*, 43(1), 109-130.
- Karakoyun & Kuzu. (2016). The Investigation of Preservice Teachers' and Primary School Students' Views about Online Digital Storytelling, *European Journal of Contemporary Education*, ISSN 2219-8229, E-ISSN 2224-0136 , Vol. 15, Is. 1, pp. 51-64, 2016, DOI: 10.13187/ejced.2016.15.51)
- Grant & Bolin. (2016). Digital storytelling: A Method for Engaging Students and Increasing Cultural Competency. *The Journal of Effective Teaching*. Vo;. 16, No. 3, 44-61.
- Li, L. (2007). Digital storytelling: Bridging traditional and digital literacies. In T. Bastiaens & S. Carliner (Eds.), *Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2007* (pp. 6201-6206). *Chesapeake, VA: AACE*. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/26774>.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International*

- Conference 2006 (pp. 709-716).
Chesapeake, VA: AACE.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47, 220–228.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.
<http://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Tendero, A. (2006). Facing versions of the self: The effects of digital storytelling on English education. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 6(2), 174–194.
- Yuksel, P., Robin, B., & McNeil, S. (2011). Educational uses of digital storytelling all around the world. In M. Koehler & P. Mishra (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2011* (pp. 1264–1271). Chesapeake, VA:AACE
- Hasibuan, Malayu. 2005. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Prenada Media Rawamangun, Jakarta.
- Sahertian, A. Piet. 2000. *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia*. P.T. Rineka Cipta. Jakarta
- Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Usman, Mohammad Uzer. 2004. *Menjadi Kepala sekolah Profesional*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI DAN BERPIKIR KREATIF
MENGATASI PELANGGARAN HAK ASASI PENGEMBANGAN DIRI
MELALUI KEGIATAN *DISCOVERY LEARNING* SISWA KELAS VIII₃
SMPN 3 TANETE RILAU KABUPATEN BARRU**

Nuraeni

SMPN 3 Tanete Rilau Kabupaten Barru

Abstrak: Kemampuan berpikir kreatif mengatasi pelanggaran hak asasi pengembangan diri peserta didik kelas VIII₃ SMPN 3 Tanete Rilau Kabupaten Barru adalah cukup rata-rata 50,33, tidak mencapai standar kategori kualitas hasil yang telah ditetapkan minimal 64 atau kategori baik. Pemecahan masalah adalah pelaksanaan kegiatan *discovery learning* dengan tujuan meningkatkan kemampuan memahami dan berpikir kreatif mengatasi pelanggaran hak asasi pengembangan diri. Prosedur penelitian tindakan ini dilaksanakan tiga siklus. Setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Hasil analisis angket kinerja/keadaan guru PPKn siklus satu cukup dengan persentase 55,59%, siklus dua cukup dengan persentase 61,59%, siklus tiga baik dengan persentase 76,56%. Hasil analisis angket respon peserta didik siklus satu cukup dengan persentase 54,56%, siklus dua kategori baik dengan persentase 62,76%, siklus tiga kategori sangat baik dengan persentase 81,38%.

Kata Kunci: kreatif, hak asasi, pengembangan diri, *discovery learning*.

Kenyataan peserta didik kelas VIII₃ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, Januari semester dua tahun pelajaran 2016-2017, minggu pertama pembelajaran materi HAM. Melalui alat peraga yang ditampilkan, kadang-kadang peserta didik kurang mampu memahami hak asasi pengembangan diri, seperti kurang paham antara hak dan kewajiban dalam mengembangkan diri, dan kurang mampu berpikir kreatif mengatasi pelanggaran HAM. Oleh karena itu, guru memberikan tes diagnosis, untuk memastikan kemampuan berpikir kreatif mengatasi pelanggaran hak asasi pengembangan diri tersebut. Jenis tes yang diberikan adalah tes uraian yang mengandung unsur kemampuan berpikir kreatif terhadap stimulus pelanggaran hak asasi pengembangan diri, terdiri lima butir instrumen tes uraian dengan tiga aspek kemampuan berpikir kreatif yang diukur

(lampiran 4). Sedangkan hasil tes diagnosis, kemampuan berpikir kreatif mengatasi pelanggaran hak asasi pengembangan diri adalah cukup, karena rata-rata 50,33, tidak mencapai standar kategori kualitas hasil yang telah ditetapkan minimal 64 atau kategori baik.

Untuk mengantisipasi permasalahan peserta didik tersebut, guru merencanakan model pembelajaran *discovery learning*. Kegiatan *discovery learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penemuan, peserta didik dituntut untuk menemukan sesuatu. Biasanya sesuatu yang ditemukan itu adalah konsep. Artinya dengan belajar penemuan, anak-anak tidak diberi tahu terlebih dahulu konsepnya, dan setelah mereka mengamati, menanya, menalar, dan mencipta serta mencoba mereka akhirnya menemukan konsep itu.

Pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan *discovery learning* disesuaikan dengan sintaknya, yaitu (a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan). (b) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah). (c) *Data collection* (pengumpulan data). (d) *Data processing* (pengolahan data). (e) *Verification* (pembuktian). (f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

Kegiatan *discovery learning* sudah diketahui keberhasilannya, yaitu hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan metode *discovery learning* pada pembelajaran IPA materi bentuk daun dan fungsinya di kelas IV SDN 03 Sungai Ambawang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai 65,55 pada siklus I dan setelah perbaikan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 75,55. Hal itu menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 10 % (Supriyadi, 2012).

Discovery learning adalah kegiatan belajar yang dilakukan melalui sintak *discovery learning*, menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Sintak kegiatan yaitu: (1) Stimulasi/pemberian rangsangan. (2) Pernyataan/identifikasi masalah. (3) Pengumpulan data. (4) Pengolahan data. (5) Pembuktian. (6) Menarik kesimpulan/generalisasi.

Berpikir kreatif adalah kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas dan sesuai tugas, melalui tiga

kombinasi proses penyelesaian masalah yaitu kefasihan, fleksibel dan kebaruan dengan cara-cara berpikir divergen, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru. Berpikir divergen artinya proses berpikir melalui pertimbangan beberapa alternatif dalam mengambil keputusan.

Hak asasi pengembangan diri adalah hak yang dimiliki manusia mulai dari awal proses penciptaannya, melekat pada hakikat keberadaan manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa, dijamin di dalam pasal 28 C UUD NRI tahun 1945 hasil amandemen dan dijamin secara operasional di dalam pasal; 11 sampai 16 UU No. 39 Tahun 1999.

Pelanggaran hak asasi pengembangan diri, yaitu menyalahi aturan tentang hak asasi pengembangan diri yang tercantum di dalam peraturan UUD NRI tahun 1945 hasil amandemen dan peraturan secara operasional UU No. 39 tahun 1999.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yang terdiri dari empat komponen utama, yaitu: (1) rencana, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi dan pelaksanaannya terdiri dari lima tahapan, namun dalam kenyataannya tahap-tahap tersebut merupakan kegiatan estapet dalam suatu siklus. Adapun tahapannya disesuaikan dengan sumber dari Raka Joni, yaitu (1) Pengembangan fokus masalah penelitian, (2) Perencanaan tindakan, (3) Pelaksanaan tindakan dan observasi, (4) Analisis dan refleksi, (5) Perencanaan tindakan lanjutan (Raka Joni, 1999: 26).

Metode yang digunakan untuk mengukur kinerja/keadaan guru PPKn yang dinilai dan respon peserta didik

dalam penelitian ini adalah menggunakan angket tidak langsung dengan instrumen berbentuk daftar *check list*, terdiri delapan aspek. Sedangkan untuk mengukur peningkatan kemampuan memahami dan berpikir kreatif mengatasi pelanggaran hak asasi pengembangan diri adalah menggunakan tes keterampilan berpikir kreatif berbentuk esai, dengan menyesuaikan model TTCT (*The Torrance Test of Creative Thinking*).

Hasil tes dilakukan perhitungan untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan memahami dan berpikir kreatif mengatasi pelanggaran hak asasi pengembangan diri. Data dianalisis untuk mengetahui tercapai tidaknya kualitas peningkatan tiap siklus. Jika siklus bersangkutan belum mencapai standar, dilanjutkan pemberian tindakan pada siklus selanjutnya, tetapi jika siklus sudah mencapai standar kualitas peningkatan tiap siklus, menurut indikator hasil yang telah ditentukan, dihentikan pemberian tindakan pada siklus selanjutnya.

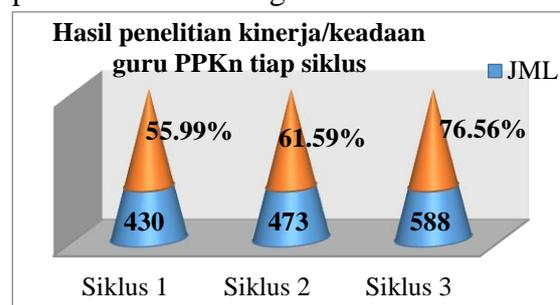
Untuk mengetahui keberhasilan tindakan tiap siklus, data hasil penelitian ini dianalisis terdiri dua jenis yaitu, data kualitatif dari hasil angket kinerja/keadaan guru PPKn dan data dari hasil angket respon peserta didik tiap pertemuan dan tiap siklus. Dianalisis melalui tabel distribusi dan persentase hasil perhitungan yang diperoleh. Data kuantitatif adalah data dari hasil tes kemampuan memahami dan berpikir kreatif peserta didik mengatasi tiap akhir siklus. Dianalisis melalui program *SPSS for windows*.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil penelitian kinerja/keadaan guru PPKn

Hasil penelitian kinerja/keadaan guru PPKn dalam mengelola dan

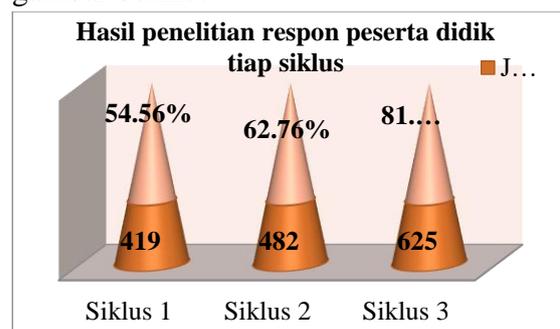
mengendalikan kegiatan *discovery learning* tiap siklus, dapat dilihat perubahan menurut gambar berikut:



Gambar 1 Histogram hasil penelitian kinerja/keadaan guru PPKn tiap siklus.

2. Hasil penelitian respon peserta didik

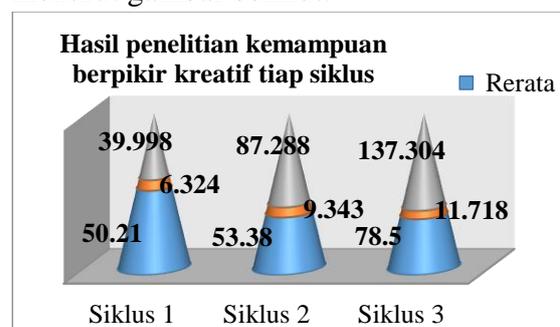
Hasil penelitian respon peserta didik terhadap kegiatan *discovery learning* tiap siklus, dapat dilihat perubahan menurut gambar berikut:



Gambar 2 Histogram peningkatan kualitas respon peserta didik tiap siklus.

3. Hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif materi PPKn

Hasil penelitian kemampuan memahami dan berpikir kreatif peserta didik tiap siklus, dapat dilihat perubahan menurut gambar berikut:



Gambar 3 Histogram hasil penelitian kemampuan memahami dan berpikir kreatif tiap siklus.

PEMBAHASAN

1. Perubahan siklus satu ke siklus dua

a. Perubahan kemampuan memahami dan berpikir kreatif siklus satu ke siklus dua.

Kemampuan memahami dan berpikir kreatif siklus satu adalah cukup,

karena rerata 50,21 dengan standar deviasi dan varians sebanyak 6,324 dan 39,998. Kualitas kemampuan memahami dan berpikir kreatif peserta didik secara klasikal siklus satu adalah hanya 8,33% dari 2 orang responden yang mampu dan 91,67% dari 22 orang responden yang tidak mampu. Kemampuan memahami dan berpikir kreatif siklus dua adalah cukup, karena rerata 53,38 dengan standar deviasi dan varians sebanyak 9,343 dan 87,288. Kualitas kemampuan memahami dan berpikir kreatif peserta didik secara klasikal siklus dua adalah hanya 20,83% dari 5 orang responden dinilai mampu dan 79,17% dari 19 orang responden dinilai tidak mampu.

Kemampuan memahami dan berpikir kreatif setelah diberikan tindakan kegiatan *discovery learning* belum mengalami perubahan peningkatan sesuai indikator penelitian ini, karena hasil refleksi siklus dua jika dibandingkan hasil refleksi siklus satu, mengalami peningkatan rerata skor nilai selisih 3,17. Tetapi tidak meningkat kategori, karena kategori yang dicapai siklus dua adalah cukup, sama kategori yang dicapai siklus satu adalah cukup. Sedangkan kualitas kategori yang dicapai siklus dua adalah cukup dengan rerata 53,38, tidak mencapai standar kualitas kategori minimal baik atau rerata lebih dari 62,5, menurut indikator keberhasilan penelitian ini. Kemudian kualitas kategori keberhasilan kemampuan secara klasikal

yang dicapai 20,83% dari frekuensi 5 orang responden orang yang dinilai mampu. Berarti tidak mencapai standar kualitas lebih dari 62,5% yang dinilai mampu memahami dan berpikir kreatif.

b. Perubahan respon peserta didik siklus satu ke siklus dua.

Peserta didik merespon kegiatan *discovery learning* pertemuan satu siklus satu adalah cukup, karena hasil yang dicapai 53,52% dari jumlah skor 411 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Pertemuan dua siklus satu adalah cukup, karena hasil yang dicapai 55,47% dari jumlah skor 426 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Kualitas keberhasilan respon peserta didik secara klasikal siklus satu adalah 4,17% dari 1 orang responden yang menilai berhasil dan yang menilai tidak berhasil adalah 95,83% dari frekuensi 23 orang responden. Dengan demikian, respon peserta didik terhadap kegiatan *discovery learning* siklus satu adalah cukup, karena 54,56% dari jumlah skor yang dicapai 419 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian.

Peserta didik merespon kegiatan *discovery learning* pertemuan satu siklus dua adalah cukup, karena hasil yang dicapai 56,12% dari jumlah skor 431 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Pertemuan dua siklus dua adalah baik, karena hasil yang dicapai 69,40% dari jumlah skor 533 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Sehingga kualitas keberhasilan respon peserta didik secara klasikal yang dicapai hanya 45,83% dari 11 orang responden yang menilai berhasil dan yang menilai tidak berhasil adalah 54,17% dari frekuensi 13 orang responden. Dengan

demikian, respon peserta didik terhadap kegiatan *discovery learning* siklus dua adalah baik, karena 62,76% dari jumlah skor yang dicapai 482 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian.

Peserta didik merespon kegiatan *discovery learning* belum mengalami perubahan secara positif siklus dua, jika dibandingkan hasil refleksi siklus satu. Walaupun terjadi peningkatan rerata skor nilai selisih 8,2 dan kategori yang dicapai siklus dua adalah baik, kategori yang dicapai siklus satu adalah cukup, berarti kategori meningkat. Tetapi tidak mencapai standar kualitas lebih dari 62,5% keberhasilan respon peserta didik, karena kualitas keberhasilan respon peserta didik secara klasikal siklus dua hanya 45,83% dari frekuensi 11 orang responden orang yang dinilai berhasil.

c. Perubahan kinerja/keadaan guru PPKn siklus satu ke siklus dua.

Kinerja/keadaan guru PPKn pertemuan satu siklus satu adalah cukup, karena hasil yang dicapai 55,21% dari jumlah skor 424 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Pertemuan dua siklus satu adalah cukup, karena hasil yang dicapai 65,64% dari jumlah skor 435 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Sehingga kualitas keberhasilan kinerja keadaan guru PPKn secara klasikal yang dicapai hanya 47,67% dari 10 orang responden yang menilai berhasil dan yang menilai tidak berhasil adalah 58,33% dari frekuensi 14 orang responden. Dengan demikian, kinerja/keadaan guru PPKn dalam mengelolah dan mengendalikan kegiatan *discovery learning* siklus satu adalah cukup, karena 55,99% dari jumlah skor yang dicapai 430 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian.

Kinerja/keadaan guru PPKn pertemuan satu siklus dua adalah cukup, karena hasil yang dicapai 60,17% dari jumlah skor 462 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Pertemuan dua siklus dua adalah cukup, karena hasil yang dicapai 60,02% dari jumlah skor 484 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Sehingga kualitas keberhasilan kinerja keadaan guru PPKn secara klasikal siklus dua adalah 54,17% dari 13 orang responden yang menilai berhasil dan yang menilai tidak berhasil adalah 45,83% dari frekuensi 11 orang responden. Dengan demikian, kinerja/keadaan guru PPKn dalam mengelolah dan mengendalikan kegiatan *discovery learning* siklus dua adalah cukup, karena 61,59% dari jumlah skor yang dicapai 473 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian.

Kinerja/keadaan guru PPKn belum mengalami perubahan secara positif siklus dua, jika dibandingkan hasil refleksi siklus satu. Walaupun terjadi peningkatan rerata skor nilai selisih 5,6 tetapi kategori yang dicapai siklus dua adalah cukup, sama kategori yang dicapai siklus satu, berarti kategori belum meningkat. Sedangkan kualitas keberhasilan secara klasikal siklus dua hanya 54,17% dari frekuensi 13 orang yang menyatakan berhasil. Berarti tidak mencapai standar kualitas lebih dari 62,5% yang menyatakan berhasil kinerja/keadaan guru PPKn.

d. Perubahan kehadiran peserta didik siklus satu ke siklus dua.

Frekuensi kehadiran peserta didik pertemuan satu siklus satu mencapai persentase 100% karena semua peserta didik hadir dalam melaksanakan tindakan dan tes. Dengan demikian disimpulkan bahwa: Tingkat kehadiran peserta didik

dalam melaksanakan tindakan dan tes, menunjang secara positif.

e. Perubahan penggunaan sarana dan prasarana siklus satu.

Menurut hasil evaluasi bahwa terdapat buku paket yang digunakan dalam pembelajaran, terdapat kertas untuk tes akhir siklus yang digunakan dalam pembelajaran, terdapat LCD yang digunakan dalam pembelajaran, terdapat komputer yang digunakan dalam pembelajaran, terdapat alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran, terdapat kondisi gedung sejuk yang digunakan dalam pembelajaran, terdapat meja dan kursi guru lengkap yang digunakan dalam pembelajaran, terdapat papan tulis yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan sarana dan prasarana dalam melaksanakan tindakan dan tes, memenuhi kriteria lengkap.

2. Perubahan siklus dua ke siklus tiga

a. Perubahan kemampuan memahami dan berpikir kreatif siklus dua ke siklus tiga.

Kemampuan memahami dan berpikir kreatif siklus dua adalah cukup, karena rerata 53,38 dengan standar deviasi dan varians sebanyak 9,343 dan 87,288. Kualitas kemampuan memahami dan berpikir kreatif peserta didik secara klasikal siklus dua adalah hanya 20,83% dari 5 orang responden dinilai mampu dan 79,17% dari 19 orang responden dinilai tidak mampu.

Kemampuan memahami dan berpikir kreatif siklus tiga adalah baik, karena rerata 78,50 dengan standar deviasi dan varians sebanyak 11,718 dan 137,304. Kualitas kategori keberhasilan kemampuan

secara klasikal siklus tiga adalah 100% dari 24 orang responden dinilai mampu dan dinilai tidak mampu tidak ada orang responden.

Kemampuan memahami dan berpikir kreatif setelah diberikan tindakan kegiatan *discoveri learning* telah mengalami perubahan peningkatan siklus tiga, jika dibandingkan hasil refleksi siklus dua, mengalami perubahan peningkatan rerata skor nilai selisih 25,12, meningkat kategori cukup siklus dua menjadi kategori baik siklus tiga. Sedangkan kualitas kategori yang dicapai siklus tiga adalah baik dengan rerata 78,50, telah mencapai standar kualitas kategori minimal baik atau rerata lebih dari 62,5, menurut indikator keberhasilan penelitian ini. Kemudian kualitas kategori keberhasilan kemampuan secara klasikal yang dicapai 100% dari frekuensi 24 orang responden orang yang dinilai mampu. Berarti telah mencapai standar kualitas lebih dari 62,5% yang dinilai mampu memahami dan berpikir kreatif.

b. Perubahan respon peserta didik siklus dua ke siklus tiga.

Peserta didik merespon kegiatan *discovery learning* pertemuan satu siklus dua adalah cukup, karena hasil yang dicapai 56,12% dari jumlah skor 431 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Pertemuan dua siklus dua adalah baik, karena hasil yang dicapai 69,40% dari jumlah skor 533 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Kualitas keberhasilan respon peserta didik secara klasikal yang dicapai hanya 45,83% dari 11 orang responden yang menilai berhasil dan yang menilai tidak berhasil adalah 54,17% dari frekuensi 13 orang responden. Dengan demikian, respon

peserta didik terhadap kegiatan *discovery learning* siklus dua adalah baik, karena 62,76% dari jumlah skor yang dicapai 482 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian.

Peserta didik merespon kegiatan *discovery learning* pertemuan satu siklus tiga adalah baik, karena hasil yang dicapai 77,60% dari jumlah skor 596 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Pertemuan dua siklus tiga adalah sangat baik, karena hasil yang dicapai 85,16% dari jumlah skor 625 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Sehingga kualitas keberhasilan respon peserta didik secara klasikal yang dicapai hanya 100% dari 24 orang responden yang menilai berhasil dan yang menilai tidak berhasil adalah 0% dari frekuensi 0 orang responden. Dengan demikian, respon peserta didik terhadap kegiatan *discovery learning* siklus dua adalah baik, karena 81,38% dari jumlah skor yang dicapai 625 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian.

Peserta didik merespon kegiatan *discovery learning* telah mengalami perubahan secara positif siklus tiga, jika dibandingkan hasil refleksi siklus dua. Terjadi peningkatan rerata skor nilai selisih 18,62%, walaupun kategori tidak meningkat karena dicapai siklus tiga adalah baik, kategori yang dicapai siklus dua juga adalah baik, berarti kategori meningkat. Tetapi kategori tersebut telah mencapai standar kualitas lebih dari 62,5% keberhasilan respon peserta didik, serta kualitas keberhasilan respon peserta didik secara klasikal siklus tiga 100% dari frekuensi 24 orang responden orang yang dinilai berhasil.

c. Perubahan kinerja/keadaan guru PPKn siklus dua ke siklus tiga.

Kinerja/keadaan guru PPKn pertemuan satu siklus dua adalah cukup, karena hasil yang dicapai 60,17% dari jumlah skor 462 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Pertemuan dua siklus dua adalah cukup, karena hasil yang dicapai 60,02% dari jumlah skor 484 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Sehingga kualitas keberhasilan kinerja keadaan guru PPKn secara klasikal siklus dua adalah 54,17% dari 13 orang responden yang menilai berhasil dan yang menilai tidak berhasil adalah 45,83% dari frekuensi 11 orang responden. Dengan demikian, kinerja/ keadaan guru PPKn dalam mengelolah dan mengendalikan pemberian stimulus dalam kegiatan *discovery learning* siklus dua adalah cukup, karena 61,59% dari jumlah skor yang dicapai 473 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian.

Kinerja/keadaan guru PPKn pertemuan satu siklus tiga adalah baik, karena hasil yang dicapai 74,48% dari jumlah skor 572 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Pertemuan dua siklus tiga adalah baik, karena hasil yang dicapai 78,52% dari jumlah skor 603 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian. Sehingga kualitas keberhasilan kinerja keadaan guru PPKn secara klasikal siklus dua adalah 100% dari 24 orang responden yang menilai berhasil dan yang menilai tidak berhasil adalah 0% dari frekuensi 0 orang responden. Dengan demikian, kinerja/ keadaan guru PPKn dalam mengelolah dan mengendalikan kegiatan *discovery learning* siklus tiga adalah cukup, karena 76,56% dari jumlah skor yang dicapai 558 dari 24 orang responden yang memberikan penilaian.

Kinerja/keadaan guru PPKn telah mengalami perubahan secara positif siklus tiga, jika dibandingkan hasil refleksi siklus dua. Terjadi peningkatan rerata skor nilai selisih 14,97%, meningkat kategori yang dicapai siklus tiga adalah baik, siklus dua adalah cukup, berarti kategori telah meningkat. Sedangkan kualitas keberhasilan secara klasikal siklus tiga 100% dari frekuensi 24 orang yang menyatakan berhasil. Berarti telah mencapai standar kualitas lebih dari 62,5% yang menyatakan berhasil kinerja/keadaan guru PPKn.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan memahami dan berpikir kreatif mengatasi pelanggaran hak asasi pengembangan diri, dapat ditingkatkan melalui kegiatan *discovery learning*, siswa Kelas VIII₃ SMPN 3 Tanete Rilau Kabupaten Barru; (2) Respon peserta didik kelas VIII₃ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru dalam merespon kegiatan *discovery learning*, mengalami perubahan secara positif; (3) Kinerja/keadaan guru PPKn dalam mengelola dan mengendalikan kegiatan *discovery learning*, mengalami perubahan secara positif. Berdasarkan simpulan dalam penelitian ini, penulis menyarankan sebagai berikut: (1) Pertahankan perubahan peningkatan kemampuan memahami dan berpikir kreatif mengatasi pelanggaran hak asasi pengembangan diri melalui kegiatan *discovery learning* siswa kelas VIII₃ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. (2) Pertahankan perubahan secara positif respon peserta didik kelas VIII₃ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru dalam merespon kegiatan *discovery learning*. (3) Pertahankan perubahan secara positif kinerja/keadaan

guru PPKn dalam mengelola dan mengendalikan kegiatan *discovery learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konsteks Kurikulum 2013*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Anonim. 2010. Belajar dan Hasil Belajar. (Online), (<http://techonly13.wordpress.com/2010/07/03/belajar-dan-hasil-belajar/>).
- Anonim. 2011. Meningkatkan Kemampuan-Berpikir-Kreatif-Siswa. (Online), ([Suaraguru.wordpress.com/....Diakses 7 Mei 2011](http://Suaraguru.wordpress.com/...Diakses%207%20Mei%202011)).
- Anonim. 2014a. Definisi Hasil-Belajar-Menurut-Para-Ahli. (Online), (<http://himitsugalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/> Diakses 16 Nopember 2016).
- Anonim. 2014b. *Model Silabus PPKn Kurikulum Tingkat Satua Pendidikan Tingkat SMP*. Jakarta: BP Dharma Bhakti.
- Anonim. 2014c. Model Pembelajaran Penemuan-Discovery. (Online) (<http://7rppterbaru.blogspot.co.id/2014/07/model-pembelajaran-penemuan-discovery.html>, Diakses 16 Nopember 2016).
- Anonim. 2014d. (Online) (<http://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>, Diakses 16 Nopember 2016).
- Anonim. 2015a. (Online) (<http://edutaka.blogspot.co.id/2015/03/model-pembelajaran-discovery-learning.html>, Diakses 16 Nopember 2016).
- Anonim. 2015b. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

- Asrori, Muhammad, H. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pusat Bahasa*. Edisi keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fidyawati, Vicky. 2009. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Tugas Pengajuan Soal (Problem Posing). *Skripsi*, tidak diterbitkan: Surabaya: UNESA.
- Haling, Abdul., Parumbuan., Pattaufi., Arsal, H, Nurhikmah., Arnidah., Pebrianti, Faridah. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: UNM.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014a. *Buku Guru PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas VIII*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014b. *Buku Siswa PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas VIII*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Priyatno, Duwi. 2013. *Analisis Korelasi, Regresi dan Multivariate dengan SPSS*. Yogyakarta. Gava Media.
- Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta. Gava Media.
- Ramli, Nurleli. 2015. Pengaruh Penempatan Karyawan dan Kepuasan Kerja Karyawan terhadap Produktivitas Kerja Karyawan pada PT Reski Laif. *Tesis*, tidak diterbitkan.
- Riyanto, Yatim, H. 2009. *Paradikma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sani, Abdullah, Ridwan. 2015. *Pembelajaran Sainifik utnuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Setiawan, Risky., Nayazik, Akhmad. 2015. *Aplikasi Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta. Nuha Medika.
- Sinambela, Poltak, Lijan. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Parktisnya)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Supriyadi, Agus. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Metode Discovery Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 03 Sungai Ambawang Kubu Raya. *Artikel Penelitian*. Penerbit: Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Widoyoko, Putro, Eko, S. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka pelajar.
- Yandianto. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Bandung. M2S.

RANCANGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG DENGAN PENDEKATAN ETNOMATIKA BERBASIS BUDAYA LOKAL MAKASSAR

Sitti Hajrah
PTP LPMP Sulsel

Abstrak: Mata pelajaran Matematika menurut sebagian peserta didik adalah mata pelajaran yang sulit. Salah satu cara untuk menarik minat peserta didik kita dalam belajar Matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam. Indonesia yang terdiri atas ribuan suku juga memiliki kue tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Tulisan ini memberikan gambaran kegiatan pembelajaran Matematika materi Bangun Ruang dengan menggunakan kue tradisional sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis budaya dilandaskan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang fundamental bagi pendidikan, ekspresi dan komunikasi suatu gagasan, serta perkembangan pengetahuan. Beragam kue tradisional merupakan salah satu budaya lokal yang harus dilestarikan. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan peserta didik juga lebih mengenal budaya lokal.

Kata kunci: pembelajaran, matematika, materi bangun ruang, pendekatan etnomatika, budaya Makassar

Indonesia adalah negara yang kaya *gemah ripah loh jinawi* ‘tentram dan makmur serta sangat subur tanahnya’ (Kompasiana, 2015). Kekayaan itu tidak sebatas pada hasil alam saja, tetapi juga pada ragam suku, bahasa, agama, kepercayaan, dan adat istiadat. Misal untuk kekayaan suku bangsa, Indonesia yang terdiri atas 34 provinsi memiliki ratusan nama suku bahkan ribuan jika dirinci hingga subsukunya. Dalam sensus penduduk 2010 tersedia 1331 kategori suku (Biro Pusat Statistik, 2015). Masing-masing suku tersebut memiliki bahasa, pakaian, adat istiadat bahkan makanan khas.

Makanan khas seperti kue tradisional, selain memiliki rasa khas juga memiliki bentuk unik yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Setiap daerah memiliki kue

tradisional tersendiri, demikian halnya dengan suku Bugis Makassar di Sulawesi Selatan. Sebut saja kue buroncong dan dange yang bentuknya mirip tembereng, kue roko-roko cangkuning dan barongko yang bentuknya mirip limas dan aneka kue tradisional lainnya. Seorang guru dapat menggunakan macam-macam kue tradisional tersebut dalam kegiatan pembelajaran dengan beragam manfaat misalnya dapat mengenalkan macam-macam kue tradisional dalam rangka mengenalkan siswa dengan kebudayaan lokal, juga dapat sekaligus digunakan sebagai media mengenalkan bangun ruang dalam pembelajaran Matematika.

Sardjiyo & Pannen (2005) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengin-

tegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis budaya dilandaskan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang fundamental bagi pendidikan, ekspresi dan komunikasi suatu gagasan, serta perkembangan pengetahuan.

Pembelajaran berbasis budaya menjadikan siswa tidak hanya meniru dan menerima informasi yang disampaikan tetapi siswa menciptakan makna, pemahaman, dan mengembangkan pengetahuan yang diperoleh. Proses pembelajaran berbasis budaya tidak hanya mentransfer budaya serta perwujudan budaya tetapi menggunakan budaya untuk menjadikan siswa mampu menciptakan makna, menembus batas imajinasi, dan kreatif dalam mencapai pemahaman yang mendalam tentang mata pelajaran yang dipelajari. Hal inilah yang melandasi penulis untuk menggagas sebuah kegiatan pembelajaran yang menginternalisasikan budaya lokal khususnya kue tradisional dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang.

PEMBAHASAN

Istilah *Ethnomathematics* yang selanjutnya dikenal dengan *Etno-Matematika* diperkenalkan oleh D'Ambrosio, seorang matematikawan Brasil pada tahun 1977. Definisi *Etno-Matematika* menurut D'Ambrosio adalah: *The prefix ethno is today accepted as a very broad term that refers to the social cultural context and therefore includes language, jargon, and codes of behavior, myths, and symbols. The derivation of mathematics is difficult, but tends to mean to explain, to know, to understand, and to do activities such as ciphering, measuring, classifying, inferring, and*

modeling. The suffix tics is derived from mattechné, and has the same root as technique (Rosa&Orey2011).

Secara bahasa, awalan *ethno* diartikan sebagai sesuatu yang sangat luas yang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, jargon, kode perilaku, mitos, dan symbol. Kata dasar "*mathema*" cenderung berarti menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan kegiatan seperti pengkodean, mengukur, mengklasifikasi, menyimpulkan, dan pemodelan. Akhiran "*tics*" berasal dari *techne*, dan bermakna sama seperti teknik.

Secara istilah etno-matematika diartikan sebagai:

"The mathematics which is practiced among identify able cultureal groups such as national-tribesocieties, labour groups, children of certain age bracketsand professional classes" (D'Ambrosio,1985).

Artinya: "Matematika yang dipraktekkan di antara kelompok budaya diidentifikasi seperti masyarakat nasional, suku, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu dan kelas professional" (D'Ambrosio,1985).

Istilah tersebut kemudian disempurnakan menjadi: *"I have been using the word ethnomathematics as modes, styles, and techniques (tics) of explanation, of understanding, and of coping with the natural and cultural environment (mathema) in distinct cultural systems (ethnos)"* (D'Ambrosio, 2006).

Artinya: "Saya telah menggunakan kata etno-matematika sebagai mode, gaya, dan teknik (*tics*) menjelaskan, memahami, dan menghadapi lingkungan alam dan budaya (*mathema*) dalam system budaya

yang berbeda (*ethnos*)” (D’Ambrosio, 2006).

Berdasarkan definisi D’Ambrosio tersebut, etno-matematika dapat diartikan sebagai matematika yang dipraktekkan oleh kelompok budaya, seperti masyarakat perkotaan dan pedesaan, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu, masyarakat adat, dan lainnya. D’Ambrosio (1993) menyatakan bahwa tujuan dari program etno-matematika adalah untuk mengakui bahwa ada cara-cara berbeda dalam melakukan “matematika” dengan mempertimbangkan pengetahuan matematika secara akademik yang dikembangkan oleh berbagai sektor masyarakat serta mempertimbangkan modus berbeda dengan budaya berbeda merundingkan praktek matematika mereka.

Ethnomathematika merupakan bidang penyelidikan yang mempelajari ide-ide matematika dalam konteks kebudayaan-sejarah mereka. Seorang peneliti mungkin tertarik untuk memahami peran dan perwujudan dari pemikiran matematika baik dalam penemuan dan menghasilkan pola-pola dekoratif. Jika tidak ada dialog langsung, secara fisik atau secara historis dengan penemu, memungkinkan seseorang (sebagai peneliti) untuk mencoba merekonstruksi unsur dari pemikiran matematika dengan terlibat dalam proses penemuan dan pembuatan.

Etnomatematika muncul sebagai suatu kategori baru dalam wacana konseptual pendidikan matematika. Etno-matematika muncul sebagai interaksi antara matematika dengan budaya, matematika dengan politik dan bidang

sosial. Jadi, definisi etnomatematika dapat diturunkan berdasarkan perspektif terkait.

Etnomatematika merupakan matematika yang berhubungan dengan latar belakang sosial, ekonomi dan budaya (Orton, 1992) yang dipraktikan oleh masyarakat tertentu (Shirley, 1995). Pengelompokkan dapat didasarkan pada keetnisan, jenjang pekerjaan, usia, jenis kelamin dan sebagainya (D’Ambrosio dalam Gerdes, 1994).

Dalam hubungan dengan definisi yang diungkapkan D’Ambrosio ini, konseptualisasi matematika dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dilihat dalam kebudayaan dan seni ditemukan beragam budaya yang merupakan representasi dari banyak konsep matematika.

Beberapa penelitian telah menemukan bahwa mengajarkan Matematika dengan memasukkan atau menggunakan unsur budaya sangat disukai oleh peserta didik. Hasil penelitian Ulfa Musamah (2018) memberikan informasi bahwa bentuk etnomatematika pada budaya lokal Kudus yang difokuskan pada lokasi masjid dan menara Sunan Kudus yang dalam hal ini hanya diambil pada sisi materi segiempat dan segitiga. Kevalidan lembar kerja siswa sebesar 3,97 berada pada kategori valid. Perangkat pembelajaran memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata penilaian B yang berarti dapat digunakan dengan revisi. Respon positif siswa terhadap perangkat pembelajaran sebesar 81%.

Ada empat hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran berbasis budaya sebagai berikut.

a. Substansi dan kompetensi bidang studi

Pembelajaran berbasis budaya lebih *menekankan* tercapainya pemahaman yang terpadu (*integrated understanding*) daripada sekedar pemahaman mendalam (*inert understanding*). Pemahaman terpadu membuat siswa mampu bertindak secara mandiri berdasarkan prinsip ilmiah untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dalam konteks komunitas budaya dan mendorong siswa untuk kreatif terus mencari dan menemukan gagasan berdasarkan konsep dan prinsip ilmiah.

b. Kebermaknaan dan proses pembelajaran

Aktivitas dalam pembelajaran berbasis budaya tidak hanya dirancang untuk mengaktifkan siswa tetapi dibuat untuk memfasilitasi terjadinya interaksi sosial dan negosiasi makna sampai terjadi penciptaan makna. Proses penciptaan makna melalui proses pembelajaran berbasis budaya memiliki beberapa komponen yaitu: tugas yang bermakna, interaksi aktif, penjelasan dan penerapan ilmu secara kontekstual dan pemanfaatan beragam sumber belajar.

c. Penilaian hasil belajar

Konsep penilaian hasil belajar dalam pembelajaran berbasis budaya adalah beragam perwujudan (*multiple representtation*). Misalnya: merancang suatu proyek dalam kegiatan pembelajaran akan merangsang imajinasi dan kreativitas siswa (Weiner, 2003). Salah satu cara yang digunakan untuk membuat proyek yaitu dengan menuangkan fenomena-fenomena yang mereka temui dalam kehidupan nyata dan kejadian yang mereka alami yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini membuat siswa aktif belajar tentang bagaimana melakukan studi budaya.

Aspek penting dari proyek ini adalah mempresentasikan proyek yang sudah dibuat dan siswa yang lain memberikan tanggapan terhadap proyek/media yang dipresentasikan. Dalam hal ini, pelaksanaan penilaian dilakukan secara bersama, yakni dari siswa sendiri, siswa yang lain, dan guru berdasarkan beberapa kriteria yang ditentukan oleh guru.

d. Peran budaya

Budaya menjadi sebuah metode bagi siswa untuk mentransformasikan hasil observasi ke dalam bentuk dan prinsip yang kreatif tentang bidang-bidang ilmu. Budaya dalam berbagai perwujudannya, secara instrumental dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai media pembelajaran, budaya dan beragam perwujudannya dapat menjadi konteks dari contoh tentang konsep atau prinsip dalam suatu mata pelajaran serta menjadi konteks penerapan prinsip dalam suatu mata pelajaran.

Keempat komponen tersebut saling berinteraksi sehingga memiliki implikasi dalam pembelajaran berbasis budaya antara lain (Wahyudi, 2003):

- 1) Pihak guru, yaitu guru dituntut memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi segala informasi yang berkaitan tentang budaya setempat pada materi yang akan dibahas. Guru berperan memandu dan mengarahkan potensi siswa untuk menggali beragam budaya yang sudah diketahui, serta mengembangkan budaya tersebut.
- 2) Pihak siswa, yaitu pembelajaran berbasis budaya lebih menekankan tercapainya pemahaman yang terpadu (*integrated understanding*) dari pada hanya sekedar pemahaman mendalam (*inert understanding*). Pemahaman

terpadu sebagai hasil pembelajaran berbasis budaya menciptakan suatu kebermaknaan oleh siswa terhadap suatu substansi materi dan konteksnya. Siswa dalam kegiatan pembelajaran selalu dibawa ke konteks nyata yang mengandung unsur-unsur budaya, sehingga dalam proses konstruksi konsep, siswa mampu melakukan kegiatan tersebut dengan lebih bermakna. Pengetahuan dan pengalaman tentang proses penemuan serta proses penyelesaian masalah dalam bidang ilmu, mengasah kemampuan siswa dalam merumuskan permasalahan dan hipotesis, merancang percobaan dan penelitian, serta menghasilkan pemecahan yang terpercaya. Selain itu, siswa memiliki keterampilan untuk menerapkan pengetahuan bidang ilmu (fisika) dan berbagai pengetahuan lainnya untuk memecahkan masalah dalam konteks yang lebih luas lagi, yaitu komunitas budaya, nasional, regional.

- 3) Sumber belajar utama yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis budaya dapat berbentuk teks tertulis seperti buku pembelajaran sains, bukti-bukti budaya, nara sumber budaya, atau berupa lingkungan sekitar seperti lingkungan alam dan lingkungan sosial sehari-hari.

Goldberg (2000) membedakan pembelajaran berbasis budaya menjadi tiga macam yaitu:

1. Belajar tentang budaya (menempatkan budaya sebagai bidang ilmu).

Budaya dipelajari dalam satu mata pelajaran khusus dan tidak diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lain. Namun,

banyak sekolah yang tidak memiliki sumber belajar yang memadai sehingga mata pelajaran tersebut menjadi mata pelajaran hafalan dari buku atau cerita guru yang belum pasti kebenarannya.

2. Belajar dengan budaya.

Belajar dengan budaya terjadi pada saat budaya diperkenalkan kepada siswa sebagai cara atau metode untuk mempelajari suatu mata pelajaran tertentu. Belajar dengan budaya menjadikan budaya dan perwujudannya sebagai media pembelajaran dalam proses belajar, konteks dari contoh tentang konsep atau prinsip dalam mata pelajaran, serta konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu mata pelajaran.

3. Belajar melalui budaya.

Belajar melalui budaya merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pencapaian pemahaman atau makna yang diciptakannya dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan budaya.

Dalam tulisan ini, penulis mencoba untuk memaparkan kegiatan pembelajaran Matematika materi bangun ruang dengan menggunakan media kue tradisional yang memiliki bentuk mirip dengan bangun ruang. Sehingga diharapkan peserta didik dapat mengalami pengalaman belajar yang baru dalam memahami materi Matematika. Selain itu diharapkan dengan mengenalkan aneka macam kue tradisional kepada peserta didik dapat menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan mereka terhadap budaya lokal.

Aneka Kue Tradisional Makassar dan Bentuk Bangun Ruangnya

Kue tradisional dari Makassar sangat beragam baik rasa, bentuk maupun penyajiannya. Ada yang digoreng, dibakar, dikukus ataupun direbus. Kue

tradisional ini ada yang mudah ditemukan di pasar tradisional maupun modern, namun ada pula beberapa kue tradisional yang hanya dapat ditemui pada acara-acara khusus seperti pernikahan.



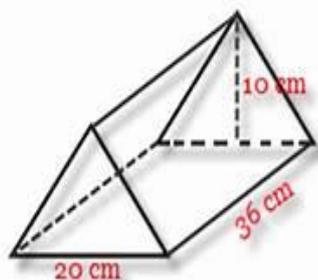
Gambar 1. Aneka kue tradisional yang dapat dijadikan media pembelajaran Matematika

Berikut ini beberapa contoh kue tradisional yang dapat dijadikan media pembelajaran bangun ruang.

a. Barongko



Gambar 2. Kue Barongko



Gambar 3. Prisma segitiga

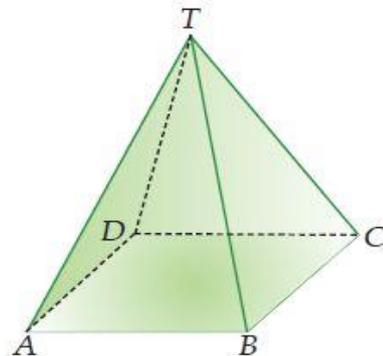
Barongko adalah kue berbungkus daun, kuliner khas Sulawesi Selatan yang ditetapkan sebagai warisan budaya takbenda Indonesia tahun 2017. Kuliner berbahan pisang kepok, santan dan gula ini menjadi sajian penutup di pesta pernikahan, saat makan bersama, atau

menjadi kue sajian buat tamu. Barongko juga diperkenalkan dalam film Athirah dan tidak pernah absen pada setiap adegan makan, yang cukup sering di film ini.

b. Roko-roko Cangkuning



Gambar 3. Kue Roko-roko cangkuning



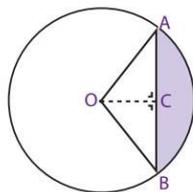
Gambar 4. Limas Segiempat

Doko-doko Cangkuning (Bugis) atau Roko-roko Cangkuning (Makassar) merupakan salah satu kue tradisional Bugis Makassar yang sebenarnya sudah ada diseluruh nusantara, meski serupa namun pada dasarnya tidak sama. Di Jawa, kue ini dikenal dengan nama kue mendut, dibungkus dengan daun pisang muda dengan dilipat segiempat sedangkan di Sumatera, terutama Sumatera Barat, kue ini disebut dengan nama “lapek bugis” atau “lepat bugis”, dibungkus dengan daun pisang dan dilipat menyerupai piramida. Doko artinya bungkus yang diisi dengan adonan bugis yang disebut cangkuning. Karena dibungkus lagi dengan daun, makanya dinamakan doko-doko cangkuning.

c. Buroncong



Gambar 5. Kue Buroncong



Gambar 6. Tembereng

Kue buroncong khas makassar adalah salah satu kue yang hingga kini masih diminati, bentuknya mirip dengan pukis yang berbentuk setengah lingkaran. Kue ini terbuat dari tepung terigu yang dicampur dengan parutan kelapa muda, soda kue, gula dan juga santan. Biasanya menu ini dinikmati dikala masih hangat di pagi hari sebagai menu sarapan. Selain itu kue ini juga bisa disajikan bersama minum teh atau kopi pada waktu bersantai bersama keluarga. Jika anda berada di kota Makassar tentu tidak asing dengan makanan ini.

Cara membuat kue buroncong ini adalah dengan memanggangnya dalam cetakan di atas bara api yang berasal dari kayu bakar. Kue buroncong saat ini agak sedikit sulit untuk ditemukan, tapi ternyata masih banyak orang yang menggemari kue ini. Menikmati kue buroncong bisa menjadi salah satu alternatif untuk bernostalgia tentang masa lalu.

Konon kue ini sudah dikenal sejak puluhan tahun lalu, malah mungkin ratusan tahun lalu oleh masyarakat Sulawesi Selatan pada umumnya. Memang belum ada sumber atau data

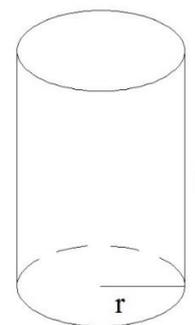
yang tahu betul kapan asal mula pastinya kue tradisional ini ditemukan.

Kue ini punya beberapa nama lain seperti buroncong, baroncong atau guuroncong. Nama-nama tersebut adalah penyebutan orang Bugis untuk kue tersebut. Kue buroncong dulunya dijajakan secara berkeliling menggunakan gerobak dorong atau pikulan. Penjual Kue buroncong akan berkeliling pada pagi hari dan siang hari untuk mencari pembeli. Tapi sekarang sudah banyak penjual yang membuka dagangannya di rumah. Jadi, kita tidak perlu lagi untuk menunggu lama mereka muncul jika kita ingin menikmati kue buroncong ini.

d. Putu Tongka



Gambar 7. Kue Putu Tongka



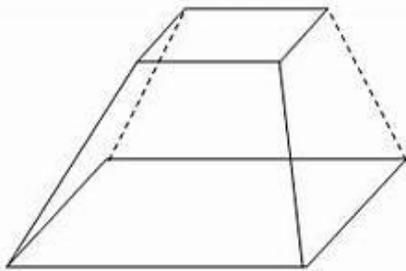
Gambar 8. Tabung

Bentuknya silinder panjang. Warnanya putih dari tepung beras dan kelapa parut tanpa disangrai. Rasanya gurih dan renyah. Jika ingin menambah rasa, bisa kita siapkan gula pasir untuk dicocol. Putu jenis ini paling pas disantap saat sarapan, sebab bentuk dan kepadatan sebiju saja cukup membuat anda kenyang

e. Putu Kacang



Gambar 9. Kue Putu Kacang



Gambar 10. Limas terpancung

Sesuai namanya, putu ini terbuat dari kacang, tepatnya biji kacang ijo kering yang telah ditumbuk halus. Campuran lainnya, yakni gula pasir yang juga ditumbuk hingga halus. Kedua bahan tersebut dicampur lalu diaduk hingga betul-betul menyatu. Setelah itu adonan tersebut dijejalkan ke dalam cetakan. Cetakan-cetakan yang telah dibuat kemudian dikeringkan di bawah sinar matahari hingga betul-betul mengeras. Putu ini sangat nikmat dicicip bersama teh atau kopi hangat. Karena bertahan lama, putu ini bisa dijadikan oleh-oleh jika berkunjung ke Makassar.

Penerapan dalam Pembelajaran

Rancangan kegiatan pembelajaran yang penulis susun adalah kegiatan pembelajaran Mata Pelajaran Matematika SMP kelas VIII untuk topik Bangun Ruang Sisi Datar.

Kompetensi Inti (KI):

Pembelajaran Sikap Spiritual dan Sikap Sosial dilaksanakan secara tidak langsung (*indirect teaching*) melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

KI-3: Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI-4: Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar (KD):

- 3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas)
- 4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prima dan limas), serta gabungannya

Indikator:

- Mendiskusikan cara melestarikan kue tradisional
- Mengelompokkan berbagai jenis kue berdasarkan bentuknya
- Membandingkan luas bangun datar dengan volume bangun ruang
- Membuat desain kemasan kue tradisional yang minimalis
- Mengidentifikasi kesamaan bentuk kue dengan bentuk bangun ruang

- f. Mendiskusikan cara menentukan luas permukaan dan volume masing-masing jenis kue
- g. Mempresentasikan secara lisan tentang cara menentukan luas permukaan dan volume masing-masing jenis kue.
- h. Membuat kesimpulan

Skenario Pembelajaran

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

1. Beraneka macam kue tradisional
2. Kertas berwarna
3. Gunting
4. Penggaris/Mistar
5. Timbangan

1) Apersepsi

Konsep Bangun Ruang.

Bangun ruang memiliki luas permukaan yang datar ataupun melengkung. Coba perhatikan masing-masing kue tradisional yang ada, apakah ada yang bentuknya mirip dengan bangun ruang yang kalian kenal? Bentuk-bentuk kue tradisional ini adalah suatu kekhasan yang dimiliki daerah kita, yang merupakan kebudayaan lokal yang harus dilestarikan.

2) Integrasi kue tradisional dalam proses pembelajaran Matematika pada materi Bangun Ruang.

Langkah 1: Memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang kue tradisional.

Misalnya. Apa nama kue tradisional yang Anda bawa? (pada pertemuan sebelumnya disam-paikan kepada siswa untuk membawa satu jenis kue tradisional) Apakah kamu suka makan kue tersebut? Bagaimana cara memperoleh kue tersebut?

Apakah sulit atau mudah menemukannya? Coba perhatikan masing-masing kue yang dibawa, apakah bentuknya mirip dengan bentuk bangun ruang dalam Matematika? Usaha apa saja yang dilakukan untuk melestarikan kue-kue tradisional ini?

Langkah 2: Peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya dengan bimbingan guru tentang bagaimana mene-mukan beragam kue tradisional. Apakah sulit atau mudah? Kemudian, peserta didik berdiskusi tentang cara melestarikan kue tradisional tersebut.

Langkah 3: Guru meminta siswa untuk memperhatikan aneka macam kue dengan bentuk kemasan yang beragam pula. Siswa menimbang berat setiap kue kemudian mencatat hasilnya pada tabel. Siswa membuka bungkus/kemasan kue kemudian mencatat ukuran dan bentuk masing-masing kemasan. Setiap kelompok mencatat hasil modifikasi bangun datar ke bangun ruang ke dalam tabel berikut:

No	Nama Kue	Bentuk kemasan	Ukuran kemasan setelah dibuka (bangun datar)	Berat (Volume)
1			P = L = Luas permukaan =	P = L = T = Volume
Dst				

Langkah 4: Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya. Guru

menyiapkan tabel untuk merangkum hasil presentasi setiap kelompok. Guru memberi penguatan bahwa bentuk bangun datar yang hanya memiliki luas permukaan dapat diubah menjadi bangun ruang yang memiliki volume.

Langkah 5: Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi dengan bimbingan guru untuk menentukan model kemasan yang memerlukan biaya ataupun bahan paling sedikit untuk masing-masing kue tradisional.

No	Nama Kue	Bentuk kemasan	Biaya
1			
2			
Dst			

Langkah 6: Perwakilan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Hasil diskusi dibuat dalam sebuah tabel rangkuman.

3) Penutup

Guru bertanya kepada peserta didik tentang pengalaman belajar yang mereka alami. Apakah peserta didik menyukai metode ini atau tidak?

Guru memfasilitasi peserta didik menarik kesimpulan tentang pelajaran hari ini. Misalnya menyebutkan satu jenis kue kemudian meminta siswa menyebut bentuk bangun ruangnya.

Guru memfasilitasi peserta didik menarik kesimpulan

tentang langkah-langkah melestarikan kebudayaan khususnya kue tradisional

PENUTUP

Penggunaan budaya dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan Etnomatika sangat bermanfaat sebagai salah satu cara mewariskan budaya lokal kepada generasi muda sebagai penerus bangsa. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis budaya lokal adalah sebagai berikut.

Guru perlu mengidentifikasi pengetahuan awal siswa tentang sains asli. Identifikasi pengetahuan awal siswa tentang sains asli bertujuan untuk menggali pikiran-pikiran siswa dalam rangka mengakomodasikan konsep, prinsip atau keyakinan yang dimiliki siswa yang berakar pada budaya masyarakat di tempat mereka berada. Ausubel menyatakan bahwa satu hal penting dilakukan guru sebelum pembelajaran dilakukan adalah mengetahui segala hal yang telah diketahui siswa.

Pembelajaran dalam kelompok. Pembelajaran dalam bentuk kelompok merupakan pengembalian ke ciri pembelajaran mereka yang bersifat *indigenous* (asli). Masyarakat tradisional cenderung melakukan kegiatan secara berkelompok yang terbentuk secara sukarela dan informal.

Guru berperan sebagai penegosiasi yang cerdas dan arif. Peran guru sebagai negosiator budaya, yaitu: (1) memberikan kesempatan pada siswa untuk mengekspresikan pikiran-pikirannya, untuk mengakomodasikan konsep-konsep

dan keyakinan yang dimiliki siswa yang berakar pada sains asli (budaya), (2) menyajikan pada siswa contoh-contoh keganjilan yang sebenarnya biasa menurut sains Barat, (3) berperan untuk mengidentifikasi batas budaya, (4) mendorong siswa aktif bertanya, (5) memotivasi siswa agar menyadari pengaruh positif dan negatif sains Barat bagi teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Marsigit. 2016. Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika. *Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sumatera Barat*. https://www.academia.edu/27849610/PENGEMBANGAN_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_BERBASIS_ETNOMATEMATIKA.
- Sardjiyo & Pannen, P. 2005. Pembelajaran berbasis budaya: model inovasi pembelajaran dan implementasi kurikulum berbasis kompetensi. *Jurnal pendidikan*. 6(2). 83-97.
- Sitti Hajrah. Peran Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) di LPMP. *Ebulletin lpmpsulsel* edisi Agustus 2017.
- Siti Mardiah, Rany widyastuti, Achi Rinaldi. 2018. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Metode Inkuiri. *Jurnal Matematika Desimal* vol. 1 no. 2 2018.
- Sri Supiyati. 2016. Pendidikan Matematika Berbasis Budaya (Etnomatematika) Dalam Membentuk Karakter Siswa. <https://srisupiyati.blogspot.com/2016/02/pendidikan-matematika-berbasis-budaya.html>
- Ulfa Masamah. 2018. Pengembangan pembelajaran matematika dengan pendekatan etnomatematika berbasis budaya lokal kudu. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 1 No. 2 tahun 2018 Institut Agama Islam Negeri Kudus. <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/jmtk/article/view/4882>
- <https://www.bps.go.id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html> diakses tanggal 23 Mei 2019
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbsulsel/7-warisan-budaya-takbenda-indonesia-di-film-athirah-yang-harus-kamu-ketahui/> diakses 23 Mei 2019
- <http://beritamks.com/kue-buroncong-kue-khas-makassar-yang-legendaris/> diakses 24 Mei 2019
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal. 2016.

PEMANFAATAN *E-MANAGEMENT* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DAN INFORMASI DALAM MENUNJANG MUTU PENDIDIKAN DI LP3I CABANG MAKASSAR

Muhammad Faisal, Tawani Rahamma, M. Nadjib

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin, Makassar

Balai Pengembangan Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
Pasca Sarjana, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin, Makassar

Abstrak: Internet telah mengubah kehidupan manusia saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi infrastruktur teknologi dan sumber daya manusia di LP3I cabang Makassar sebagai penunjang e-Management, dan untuk mengetahui gambaran pemanfaatan E-management sebagai media komunikasi dan informasi dalam gugus kendali mutu pendidikan di LP3I cabang Makassar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Penelitian ini berlokasi di LP3I cabang Makassar, Jalan Perintis Kemerdekaan Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi infrastruktur teknologi dan sumber daya manusia di LP3I cabang Makassar sebagai penunjang pemanfaatan E-management telah memadai dan bentuk pemanfaatan e-Management sebagai media komunikasi dan informasi dalam gugus kendali mutu pendidikan di LP3I cabang Makassar berupa: informasi kemahasiswaan, data master pendidikan, data laporan perkuliahan, dan unggah dokumen

Kata kunci: pemanfaatan, *e-Management*, LP3I, pendidikan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang teknologi komunikasi dan informasi saat ini telah berkembang sedemikian pesat. Hal ini menempatkan suatu bangsa pada kedudukan sejauh mana bangsa tersebut maju didasarkan atas seberapa jauh bangsa itu menguasai bidang teknologi komunikasi dan informasi

Komunikasi merupakan satu pandangan dan strategi yang akan membentuk alat dan rangka kerja untuk sesuatu perkara yang hendak dilaksanakan. Dalam proses komunikasi, teori akan membina bentuk dan kaidah komunikasi yang hendak dibuat, termasuk

dalam pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi (Cangara, 2012).

Pendidikan yang efektif adalah suatu pendidikan yang memungkinkan peserta didiknya untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan sesuai yang diharapkan (Nugroho, 2010). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam di pendidikan tinggi terus berkembang. Hal ini didorong dengan adanya berbagai manfaat yang dapat diperoleh dengan mengoptimalkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti manfaat internet yang dapat memudahkan akses pada sumber informasi, narasumber, dan dapat digunakan sebagai media kerja sama. Akses kepada sumber informasi seperti

perpustakaan *online*, sumber literatur, akses berbagai hasil penelitian, dan akses terhadap materi kuliah. Akses kepada narasumber dapat dilakukan komunikasi tanpa harus bertemu secara fisik, sedangkan sebagai media kerja sama, yakni sebagai media untuk melakukan penelitian bersama (Tafiardi, 2005).

Segala bentuk informasi menjadi semakin terbuka dengan adanya internet. Peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia dapat diketahui dengan cepat di belahan dunia yang lain. Melalui teknologi internet manusia dapat memperoleh segala macam informasi dan komunikasi mulai dari informasi pendidikan, politik, ekonomi, bahan riset, iklan gaya hidup belanja, hiburan dan sebagainya yang menyangkut seluruh aspek kehidupan yang terjadi dan ada di seluruh belahan dunia. Ketersediaan pusat informasi yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun serta berisi tentang apapun yang ingin diketahui. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam sektor pendidikan saat ini, bukan merupakan hal yang mustahil juga untuk melakukan kegiatan manajemen secara online.

Sistem online dapat memudahkan para penggunanya dalam berkomunikasi dan mengakses informasi yang diperlukan, seperti melakukan *download* atau *upload*, bahkan pertukaran/pengiriman data yang dapat dilakukan secara cepat. Kecepatan dalam berkomunikasi, menyebarkan maupun pencarian informasi adalah hal yang dapat membantu instansi pendidikan dalam manajemennya.

Sejalan dengan perkembangan internet, telah banyak aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan

internet, seperti *e-Commerce*, *e-Banking*, *e-Government*, *e-Learning* dan lainnya. Salah satu aktivitas yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah *e-Learning*. *E-Learning* adalah wujud penerepan teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. *E-Learning* merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar di sekolah dalam bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi internet.

E-management merupakan hasil penting dari teknologi informasi dan komunikasi. Sistem, alat, perangkat keras dan perangkat lunak dari *E-management* merupakan contoh mekanisme baru di internet dan dalam ekonomi pengetahuan baru (Ellatif & Ahmed, 2013). Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat atau gagasan tentang pembelajaran elektronik, diantaranya yaitu *on-line learning*, *internet enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning* (Chandrawati, 2010).

E-Management adalah salah satu bentuk kemajuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. *E-management* merupakan salah satu perkembangan dalam dunia pendidikan yang memiliki berbagai manfaat. Salah satu manfaat yang dapat diperoleh adalah *e-management* yang diterapkan di sektor pendidikan yaitu dapat digunakan sebagai media komunikasi dan informasi bagi civitas akademika. *E-management* dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan akademika seperti calon mahasiswa dan mahasiswa, orang tua/wali mahasiswa, staf pengajar, bagian keuangan, dan bagian manajemen lembaga pendidikan.

LP3I merupakan perguruan tinggi dengan sistem pendidikan berbasis kompetensi. LP3I memiliki cabang yang

tersebar di kota-kota besar Indonesia, salah satunya adalah kota Makassar. LP3I Cabang Makassar saat ini telah menerapkan *e-management* dalam praktek operasional pendidikan. Untuk dapat melancarkan program *e-management* yang dilakukan oleh LP3I Cabang Makassar diperlukan dukungan dari berbagai pihak baik penyelenggara maupun penggunaannya. Kesiapan infrastruktur *e-management* dan sumber daya manusia sebagai pengelola merupakan hal yang sangat penting diperhatikan. Pengembangan sumber daya manusia menjadi kata kunci dalam penerapan *total quality management* dalam penyelenggaraan pendidikan. Semua anggota atau bagian dari organisasi harus berusaha menguasai kompetensi sesuai tugas dan tanggung jawabnya masing-masing. Dalam organisasi harus terjadi suasana saling belajar, segala sumber belajar dimanfaatkan untuk meningkatkan kompetensi masing-masing staf.

LP3I selama beberapa tahun belakangan telah menggunakan *e-management* dalam proses penyelenggaraan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pemanfaatan *e-management* sebagai media komunikasi dan informasi dalam gugus kendali mutu pendidikan di LP3I cabang Makassar.

KAJIAN TEORI

1. TQM dalam Pendidikan

TQM merupakan suatu sistem manajemen yang melibatkan semua unsur kepegawaian di lingkungan suatu organisasi baik sektor barang maupun jasa yang bertujuan untuk meningkatkan mutu, efisiensi, dan efektivitas produksi. TQM

merupakan sebuah pendekatan praktis dan strategis dalam menjalankan roda organisasi yang memfokuskan diri pada terpenuhinya ekspektasi pelanggan dengan melakukan perbaikan terus menerus serta melibatkan seluruh sumber daya yang ada secara efektif dan efisien (Mundir, 2012:47).

Sallis (2002:25) mengemukakan pandangannya mengenai TQM sebagai berikut:

Total quality control, total quality service, continuous improvement, strategic quality management, systematic improvement, quality first, quality initiatives, service quality are some of the many titles used to describe what in this book is called TQM. If a school, for example, felt that it wanted to call its initiative 'Pupils First' or 'The School Improvement Programme' then it should feel free to do so. It is not the name that is important, but the effect that the quality programme will have on the culture of the school.

Berdasarkan pendapat di atas, diketahui bahwa TQM mengacu pada berbagai hal seperti kontrol kualitas total, jumlah kualitas layanan, perbaikan terus-menerus, manajemen kualitas strategis, peningkatan yang sistematis, kualitas pertama, inisiatif kualitas, dan kualitas layanan. TQM dalam dunia pendidikan, misalnya sekolah dapat disebut sebagai 'murid pertama' atau 'program peningkatan sekolah'. Mengenai penyebutan TQM menurut pendapat Sallis di atas, bukanlah merupakan hal yang penting, namun efek dari program mutu tersebut yang akan menyatu dengan kultur sekolah.

Jika sekolah, misalnya, merasa bahwa itu ingin menelepon inisiatif 'Murid Pertama' atau 'Sekolah Peningkatan Program' maka harus merasa bebas untuk melakukannya. Ini bukan nama yang penting, tetapi efek bahwa program yang berkualitas akan memiliki pada budaya sekolah

Setiawati (2012:5) manajemen mutu pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mencari perubahan fokus sekolah, dari kelayakan jangka pendek menuju ke arah perbaikan mutu jangka panjang, serta dampaknya terhadap perubahan nilai-nilai budaya sekolah. Manajemen mutu merupakan lingkaran perbaikan yang berkelanjutan dan sangat menekankan pada *improvement and change*. Implementasi Manajemen Mutu Terpadu dalam bidang pendidikan antara lain (Umiarso & Gojali, 2010:137-143):

a. Tanda-tanda suksesnya adaptasi manajemen mutu terpadu. Adaptasi manajemen mutu terpadu dapat dikatakan sukses jika menunjukkan gejala-gejala sebagai berikut:

- 1) Tingkat konsistensi produk dalam memberikan pelayanan umum dan pelaksanaan pembangunan untuk kepentingan peningkatan kualitas SDM terus meningkat.
- 2) Kekeliruan dalam bekerja yang berdampak menimbulkan ketidakpuasan dan komplain masyarakat yang dilayani semakin berkurang.
- 3) Disiplin waktu dan disiplin kerja semakin meningkat.
- 4) Inventarisasi aset organisasi semakin sempurna, terkendali,

dan tidak berkurang tanpa diketahui sebabnya.

- 5) Kontrol berlangsung efektif, terutama dari atasan langsung melalui pengawasan melekat, sehingga mampu menghemat pembiayaanserta mencegah penyimpangan dalam pemberian pelayanan.
 - 6) Pemborosan dana dan waktu dalam bekerja dapat dicegah.
 - 7) Peningkatan keterampilan dan keahlian bekerja terus dilaksanakan, sehingga metode atau cara bekerja selalu mampu mengadaptasi perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai cara bekerja yang paling efektif, efisien, dan produktif.
- b. Sumber-sumber mutu atau kualitas. Manajemen mutu terpadu di lingkungan organisasi nonprofit seperti pendidikan, tidak mungkin diwujudkan jika tidak didukung dengan tersedianya sumber-sumber untuk mewujudkan mutu atau kualitas proses dan hasil yang akan dicapai. Di lingkungan kondisi yang sehat, terdapat sumber kualitas yang dapat mendukung pengimplemetnasian TQM secara maksimal. Beberapa sumber kualitas tersebut yaitu komitmen pucuk pimpinan terhadap kualitas, Sistem informasi manajemen, SDM yang potensial, keterlibatan semua fungsi, dan filsafat perbaikan kualitas secara berkesinambungan.
- c. Dimensi kualitas. Semua sumber kualitas di lingkungan organisasi pendidikan dapat dilihat manifes-

tasinya melalui dimensi-dimensi kualitas yang harus direalisasikan oleh pucuk pimpinan bekerja sama dengan warga sekolah yang ada di dalam lingkungan tersebut. Dimensi kualitas ini terdiri dari dimensi kerja organisasi, iklim kerja, nilai tambah, kesesuaian dengan spesifikasi, kualitas pelayanan dan daya tahan hasil pembangunan, serta persepsi masyarakat.

Mt. Edgecumbe (Wijaya, 2008:88) mengimplemetasikan prinsip-prinsip TQM menurut versi adaptasi 14 poin untuk kualitas di dalam organisasi termasuk organisasi pendidikan, yaitu:

- a. Menciptakan dan memelihara tujuan untuk meningkatkan layanan terhadap siswa dan sekolah.
- b. Menganut filosofi baru. Manajemen sekolah harus menyadari tantangan, harus mempelajari tanggung jawabnya, dan mengambil kepemimpinan untuk berubah.
- c. Bekerja untuk menghapuskan angka dan pengaruh-pengaruh berbahaya dari penilaian terhadap peserta didik.
- d. Menghentikan ketergantungan pada ujian untuk mencapai mutu.
- e. Bekerja dengan institusi-institusi pendidikan tempat siswa berada.
- f. Terus menerus dan selalu memperbaiki sistem untuk meningkatkan layanan terhadap siswa dan pendidikan.
- g. Terus menerus melembagakan pelatihan dalam jabatan bagi siswa, guru, staf khusus dan administrator; bagi semua orang yang berhubungan dengan organisasi kemanusiaan atau masyarakat.
- h. Melembagakan kepemimpinan.
- i. Mengusir ketakutan supaya setiap pengajar dan staf sekolah bekerja secara efektif untuk suatu sistem sekolah.
- j. Mematahkan rintangan di antara bagian-bagian.
- k. Menghapus slogan, pernyataan, dan target bagi pengajar dan siswa yang meminta kinerja yang sempurna dan tingkat produktivitas yang baru.
- l. Menghapus standar-standar pekerjaan pengajar dan siswa.
- m. Menghilangkan rintangan-rintangan yang merampas siswa, pengajar, dan manajemen dari hak-hak untuk bangga dan menikmati kecakapan kerja.
- n. Melembagakan suatu program pendidikan dan perbaikan diri yang kuat bagi setiap orang.
- o. Menempatkan setiap orang dalam masyarakat untuk bekerja melakukan transformasi.

2. Konsep E-Learning

Istilah e-learning merupakan gabungan dari dua kata, yaitu E yang merupakan singkatan *electric* (elektronik) dan *learning* (belajar). Jadi *e-learning* adalah belajar dengan menggunakan bantuan alat elektronik. Lebih jelasnya, *e-learning* adalah suatu proses belajar mengajar antara guru dan siswa, tanpa harus bertatap muka satu sama lain. Dengan bantuan alat elektronik (tepatnya PC) yang terkoneksi dengan internet, siswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun tanpa harus datang ke kampus

atau ke sekolah (Hamdani, 2011:112-113).

Menurut Hartley dalam Hamdani (2011:114) *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain. Pembelajaran elektronik atau e-learning telah dimulai pada tahun 1970-an. Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, diantaranya yaitu: *on-line learning*, *internet enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning* (Chandrawati, 2010:173).

Hayati & Santihosi (2013:3-4) mendefinisikan *e-learning* ialah pendekatan pembelajaran melalui perangkat komputer yang tersambung ke internet, dimana peserta didik berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhan. *E-learning* dapat dipandang sebagai suatu sistem yang dikembangkan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan berupaya menembus keterbatasan ruang dan waktu. *E-learning* dapat menjadi partner atau saling melengkapi dengan pembelajaran konvensional di kelas. *E-learning* bahkan menjadi komplemen besar terhadap model pembelajaran di kelas atau sebagai alat ampuh untuk program pengayaan. Sekalipun diakui bahwa belajar mandiri merupakan *basic thrust* kegiatan *e-learning*, namun jenis kegiatan pembelajaran ini masih membutuhkan interkasi yang memadai sebagai upaya untuk mempertahankan kualitasnya.

E-learning adalah semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk di dalamnya

penggunaan mobile technologies, seperti PDA dan MP3 *players*. Juga penggunaan teaching materials berbasis web dan hypermedi, multimedia CD-ROM atau *websites*, forum diskusi, perangkat lunak kolaboratif, e-mail, blogs, wikis, *computer aided assessment*, animasi pendidikan, simulasi, permainan, perangkat lunak manajemen pembelajaran, *electronic voting systems*, dan lain-lain. Juga dapat berupa kombinasi dari pengguna media yang berbeda (Hamdani, 2011:115).

3. Pemanfaatan Internet dalam Bidang Manajemen

Internet adalah sebuah jaringan dari jaringan-jaringan. Internet merupakan sebuah seting global koneksi komputer yang memungkinkan terjadinya pertukaran data, berita dan opini. Disamping menjadi sebuah media komunikasi, internet telah menjadi sebuah platform untuk cara-cara baru melakukan bisnis, cara yang lebih baik bagi pemerintah untuk menyampaikan pelayanan publik dan juga sebagai *enabler* dari pembelajaran seumur hidup (Fahmi, 2012:30).

Internet merupakan jaringan kerja antar banyak komputer, melalui jaringan ini selalu tersedia pesan-pesan elektronik termasuk e-mail, transmisi fail, dan komunikasi timbal balik antar individu atau antar komputer. Tentang hal tersebut (Severin dan Tankard dalam Sofyan, 2011:77) menyebutkan bahwa "*The internet is basically a network of many computers hooked together. This network is continuously available for electronic messages, including email, file transmission, and two-way commu-*

nication between individuals or computers”.

Munculnya istilah internet, karena adanya perkembangan teknologi elektronik yang mutakhir. Pada dasarnya internet merupakan perpaduan antara kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk dapat memanfaatkan internet, seseorang harus mempunyai akses pada komputer yang tersambung dengan internet. Untuk menyambungkan dengan internet, dibutuhkan beberapa perangkat keras dan perangkat lunak seperti modem dan sambungan telepon, perangkat lunak untuk melihat dokumen dalam internet, server untuk tempat menyimpan dokumen elektronik (Marissa, dkk. 2011:8.5).

Salah satu bentuk pemanfaatan internet dalam bidang manajemen adalah munculnya e-management. Ellatif dan Ahmed (2013:33) mengemukakan bahwa E-management merupakan hasil penting dari teknologi informasi dan komunikasi. Sistem, alat, perangkat keras dan perangkat lunak dari e-management merupakan contoh mekanisme baru di internet. Sedangkan Garjoaba (2011:7) mengemukakan bahwa e-management adalah ensemble teknik canggih berbasis perangkat lunak yang menyediakan satu set lengkap e-management yang meliputi sumber daya dan evaluasi pelayanan dasar dengan cara yang cepat dalam meningkatkan efisiensi dengan kontrol elektronik yang rinci.

Saat ini manajemen elektronik atau e-management diperkenalkan pada aplikasi yang nyata mulai dari negara maju dan negara-negara yang sedang berkembang mulai menerapkan konsep manajemen online ini. E-management atau electronic management terdiri dari

dua kata yaitu manajemen dan elektronik. Manajemen berarti seni memenuhi tugas dari pegawai yang bekerja di suatu organisasi, dalam hal ini pendidikan tinggi untuk mencapai tujuan yang diinginkan seperti siswa dan staf, serta fungsi utama manajemen yakni perencanaan, pengorganisasian, kontrol, dan pengam-bilan keputusan. Sedangkan elektronik merupakan cabang dari ilmu pengetahuan, teknik dan teknologi yang berhubungan dengan sirkuit elektronik yang melibatkan berbagai komponen elektronik aktif seperti tabung vakum, transistor, dioda, sirkuit, dan lain sebagainya. Dengan demikian, secara sederhana, e-management dapat diartikan sebagai transisi dari transaksi dan pelayanan secara tradisional menjadi format elektronik untuk mengoptimalkan penggunaan waktu, uang, dan tenaga (Raho, dkk, 2015:29-30).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan interaktif Miles & Huberman. Pendekatan interaktif diharapkan mampu memberikan analisis konkrit, ilmiah, serta objektif terkait bagaimana LP3I memanfaatkan *E-management* dalam menyelenggarakan pendidikan. Pendekatan interaktif pada dasarnya digunakan untuk mengemukakan bahwa terdapat langkah-langkah dalam analisis data adalah reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2009).

Penelitian ini dilakukan mulai bulan Agustus sampai dengan Oktober 2015 dan penelitian ini dilakukan berlokasi di LP3I cabang Makassar, Jalan Perintis Kemerdekaan Kilometer 12 Makassar.

Sumber data dalam penelitian ini

terbagi menjadi dua kategori, yaitu data primer dan skunder. Data primer yaitu sumber data yang diperoleh langsung dari hasil pengumpulan penulis melalui wawancara kepada informan penelitian. Adapun informan penelitian ini terdiri dari pihak manajemen LP3I Cabang Makassar dan pihak mahasiswa sebagai salah satu civitas akademika di LP3I Cabang Makassar. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh oleh peneliti melalui melalui dokumentasi, seperti profil tempat penelitian, gambaran *e-management* dan lain sebagainya.

Teknik pengumpulan data adalah wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan informan penelitian (diambil dari pihak manajemen serta dari pihak mahasiswa LP3I cabang Makassar) yang diharapkan mampu memberikan informasi kunci dalam menjawab setiap pertanyaan penelitian ini. Tujuan wawancara ini adalah sebagai referensi dan memperkuat hasil analisis yang dikemukakan peneliti. Proses dokumentasi penelitian dilakukan dengan mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya yang terkait dengan bagaimana *e-management* digunakan dalam mendukung proses penyelenggaraan pendidikan di LP3I Cabang Makassar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis interaktif Miles dan Huberman, dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Melakukan reduksi data yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, peng-abstrakan, dan transformasi data 'kasar' yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan

yang terkait dengan pemanfaatan E-management oleh LP3I Makassar; (2) Menyajikan data dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan; (3) Menarik kesimpulan berdasarkan temuan mengenai bentuk pemanfaatan *e-management* oleh pihak LP3I Makassar dalam menyelenggarakan pendidikan.

HASIL PENELITIAN

Kondisi Infrastruktur Teknologi dan Sumber Daya Manusia Di LP3I Cabang Makassar sebagai Penunjang E-management

Salah satu misi LP3I Cabang Makassar, yaitu Menyelenggarakan pendidikan dengan berbasis IT, maka pihak manajemen memfasilitasi dengan aplikasi E-management yang dapat digunakan oleh civitas akademika LP3I Cabang Makassar. *e-management* di LP3I Cabang Makassar merupakan aplikasi yang digunakan yang memungkinkan penggunaanya lebih mudah dalam memenuhi kebutuhannya.

Dalam ruang lingkup institusi pendidikan LP3I untuk mengakses luasnya jaringan antar cabang institusi pendidikan lainnya, diberlakukan kebijakan yaitu *e-management*. *E-Mangement* memiliki arti sempit, yaitu mengelolah atau mengatur segala sumber daya manusia yang ada dengan media elektrik. *E-management* merupakan aplikasi yang saling terintegrasi antara masing-masing departemen di seluruh kampus cabang *Collage* yang dikhususkan untuk Civitas Akademika (Manajemen).

E-management yang diberlakukan oleh LP3I tentu memiliki unsur bahwa

dalam organisasi yang ada telah berusaha menjalankan perkembangan teknologi informasi yang ada selama ini. *E-management* yang ada juga digunakan sebagai suatu dasar pengambilan keputusan kegiatan civitas. Selain itu dengan adanya *e-management* yang dibentuk dianggap sebagai dasar pengambilan keputusan dengan cepat. *E-management* yang dianggap sebagai suatu bentuk koordinasi antarinstansi pendidikan tinggi memiliki kelengkapan yang dapat mengatur serta mengelola hubungan pihak instansi pendidikan atau penyelenggara kebijakan dengan setiap mahasiswanya.

LP3I melalui program pendidikannya melakukan proses belajar mengajar dengan pendekatan praktis, diskusi kelompok, simulasi, *role play* dan latihan/kerja praktek (*on-the-job training*). Di samping itu, diadakan kegiatan mentoring agama untuk pembinaan mental spiritual, antara lain untuk memupuk sikap jujur, disiplin, memiliki etika, sopan santun dan moral secara umum. Pendekatan ini ternyata menunjang keberhasilan para peserta didik untuk dapat memahami dan mampu mengamalkan keahliannya, baik melalui latihan kerja praktek di perusahaan maupun di lapangan kerja yang sesungguhnya. Selama proses belajar berlangsung, peserta program pendidikan LP3I mendapat dukungan dan bimbingan penuh dari para staf pengajar yang berasal dari kalangan akademisi dan para praktisi profesional yang aktif.

Salah satu bagian penting dalam pelaksanaan *e-management* adalah pengkodean yang memberikan *output* berupa tampilan yang dapat dilihat melalui *web browser* yang bisa diakses

oleh setiap Sumber Daya Manusia di dalam Institusi Pendidikan Tinggi Lp3i. Oleh karena itu, untuk menunjang penjelasan mengenai bab ini dapat berbagai gambar yang mengindikasikan bahwa pengimplementasian sedang berjalan.

Penggunaan *e-managemen* di ruang lingkup LP3I Cabang Makassar di dukung oleh fasilitas pendukung yang sangat baik, seperti *hotspot* atau *local area network* dengan jaringan internet yang super cepat, serta komputer yang saling terkoneksi. Fasilitas pendukung tersebut mampu saling bersinergi dalam mendukung manajemen pendidikan di LP3I Cabang Makassar.

Selain infrastruktur yang merupakan hal penting untuk menunjang implementasi *e-management*, tidak kalah pentingnya adalah sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang penting dalam *e-management* adalah pengelola *e-management*. Pemanfaatan *e-management* mencakup pengelolaan data, informasi, sistem manajemen, serta proses yang dilakukan secara elektronik. Pengelola *E-management* merupakan orang yang memiliki kapabilitas yang tinggi dalam menjaga pertukaran informasi yang dilakukan di LP3I Cabang Makassar.

Penerapan dan pengembangan *e-management*, selain dibutuhkan dukungan teknologi yang handal, juga sangat ditentukan oleh dukungungan kompetensi SDM staf/pegawai setiap unit kerja. Implementasi *e-management* akan optimal apabila semua staf/pegawai berkompeten memanfaatkan semua fasilitasnya sesuai keahlian dan kemampuannya masing-masing. Untuk dapat memanfaatkan *e-management* secara optimal semua SDM membutuhkan tambahan pendidikan khusus kompetensi pemanfaatan E-

management. Tambahan pendidikan tersebut meliputi tambahan pendidikan khusus bidang kompetensi Programmer, bidang kompetensi internet, kompetensi teknisi komputer, kompetensi operator, dan kompetensi pengolah kata dan data. Adapun prioritas tambahan pendidikan khusus yang dibutuhkan adalah bidang kompetensi programmer.

Bentuk Pemanfaatan e-Management Sebagai Media Informasi di LP3I Cabang Makassar

Memperhatikan pentingnya situs *web* sebagai sarana atau media komunikasi dan informasi Institusi Pendidikan Tinggi LP3i tentu telah masuk dalam perkembangannya. LP3i menyadari bahwa situs atau *website* merupakan sebuah sistem komunikasi global yang dapat menghubungkan antar manusia, memberikan informasi kepada khalayak secara luas. Menanggapi hal tersebut pihak LP3I mengangkat Sumber Daya Manusia yang handal dalam bidang perangkat lunak maupun perangkat keras untuk mengelolah jalannya *website* lp3i.ac.id.

Aplikasi *e-management* merupakan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan oleh LP3I Cabang Makassar (dan seluruh cabang LP3I di Indonesia). *E-management* dibangun untuk merevitalisasi organisasi dan manajemen lembaga pendidikan agar para manajemen LP3I dapat melaksanakan tugas dan fungsinya secara optimal dalam pengelolaan pendidikan. Selain itu, mahasiswa dan para pengguna *e-management* dapat dimudahkan dalam urusan, seperti pertukaran informasi, pengurusan jadwal kuliah, pencarian

materi kuliah, pendaftaran ulang, dan laporan pembayaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LP3I Makassar memiliki fasilitas dan sumber daya manusia yang baik dalam menggunakan program *e-management* dalam proses penyelenggaraan pendidikan. *E-Management* memberikan kemudahan kepada seluruh civitas akademika LP3I cabang Makassar dalam proses pendidikan.

Sistem Informasi sumber daya manusia dapat membantu perusahaan dalam memaksimalkan pemakaian komputer. Dengan berbasiskan *web* dan memanfaatkan jaringan computer yang ada di perusahaan, maka sistem informasi sumber daya manusia menjadi salah satu kekuatan perusahaan dalam melakukan pengaturan terhadap sumber daya manusia yang ada. Pelaksanaanya biasa mulai dari sekadar pencatatan data karyawan dan mahasiswa, mulai dari data secara umum sampai dengan data yang bersifat lebih khusus.

Sistem informasi sumber daya manusia adalah suatu prosedur sistematis pengumpulan, penyimpanan, pemeliharaan, perolehan kembali, dan validasi berbagai data tertentu yang dibutuhkan oleh suatu organisasi tentang sumber daya manusianya.

Munculnya istilah internet, karena adanya perkembangan teknologi elektronik yang mutakhir. Pada dasarnya, internet merupakan perpaduan antara kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk dapat memanfaatkan internet, seseorang harus mempunyai akses pada komputer yang tersambung

dengan internet. Dalam menyambungkan dengan internet, dibutuhkan beberapa perangkat keras dan perangkat lunak, seperti modem dan sambungan telepon, perangkat lunak untuk melihat dokumen dalam internet, server untuk tempat menyimpan dokumen elektronik (Marissa, 2011).

Istilah *e-learning* merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *e* yang merupakan singkatan *electric* (elektronik) dan *learning* (belajar). Jadi *e-learning* adalah belajar dengan menggunakan bantuan alat elektronik. Lebih jelasnya, *e-learning* adalah suatu proses belajar mengajar antara guru dan siswa, tanpa harus bertatap muka satu sama lain. Dengan bantuan alat elektronik (tepatnya PC) yang terkoneksi dengan internet, mahasiswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun tanpa harus datang ke kampus (Sofyan, 2011).

Pemanfaatan website selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran online untuk mahasiswa, ataupun sebagai media dosen untuk mempublikasikan karya tulisnya, dapat juga digunakan sebagai sarana komunikasi antar mahasiswa dengan dosen. Dalam artian lain, website yang ada pada setiap lembaga pendidikan tinggi merupakan strategi komunikasi yang dianggap mudah untuk dilakukan. *E-management* merupakan hasil penting dari teknologi informasi dan komunikasi. Sistem, alat, perangkat keras dan perangkat lunak dari *e-management* merupakan contoh mekanisme baru di internet.

E-learning adalah semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk di dalamnya penggunaan mobile technologies, seperti

PDA dan MP3 *players*. Juga penggunaan teaching materials berbasis web dan hypermedi, multimedia CD-ROM atau *websites*, forum diskusi, perangkat lunak kolaboratif, e-mail, blogs, wikis, *computer aided assessment*, animasi pendidikan, simulasi, permainan, perangkat lunak manajemen pembelajaran, *electronic voting systems*, dan lain-lain. Juga dapat berupa kombinasi dari pengguna media yang berbeda (Hamdani, 2011).

Saat ini manajemen elektronik atau *e-management* diperkenalkan pada aplikasi yang nyata mulai dari negara maju dan negara-negara yang sedang berkembang mulai menerapkan konsep manajemen online ini. *E-management* atau *electornic management* terdiri dari dua kata, yaitu manajemen dan elektronik. Manajemen berarti seni memenuhi tugas dari pegawai yang bekerja di suatu organisasi, dalam hal ini pendidikan tinggi untuk mencapai ujuan yang diinginkan seperti siswa dan staf, serta fungsi utama manajemen yakni perencanaan, pengorganisasian, kontrol, dan pengambilan keputusan.

E-management adalah ensemble teknik canggih berbasis perangkat lunak yang menyediakan satu set lengkap *E-management* yang meliputi sumber daya dan evaluasi pelayanan dasar dengan cara yang cepat dalam meningkatkan efisiensi dengan kontrol elektronik yang rinci (Garjoaba, 2011).

E-management merupakan salah satu bentuk kemajuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. *E-management* merupakan salah satu perkembangan dalam dunia pendidikan yang memiliki berbagai manfaat. Salah satu manfaat yang dapat

diperoleh adalah *e-management* yang diterapkan di sektor pendidikan, yaitu dapat digunakan sebagai media komunikasi dan informasi bagi civitas akademika.

Situs www.manajemen.lp3i.ac.id merupakan salah satu perwujudan dari *E-management* yang diterapkan di LP3I Cabang Makassar. Situs tersebut dapat dikatakan sebagai media komunikasi bagi mahasiswa dengan pihak kampus mengenai jalannya perkuliahan. Terdapat berbagai pemanfaatan dari *e-management* sebagai media komunikasi dan informasi dalam gugus kendali mutu pendidikan di LP3I Cabang Makassar.

SIMPULAN DAN SARAN

Kondisi infrastruktur dan sumber daya manusia sebagai penunjang pemanfaatan *e-management* di LP3I Cabang Makassar dapat dikatakan telah memadai. Pemanfaatan *E-management* sebagai media komunikasi dan informasi dalam gugus kendali mutu pendidikan di LP3I Cabang Makassar berupa: informasi kemahasiswaan (Mahasiswa, Daftar User Mahasiswa, Proses Status Akademik Mahasiswa, Proses Status Jenjang Tingkatan, dan Profil Akademik Mahasiswa), data master pendidikan (ganti kelas mahasiswa, proses isian KRS nilai, proses isian nilai, daftar ruangan kelas, daftar jadwal kuliah, daftar jadwal ujian, daftar matakuliah, konfigurasi input dan daftar kelas, proses isian nilai TOEIC, dan daftar pengumuman), data laporan perkuliahan (daftar hadir perkuliahan, lembar kegiatan mengajar, daftar jadwal kuliah, daftar mahasiswa aktif, cetak kartu ujian, serta daftar matakuliah dan judul buku), data laporan proses nilai (cetak kartu rencana studi, daftar komponen

nilai, cetak kartu hasil studi, cetak transkrip nilai, daftar nilai TOEIC, dan daftar nilai indeks prestasi), dan unggah dokumen (dokumen satuan acara pengajaran, dan dokumen umum/surat). Infrastruktur dan sumber daya manusia pengelola *e-management* merupakan hal yang sangat penting, diharapkan infrastruktur dapat ditingkatkan dan sumber daya manusia sebagai pengelola dapat ditambah dan ditingkatkan keahliannya. Aplikasi *e-management* (www.manajemen.lp3i.ac.id) merupakan sarana utama mencari informasi dibutuhkan dalam pembaruan sistem atau versi pada web serta *maintenance* secara berkala sehingga dapat meminimalkan kesalahan dalam akses atau pengunduhan dokumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Cangara. (2012). *Komunikasi Politik (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Chandrawati. (2010) *Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. Cakrawala Kependidikan* Vol. 8, No. 2, Halaman 172-181
- Ellatif H.A.A & Ahmed. A. (2013). E-Management: Configuration, Functions, and Role in Improving Performance of Arab Institutions and Organization. *International Journal of Computer Applications*. Vol. 80, No. 6, Halaman 33-40
- Garjoaba. (2011). The Influence of E-Management Application Upoin The Small and Medium Enterprises Organzitionanl Culture. *Journal of Information System and Operations Management*. Vol. , No. 2, Halaman 1-8
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Marissa. (2011). *Pembelajaran Berbasis Website. Materi Pokok: Komputer*

- dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Miles B. & Huberman A. (2009). Analisis Data Kualitatif: *Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI Press.
- Nugroho. (2010). Kaizen sebagai Salah Satu Konsep Penjaminan Mutu pada Jenjang Pendidikan Tinggi. *Jurnal Manajemen Indonesia*. Vol. 1, No. 1, Halaman 47-59
- Sofyan. (2011). Pengguna Internet dan Kinerja Dosen Pegawai Negeri Sipil Kopertis Wilayah III. *Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 9, No. 1*, Hal:76-86
- Tafiardi. (2005). *Meningkatkan Mutu Pendidikan melalui e-Learning*. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Vol. 4, No. 4, Halaman 85-97

IMPLEMENTASI MANAJEMEN RE UNTUK MENGURANGI JAM KOSONG, KETERLAMBATAN GURU DATANG DI SEKOLAH DAN KETERLAMBATAN GURU MASUK KELAS DI SMP PERGIS MAROS

Burhanuddin

Pengawas SMP Dinas Pendidikan Kabupaten Maros

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian tindakan sekolah yang bertujuan untuk mengurangi jam kosong di sekolah melalui penerapan manajemen RE di SMP Pergis Kabupaten Maros, untuk mengurangi jumlah pendidik dan peserta didik yang terlambat datang di sekolah melalui penerapan manajemen RE di SMP Pergis Kabupaten Maros, dan untuk mengurangi jumlah pendidik dan peserta didik yang terlambat masuk kelas melalui penerapan manajemen RE di SMP Pergis Kabupaten Maros. Subjek penelitian ini adalah semua pendidik SMP Pergis Kabupaten Maros yaitu sebanyak 18 orang pendidik dan semua peserta didik sebanyak 127 orang. Waktu pelaksanaan ini mulai tanggal 10 Februari sampai dengan tanggal 19 April 2014. Waktu pelaksanaan dibagi menjadi tiga siklus I, siklus II dan siklus III. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan manajemen RE mengurangi jam kosong.

Kata Kunci: manajemen RE, jam kosong, keterlambatan guru

Dalam pelaksanaan pembinaan di sekolah maka kepala sekolah dan pengawas sekolah yang memegang peranan penting dalam meningkatkan pengelolaan sekolah yang professional. Di sekolah bukan hanya kepala sekolah dan pengawas sekolah yang bertanggungjawab terhadap pembinaan peserta didik, ada juga pendidik yang selalu bersentuhan langsung dengan peserta didik. Disadari atau tidak disadari, pendidik adalah panutan bagi peserta didik di sekolah dimana ia bertugas. Oleh karena itu apapun yang dilakukan oleh pendidik selalu menjadi contoh bagi anak didiknya. Jika pendidiknya masih ada yang datang terlambat di sekolah atau terlambat masuk kelas, jangan harap peserta didiknya dapat hadir tepat waktu atau masuk kelas sesuai dengan jam bel masuk.

Ada beberapa sekolah binaan keterlambatan pendidik atau kurang disiplin dalam melaksanakan tugas sebagai orang yang diberikan amanah oleh pemerintah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dimana mereka ditugaskan sangat frekuentif terjadi, salah satu diantaranya adalah SMP Pergis Maros. Berdasarkan data yang diperoleh melalui pengamatan peneliti yang juga sebagai pengawas bina di sekolah ini selama tiga kali melakukan observasi, maka secara persentase pendidik yang tidak masuk mengajar tepat waktu adalah 38,46% atau 5 orang dari 13 orang pendidik. Angka ini menunjukkan bahwa keterlambatan di sekolah ini sesuatu yang menjadi masalah, karena akan merugikan peserta didik. Keterlambatan pendidik diantaranya adalah terlambat datang ke sekolah yang jam pertamanya adalah

dimulai pada pukul 07.30 Wita. Pendidik yang terlambat datang pada umumnya meraka secara rata-rata datang pada pukul 08.00 Wita atau dengan kata lain mereka rata-rata terlambat 30 menit setiap hari datang ke sekolah. Sedangkan pendidik yang terlambat masuk ke kelas setelah pergantian jam mengajar adalah rata-rata 5 menit, dimana pergantian jam pembelajaran setiap kelas adalah sebanyak empat kali. Peneliti prihatin jika menyaksikan ada pendidik yang datang ke sekolah terlambat, atau masuk kelas tidak sesuai dengan bel masuk atau bahkan ada pendidik yang sering meninggalkan jam mengajar dengan alasan yang tidak jelas. Hal tersebut terjadi pada sekolah tempat peneliti diberi tugas. Pada saat itu tingkat kosong jam tinggi, pendidik terlambat datang menjadi pemandangan sehari-hari dan pendidik terlambat masuk kelas menjadi kebiasaan yang membudaya. Dalam keadaan tersebut peneliti ingin mengubah kondisi itu menjadi kondisi yang disiplin, maka peneliti berkolaborasi dan bersinergi dengan kepala sekolah dengan menawarkan suatu pola pembinaan dengan manajemen RE.

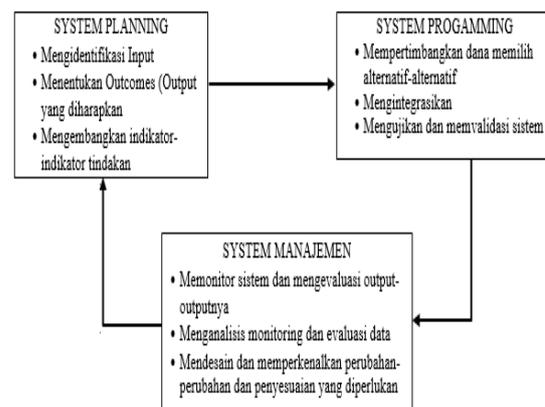
Dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: (1) Apakah Manajemen RE dapat mengurangi jam kosong di SMP Pergis Maros Kabupaten Maros?; (2) Apakah Manajemen RE dapat mengurangi jumlah pendidik dan peserta didik yang terlambat datang ke sekolah di SMP Pergis Maros Kabupaten Maros?; (3) Apakah manajemen RE dapat mengurangi jumlah pendidik dan peserta didik yang terlambat masuk kelas di SMP Pergis Maros Kabupaten Maros?

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kedisiplinan di SMP Pergis

Maros melalui peningkatan disiplin pendidik. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengurangi jam kosong di sekolah melalui penerapan manajemen RE di SMP Pergis Kabupaten Maros; (2) Untuk mengurangi jumlah pendidik dan peserta didik yang terlambat datang di sekolah melalui penerapan manajemen RE di SMP Pergis Kabupaten Maros; (3) Untuk mengurangi jumlah pendidik dan peserta didik yang terlambat masuk kelas melalui penerapan manajemen RE di SMP Pergis Kabupaten Maros.

Dalam kaitannya dengan pengembangan pengelolaan sekolah dan sistem manajemen operasionalnya seorang pimpinan harus mengetahui 3 hal yaitu (1) system planning (2) system programming (3) system management (Brown, Norbeg

Gambar 1 : Strategi-strategi Sistem dalam Pendidikan



dan Srygley dalam *Administrating Educational Media*, 1972, p.7). Ketiganya dapat didiskripsikan dalam gambar sebagai berikut:

Sejalan dengan sistem pengelolaan sekolah dan pengembangannya, ada paradigma pendidikan yang perlu dipertimbangkan oleh para pengelola sekolah. Zamroni lewat tulisannya *Paradigma Pendidikan Masa Depan* (2000) menyatakan ada 2 paradigma yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan

pembangunan dalam bidang pendidikan yaitu paradigma fungsional sosial yang bersifat analis-mekanik dan paradigma baru yang bersifat sistemik-organik. Paradigma pertama menjadikan pendidikan sebagai “engine of growth” penggerak dan lokomotif pembangunan dan lebih bersifat linier dan unidimensional sedangkan yang kedua lebih bersifat kompleks dan interaktif yang dapat melahirkan pendidikan multi tracks dan multidimensional.

MANAJEMEN RE

Fenomena RE ini sudah dikembangkan beberapa tahun lalu dan sukses dengan konsepnya yaitu “reengineering, relearning, repositioning dan RE yang lainnya, peneliti ingin mencoba lagi manajemen RE ini dalam kontek yang lain dan khususnya dalam bidang pengelolaan sekolah. Sedangkan manajemen sendiri menurut Sudjana dalam bukunya Manajemen Program Pendidikan (2004:16) menyatakan bahwa pengelolaan sekolah atau manajemen merupakan keterampilan khusus untuk melakukan suatu kegiatan, baik bersama orang lain atau melalui orang lain dalam mencapai tujuan organisasi. Harsey dan Blanchard (1982) dalam Sudjana (16-17) menyatakan sebagai berikut: “Management as working with and through individuals and groups to accomplish organizational goals”. Sedangkan Stoner (1981) dalam Sudjana (17) mengartikan sebagai berikut: “Manajemen adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, pengarah dan evaluasi sebagai efek dari anggota suatu organisasi dan pemanfaatan seluruh sumber daya organisasi yang lain

untuk mencapai tujuan lembaga organisasi”.

Implementasi kedua pengertian tersebut menurut Sudjana adalah bahwa manajemen merupakan serangkaian kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, menggerakkan, mengendalikan, dan mengembangkan segala upaya dalam mengatur dan mendayagunakan sumber daya manusia, sarana dan prasarana, secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan.

Adapun ranah “manajemen RE” yang kami tawarkan adalah sebagai berikut

1. *Reorienting*

Reorienting adalah sebuah proses yang sistimatis yang meliputi pemahaman, pengenalan serta pengidentifikasian kembali segala sesuatu yang telah dimiliki oleh sebuah lembaga yang dilakukan oleh kepala sekolah, para pendidik, karyawan, wali murid, peserta didik dan stakeholder lainnya.

2. *Relearning*

Relearning merupakan sebuah proses yang sistimatis untuk mempelajari kembali cara-cara atau teknik-teknik pengelolaan sekolah yang sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman yang didalamnya ada seperangkat instrument dan assesoris mana-jerial yang berdasarkan kebutuhan (*need assesment*).

3. *Replanning*

Replanning adalah sebuah proses yang sistimatis dalam rangka mempersiapkan kembali sepe-rangkat keputusan tentang kegiatan-kegiatan untuk masa yang akan datang dengan diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan melalui penggunaan sarana yang tersedia berdasarkan hasil relearning yang telah dilakukan. Menurut Sudjana (2004;67-72)

ada 3 tipe perencanaan yaitu pertama perencanaan berdasarkan perintah (*Command Planning*) dimana orientasinya pada rencana umum yang telah disusun berdasarkan patokan-patokan yang telah ditetapkan, sedangkan pakar hanya sebagai spesialis saja.

4. *Redoing*

Fase ini bertujuan untuk menghasilkan kembali kinerja yang optimal yang dibarengi dengan mengarahkan dan membimbing (*Coaching & conseling*) anggota kelompok kerjanya.

5. *Rechecking*

Fase ini bertujuan untuk memotivasi selama proses “Re-doing”, dengan cara menilai dan menghargai (*Appraising and Rewarding*). Fase ini merupakan kesempatan untuk merayakan yang telah diperoleh dan menggalang kebulatan tekak untuk mencapai keberhasilan berikutnya. Bentuk peningkatan pada *fase rechecking* adalah pengecekan tidak hanya pada satu permasalahan saja, namun pengecekan juga dilakukan pada semua langkah, untuk mendapat informasi sebanyak mungkin, agar dapat membuat langkah-langkah antisipatif lebih dini.

6. *Re-acting*

Re-acting atau melakukan kembali merupakan upaya memelihara atau, membawa kembali, suatu keadaan yang seharusnya terjadi atau menjaga kembali keadaan sebagaimana seharusnya terlaksana dengan cara conforming pada semua pihak yang terlibat. Tujuannya adalah agar kegiatan atau program yang sedang dilaksanakan selalu sesuai dengan rencana atau tidak menyimpang dari rencana yang telah ditetapkan.

METODE PENELITIAN

Waktu yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Sekolah ini adalah selama tiga bulan yang dimulai dari tanggal 10 Februari sampai dengan tanggal 19 April 2014. Waktu pelaksanaan dibagi menjadi tiga siklus I, siklus II dan siklus III.

Penelitian tindakan sekolah ini yang berlangsung selama tiga siklus dilakukan di SMP Pergis Kabupaten Maros dengan alamat Jalan Dr. Sam Ratulangi Nomor 32 Kecamatan Turikale Kabupaten Maros. Subjek penelitian adalah semua pendidik SMP Pergis Kabupaten Maros yaitu sebanyak 18 orang pendidik dan semua peserta didik sebanyak 127 orang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini mengamati dan mendata keterlambatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik datang ke sekolah dan masuk kelas pada saat pergantian jam pembelajaran di SMP Pergis Kabupaten Maros.

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan

Siklus pertama direncanakan dalam tiga minggu yang dilaksanakan pada awal minggu kedua sampai dengan akhir minggu keempat Pebruari 2014. Peneliti menyiapkan format pengamatan atau observasi yang berkaitan dengan keterlambatan pendidik dan peserta didik datang ke sekolah dan keterlambatan pendidik dan peserta didik masuk kelas pada waktu pergantian jam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan terkait dengan pelaksanaan obeservasi terhadap keterlambatan pendidik dan peserta didik datang ke sekolah dan keterlambatan pendidik dan peserta didik masuk kelas pada waktu pergantian jam pembelajaran.

Tabel 1. Hasil pengumpulan data pada siklus I

No	Jenis Kegiatan	Pebruari Minggu ke...			Jumlah	Persen- tase (%)
		II	III	IV		
1	Jumlah jam kosong	20	23	18	61	12,10
2	Pendidik terlambat datang ke sekolah pada jam I	6	7	7	20	27,78
3	Pendidik terlambat masuk kelas pergantian jam pembelajaran	21	16	18	55	30,56
4	Peserta didik bolos sekolah	10	7	8	25	19,69
5	Peserta didik terlambat datang ke sekolah pada jam I	16	11	13	40	31,50
6	Peserta didik terlambat masuk kelas pergantian jam pembelajaran.	11	9	7	27	21,26
Rata-Rata Persentase Keterlambatan pendidik dan peserta didik						23,82

c. Observasi dan Evaluasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh pengawas sekolah atau peneliti dalam penelitian ini sekaligus juga melaksanakan evaluasi tentang efektivitas tindakan antara lain:

- 1) Efektivitas pelaksanaan tugas wakil kepala sekolah, wali kelas, pendidik mata pelajaran, pendidik bimbingan dan konseling, pendidik ekstrakurikuler, pendidik piket.
- 2) Kedisiplinan (ketepatan atau keterlambatan peserta didik dan

pendidik) datang ke sekolah dan masuk pada saat pergantian jam pembelajaran.

- 3) Efektivitas penerapan tindakan yaitu manajemen RE Pelaksanaan manajemen RE juga sudah berjalan yang dibawah kordinasi pengawas sekolah sebagai peneliti.

2. Siklus Kedua

a. Perencanaan

Siklus kedua ini direncanakan dalam tiga minggu yang dilaksanakan pada awal minggu pertama sampai dengan akhir minggu ketiga Maret 2014.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada tahap penelitian tindakan sekolah merupakan tahapan yang sangat penting, karena efektivitas tindakan yang digunakan sebagai langkah pemecahan masalah yang akan diamati.

Tabel 2. Hasil pengumpulan data pada siklus II

No	Jenis Kegiatan	Maret Minggu ke...			Jumlah	Persen- tase (%)
		I	II	III		
1	Jumlah jam kosong	15	12	11	38	7,54
2	Pendidik terlambat datang ke sekolah pada jam I	5	4	4	13	18,06
3	Pendidik terlambat masuk kelas pergantian jam pembelajaran	14	10	11	35	19,44
4	Peserta didik bolos sekolah	8	6	5	19	14,96
5	Peserta didik terlambat datang ke sekolah pada jam I	12	9	11	32	25,20

6	Peserta didik terlambat masuk kelas pergantian jam pembelajaran.	8	5	5	18	14,17
Rata-Rata Persentase Keterlambatan pendidik dan peserta didik						16,56

c. Observasi dan Evaluasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh pengawas sekolah atau peneliti dalam penelitian ini sekaligus juga melaksanakan evaluasi tentang efektivitas tindakan antara lain:

- 1) Pelaksanaan tugas wakil kepala sekolah, wali kelas, pendidik mata pelajaran, pendidik bimbingan dan konseling, pendidik ekstra-kurikuler, pendidik piket.
- 2) Dengan adanya pembinaan yang dilakukan oleh pengawas sekolah yang bersinergi dengan kepala sekolah terhadap pendidik dan peserta didik melalui penegasan terhadap aturan yang berlaku dengan disertai surat pernyataan yang ditanda tangani yang bersangkutan dengan diketahui oleh kepala sekolah dan pengawas sekolah, maka pendidik dan peserta didik lebih paham lagi tentang tugas dan fungsinya serta hak dan kewajibannya berada di sekolah.
- 3) Efektivitas penerapan tindakan yaitu manajemen RE. Pelaksanaan manajemen RE juga sudah berjalan yang dibawah kordinasi pengawas sekolah sebagai peneliti.

d. Refleksi

Pada siklus kedua ini masih ada yang perlu diperbaiki baik dari segi pola pembinaan maupun penerapan manajemen RE oleh pengawas sekolah sebagai peneliti, antara lain:

- 1) Peran dan fungsi pendidik piket yang ditugasi untuk mendata pendidik dan peserta didik yang terlambat belum dipahami oleh semua pendidik dan peserta didik, sehingga terkadang memunculkan masalah antara pendidik piket dengan pendidik yang terlambat. Untuk mengatasi hal ini, maka pengawas sekolah melakukan rapat dewan pendidik dengan mengikutsertakan pengurus OSIS sebagai perwakilan siswa.
- 2) Pendidik dan peserta didik yang terlambat berulang kali dengan melalui pencatatan saja ternyata sikap dan perilakunya sebagian masih ada tidak berubah, sehingga kepala sekolah perlu memberikan teguran tertulis dengan tembusan kepada pengawas sekolah sebagai perwakilan dinas pendidikan.
- 3) Pengawas sekolah dengan bersinergi kepala sekolah perlu lebih meningkatkan pembinaannya terhadap pendidik dan peserta didik yang datang terlambat, baik yang terlambat datang ke sekolah maupun yang terlambat masuk kelas pada waktu pergantian jam pembelajaran.

Dengan melihat rata-rata persentase keterlambatan pendidik dan peserta didik, baik datang ke sekolah maupun masuk kelas pada pergantian jam pembelajaran dalam siklus kedua adalah 16,56%. Ternyata angka ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini, yaitu kurang dari 10% pendidik dan peserta didik yang terlambat.

3. Siklus Ketiga

a. Perencanaan

Siklus ketiga ini direncanakan dalam tiga minggu yang dilaksanakan pada awal minggu keempat Maret 2014 sampai dengan akhir minggu kedua April 2014. Peneliti menyiapkan format pengamatan atau observasi yang berkaitan dengan keterlambatan pendidik dan peserta didik datang ke sekolah dan keterlambatan pendidik dan peserta didik masuk kelas pada waktu pergantian jam pembelajaran.

Selain itu berdasarkan kelemahan yang dialami pada siklus kedua, maka perencanaan siklus ke tiga akan disempurnakan untuk meminimalisasi kelemahan tersebut, yaitu:

- 1) Pengawas sekolah bersama dengan kepala sekolah perlu melakukan rapat sebagai upaya dalam memberikan pemahaman terhadap pendidik dan peserta didik yang diwakili oleh pengurus OSIS tentang peran dan fungsi pendidik piket yang ditugasi untuk mendata pendidik dan peserta didik yang terlambat agar tidak memunculkan masalah antara pendidik piket dengan pendidik yang terlambat.
- 2) Pengawas sekolah bersinergi dengan kepala sekolah untuk memberikan teguran tertulis bagi pendidik dan peserta didik yang terlambat berulang kali dengan tembusan dinas pendidikan.
- 3) Pengawas sekolah dengan bersinergi kepala sekolah perlu lebih meningkatkan pembinaannya terhadap pendidik dan peserta didik yang datang terlambat, baik yang terlambat datang ke sekolah

maupun yang terlambat masuk kelas pada waktu pergantian jam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan terkait dengan pelaksanaan observasi terhadap keterlambatan pendidik dan peserta didik datang ke sekolah dan keterlambatan pendidik dan peserta didik masuk kelas pada waktu pergantian jam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil pengumpulan data pada siklus III

No	Jenis Kegiatan	Maret-April Minggu ke...			Jumlah	Persen- tase (%)
		IV	I	II		
1	Jumlah jam kosong	8	5	5	18	3,54
2	Pendidik terlambat datang ke sekolah pada jam I	3	3	2	8	11,11
3	Pendidik terlambat masuk kelas pergantian jam pembelajaran	9	5	4	18	7,87
4	Peserta didik bolos sekolah	4	2	2	8	6,30
5	Peserta didik terlambat datang ke sekolah pada jam I	6	5	3	14	11,02
6	Peserta didik terlambat masuk kelas pergantian jam pembelajaran.	5	4	5	14	11,02
Rata-Rata Persentase Keterlambatan pendidik dan peserta didik						7,97

c. Observasi dan Evaluasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh pengawas sekolah atau peneliti dalam penelitian ini sekaligus juga melaksanakan evaluasi tentang efektivitas tindakan antara lain:

- 1) Hasil pengamatan pengawas sekolah sebagai peneliti terhadap pelaksanaan tugas wakil kepala sekolah, wali kelas dan pendidik berjalan dengan baik.
- 2) Dengan adanya pembinaan yang dilakukan oleh pengawas sekolah yang bersinergi dengan kepala sekolah terhadap pendidik dan peserta didik melalui penegasan terhadap aturan yang berlaku dengan disertai surat pernyataan yang ditanda tangani yang bersangkutan dengan diketahui oleh kepala sekolah dan pengawas sekolah membuat pendidik dan peserta didik lebih paham lagi tentang tugas dan fungsinya serta hak dan kewajibannya berada di sekolah.
- 3) Efektivitas penerapan tindakan yaitu manajemen RE
Pelaksanaan manajemen RE juga sudah berjalan yang dibawah koordinasi pengawas sekolah sebagai peneliti.

d. Refleksi

Pelaksanaan siklus ketiga sudah lebih memberikan kemajuan jika dibandingkan dengan siklus pertama dan kedua tentang kedisiplinan pendidik dan peserta didik baik dari sisi kedatangan ke sekolah maupun ketika mereka masuk di kelas pada waktu pergantian jam pembelajaran. Pada siklus ketiga ini pola pembinaan maupun penerapan manajemen RE oleh pengawas sekolah sebagai peneliti, adalah peran dan fungsi pendidik piket yang ditugasi untuk mendata pendidik dan peserta didik yang terlambat belum dipahami oleh semua pendidik dan

peserta didik, sehingga terkadang memunculkan masalah antara pendidik piket dengan pendidik yang terlambat. Untuk mengatasi hal ini, maka pengawas sekolah melakukan rapat dewan pendidik dengan mengikutsertakan pengurus OSIS sebagai perwakilan siswa. Dengan melihat rata-rata persentase keterlambatan pendidik dan peserta didik, baik datang ke sekolah maupun masuk kelas pada pergantian jam pembelajaran dalam siklus ketiga adalah 7,97%. Ternyata angka ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini, yaitu kurang dari 10% pendidik dan peserta didik yang terlambat.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari data yang terkumpul tampak bahwa dengan menggunakan manajemen RE ditambah dengan peningkatan langkah dan tindakan terjadi peningkatan yang berarti yaitu :

1. Rata-rata jam kosong

Rata-rata jam kosong menurun secara berarti dimana siklus pertama 12,10% dan pada siklus kedua sebesar 7,54 % dan pada siklus ketiga menjadi 3,54 %. Data ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan manajemen RE, maka rata-rata jam kosong di SMP Pergis Maros mengalami penurunan. Adanya penurunan pada siklus pertama pendidik masih mudah meninggalkan tugas mengajarnya tanpa ada perasaan bersalah, sehingga jika di sekolah total jam belajar yang kosong adalah sebagai berikut:

- a. Siklus satu 12,10 % nya atau sebesar 61 jam kosong/ 3 minggu, dan jika dalam satu semester

perhitungannya 18 minggu, maka banyaknya jam kosong/semster adalah 366 jam atau kira-kira 732 jam kosong/tahun.

- b. Siklus kedua 7,54 % atau sebesar 38 jam kosong/ 3 minggu jika dalam satu semester perhitungannya 18 minggu, maka banyaknya jam kosong/semster adalah 228 jam atau kira-kira 456 jam kosong/tahun.
 - c. Siklus ketiga 3,54 % atau sebesar 18 jam kosong/ 3 minggu jika dalam satu semester perhitungannya 18 minggu, maka banyaknya jam kosong/semster adalah 108 jam atau kira-kira 208 jam kosong/tahun.
- Dengan melihat penurunan jam kosong melalui penerapan manajemen RE, maka dapat dinyatakan bahwa sampai pada siklus ketiga sudah kita anggap wajar dengan banyaknya jam kosong adalah 3,54 % tersebut.
2. Rata-rata pendidik terlambat datang ke sekolah
Rata-rata pendidik terlambat datang ke sekolah menurun secara berarti yaitu pada siklus pertama 27,78 % dan pada siklus kedua 18,06% dan 11,11 % pada siklus tiga. Ini berarti bahwa penerapan manajemen RE dengan segenap langkahnya dapat menurunkan rata-rata pendidik terlambat datang ke sekolah di SMP Pergis Maros.
 3. Jumlah Pendidik yang terlambat masuk kelas
Rata-rata jumlah pendidik yang terlambat masuk kelas terjadi penurunan yang berarti yaitu siklus pertama sebesar 30,56 %, dan 19,44 %

pada siklus dua serta 7,87 % pada siklus tiga. Ini menunjukkan bahwa penerapan manajemen RE dengan segenap langkahnya dapat menurunkan rata-rata pendidik terlambat masuk ke kelas di SMP Pergis Maros. Dengan melihat pergantian jam pada hari Senin sebanyak 3 kali, Selasa sebanyak 3 kali, Rabu sebanyak 3 kali, Kamis sebanyak 3 kali, Jumat sebanyak 1 kali dan Sabtu sebanyak 2 kali. Ini berarti jika di SMP Pergis Maros ada 15 kali pergantian pendidik, dimana dalam seminggu kali 4 kelas kemudian dikali dengan 3 minggu, maka ada 180 kali pergantian jam selama tiga minggu.

4. Rata-rata peserta didik yang bolos sekolah
Rata-rata jumlah peserta didik yang bolos sekolah terjadi penurunan yang berarti yaitu siklus pertama sebesar 19,69 %, dan 14,96 % pada siklus dua serta 6,30% pada siklus tiga. Ini menunjukkan bahwa penerapan manajemen RE dengan segenap langkahnya dapat menurunkan rata-rata peserta didik yang bolos sekolah di SMP Pergis Maros. Dengan melihat jumlah siswa sebanyak 127 siswa dari 4 kelas.
5. Rata-rata peserta didik terlambat datang di sekolah
Rata-rata jumlah peserta didik yang peserta didik terlambat datang di sekolah terjadi penurunan yang berarti yaitu siklus pertama sebesar 31,50%, dan 25,20 % pada siklus dua serta 11,02% pada siklus tiga. Ini menunjukkan bahwa penerapan manajemen RE dengan segenap langkahnya dapat menurunkan rata-

rata peserta didik yang terlambat datang di sekolah di SMP Pergis Maros. Dengan melihat jumlah siswa sebanyak 127 siswa dari 4 kelas.

6. Rata-rata peserta didik terlambat masuk kelas pergantian jam pembelajaran.

Rata-rata jumlah peserta didik yang peserta didik terlambat masuk kelas pergantian jam pembelajaran terjadi penurunan yang berarti yaitu siklus pertama sebesar 21,26%, dan 14,17 % pada siklus dua serta 11,02% pada siklus tiga. Ini menunjukkan bahwa penerapan manajemen RE dengan segenap langkahnya dapat menurunkan rata-rata peserta didik yang terlambat masuk kelas pergantian jam pembelajaran di SMP Pergis Maros. Dengan melihat jumlah siswa sebanyak 127 siswa dari 4 kelas.

Adanya penurunan dalam hal rata-rata jam kosong, rata-rata pendidik terlambat datang ke sekolah, jumlah pendidik yang terlambat masuk kelas, rata-rata peserta didik yang bolos sekolah, dan rata-rata peserta didik terlambat datang di sekolah serta rata-rata peserta didik terlambat masuk kelas pergantian jam pembelajaran melalui penerapan manajemen RE yang diterapkan oleh pengawas sekolah di SMP Pergis Maros, disebabkan oleh antara lain:

1. Pengawas sekolah bersinergi dengan kepala sekolah melakukan rapat dewan guru dalam upaya penerapan manajemen RE yang meliputi *reorienting, relearning, replanning, redoing, rechecking, dan reacting* sebagai upaya meminimalisasi jam kosong, pendidik terlambat datang ke sekolah, jumlah pendidik yang terlambat masuk kelas, peserta didik yang bolos sekolah, dan peserta didik

terlambat datang di sekolah serta peserta didik terlambat masuk kelas pergantian jam.

2. Adanya pembagian tugas yang jelas untuk merakan atau mendata jam kosong, pendidik terlambat datang ke sekolah, jumlah pendidik yang terlambat masuk kelas, peserta didik yang bolos sekolah, dan peserta didik terlambat datang di sekolah serta peserta didik terlambat masuk kelas pergantian jam.
3. Pengawas sekolah melakukan pembinaan bersama kepala sekolah terhadap pendidik dan peserta didik jam kosong, pendidik terlambat datang ke sekolah, jumlah pendidik yang terlambat masuk kelas, peserta didik yang bolos sekolah, dan peserta didik terlambat datang di sekolah serta peserta didik terlambat masuk kelas pergantian jam. Setelah dilakukan pembinaan melalui penjelasan dan penegasan terhadap tugas dan fungsi masing-masing, maka jika masih berulang akan diberikan sanksi teguran tertulis yang disertai dengan surat pernyataan.
4. Pengawas sekolah melakukan evaluasi terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, dan jika ditemukan kelemahannya atau kekurangannya maka akan dilakukan tindakan perbaikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan memperhatikan hasil penelitian yang dilakukan dalam 3 siklus, ternyata dapat disimpulkan bahwa penerapan manajemen RE dapat mengurangi:

1. jam kosong di kelas;

2. jumlah pendidik dan peserta didik terlambat datang ke sekolah pada jam I;
3. jumlah pendidik dan peserta didik yang terlambat masuk kelas pada pergantian jam.

Dengan memperhatikan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka sebagai peneliti (pengawas sekolah), maka ada beberapa yang perlu disarankan, antara lain:

1. Kepada segenap pengawas sekolah yang sedang mengemban tugas mulia sebagai supervisor akademik dan manajerial di sekolah binaanya, hendaknya selalu berinovasi untuk memperoleh salah satu bentuk manajemen yang paling efektif untuk mempercepat peningkatan mutu pendidikan di sekolah binaan, misalnya dengan Manajemen RE.
2. Kepada kepala sekolah hendaknya bersinergi dengan pengawas sekolah untuk mencari alternative pemecahan dari masalah atau kendala yang dialami dalam pengelolaan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudarman Danim. 2002. *Agenda Pembaruan Sistem Pendidikan*, Pustaka Pelajar Offset, Bengkulu
- Hernowo., Chairul Nurdin. 2003. *Bu Slim & Pak Bil, Kisah tentang Kiprah Pendidik "Multiple Intelligences" di Sekolah*, Penerbit Mizan Learning Center, Bandung
- Indra Djati Sidi. 2001. *Menuju Masyarakat Belajar, Menggagas Paradigma Baru Pendidikan*, Paramadina dengan Logos Wacana Ilmu, Telaga Kahuripan.
- Ibtisam Abu-Duhou. 2002. *School Based Management*, Logos Wacana Ilmu, Jakarta, Logos
- Zamroni. 2000. *Paradigma Pendidikan Masa Depan*, Bigraf Publishing
- Joseph Murphy., Karen Seashore Louis. 1999. *Hand Book of Research on Educational Administration-A Project of The American Educational Research Association*, Jossey-Bass Publishers

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KREATIF CERITA FANTASI SISWA KELAS VII C UPT SMPN 17 MARUSU MELALUI MEDIA GAMBAR BERSERI

Hasnah

Guru SMPN 17 Marusu

Abstrak: Hasil pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi sangat memprihatinkan. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya kemampuan siswa untuk berimajinasi, berkreasi dan menciptakan dialog antartokoh. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media gambar berseri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif cerita fantasi siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas melalui 2 siklus. Tiap siklus dilaksanakan melalui prosedur penelitian yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 24 orang siswa kelas VII C UPT SMPN 17 Marusu tahun pelajaran 2017 / 2018. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan teknik tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis kreatif cerita fantasi siswa kelas VII C UPT SMPN 17 Marusu tahun pelajaran 2018 / 2019. Hal ini terbukti, menulis kreatif cerita fantasi siswa pada siklus 2 menunjukkan bahwa prosentase skor tercapai hingga 87 % dan ketuntasan belajar tercapai 100 %. Media gambar berseri lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran kondusif dan hasil pembelajaran optimal. Untuk itu, disarankan guru berupaya meningkatkan kinerja dengan menciptakan inovasi pembelajaran demi peningkatan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: cerita fantasi, media, dan gambar berseri.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (BSNP, 2006:231). Adapun ruang lingkup pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen berbahasa dan komponen sastra yang meliputi

aspek-aspek sebagai berikut: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (BSNP, 2006:232). Berpijak pada peran dan harapan di atas, guru sebagai ujung tombak dan pelaksana pembelajaran harus senantiasa berupaya mendesain model pembelajaran bahasa Indonesia dengan media pembelajaran yang menarik, menggairahkan, dan bermakna bagi siswa.

Sebagai upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien serta mengembangkan kemandirian dalam belajar, peneliti mencoba mendesain model pembelajaran. Model pembelajaran tersebut juga merupakan langkah inovatif dari pembelajaran sebelumnya. Hasil pembelajaran menulis yaitu pada

kompetensi dasar menulis kreatif cerita fantasi satu babak sangat memprihatinkan. Siswa kelas VII C UPT SMPN 17 Marusu sulit untuk berimajinasi, berkreasi, dan menciptakan dialog antartokoh, bahkan hasil tulisan drama cenderung menjiplak di buku pelajaran. Langkah inovatif pembelajaran menulis cerita fantasi itu adalah “Media Gambar Berseri sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Cerita Fantasi Siswa Kelas VII C UPT SMP Negeri 17 Marusu”.

Secara umum, tujuan yang ingin dicapai adalah menerapkan langkah-langkah media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif cerita fantasi siswa kelas VII C UPT SMPN 17 Marusu tahun pelajaran 2018 - 2019.

Media pembelajaran yang murah, menarik, kreatif, inovatif, sesuai untuk pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi dan sesuai pula dengan karakteristik siswa kelas VII C UPT SMPN 17 Marusu adalah media gambar berseri. Pembuatan media pembelajaran gambar berseri tersebut melibatkan siswa secara psikomotoris dan estetis emosi. Secara emosi pelibatan siswa dalam kegiatan pembuatan media pembelajaran sangat menyenangkan, membanggakan, dan membuat mereka dihargai atau dimanusiakan. Dengan demikian, media pembelajaran gambar berseri dalam pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi dapat meningkatkan minat belajar dan memperlancar siswa dalam menciptakan dialog antartokoh.

Media gambar berseri dalam pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi dapat membantu memudahkan siswa dalam berkonsentrasi dan berkreasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dr.

Georgi Lozanov dalam Quantum Learning (2005:72) bahwa dengan menggunakan musik khusus seseorang dapat mengerjakan pekerjaan yang melelahkan sambil tetap relaks dan berkonsentrasi. Relaksasi yang diiringi musik membuat pikiran selalu siap dan mampu berkonsentrasi.

PEMBAHASAN

A. Pembelajaran Menulis Kreatif Cerita fantasi

Menulis kreatif cerita fantasi satu babak dengan memperhatikan keaslian ide merupakan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII semester I (BSNP, 2006:115).

Cerita fantasi merupakan potret kehidupan yang diungkapkan oleh pengarang dalam sebuah teks. Cerita fantasi dibuat untuk dipentaskan. Oleh karena itu, naskah tersebut harus dibuat secara menarik dengan mengangkat sebuah konflik sehingga akan melahirkan reaksi emosi dari penonton saat dipentaskan (Kreatif Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMP Kelas VII, 2007:63).

Media gambar berseri adalah penggunaan, penerapan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995:52). Media pembelajaran adalah alat atau materi lain yang menyajikan bentuk informasi secara lengkap dan dapat menunjang proses belajar mengajar (Depdiknas, 2005: 18). Sementara itu, Gagne dan Briggs (1979) dalam Zainal Aqib, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar

lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal). Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar dapat lebih berarti bagi siswa.

Pada penelitian, secara umum, tujuan yang ingin dicapai adalah menerapkan langkah-langkah media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif cerita fantasi siswa kelas VII C UPT SMPN 17 Marusu tahun pelajaran 2018 – 2019.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus dilaksanakan melalui prosedur penelitian yang meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Media pembelajaran yang dikaji berupa kesesuaian media dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar. Faktor guru yang dikaji adalah perencanaan pembelajaran, kegiatan pelaksanaan pembelajaran melalui media gambar berseri, serta aktivitas guru dalam mengorganisasi siswa. Sedangkan faktor siswa yang dikaji adalah hasil belajar menulis kreatif cerita fantasi dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

B. Subjek Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VII C yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Peneliti melaksanakan penelitian tindakan ini selama 3 bulan, yaitu Juli, Agustus, September 2018.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan dengan teknik observasi dan teknik tes. Teknik observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk merekam semua kegiatan peneliti dan siswa selama proses pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi berlangsung dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan siswa.

Sedangkan tehnik tes dilakukan dengan memberikan tes kepada setiap siswa setelah selesai setiap siklus tindakan untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang dilaksanakan peneliti dalam PBM.

D. Teknik Analisis Data

Data hasil observasi proses pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi siswa kelas VII C UPT SMPN 17 Marusu melalui media gambar berseri dianalisis secara kualitatif untuk mendiskripsikan semua temuan selama kegiatan penelitian berlangsung. Sedangkan data penilaian hasil pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi dianalisis secara kuantitatif untuk menunjukkan tingkat efektivitas dan daya serap siswa dalam pembelajaran.

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini berupa peningkatan keterampilan menulis kreatif cerita fantasi melalui media gambar berseri. Adapun kriteria keberhasilannya sebagai berikut: Sekurang-kurangnya dalam kelas tersebut memperoleh ketuntasan individual dengan nilai 65 dan ketuntasan klasikal minimal 85 %.

HASIL PENELITIAN

Pada setiap siklus pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi dilakukan melalui media gambar berseri. Selain itu, peneliti melaksanakan penilaian proses

dan penilaian hasil pembelajaran. Penilaian proses dilaksanakan oleh guru dan peneliti, untuk menilai sikap dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran. Penilaian hasil dilaksanakan oleh guru dan siswa untuk mengukur efektivitas dan daya serap siswa dalam pembelajaran.

Setelah melaksanakan penelitian tindakan dalam 2 siklus dan melalui prosedur penelitian yang meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*), peneliti akan melaporkan hasil penelitian kegiatan pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi melalui media gambar berseri. Hasil kegiatan pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi melalui media gambar berseri, sebagai berikut:

1. Siswa senang, tertarik, dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi karena berhadapan dengan konsep nyata yang terpadu dengan konsep permainan.
2. Suasana pembelajaran terasa santai, nyaman, dan penuh keakraban karena ada interaksi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru demi kesempurnaan karyanya.
3. Media pembelajaran gambar berseri dapat membantu siswa dalam menggali ide dan menciptakan dialog antartokoh.
4. Media gambar berseri memudahkan siswa untuk berimajinasi.
5. Data penilaian proses menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi melalui media gambar berseri berlangsung optimal.
6. Pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi melalui media gambar berseri mampu meningkatkan daya serap

siswa secara klasikal maupun perorangan.

7. Hasil analisis penilaian hasil menunjukkan bahwa :
Nilai ketuntasan belajar tercapai hingga 100 %
8. Daya serap indikator tercapai, hal ini terbukti dengan prosentase skor terendah 85 %.
9. Dari hasil observasi peneliti, juga menunjukkan bahwa guru (peneliti) telah betul-betul berperan sebagai fasilitator. Kegiatan pembelajaran sepenuhnya berbasis siswa. Hal ini berarti guru telah memberi peran sepenuhnya kepada siswa untuk aktif berbahasa dan berapresiasi sastra.

ANALISIS HASIL PENELITIAN

Dari data hasil penilaian proses dan penilaian hasil yang sudah terkumpul, peneliti melakukan analisis. Adapun analisis hasil penelitian kegiatan pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi melalui media gambar berseri, sebagai berikut:

1. Data hasil penilaian hasil menulis kreatif cerita fantasi menunjukkan bahwa:
Pada siklus 1, dari 25 siswa hasil penilaian hasil menulis kreatif cerita fantasi terdapat 13 siswa yang tuntas belajar individu, sedangkan prosentase skor tercapai 67%, berarti ketuntasan klasikal belum tercapai.
2. Pada siklus 2, dari 25 siswa hasil penilaian menulis kreatif cerita fantasi terdapat 25 siswa yang tuntas belajar individu, sedangkan prosentase skor mencapai 100%, berarti ketuntasan klasikal sudah tercapai dan ketuntasan individu juga sudah tercapai.

Data hasil penilaian proses pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi oleh peneliti, menunjukkan bahwa:

Pada siklus 1, prosentase nilai pada masing-masing deskriptor adalah: kerja sama siswa 78%, keaktifan siswa 75%, inisiatif 81%, dan motivasi 83%.

Pada siklus 2, prosentase nilai pada masing-masing deskriptor adalah: kerja sama 94%, keaktifan 94%, inisiatif 92%, dan motivasi 94%.

Data di atas menunjukkan adanya kenaikan persentase dari siklus 1 dan siklus 2 pada masing-masing deskriptor pada lembar observasi penilaian proses.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti, juga melaksanakan observasi terhadap aktivitas guru sebagai peneliti. Data hasil observasi proses pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi menunjukkan bahwa:

Pada siklus 1, peneliti/guru belum secara maksimal menggunakan Media gambar berseri. Hal ini terlihat dari 10 deskriptor pembelajaran hanya 60% yang digunakan oleh peneliti/guru.

Pada siklus 2, ada peningkatan persentase. Dari 10 deskriptor pembelajaran, peneliti/guru sudah menggunakan media gambar berseri secara maksimal yaitu 100%.

SIMPULAN

Media gambar berseri media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa ternyata lebih efektif dan efisien, proses pembelajaran berlangsung kondusif dan hasil pembelajaran optimal. Hal ini terbukti pada pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi siswa kelas VII C UPT SMPN 17 Marusu melalui media gambar berseri.

Setelah melaksanakan pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi melalui media gambar berseri, peneliti berkesimpulan:

Media gambar berseri media pembelajaran gambar berseri dalam pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi dapat meningkatkan minat belajar dan memperlancar siswa kelas dalam menciptakan dialog antartokoh.

Media gambar berseri media pembelajaran musik laras pawon dalam pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi dapat memudahkan siswa berimajinasi dan berkreasi.

Media gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis kreatif cerita fantasi siswa kelas VII C UPT SMP Negeri 17 Marusu.

SARAN

1. Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Untuk kreativitas pembelajaran bahasa Indonesia, guru perlu menggunakan media gambar berseri media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa. Salah satu contohnya yaitu: media gambar berseri.

Hendaknya guru lebih meningkatkan kinerjanya dengan menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran guna peningkatan prestasi belajar siswa.

2. Pengelola Pendidikan

Hendaknya lebih bijaksana dalam mengambil keputusan, khususnya mengarah pada peningkatan mutu pendidikan pada umumnya. Lebih banyak memberikan pelatihan-pelatihan kepada guru agar mampu meningkatkan kinerjanya sehingga mampu mencetak SDM yang berkualitas dan mampu memenuhi harapan masyarakat, yaitu

SDM yang mampu bersaing di era globalisasi.

Demikianlah sejumlah saran yang dapat disampaikan oleh peneliti melalui laporan tindakan kelas ini. Peneliti menyadari bahwa di pundak gurulah kecerdasan anak bangsa ini terlukiskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2007. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- BSNP. 2006. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: BSNP.
- BSNP. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Depdiknas. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.
- De Porter, Bobbi & Mike Hernacki. 2005. *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004, Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2005. *Pengembangan Bahan Dan Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Pudianto, 2007, *Pembelajaran Lewat Lakon Wayang*, Surabaya: Majalah Info Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. 06, Nov 07.
- Wahono. Rusmiyanto, 2007, *Kreatif Berbahasa dan Bersastra Indonesia Untuk SMP Kelas VIII*, Bandung: Ganeca Exact.
- Yuda Wirajaya. Asep Sudarmawarta, 2008, *Berbahasa dan Bersastra Indonesia Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, Jakarta: bse. Pusbuk Depdiknas.

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GURU
MENGIMPLEMENTASIKAN KECAKAPAN ABAD KE 21 DALAM RENCANA
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MELALUI WORKSHOP PADA TIGA
SEKOLAH BINAAN DI KOTA MAKASSAR
TAHUN PELAJARAN 2019-2020**

Muhammad Raisuddin

Pengawas Dinas Pendidikan Kota Makassar

Abstrak: Penelitian Tindakan Sekolah ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru mengimplementasikan kecakapan Abad ke-21 dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada 3 sekolah binaan di kota Makassar. Tindakan dilakukan melalui kegiatan workshop. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan pemberian tindakan melalui workshop, terjadi peningkatan aktivitas kegiatan workshop dan kemampuan guru mengimplementasikan kecakapan Abad 21 dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Indikator aktifitas workshop diukur melalui meningkatnya peserta yang mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan, memberi ide dan tampil menjelaskan pada kegiatan workshop. Kemampuan guru mengimplementasikan kecakapan Abad ke-21 dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Kecakapan abad ke-21, RPP, guru, workshop

Pendidikan abad ke-21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi (Kemendikbud, 2017). Kecakapan-kecakapan ini harus dimiliki oleh peserta didik kita untuk menjadi modal dalam percaturan dunia. Kecakapan tersebut dapat dikembangkan di kelas melalui kegiatan pembelajaran berbasis aktifitas.

Kecakapan abad ke-21 yang terintegrasi dalam kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi dapat dikembangkan melalui 1) kecakapan komunikasi, 2) kecakapan kolaborasi, 3) kecakapan berpikir kritis dan 4) kecakapan kreatifitas dan komunikasi. Agar kecakapan-kecakapan dasar tersebut dapat tercapai di kelas, guru

harus mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik sesuai karakter kecakapan yang diperlukan.

Kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan kecakapan abad ke 21 menuntut kemampuan guru untuk dapat mengelola proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Tingkat produktivitas sekolah dalam memberikan pelayanan-pelayanan secara efisien kepada peserta didik akan sangat tergantung pada kualitas guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas dan keefektifan mereka dalam melaksanakan tanggung jawab.

Hal ini berarti bahwa guru sebagai fasilitator yang mengelola proses pembelajaran di kelas mempunyai andil dalam menentukan kualitas pendidikan. Konsekuensinya adalah guru harus

mempersiapkan perencanaan pembelajaran agar proses pembelajaran di kelas berjalan dengan efektif. Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan efektif apabila guru merencanakannya dengan baik. Dalam permen dikbud nomor 22 tahun 2016 secara tegas mengatakan bahwa setiap guru dalam suatu satuan pendidikan wajib membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang lengkap dan sistematis. Selain itu rencana pembelajaran yang dikembangkan oleh guru juga harus sejalan dengan tuntutan kecakapan Abad 21 dengan segala tantangannya.

Menurut Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah kemendikbud (2017) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sering menjadi kendala tersendiri di kalangan guru. Beberapa faktor penyebab antara lain (1) guru belum sepenuhnya memahami esensi dari masing-masing komponen penyusun RPP, (2) Peraturan yang mengatur tentang pembelajaran belum dibaca dengan utuh atau bahkan tidak pernah dibaca, (3) kemudahan mendapatkan file RPP dari guru satu ke guru lain yang sebenarnya tidak bisa diterapkan di kelas karena modalitas, karakteristik, potensi siswanya berbeda, namun RPP tersebut tetap saja digunakan, dan (4) kecenderungan berpikir bahwa RPP merupakan pemenuhan administrasi saja. Kendala ini dapat teratasi jika guru mau berubah, dari pemahaman RPP sebagai pemenuhan administrasi menuju RPP sebagai kewajiban profesional.

Selain kendala penyusunan RPP oleh guru yang dikemukakan di atas, yang tidak kalah pentingnya adalah hasil temuan pengawas sekolah selaku peneliti yang menemukan guru membuat RPP tidak

merespons kecakapan dasar yang harus dimiliki peserta didik pada abad ke-21. Guru belum mengembangkan RPP yang mengintegrasikan kecakapan abad ke-21.

Untuk mengatasi kendala di kalangan guru yang belum sepenuhnya memahami esensi dari masing-masing komponen penyusun RPP serta meningkatkan kemampuan guru merespon kecakapan abad 21, maka perlu dilakukan pelatihan terhadap guru. Bentuk pelatihan yang cocok dilakukan adalah workshop, karena pada kegiatan workshop membahas masalah praktis dan menghasilkan produk. Berdasarkan uraian tersebut di atas, perlu diadakan workshop terhadap guru untuk meningkatkan kemampuan mengimplementasikan kecakapan Abad 21 dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, diajukan rumusan masalah sebagai berikut. *“Apakah melalui workshop dapat meningkatkan kemampuan guru mengimplementasikan kecakapan Abad 21 dalam RPP pada 3 sekolah binaan tahun pelajaran 2019-2020”*

Untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini, yakni bagaimana meningkatkan kemampuan guru mengimplementasikan kecakapan Abad ke-21 dalam RPP dilaksanakan tindakan melalui workshop. Dalam kegiatan workshop, di samping disampaikan materi tentang implementasi kecakapan abad ke-21 dalam RPP, juga guru bekerja menghasilkan RPP yang memuat kecakapan abad ke-21. Workshop dipilih dan diharapkan dapat mengatasi kesulitan guru mengimplementasikan kecakapan abad ke-21 dalam RPP.

Tugas individu mengembangkan RPP yang terintegrasi dengan kecakapan abad 21 dinilai oleh pengawas. Selain

penilaian hasil pengembangan RPP, kedisiplinan dan keaktifan dalam kegiatan workshop turut diobservasi.

Penelitian Tindakan Sekolah ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru mengimplementasikan kecakapan abad ke-21 dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran melalui workshop pada 3 sekolah binaan di kota Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Makassar, dengan subjek penelitian ini adalah guru IPA SMP Negeri 25 Makassar, SMP Negeri 16 Makassar, dan SMP Negeri 12 Makassar berjumlah 21 guru. Waktu penelitian pada awal semester ganjil 2019-2020, yakni siklus 1 bulan Agustus 2019, siklus 2 bulan September 2019.

Penelitian tindakan sekolah ini dilakukan merujuk ke alur penelitian tindakan model John Elliot (dalam Arikunto, 2009). Penelitian ini dilaksanakan dua siklus dengan langkah-langkah dalam setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Adapun uraian kegiatan yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah:

1. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah:

- a. Merencanakan pelaksanaan workshop.
- b. Membuat skenario workshop dengan metode ceramah, diskusi, tugas dan persentase.
- c. Menyiapkan bahan dan media.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk pengamatan proses.

e. Menyiapkan instrumen evaluasi untuk mengukur tugas akhir.

2. Pelaksanaan (*action*)

- a. Tindakan siklus I dilaksanakan pada hari sabtu-ahad tanggal 24-25 Agustus 2019.
- b. Pada siklus ini penulis mengidentifikasi beberapa temuan dalam pelaksanaan.
- c. Tindakan untuk dijadikan bahan pada siklus II
- d. Tindakan siklus II dilaksanakan pada hari sabtu-ahad tanggal 21-22 September 2019.
- e. Penulis melakukan perbaikan sesuai temuan di setiap tindakan.

3. Pengamatan (*observation*)

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan disetiap siklus. Observasi terhadap proses kegiatan workshop meliputi sikap disiplin hadir tepat waktu dan keaktifan peserta memberi tanggapan, mengajukan pertanyaan, mengajukan ide dan tampil menjelaskan pada kegiatan workshop. Observasi terhadap keaktifan peserta dalam kegiatan workshop dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

4. Refleksi (*reflektion*)

Hasil yang didapatkan pada tahap pengamatan (*observation*) dikumpulkan serta dianalisis untuk memperoleh gambaran dampak dari tindakan dan hal apa yang perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil pengamatan siklus sebelumnya dilakukan perbaikan atau penguatan penguatan proses pembelajaran dalam workshop pada siklus selanjutnya. Perbaikan atau penguatan penguatan proses pembelajaran tersebut dimasukkan dalam perencanaan (*planning*) pada siklus berikutnya.

HASIL PENELITIAN**Kemampuan Guru Mengim-plementasikan Kecakapan Abad 21 dalam RPP****a. Perbandingan skor pengembangan RPP siklus I dengan siklus II**

Untuk melihat perbandingan skor pengembangan RPP yang dilakukan oleh guru pada siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada tabel.1 di bawah ini.

Tabel 1 Perbandingan Hasil Penilaian RPP Siklus I dan II

No	INDIKATOR	Siklus I	Siklus II
1.	Guru menentukan penetapan pasangan KD berdasarkan pada Permendikbud No. 37 thn 2018	100 %	100 %
2.	Guru merumuskan IPK berdasarkan pada KD, menggunakan KKO, merumuskan IPK penunjang, IPK kunci dan, IPK pengayaan.	61,9 %	80,95 %
3.	Guru merumuskan tujuan pembelajaran memuat unsur ABCD.	80,95 %	90,47 %
4.	Guru merumuskan kegiatan pendahuluan pembelajaran.	80,95 %	95,23 %
5.	Guru merumuskan kegiatan pembelajaran inti dengan 5 M.	90,47 %	100 %
6.	Guru merumuskan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan keterampilan abad ke-21.	71,43 %	80,95 %
7.	Merumuskan kegiatan pembelajaran terintegrasi nilai-nilai karakter.	76,19 %	90,47 %
8.	Merumuskan kegiatan pembelajaran terintegrasi literasi dasar.	80,95 %	90,47 %

9.	Guru merumuskan kegiatan penutup pembelajaran.	66,67 %	85,71 %
10.	Guru merumuskan penilaian sikap berdasarkan permendikbud No. 23 thn 2016 tentang Standar Penilaian.	61,9 %	80,95 %
11.	Guru menyusun instrumen yang berorientasi <i>HOTS</i>	42,85 %	76,19 %
	Rata-rata	74,02 %	88,31 %

Dari sebelas indikator RPP yang dikembangkan guru pada siklus pertama dan siklus kedua semua guru mencantumkan KD berdasarkan pada Permendikbud No. 37 thn 2018, sekaligus mampu menentukan pasangan antara KD pengetahuan dengan KD keterampilan. Hal ini menunjukkan bahwa semua guru yang ikut workshop sudah memiliki pengetahuan awal yang baik terkait penentuan pasangan antara KD pengetahuan dengan KD keterampilan.

Pada indikator tujuan pembelajaran, Semua guru mencantumkan tujuan pembelajaran, namun baru 80,97% yang memenuhi unsur *audience*, *behaviour*, *condition*, dan *degree*. Pada siklus pertama masih banyak guru yang menuliskan tujuan pembelajaran hanya mengandung 3 unsur yakni unsur *audience*, *behaviour* dan *Condition*. Setelah dilakukan tahap workshop pada siklus kedua maka 90,47% sudah memenuhi unsur *audience*, *behaviour*, *condition*, dan *degree* pada komponen tujuan pembelajaran pada RPP yang mereka kembangkan.

Guru sudah mampu merumuskan kegiatan pendahuluan pembelajaran dengan mengandung unsur menyiapkan

siswa secara fisik dan psikis peserta didik, motivasi dan apersepsi serta menyampaikan informasi. Walaupun belum mencapai 100%, namun sudah ada 95,23% guru mampu merumuskan kegiatan pendahuluan pembelajaran. Hal yang masih kurang adalah unsur merumuskan motivasi peserta didik, guru belum konkrit menuliskan kegiatan yang dilakukan dalam memotivasi peserta didik.

Pada siklus pertama kemampuan guru mengembangkan kegiatan saintifik (5M) pada kegiatan inti sudah mencapai 90,47%. Unsur dari 5M yang masih kurang sehingga belum mencapai 100% pada siklus pertama adalah unsur kegiatan menanya, namun pada siklus kedua semua unsur dari saintifik terpenuhi dalam mengembangkan RPP.

RPP yang dikembangkan guru dengan mengimplementasikan kecakapan abad 21 belum mencapai 100% pada siklus kedua. Dari empat unsur kecakapan abad 21, kegiatan memfasilitasi peserta didik mengembangkan *Creativity* dan *Critical thinking* masih rendah, namun pada siklus kedua kemampuan guru mengembangkan *Creativity* dan *Critical thinking* sudah bergerak naik mencapai 80,97%.

Kemampuan guru merumuskan kegiatan pembelajaran terintegrasi nilai-nilai karakter pada RPP bergerak naik dari siklus pertama ke siklus kedua yakni mencapai 90,47%. Walaupun belum semua kegiatan secara tersurat menuliskan karakter pada RPP yang dikembangkan, namun secara keseluruhan sudah mencerminkan nilai karakter. Sehingga dapat dikatakan guru mampu merumuskan kegiatan pembelajaran terintegrasi nilai-nilai karakter dari PPK.

Langkah-langkah pembelajaran yang dikembangkan guru dengan merumuskan

kegiatan pembelajaran terintegrasi literasi dasar belum maksimal pada siklus pertama, terutama kegiatan literasi digital. Unsur literasi dasar yang menonjol dicantumkan dalam RPP adalah pembiasaan membaca, berupa kegiatan pembiasaan membaca 15 menit pada awal pembelajaran. Pada siklus kedua sudah mencapai 90,47% guru mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran terintegrasi literasi.

Rumusan kegiatan penutup pembelajaran dengan mengandung unsur refleksi, kesimpulan dan tindak lanjut pada RPP yang dikembangkan guru meningkat dari siklus ke siklus. Pada siklus pertama unsur kegiatan penutup pembelajaran yang masih kurang dikembangkan guru yakni unsur refleksi terhadap proses pembelajaran. Setelah perbaikan proses pada siklus kedua, maka terjadi peningkatan frekwensi guru yang mencantumkan refleksi samapi mencapai 85,75% pada kegiatan penutup pembelajaran.

Pada indikator penilaian, guru menunjukkan kemampuan merumuskan penilaian sikap berdasarkan permen-dikbud No. 23 thn 2016 tentang Standar Penilaian. Ada 80,95 % guru merumuskan dokumen alat penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mencapai kompetensi tertentu seperti yang tertulis dalam RPP, walaupun belum semua instrumen penilaian yang dikembangkan guru mencantumkan pedoman penskoran setiap butir instrumen.

Indikator yang sangat kurang dari unsur RPP yang dikembangkan guru pada siklus pertama adalah kemampuan guru menyusun instrumen yang berorientasi *HOTS*. Kendala guru dalam mengembangkan soal *HOTS* yakni merumuskan instrumen pada level menalar

(menganalisis, mengevaluasi dan mencipta) sesuai level kognitif Anderson. Setelah melewati proses kegiatan workshop pada siklus kedua terjadi peningkatan kemampuan guru menyusun instrumen yang berorientasi *HOTS* mencapai 76,19 %.

Berdasarkan pembahasan di atas, secara keseluruhan terjadi peningkatan kemampuan guru mengintegrasikan kecakapan abad 21 dalam RPP dari siklus pertama ke siklus kedua setiap indikator pada RPP, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan guru mengimplementasikan kecakapan abad 21 dalam RPP meningkat melalui kegiatan workshop.

b. Perbandingan aktifitas peserta workshop siklus I dengan siklus II

Untuk melihat perbandingan aktifitas peserta pada kegiatan workshop siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada tabel.2 di bawah ini.

Tabel 2 Perbandingan aktifitas peserta workshop siklus I dan II

No	Keaktifan	Rerata Siklus I	Rerata Siklus II
1	Bertanya	52,38%	80,95%
2	Memberi Tanggapan	28,57%	50,00%
3	Mengajukan ide	30,95%	16,67%
4	Tampil Menjelaskan	14,29%	33,33%

Pada pertemuan pertama masih ada 11 peserta yang hadir setelah jam 8.00, bahkan ada 2 orang peserta yang hadir lebih dari 20 menit setelah jam 8.00, begitu pula pada pertemuan kedua masih ada 9 orang peserta hadir setelah jam delapan namun tidak ada lagi peserta yang terlambat lebih dari 20 menit. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus pertama baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua, peserta belum

menunjukkan sikap disiplin dalam mengikuti workshop.

Untuk meningkatkan sikap disiplin peserta pada siklus kedua, disamping memberikan motivasi juga dilakukan dengan cara menulis nama peserta pada daftar hadir sesuai dengan urutan kedatangan disertai dengan waktu kedatangan. Hal ini ternyata efektif meningkatkan kedisiplinan peserta workshop. Hal ini dapat dilihat dengan berkurangnya peserta yang hadir setelah jam 8.00 pada siklus kedua. Pada siklus kedua hanya 4 orang peserta yang terlambat hadir pada kegiatan workshop, bahkan tidak ada lagi peserta yang terlambat hadir sampai 10 menit.

Indikator kedua yang dijadikan dasar mengukur proses pada kegiatan workshop adalah keaktifan peserta yang diobservasi melalui banyaknya peserta mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan, memberi ide dan tampil menjelaskan. Pada siklus pertama, keaktifan peserta didominasi dengan banyaknya peserta yang bertanya, sedangkan yang sangat kurang yakni tampil menjelaskan. Pada siklus kedua selain didominasi oleh banyaknya peserta yang bertanya, juga terjadi peningkatan banyaknya peserta yang tampil menjelaskan. Hal ini karena pada siklus kedua peserta difasilitasi ikut terlibat dalam merevisi RPP yang telah dikembangkan. Pada kegiatan ini peserta menyandingkan RPP yang ditampilkan dengan RPP yang telah dikembangkan masing-masing.

Melihat meningkatnya indikator kedisiplinan dan meningkatnya keaktifan peserta mengikuti workshop dari siklus ke siklus, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan proses kegiatan workshop

mengimplementasikan keca-kapan abad 21 dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Proses workshop mengalami peningkatan kualitas dari siklus ke siklus. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata keaktifan peserta dalam mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan, memberi ide dan tampil menjelaskan pada kegiatan workshop; (2) Workshop memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan guru mengimplementasikan kecakapan abad ke-21 dalam RPP.

Saran

Saran yang diajukan dipaparkan sebagai berikut: (1) Guru sebaiknya mengimplementasikan kecakapan abad ke-21 dalam mengembangkan RPP; (2) Guru sebaiknya merespons perkembangan atau perubahan dalam mengembangkan RPP; (3) Dokumen RPP Kurikulum 2013 hendaknya dibuat minimal dua rangkap, satu untuk arsip sekolah dan satunya lagi untuk pegangan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daradjat, Zakiyah. 1980. *Kepribadian Guru*. Jakarta: Bulan Bintang.

Depdikbud. 2016. *Permendikbud RI No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses*. Jakarta: Depdikbud.

Depdiknas. 2003. *UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Jakarta: Depdiknas.

Imron, Ali. 2000. *Pembinaan Guru di Indonesia*. Malang: Pustaka Jaya.

Kemendiknas. 2015. *Penelitian Tindakan Sekolah*. Jakarta.

Kemendikbud. 2016. *Panduan penyusunan Higher Order Thingking Skill (HOTS)*, Jakarta: Kemendikbud

-----, 2017. *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thingking Skill (HOTS)*, Jakarta : Kemendikbud.

-----, 2017. *Panduan Penyusunan RPP Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta.

-----, 2018. *Buku Pegangan Pembekalan Narasumber Nasional/ Instruktur Nasinal/ Guru Inti Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi*, Jakarta: Dirjen GTK.

<http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2012/12/10-definisi-berpikir-kritis.html>

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERORIENTASI *HOTS* PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA

Mansur H.R.

Widyaiswara LPMP Sulawesi Selatan

Abstrak: Tujuan Kurikulum 2013 adalah mempersiapkan insan Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran dalam Kurikulum 2013 diorientasikan pada *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Pembelajaran berorientasi HOTS adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tingkatan berpikir tingkat tinggi yakni keterampilan untuk mentransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), berpikir kritis (*critical thinking*) dan memecahkan masalah (*problem solving*). Untuk mengimplementasikan pembelajaran *HOTS* diperlukan suatu model pembelajaran yang berorientasi *HOTS*. Tulisan ini menyajikan model pembelajaran berorientasi HOTS pada mata pelajaran ekonomi di SMA.

Kata kunci: implementasi, model pembelajaran *HOTS*, kompetensi dasar ekonomi

Dalam Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 (K-13) SMA/MA dinyatakan bahwa tujuan K-13 adalah mempersiapkan insan Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Untuk mencapai tujuan tersebut, implementasi K-13 menekankan pada tiga penguatan, yakni penguatan literasi dasar, penguatan karakter dan penguatan keterampilan abad ke-21. Penguatan literasi dasar meliputi literasi bahasa, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewarganegaraan. Penguatan pendidikan karakter mencakup lima nilai utama karakter, yakni religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Penguatan keterampilan abad ke-21 meliputi keterampilan berpikir

kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Seiring dengan penguatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan K-13, perlu adanya perubahan *mindset* dari metodologi pembelajaran pola lama menuju pada metodologi pembelajaran pola baru. Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa perubahan *mindset* metodologi pembelajaran dari pola lama ke pola baru, antara lain: (1) dari siswa diberi tahu menjadi siswa mencari tahu; (2) dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar; (3) dari pendekatan tekstual menuju pendekatan ilmiah; (4) dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi; (5) dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu; (6) dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang

kebenarannya multi dimensi; (7) dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif.

Perubahan *mindset* metodologi pembelajaran tersebut, mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam K-13 tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*) melainkan berpusat pada peserta didik (*student centered*) yang lebih dikenal sebagai pembelajaran berbasis aktivitas dengan pendekatan saintifik. Menurut Hosnan (2016, 101) pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi masalah), merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik mengarahkan peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* sehingga pembelajaran lebih berkualitas.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan kualitas lulusan yang mengintegrasikan penguatan literasi, penguatan pendidikan karakter dan keterampilan abad ke-21, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) melaksanakan Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP). Program PKP bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik melalui pembinaan guru dalam merencanakan, melaksanakan sampai dengan mengevaluasi pembelajaran yang

berorientasi *HOTS*. Program ini dilaksanakan secara berjenjang mulai dari Pembekalan Narasumber Nasional, Pembekalan Instruktur Nasional, Pembekalan Guru Inti dan selanjutnya Program PKP Berbasis Zonasi di guru sasaran. Program PKP Berbasis Zonasi ini dilakukan untuk meningkatkan efisiensi, efektifitas, serta pemerataan mutu pendidikan.

Hasil supervisi mutu yang dilakukan oleh Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Sulawesi Selatan pada bulan November 2019, khususnya pada aspek proses pembelajaran, diperoleh informasi bahwa pada umumnya guru belum memiliki pemahaman yang utuh tentang Pembelajaran dan Penilaian Berorientasi *HOTS*. Guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru yang didominasi oleh metode ceramah tanpa memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian peserta didik. Demikian pula instrumen penilaian yang dikembangkan oleh guru masih dominan mengukur kemampuan berpikir tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills (LOTS)* dan masih sulit mengembangkan soal *HOTS*. Oleh karena itu, dipandang perlu adanya upaya lebih lanjut untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada guru tentang konsep dan implementasi Pembelajaran dan Penilaian Berorientasi *HOTS*. Untuk maksud tersebut, penulis menguraikannya dalam tulisan ini, dengan membatasi pada aspek pembelajaran berorientasi *HOTS*, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi di SMA.

PEMBAHASAN

Konsep Pembelajaran *HOTS*

Pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Permendikbud No.103 Tahun 2014). Pembelajaran dalam K-13 dilakukan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21, nilai-nilai karakter dan kemampuan literasi yang baik adalah pembelajaran yang berorientasi *HOTS*.

Menurut Thomas dan Thorne (dalam Nugroho, 2019:16) *HOTS* merupakan cara berpikir yang lebih tinggi daripada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur. Lebih lanjut, Thomas dan Thorne menguraikan bahwa *HOTS* mengharuskan peserta didik melakukan sesuatu berdasarkan fakta, membuat keterkaitan antarfakta, meng-kategorikannya, memanipulasinya, menempatkannya pada konteks atau cara yang baru, dan mampu menerapkannya untuk mencari solusi baru terhadap sebuah permasalahan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Onosko dan Newman (dalam Nugroho, 2019:17) yang mendefinisikan *HOTS* sebagai potensi penggunaan pikiran untuk menghadapi tantangan baru. Tantangan baru yang dimaksud adalah suatu penerapan yang belum pernah dipikirkan sebelumnya. Sementara Resnick (dalam Kemdikbud, 2018:5) mendefinisikan *HOTS* sebagai proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, mem-bangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar.

Brookhart (dalam Nugroho, 2019:17) mengemukakan bahwa jenis *HOTS* didasarkan pada tujuan pembelajaran di kelas yang terdiri dari tiga kategori, yaitu *HOTS* sebagai transfer pengetahuan (*HOTS as transfer of knowledge*), *HOTS* sebagai berpikir kritis (*HOTS as critical thinking*), dan *HOTS* sebagai pemecahan masalah (*HOTS as problem solving*). Lebih lanjut Brookhart menguraikan bahwa *HOTS* sebagai transfer didefinisikan sebagai keterampilan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dikem-bangkan dalam pembelajaran pada konteks yang baru. *HOTS* sebagai transfer pengetahuan mencakup keterampilan menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan men-cipta (*creating*). Sementara *HOTS* sebagai berpikir kritis didefinisikan sebagai keterampilan memberikan penilaian yang bijak dan mengkritisi sesuatu menggunakan alasan yang logis dan ilmiah. Adapun *HOTS* sebagai pemecahan masalah didefinisikan sebagai keterampilan mengidentifikasi masalah dan menyelesaikan masalah menggunakan strategi yang tidak rutin. Dengan kemampuan ini, siswa akan mampu menyelesaikan permasalahan mereka sendiri dan bekerja dengan lebih efektif.

Pendapat Brookhart tersebut mengacu pada Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Krathwool dan Anderson (Kemdikbud, 2018:6) bahwa kemampuan berpikir yang perlu dicapai siswa meliputi kemampuan untuk mengingat (C-1), memahami (C-2), mengaplikasikan (C-3), menganalisis (C-4), mengevaluasi (C-5), dan mencipta (C-6). Dalam perkem-bangannya tingkatan C-1 hingga C-3 dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat rendah (*LOTS*). Sedangkan

tingkatan C-4 sampai C-6 dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*).

Untuk mengenali tingkatan kemampuan berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran, Bloom (dalam Kemdikbud, 2018:10) mengenalkan kata kerja operasional yang dapat dijadikan panduan. Pada tingkat mengingat (C-1) misalnya diindikasikan dengan kata kerja, seperti *menyebutkan, mengidentifikasi, menunjuk-jukkan*, atau kata lain yang sejenis, sementara pada tingkat memahami (C-2) kata kerja yang bisa digunakan sebagai rumusan tujuan pembelajaran antara lain *menjelaskan, membedakan, mengkategorikan* atau kata lain yang sejenis. Pada tingkat mengaplikasikan (C-3) diindikasikan dengan kata kerja seperti *menghitung, menggunakan, menyusun* atau kata lain yang sejenis, sedangkan pada tingkat menganalisis (C-4) dapat digunakan kata kerja mengatur, menemukan, menyimpulkan atau kata lain yang sejenis. Untuk kemampuan mengevaluasi (C-5) dapat diukur dengan menggunakan kata kerja membandingkan, membuktikan, mem-proyeksikan, atau kata lain yang sejenis, sementara pada tingkat mencipta (C-6) dapat diindikasikan dengan kata kerja, seperti *mengoreksi, merencanakan, membuat* atau kata lain yang sejenis. Namun untuk mengukur level kognisi sebuah soal atau penugasan apakah *LOTS* atau *HOTS* tidak hanya dilihat dari kata kerja bantu yang digunakan tetapi juga harus dilihat esensinya. Misalnya, penggunaan kata kerja bantu “ *jelaskan*” bisa berada pada beberapa level kognisi tetapi yang menentukan adalah esensinya. Contoh soal 1: Jelaskan pengertian kelangkaan! Soal ini berada pada level “memahami (C-2)”. Namun untuk contoh

soal 2: Jelaskan solusi terbaik untuk mengatasi kelangkaan! Soal ini berada pada level “mencipta (C-6)”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran berorientasi *HOTS* adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tingkatan berpikir tingkat tinggi, yakni keterampilan untuk mentransfer pengetahuan (yang meliputi keterampilan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta), keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Untuk mengimplementasikan pembelajaran berorientasi *HOTS* tersebut, diperlukan kemampuan untuk merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran yang berorientasi *HOTS*.

Model Pembelajaran Berorientasi *HOTS*

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah dinyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya.

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit. Namun menurut Rusman (2010) penggunaan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, materi pembelajaran, karakteristik peserta didik,

dan pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.

Implementasi K-13 menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menekankan pada tiga model pembelajaran yang dapat membentuk perilaku saintifik dan melatih kemampuan siswa untuk berpikir tingkat tinggi. Ketiga model pembelajaran tersebut adalah: (1) model Pembelajaran melalui Penyingkapan /Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning/DL*); (2) model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*); dan (3) model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PJBL*). Selain tiga model pembelajaran tersebut, guru dapat mengembangkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang lain, seperti model *Cooperative Learning* dengan berbagai tipenya seperti *Jigsaw*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Think Pair Share (TPS)*, atau model pembelajaran lainnya yang dapat mengorientasikan siswa untuk berpikir tingkat tinggi.

Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*) diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan informasi secara langsung tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasikan pemahaman mengenai informasi tersebut secara mandiri (Kemdikbud, 2003). Model pembelajaran ini bertujuan melatih peserta didik untuk terbiasa menjadi seorang yang saintis (ilmuan). Lebih lanjut, Kemdikbud (2013) menguraikan bahwa langkah kerja (sintak) model pembelajaran *discovery* adalah sebagai berikut: (1) pemberian rangsangan (*stimulation*); (2) pernyataan/ identifikasi masalah (*problem statement*); (3)

pengumpulan data (*data collection*); (4) pengolahan data (*data processing*); (5) pembuktian (*very-fication*); (6) menarik kesimpulan/ generalisasi (*generalization*).

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah pembelajaran yang diawali dengan penyajian masalah yang dirancang dalam konteks yang relevan dengan materi yang dipelajari (Kemdikbud, 2003). Menurut Sumantri (2016), dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menetapkan topik masalah, walaupun sebenarnya guru sudah mempersiapkan apa yang harus dibahas. Lebih lanjut Sumantri (2016) menguraikan bahwa sintak model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut: (1) orientasi peserta didik pada masalah; (2) meng-organisasikan peserta didik untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan (Hosnan, 2016). Lebih lanjut Hosnan (2016) menguraikan bahwa sintak model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah sebagai berikut: (1) penentuan proyek; (2) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek; (3) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek; (4) penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru; (5) penyusunan laporan dan presentasi; (6) evaluasi proses dan hasil proyek.

Implementasi Pembelajaran *HOTS* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA

Secara umum kegiatan pembelajaran dilakukan melalui tahapan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran dalam K-13 perlu memperhatikan langkah-langkah yang mengacu pada alur pembelajaran berorientasi *HOTS*. Menurut Aryana, dkk (2018) langkah-langkah strategis yang perlu diperhatikan dalam merancang pembelajaran berorientasi *HOTS* adalah sebagai berikut: (1) menentukan dan menganalisis kompetensi dasar (KD) sesuai dengan tuntutan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016; (2) menentukan target yang akan dicapai sesuai dengan KD; (3) memproyeksikan dalam sumbu simetris dimensi pengetahuan dengan proses berpikir; (4) merumuskan indikator pencapaian kompetensi dasar (IPK); (5) merumuskan tujuan pembelajaran; (6) merumuskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran yang dipilih. Uraian dari langkah-langkah tersebut serta contoh implementasinya pada mata pelajaran ekonomi di SMA adalah sebagai berikut:

Pertama: Menentukan dan menganalisis KD yang akan dibelajarkan, yakni KD dari Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan) dan KD dari Kompetensi Inti 4 (Keterampilan) sesuai dengan jenjang kelas. KD tersebut dikutip dari permendikbud nomor 24 tahun 2016 tentang “Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013”. Misalnya, KD yang akan dibelajarkan untuk mata pelajaran ekonomi kelas XI di

SMA adalah KD yang ada pada tabel berikut ini.

Tabel 1 KD mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA

No	KD Pengetahuan	No	KD Keterampilan
	Menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional		Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional

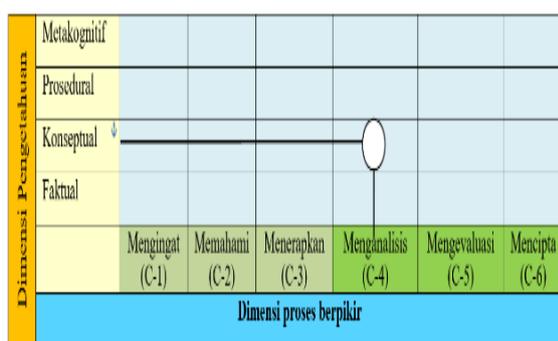
Kedua: Menentukan target yang akan dicapai sesuai dengan KD dengan cara memisahkan target kompetensi dengan materi yang terdapat pada KD tersebut. Berdasarkan KD yang ada pada tabel 1 di atas, maka target KD yang akan dicapai dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Target KD mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA

No	KD Pengetahuan	No	Target KD
3.1	Menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional	1.	Menganalisis Konsep Pendapatan Nasional
		2.	Menganalisis Metode Perhitungan Pendapatan Nasional
4.1	Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional	1.	Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional

Ketiga: Memproyeksikan KD Pengetahuan dalam sumbu simetris untuk melihat kombinasi antara dimensi pengetahuan dengan proses berpikir dari KD tersebut. Dimensi pengetahuan dalam K-13 meliputi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif

(Permen-dikbud Nomor 20 Tahun 2016). Sementara dimensi proses berpikir dalam K-13 menurut Kemdikbud (dalam Kosasih, 2016) meliputi kemampuan mengingat (C-1), memahami (C-2), menerapkan (C-3), menganalisis (C-4) mengevaluasi (C-5) dan mencipta (C-6). Pada “KD 3.1 Menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional” dapat dilihat bahwa dimensi pengetahuan pada KD tersebut adalah Pengetahuan Konseptual, yakni “konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional” sementara dimensi proses berpikir pada KD tersebut adalah “menganalisis”. Jika proyeksi KD 3.1 tersebut diletakkan pada sumbu simetris maka nampak seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 1 Proyeksi KD

Dari gambar 1 tersebut diperoleh informasi bahwa “KD 3.1 Menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional” membutuhkan proses berpikir tingkat tinggi yakni “menganalisis”(C-4). Dengan demikian pembelajaran yang dirancang harus diorientasikan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Namun jika dimensi proses berpikir pada suatu KD berada di bawah level C-4, maka proses berpikir pada KD tersebut harus dikembangkan sampai pada level minimal C-4, sehingga proses pembelajarannya tetap harus berorientasi *HOTS*.

Keempat: Merumuskan IPK. IPK adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau di observasi untuk menunjukkan ketercapaian KD tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. IPK dikategorikan menjadi tiga, yaitu IPK pendukung, IPK kunci dan IPK pengayaan (Aryana, dkk: 2018). Lebih lanjut Ariyana, dkk (2018) menguraikan bahwa IPK pendukung atau IPK prasyarat adalah IPK yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami indikator kunci. IPK Kunci adalah indikator yang memiliki sasaran untuk mengukur ketercapaian KD. IPK pengayaan adalah indikator yang mempunyai tuntutan kompetensi melebihi dari tuntutan KD. Indikator ini dirumuskan apabila peserta didik memiliki kompetensi yang lebih tinggi dari KD, sehingga indikator ini tidak selalu harus ada.

Menurut Aryana, dkk (2018) perumusan indikator dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Memperhatikan dimensi proses berpikir dan dimensi pengetahuan yang menjadi target yang harus dicapai peserta didik; (2) Menentukan KD yang akan diturunkan menjadi IPK; (3) Menggunakan kata kerja operasional yang sesuai untuk perumusan IPK agar konsep materi dapat tersampaikan secara efektif. Gradasi IPK diidentifikasi dari *LOTS* menuju *HOTS*; (4) Merumuskan IPK penunjang dan IPK kunci, sedangkan IPK pengayaan merumuskannya apabila kompetensi minimal KD sudah terpenuhi.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, maka IPK dari “KD 3.1 Menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional” dan “KD 4.1 Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional” dapat dirumuskan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3 hasil perhitungan pendapatan nasional

No	KD	No	IPK
3.1	Menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional	3.1.1	Mengidentifikasi konsep pendapatan nasional
		3.1.2	Menjelaskan konsep pendapatan nasional
		3.1.3	Mengidentifikasi metode perhitungan pendapatan nasional
		3.1.4	Menjelaskan metode perhitungan pendapatan nasional
		3.1.5	Menghitung Pendapatan nasional
		3.1.6	Menyimpulkan konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional
4.1	Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional	4.1.1	Menyajikan konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional
		4.1.2	Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional

Kelima: Merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja

operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Menurut Kosasih (2016:27), tujuan pembelajaran yang dirumuskan harus lengkap, jelas dan spesifik, yakni memuat unsur: (1) *audience*, yakni peserta didik; (2) *behavior*, yakni kemampuan yang akan dicapai (misalnya menjelaskan, membedakan, dan lain lain); (3) *condition*, yakni kondisi atau kegiatan yang akan dilakukan peserta didik (misalnya mengamati gambar, diskusi dan lain lain); (4) *degree*, yakni tingkatan (misalnya dengan benar, dengan santun, percaya diri, dan lain lain). Jika model pembelajaran *discovery* dan pendekatan saintifik yang akan diterapkan dalam pembelajaran, maka rumusan tujuan pembelajaran berdasarkan “KD 3.1 Menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional” dan “KD 4.1 Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional” sebagaimana yang dicontohkan dalam tulisan ini adalah “Melalui model pembelajaran *discovery* dan pendekatan saintifik, peserta didik dapat menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional dan menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional dengan penuh tanggung jawab, bekerja keras, toleransi dan bekerja sama. Tanggung jawab, bekerja keras, toleransi dan bekerja sama yang ada pada rumusan tujuan tersebut adalah sikap yang akan muncul dan diamati dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Keenam: Mendesain pembelajaran berdasarkan model yang dipilih. Pembelajaran untuk “KD 3.1 Menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional” dan “KD 4.1 Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional” direncanakan untuk dua kali pertemuan, namun dalam tulisan ini desain

pembelajaran yang dibuat adalah desain pembelajaran untuk pertemuan kedua. IPK yang akan dicapai pada pertemuan kedua adalah: (1) IPK 3.1.4 Menjelaskan metode perhitungan pendapatan nasional; (2) IPK 3.1.5 Menghitung pendapatan nasional; (3) IPK 3.1.6 Menyimpulkan konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional dan (4) IPK 4.1.2 Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional. Jika model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran *discovery*, maka desain pembelajaran dapat dirumuskan sebagai berikut:

No	Langkah-langkah Pembelajaran	Perkiraan Waktu
1	Pendahuluan	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran Memberi motivasi belajar peserta didik Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi 	
2	Kegiatan Inti	5 menit
	Fase 1 : Stimulation (stimulasi/Pemberian rangsangan)	
	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen. Guru menampilkan tabel data pendapatan nasional suatu negara (misalnya Indonesia) atau pendapatan nasional dari beberapa negara. Peserta didik diminta untuk mencermati data tersebut (<i>mengamati</i>). Peserta didik diminta untuk menyampaikan informasi yang diperoleh dari data yang ditampilkan (<i>mengkomunikasikan, berpikir kritis</i>). 	
	Fase 2 : Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa diminta untuk menyampaikan pertanyaan dari data yang diamati. Pertanyaan siswa diarahkan ke pertanyaan: 1) metode apa yang digunakan untuk menghitung pendapatan nasional?; 2) bagaimana cara menghitung pendapatan nasional dengan menggunakan metode yang ada?; 3) apakah penggunaan metode perhitungan yang berbeda akan menghasilkan pendapatan nasional yang sama? Jika tidak mengapa demikian; 4) metode apakah yang dipandang lebih efektif? Mengapa demikian? (<i>menanya, berpikir kritis</i>). Siswa diminta untuk membuat jawaban sementara (<i>hipotesis</i>) atas pertanyaan yang telah dibuat (<i>menalar, kreatif, bertanggung jawab</i>). 	
	Fase 3 : Data collection (pengumpulan data)	15 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diminta untuk mengkaji referensi, menggunakan fasilitas internet, jika fasilitas internet tidak ada guru dapat membantu peserta didik dengan menyediakan beberapa artikel atau klipping berita yang relevan untuk mencari tahu dan menjawab pertanyaan yang telah dibuat (<i>mengumpulkan informasi, berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, berkomunikasi, bertanggung jawab</i>). 	
	Fase 4 : Data processing (pengolahan Data)	20 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menelaah data yang diperoleh (<i>berkomunikasi, kreatif</i>). Dengan bimbingan guru peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan data yang diperoleh (<i>menalar, berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, berkolaborasi, bertanggung jawab</i>). 	

Fase 5: Verification (pembuktian)	15 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok membandingkan antara data dan kesimpulan yang diperoleh dengan jawaban sementara (<i>hipotesis</i>) yang telah dibuat sebelumnya (<i>menanya, berpikir kritis, integritas</i>). • Peserta didik dengan kelompoknya mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas (<i>mengkomunikasikan, percaya diri, kreatif</i>). • Kelompok lain menanggapi atas paparan presentasi tersebut berupa pertanyaan, usul atau masukan dan membuat catatan kecil untuk dibandingkan dengan hasil kelompoknya (<i>berkomunikasi, menanya, menalar</i>). • Pembuktian lebih lanjut dilakukan dengan merujuk pada buku siswa atau sumber data lainnya (<i>bekerja keras, berpikir kritis</i>). 	
Fase 6: Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)	5 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan dengan memberikan penjelasan pada materi yang dibahas ketika presentasi kelompok, dan memberikan tanggapan mengenai jalannya diskusi. • Peserta didik bersama-sama dengan guru membuat kesimpulan akhir mengenai materi yang telah dibahas (<i>kreatif, menalar, berkomunikasi</i>). • Guru melakukan penilaian. 	
Penutup	10 menit
3	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik menyampaikan refleksi untuk mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil yang diperoleh (<i>berkomunikasi, percaya diri</i>). • Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. • Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas individual atau kelompok. • Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru menutup pembelajaran dan mengajak peserta didik mengucap Alhamdulillah (<i>religiositas</i>).

Setelah mengembangkan desain pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih, selanjutnya dilakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan melengkapi desain pembelajaran tersebut di atas dengan komponen lain sesuai dengan format RPP yang telah ditetapkan. RPP yang telah disusun merupakan panduan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu keberhasilan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berorientasi HOTS sangat ditentukan oleh desain pembelajaran yang telah dirumuskan dalam RPP.

PENUTUP

Mencermati uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Pembelajaran berorientasi *HOTS* adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tingkatan berpikir tingkat tinggi yang meliputi keterampilan untuk mentransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), berpikir kritis (*critical tinking*) dan memecahkan masalah (*problem solving*). (2) Untuk mengimplementasikan pembelajaran berorientasi *HOTS* diperlukan suatu desain pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran yang berorientasi *HOTS*, seperti *Discovery Learning*, *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*.

Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berorientasi *HOTS*, maka disarankan kepada sekolah untuk memfasilitasi peningkatan kompetensi guru di bidang pembelajaran melalui kegiatan *In House Training (IHT)* atau workshop. Peningkatan kompetensi pembelajaran dapat pula dilakukan oleh guru secara mandiri dengan mengkaji referensi atau materi pelatihan tentang pembelajaran berorientasi *HOTS*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, Yoki, dkk. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Dirjen GTK Kemdikbud.
- Hosnan, M, 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kemendikbud, 2013. *Pendekatan dan Strategi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 (Materi Pelatihan Kurikulum 2013)*.
- Kosasih, E, 2016. *Strategi Belajar dan Pembelajaran, Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Nugroho R. Arifin. 2019. *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Permendikbud Nomor 59 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.
- Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah”.
- Permendikbud Nomor 20 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah”.
- Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah”.
- Permendikbud nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sumantri, Mohammad Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

PROFESI GURU DAN PERANANNYA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN

Syamsul Alam

Widyaiswara LPMP Sulawesi Selatan

Abstrak: Peranan guru dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Guru bertugas mengajar, mendidik, mengasuh, membimbing, dan membentuk kepribadian peserta didik untuk menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang mampu mengisi lapangan kerja dan sikap berwirausaha. Untuk dapat melaksanakan tugas tersebut, guru harus profesional yang dibuktikan dengan sertifikat pendidik. Profesionalisme menunjuk pada dua hal, yaitu (1) penampilan seseorang dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan tuntutan yang seharusnya dan (2) orang yang menyanggah suatu profesi. Guru yang profesional harus peka dan tanggap terhadap perubahan zaman sehingga ilmu yang diberikan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tidak ketinggalan.

Kata kunci: peranan guru, profesional, kegiatan pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh kualitas profesional kinerja guru dan kualitas manajemen sekolah (Sagala, 2010:32). Hal tersebut mengandung makna bahwa pembelajaran di sekolah berhasil dengan baik jika dikendalikan oleh guru yang baik dan memberikan layanan belajar yang berkualitas kepada peserta didiknya. Dengan perkataan lain, keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadikan peserta didik dapat meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Guru merupakan pekerjaan profesional yang hanya dapat dikerjakan oleh orang yang memiliki keahlian di bidang kependidikan. Untuk dapat melaksanakan tugasnya, guru harus memiliki kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian. Itulah sebabnya, tidak semua orang dapat mengerjakan pekerjaan guru.

Guru mempunyai tugas utama sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih. Sebagai pendidik, guru harus berusaha

untuk mengembangkan kepribadian peserta didik. Sebagai pengajar, guru harus berusaha untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Sebagai pelatih, guru harus dapat mengembangkan keterampilan peserta didik. Ketiga tugas utama tersebut harus dapat dilaksanakan oleh guru sehingga tujuan pendidikan dapat terwujud.

Untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, guru perlu memiliki kemampuan dasar dalam mengajar. Kemampuan dasar tersebut berupa (1) penguasaan kurikulum yang berlaku (Kurikulum 2013); (2) penguasaan materi pelajaran yang diampu; (3) penguasaan metode dan teknik pembelajaran; (4) pelaksanaan komitmen terhadap tugas; dan (5) pelaksanaan kedisiplinan dalam melaksanakan tugas membelajarkan peserta didik. Kemampuan dasar tersebut perlu dikuasai oleh guru agar dapat membelajarkan peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru hendaknya terlaksana dengan baik. Itulah sebabnya jika dalam

kegiatan pembelajaran peserta didik tidak dapat memahami materi pelajaran yang dipelajarinya, guru dianggap tidak dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. Dengan perkataan lain, pembelajaran tidak dapat berlangsung sesuai dengan harapan karena guru tidak memiliki kompetensi yang dipersyaratkan. Guru dianggap memiliki kompetensi yang rendah sehingga tidak memiliki kemampuan membelajarkan peserta didiknya. Akibatnya, guru kurang berwibawa di hadapan peserta didik.

Ketidakpuasan peserta didik terhadap kemampuan guru dalam mengajar dapat menurunkan harkat dan martabat guru. Hal yang demikian menjadikan guru kurang dihormati oleh peserta didik. Meskipun demikian, banyak peserta didik yang memberikan penghormatan yang tulus kepada gurunya. Penghormatan itu diberikan karena guru dinilai dapat melaksanakan tugas dengan baik.

Guru dihormati peserta didik sebab memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran di sekolah. Penghormatan dilakukan karena guru membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya. Penghormatan tersebut dilakukan oleh peserta didik sebagai ungkapan terima kasih dan penghargaan yang tulus.

Tugas guru tidak hanya mengajar, tetapi juga mendidik, mengasuh, membimbing, dan membentuk kepribadian peserta didik. Hal itu dilakukan untuk menyiapkan dan mengembangkan kompetensi peserta didik sehingga menjadi Sumber Daya Manusia yang mampu mengisi lapangan kerja dan sikap berwirausaha.

Peran guru sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru tidak dapat digantikan oleh setiap orang yang

tidak memiliki keahlian mengajar. Peran guru juga tidak dapat digantikan oleh mesin yang berteknologi canggih. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kompetensinya (kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian) agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. Dengan demikian, guru memiliki kompetensi yang dipersyaratkan untuk menjadi guru profesional.

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran menjadi penentu untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam kaitan itulah, penulis membahas tentang guru profesional dan peranannya pada pencapaian tujuan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengakuan Masyarakat terhadap Profesi Guru

Profesi guru merupakan profesi yang menarik untuk diperbincangkan. Dari perbincangan tersebut, ada orang yang menilai guru secara positif dan ada pula yang menilainya negatif. Masyarakat yang memberikan penilaian secara positif terhadap guru berpendapat bahwa guru telah melaksanakan tugasnya dengan baik, yakni dalam membelajarkan peserta didiknya. Sebaliknya, masyarakat yang memberikan penilaian negatif terhadap guru berpendapat bahwa guru tidak dapat melaksanakan tugas yang diembannya.

Guru dinilai oleh pelaku ekonomi tidak memiliki kompetensi yang memadai dalam membelajarkan peserta didiknya jika lulusan tidak dapat bekerja sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh perusahaan. Padahal peserta didik di sekolah diberikan pengetahuan dasar dan pengetahuan dasar itu dikembangkan oleh

pelaku ekonomi sesuai dengan kebutuhannya.

Ketidakberhasilan peserta didik dalam bekerja di perusahaan tidak sepenuhnya menjadi kesalahan guru. Hal itu dapat saja terjadi karena kesalahan peserta didik yang tidak tekun dalam mengikuti pelajaran dan tidak mengulang pelajaran di rumah.

Ada tiga hal yang menjadi penyebab rendahnya pengakuan masyarakat terhadap profesi guru. Pertama, pandangan sebagian masyarakat menilai bahwa setiap orang dapat menjadi guru asalkan memiliki ilmu pengetahuan. Kedua, kekurangan guru di daerah terpencil memberikan peluang untuk mengangkat seseorang yang tidak mempunyai keahlian untuk menjadi guru. Ketiga, masih ada guru yang belum menghargai profesinya.

Perasaan rendah diri karena menjadi guru, penyalahgunaan profesi untuk kepuasan dan kepentingan pribadinya, sehingga wibawa guru semakin merosot (Nana Sudjana dalam Rusdiana, 2015). Selain itu, rendahnya pengakuan masyarakat terhadap profesi guru terjadi rendahnya kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik guru. Penguasaan guru terhadap materi pelajaran merupakan kompetensi profesional dan penguasaan guru terhadap metode pembelajaran merupakan kompetensi pedagogik.

Profesi guru paling mudah tercemar dalam arti masih ada saja orang yang memaksakan diri menjadi guru walaupun sebenarnya tidak dipersiapkan untuk menjadi guru. Hal tersebut terjadi karena ada masyarakat yang pandangan bahwa semua orang dapat menjadi guru asalkan memiliki pengetahuan. Keadaan itu sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman karena syarat seseorang untuk diangkat

menjadi guru haruslah memiliki Pendidikan S-1 Kependidikan (PGSD/ PGTK, semua jurusan/mata pelajaran). Bahkan, guru yang telah berpendidikan S-1 itu harus lulus Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru (PLPG) atau harus lulus Pendidikan Profesi Guru (PPG).

Semua upaya yang dilakukan oleh Pemerintah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) untuk meningkatkan kompetensi guru tidak akan mencapai hasil yang diharapkan jika guru tidak serius mengembangkan kompetensinya. Guru memiliki tanggung jawab dalam mengembangkan profesinya karena pada dasarnya pengembangan profesi merupakan tuntutan kebutuhan pribadi guru. Dengan perkataan lain, guru bertanggung jawab mempertahankan dan mengembangkan kompetensi sehingga menjadi guru profesional.

Guru harus memiliki kepekaan terhadap perubahan, pembaharuan, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu, guru harus selalu berupaya untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi (terkait dengan mata pelajaran yang diampu) sehingga dapat membelajarkan peserta didik. Dengan perkataan lain, materi pelajaran yang diajarkan kepada peserta didiknya merupakan materi terkini (materi yang mengikuti perkembangan kemajuan zaman).

Guru melaksanakan tugas sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih dalam mencerdaskan peserta didiknya. Hal itu dapat dilakukan jika guru memiliki kewibawaan dan kompetensi dalam membelajarkan peserta didik. Dengan demikian, guru akan dihormati dan mendapat kepercayaan dari masyarakat

karena dinilai mampu melaksanakan tugasnya dengan baik.

Keberhasilan guru dalam melaksanakan tugasnya merupakan hal yang wajar sebab guru telah mengikuti berbagai kegiatan peningkatan kompetensi profesional dan pedagogik. Selain itu, banyak guru yang tingkat pendidikannya lebih tinggi daripada persyaratan minimal, yaitu Strata Satu (S-1). Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa guru benar-benar profesional dalam bidangnya.

Menjadi Guru Profesional

Guru adalah salah satu komponen manusia dalam proses belajar mengajar yang ikut berperan dalam upaya pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) di bidang pembangunan. Oleh karena itu, guru harus berperan aktif dan menempatkan dirinya sebagai tenaga profesional sesuai dengan tuntutan masyarakat (Sardiman, 2009: 125). Peran aktif guru profesional tersebut terimplementasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mampu mengantarkan peserta didik mencapai cita-citanya.

Pada hakikatnya, profesionalisme menunjuk pada dua hal, yaitu (1) penampilan seseorang dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan tututan yang seharusnya dan (2) orang yang menyandang suatu profesi. Profesional adalah pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi (Rusdiana dan Yeti Heryati, 2015:24). Dengan perkataan lain, pekerjaan profesional hanya dapat dikerjakan oleh orang yang memiliki keahlian dan pendidikan khusus.

Profesi merupakan suatu pekerjaan tertentu yang menuntut persyaratan khusus dan istimewa sehingga meyakinkan dan memperoleh kepercayaan pihak yang memerlukannya (Saud, 2009:4). Hal yang sangat diperlukan oleh suatu profesi ialah pengakuan masyarakat atas jasa yang diberikan. Oleh karena itu, seseorang yang menyandang suatu profesi harus menunjukkan penguasaan terhadap profesinya.

Untuk memahami secara jelas mengenai konsep profesi, perlu dilihat maknanya secara utuh. Sanusi (dalam Saud, 2009:6-7) menjelaskan tentang profesi, profesional, profesionalisme, profesionalitas, dan profesionalisasi. Penjelasan mengenai kelima istilah tersebut untuk membedakan antara satu dengan lainnya, dipaparkan berikut ini.

Profesi adalah suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut keahlian dari para anggotanya, Profesi tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang yang tidak dilatih dan tidak disiapkan secara khusus untuk melakukan pekerjaan itu. Keahlian diperoleh melalui kegiatan profesionalisasi, yang dilakukan baik sebelum seseorang menjalani profesi maupun setelah menjalani profesi.

Pekerjaan profesional mengacu pada dua hal. Pertama, seseorang yang menyandang suatu profesi, misalnya “Dia seorang dokter”. Kedua, penampilan seseorang dalam melakukan pekerjaannya yang sesuai dengan profesinya.

Suatu pekerjaan dinamakan pekerjaan profesional jika suatu pekerjaan hanya dapat dikerjakan oleh orang yang menempuh pendidikan tertentu. Pekerjaan tersebut adalah pekerjaan utama, bukan pekerjaan sampingan. Selain itu, suatu pekerjaan dinamakan profesional jika

memiliki kode etik. Contoh profesi yang memiliki kode etik adalah guru (kode etik guru), dokter (kode etik dokter), wartawan (kode etik wartawan).

Menurut Alma dkk. (2014: 149), kode etik merupakan landasan moral dan pedoman tingkah laku yang dijunjung tinggi oleh setiap anggotanya. Guru profesional dituntut untuk memiliki kode etik, yaitu norma tertentu sebagai pegangan yang diakui serta dihargai oleh masyarakat. Guru memiliki otonomi khusus, dapat mengatur diri sendiri, memiliki sikap mandiri dalam melaksanakan tugas. Guru membuat keputusan dan dapat mempertanggungjawabkan keputusan tersebut.

Profesi atau jabatan guru menjadi pembicaraan yang menarik berbagai kalangan. Hal itu wajar saja sebab guru sebagai pendidik formal di sekolah memiliki andil yang sangat besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Fakta menunjukkan bahwa profesi guru tidak dapat dipandang ringan karena terkait dengan berbagai aspek kehidupan serta menuntut pertanggungjawaban moral yang berat. Berdasarkan pertimbangan ini, ada berbagai persyaratan yang harus dipenuhi oleh orang yang akan menjadi guru. Jika persyaratan tersebut diimplementasikan dalam merekrut guru, profesi guru menjadi profesi terpendang di kalangan masyarakat.

Permasalahan Guru dalam Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Guru memiliki tanggung jawab besar dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Namun demikian, tidak semua guru dapat melaksanakan tugasnya dengan baik dalam membelajarkan peserta didiknya. Ketidakmampuan guru membelajarkan peserta didiknya merupakan masalah yang harus

segera dapat diatasi. Menurut Beeby (dalam Rusdiana dan Yeti Heryati, 2015), masalah guru tersebut penting untuk mendapat perhatian karena kompetensi guru menentukan pencapaian mutu pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah maupun masyarakat pada umumnya dan ahli pendidikan khususnya selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas guru.

Rendahnya kualitas guru menjadi masalah yang kompleks sehingga mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut terdapat pada semua tahapan pembelajaran, yang meliputi tahapan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Jurnal Undiska dalam Rusdiana dan Yeti Heryati, 2015).

Tahap perencanaan dilakukan oleh guru untuk mengaitkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan penilaian. Pada tahap ini guru membuat persiapan dalam bentuk penyusunan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan tersebut dibuat agar pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Namun demikian, terkadang tidak semua kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang dibuat.

Tahap pelaksanaan pembelajaran dilakukan guru berdasarkan perencanaan yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, guru membelajarkan peserta didik dengan mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang telah dibuat sesuai model pembelajaran yang dipilih. Kesulitan yang dialami guru dalam mengelola kelas untuk jumlah siswa yang kurang banyak dan menghadapi siswa yang heterogen, yakni sulitnya guru memilih strategi yang tepat. Selain itu, guru mengakui dirinya kurang kreatif

sehingga banyak di antaranya yang kurang terampil untuk mengatur strategi pembelajaran yang inovatif.

Tahap penilaian pembelajaran dilakukan oleh guru pada kegiatan pembelajaran. Pada tahap penilain tersebut, guru terkadang tidak mengetahui berbagai teknik dan bentuk penilaian yang dapat digunakan di kelas. Demikian juga halnya dengan cara atau teknik penilaian yang digunakan untuk mengukur semua domain (kognitif, afektif, dan psikomotor). Guru tidak dapat memilih jenis tes yang tepat digunakan dalam pembelajaran.

Keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sangat ditentukan oleh peran guru. Guru berperan membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Hal itu muncul karena peserta didik sebagai makhluk lemah, yang dalam perkembangannya membutuhkan orang lain.

Pengembangan minat, bakat, kemampuan, dan potensi peserta didik tidak dapat dilakukan secara optimal tanpa bantuan guru. Untuk itulah, guru perlu memperhatikan peserta didik secara individual, karena antara satu peserta dengan peserta didik lainnya memiliki perbedaan yang mendasar. Dengan mengetahui perbedaan tersebut, guru dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penentu kebijakan di bidang kependidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) berupaya meningkatkan kualitas guru. Kebijakan tersebut dilakukan untuk menjadikan guru professional sehingga hidupnya terpancang, sejahtera, dan bermartabat. Bukti seorang guru dinyatakan profesional jika memiliki sertifikat pendidik. Berbekal sertifikat

pendidik tersebut, guru dianggap memiliki kompetensi yang dipersyaratkan sehingga dinilai dapat melaksanakan tugas dengan baik. Apabila hal tersebut dilakukan, tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan demikian, keberhasilan pendidikan yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat terwujud.

Peran Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

Guru berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Peranan guru tersebut tampak pada kegiatan yang dilakukannya, terutama dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik untuk menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia, serta mensejahterakan masyarakat, kemajuan negara, dan bangsa. Oleh karena itu, guru harus berusaha secara maksimal dalam memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik yang diajarnya. Hal itu dilakukan agar guru dapat mengembangkan potensinya secara optimal sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Mulyasa (2013:36) guru harus kreatif, profesional, dan menyenangkan dengan memposisikan diri sebagai berikut: (1) orang tua yang penuh kasih sayang kepada peserta didiknya; (2) teman, tempat mengadu, dan mengutarakan perasaan bagi para peserta didik; (3) fasilitator yang siap memberikan kemudahan dan melayani peserta didik sesuai kemampuan, bakat, dan minatnya; (4) memberikan sumbangan pemikiran kepada orang tua untuk dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi anak dan memberikan saran pemecahannya; (5)

memupuk rasa percaya diri, berani, dan bertanggung jawab; (6) membiasakan peserta didik untuk saling berinteraksi dengan orang lain secara wajar; (7) mengembangkan proses sosialisasi yang wajar antarpeserta didik, orang lain, dan lingkungannya; (8) mengembangkan kreativitas; (9) menjadi pembantu jika diperlukan dengan memposisikan diri seperti itu, guru memiliki kewibawaan yang tinggi.

Guru harus mampu memaknai pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran sebagai pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas peserta didik. Oleh karena itu, guru harus selalu belajar untuk dapat merancang dan memaknai pembelajaran yang dilakukannya.

Menurut Hamid (2011), guru memiliki peran sebagai fasilitator dan model. Kedua peran tersebut sangat penting mendapat perhatian guru agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik.

Sebagai fasilitator, guru harus mampu menciptakan lingkungan dan berbagai aktivitas yang dapat menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, memberikan peluang adanya kerja kolaboratif dan pemecahan masalah, serta menawarkan kepada para siswa mengenai beragam tugas pembelajaran yang autentik. Hal tersebut membutuhkan kemampuan prasarana fisik.

Sebagai model, guru menunjukkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat ditiru atau diteladani oleh peserta didik. Untuk itulah, guru harus melakukan segala hal yang memang pantas ditiru oleh peserta didik.

Pemilihan Strategi Pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh penggunaan strategi

pembelajaran. Menurut Sabri (2007:2), strategi pembelajaran pada dasarnya adalah tindakan nyata dari guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui cara tertentu yang dinilai lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

Penentuan ketepatan strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dibuat atau dikembangkan dari kompetensi dasar. Menurut Sabri (2007), setiap komponen harus saling berkaitan satu sama lain dan sistematis. Keterkaitan unsur tersebut perlu diperhatikan guru agar pelaksanaan pembelajaran yang dilakukannya berhasil dengan baik.

Strategi penyajian materi pembelajaran harus disesuaikan dengan pengetahuan dasar peserta didiknya. Peserta didik yang telah memiliki pengalaman dasar dalam menulis, misalnya menulis teks eksposisi, tidak diperlakukan sama dengan peserta didik yang belum memiliki pengalaman dasar. Untuk itu, peserta didik tersebut sebaiknya diajarkan tentang hal yang tidak dipahaminya berkaitan dengan teks eksposisi sebelum mengerjakan tugas berkaitan dengan penulisan teks eksposisi.

Ketepatan guru dalam memilih strategi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, jika guru meyakini peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, hal tersebut menunjukkan guru telah memilih strategi pembelajaran yang tepat.

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran yang diajarkan. Penggunaan strategi pembelajaran tersebut menjadikan peserta didik dapat mengikuti kegiatan

pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disajikan guru sehingga tujuan pembelajaran terwujud.

Pelaksanaan Pembelajaran Kolaboratif

Dalam kegiatan pembelajaran, guru berusaha untuk menata posisi peserta didik di dalam kelas. Agar semua peserta didik dapat melihat satu sama lain, guru memindahkan atau mengatur posisi meja dan kursi. Pembentukan posisi peserta didik di dalam kelas dilakukan agar peserta didik dapat berdiskusi atau bermain peran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah ada yang dilakukan secara individual, ada pula yang dilakukan secara kolaboratif. Dalam bagian ini pembahasan difokuskan pada pembelajaran kolaboratif. Agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran kolaboratif tidak mengalami hambatan, perlu dibuat rencana kegiatan pembelajaran. Menurut Sardiman (2009), rencana kegiatan pembelajaran tersebut harus dapat didudukkan dan dibenarkan semata-mata untuk kepentingan peserta didik, sesuai dengan profesi dan tanggung jawab guru.

Pembelajaran kolaboratif dilakukan untuk memecahkan berbagai masalah nyata. Oleh karena itu, dalam pembelajaran kolaboratif di samping menggunakan buku pelajaran juga digunakan buku penunjang, majalah, jurnal, surat kabar, kaset, dan video. Hal itu dilakukan untuk membantu pesertadidik mengalami dan menggunakan media yang berbeda dalam mengkomunikasikan berbagai ide dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif, guru melakukan pembentukan kelompok. Peserta didik dikelompokkan

sesuai dengan perannya, misalnya ada yang berperan sebagai pemimpin tim, penyemangat, pencatat, dan pembicara. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran kolaboratif, guru dapat melibatkan orang tua dan masyarakat. Tujuannya, orang tua dan masyarakat diharapkan dapat berkontribusi dalam pembinaan peserta didik.

Kreativitas guru sangat diperlukan pada kegiatan pembelajaran kolaboratif yang dilakukannya. Wujud kreativitas itu tampak ketika guru memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dengan menciptakan tugas pembelajaran yang mendorong adanya perbedaan pendapat. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru telah berhasil menjadikan peserta didik mengemukakan pendapatnya yang disertai alasan yang berterima. Dengan perkataan lain, pembelajaran yang dilakukan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran kolaboratif menjadikan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran sehingga memperoleh nilai yang tinggi. Dalam pembelajaran kolaboratif, peserta didik dilibatkan dalam proses pemikiran tingkat tinggi, seperti pembuatan keputusan dan pemecahan masalah yang diselesaikan dengan cara kolaboratif.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kolaboratif, guru biasanya melakukan pemodelan. Pemodelan tersebut menitikberatkan pada peran guru yang memandu kegiatan diskusi dan mendemonstrasikan atau menjelaskannya. Namun dalam pembelajaran kolaboratif, pemodelan tidak hanya berbagai pemikiran tentang materi yang dipelajari, tetapi juga proses komunikasi dalam pembelajaran. Pemodelan mencakup pemikiran terhadap sesuatu atau demonstrasi untuk

menunjukkan kepada peserta didik tentang cara melakukan sesuatu sesuai prosedur kerja.

Profesi Guru Diminati Generasi Muda

Pengakuan masyarakat terhadap guru pada tahun 1990-an berbeda dengan pengakuan masyarakat saat ini. Pada tahun 1990-an tersebut, profesi guru dinilai oleh masyarakat sebagai profesi yang rendah. Oleh karena itu, profesi guru bukanlah profesi utama. Pada saat ini profesi guru menjadi salah satu profesi yang diminati generasi muda.

Pada masa lalu, umumnya masyarakat mengakui profesi dokter atau hakim lebih tinggi dibandingkan dengan profesi guru. Jika tinggi rendahnya pengakuan profesional adalah keahlian dan tingkat pendidikan yang ditempuhnya, guru seharusnya mendapat pengakuan yang tinggi. Alasannya, guru memiliki keahlian dalam bidang pendidikan dan menempuh pendidikan tinggi minimal pendidikan S-1.

Pendidikan guru ada yang setingkat dengan pendidikan yang ditempuh oleh seseorang yang profesi dokter atau hakim. Bahkan ada guru yang pendidikannya lebih tinggi daripada kedua profesi tersebut. Namun, kenyataannya profesi guru bukanlah profesi yang pengakuannya lebih tinggi. Hanya jika dibandingkan dengan masa lalu, pengakuan mengenai profesi guru saat ini lebih baik. Berbeda dengan profesi guru ketika belum menerima tunjangan profesi.

Profesi guru saat ini semakin dimati oleh generasi muda. Telah banyak yang bercita-cita untuk menjadi guru. Hal itulah yang menyebabkan saat ini banyak lulusan SMA atau sederajat yang memilih kuliah pada perguruan tinggi ilmu kependidikan untuk mewujudkan keinginannya menjadi guru.

PENUTUP

Guru profesional harus mematuhi kode etik, yaitu norma tertentu sebagai pegangan yang diakui serta dihargai oleh masyarakat. Dalam kode etik tersebut guru memiliki otonomi khusus, dapat mengatur diri sendiri, dan memiliki sikap mandiri dalam melaksanakan tugas. Selain itu, guru membuat keputusan dan dapat mempertanggungjawabkan keputusan tersebut. Dengan demikian, guru profesional memiliki kewibawaan dalam melaksanakan tugas sehingga dapat mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Peranan guru tersebut tampak pada persiapan mengajar, pelaksanaan mengajar, dan penilaian pembelajaran. Hal itu dilakukan guru agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, guru harus selalu belajar untuk dapat merancang pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga memudahkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum mengajar, guru perlu mempelajari RPP yang telah disiapkan.

Apabila guru dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, guru semakin disegani dan dikagumi. Untuk dapat melaksanakan tugas tersebut, guru harus profesional. Guru profesional memiliki kemampuan yang memadai dalam melaksanakan pembelajaran yang dibuktikan dengan Sertifikat Pendidik. Guru profesional memiliki tingkat kesejahteraan lebih tinggi karena mendapat tunjangan setiap bulan sebesar gaji pokok yang diterimanya. Itulah sebabnya, guru

profesional hidupnya sejahtera dan bermartabat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari dkk. 2014. *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Hamid, Sholeh. 2011. *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mulyasa. 2013. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusdiana dan Yeti Heryati. 2015. *Pendidikan Profesi Keguruan Menjadi Guru Inspiratif dan Inovatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sabri, Ahmad. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Mikroteaching*. Ciputat: PT Ciputat Press.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saud, Udin Syaefuddin. 2009. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Moh. User. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya.

PENERAPAN METODE DEMONSTRASI UNTUK MENINGKATKAN KELINCAHAN DAN KECEPATAN DALAM BERMAIN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS VIII 3 SMP NEGERI 1 PUJANANTING

Syafaruddin

Guru SMPN 1 Pujananting Kab. Barru

Abstrak: Dalam penelitian ini dibahas masalah “Bagaimana meningkatkan prestasi penguasaan dasar-dasar sepak bola bagi siswa dalam diterapkannya metode demonstrasi serta bagaimana pengaruh metode demonstrasi terhadap motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar dan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode demonstrasi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII. 3 SMP Negeri 1 Pujananting. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan metode demonstrasi dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII.3 SMPN 1 Pujananting.

Kata Kunci: prestasi belajar penjas, metode demonstrasi

Kecepatan dan kelincahan adalah model dasar dalam bermain sepakbola dan bagi pemain merupakan modal sukses untuk mencetak gol, dan mempertahankan kemasukan bola. Dengan kecepatan dan kelincahan dapat memudahkan pemain dalam rangka membawa bola. Sepakbola adalah salah satu jenis olahraga yang sangat digemari orang seluruh dunia. Olahraga ini sangat universal, digemari oleh orang tua, muda, bahkan anak-anak. Sejak tahun 1990 an olahraga ini mulai digunakan untuk para wanita meskipun sebelumnya olah raga ini hanya diperuntukkan bagi kaum pria.

Sepakbola merupakan olahraga yang sederhana dan murah. Bahkan hampir tidak memerlukan biaya. Namun bila pertandingan yang professional, olahraga ini biayanya bisa paling besar dari cabang olahraga lainnya. Untuk mengelola dan menghidupi sebuah klub sepakbola dapat menghabiskan biaya milyaran rupiah. Di satu pihak sepak bola dikatakan hampir tidak memerlukan biaya, karena alat dan sarana yang dibutuhkan hanya satu benda bulat dan tanah lapang. Benda bulat yang

disebut bola itu bisa berupa bola karet, bola plastik, jeruk bali (keprok) jerami, kertas dan serabut kelapa. Pengelola juga harus mengadakan studi banding, harus tanggap akan anak asuhnya, mau belajar dari pengalaman pahit, sekaligus berusaha membuktikan pengelolaan yang lebih profesional.

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Metode Demonstrasi adalah suatu pembelajaran yang menda-tangkan guru atau pelatih yang memiliki keahlian tertentu untuk memperagakan dihadapan siswa, kemudian siswa diberi kesempatan untuk melakukan latihan ketrampilan seperti yang telah diperagakan oleh guru atau pelatih.
2. Motivasi belajar adalah dorongan dan kemauan belajar yang dinyatakan dalam nilai atau skor yang dijaring melalui angket motivasi.
3. Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau dalam bentuk skor, setelah siswa mengikuti pelajaran.

Permainan sepak bola berasal dari Inggris. Pada tanggal 26 Oktober 1963 terdapat organisasi yang menyusun peraturan permainan yaitu *The Football Association*. Federasi sepak bola dunia yaitu *Federation Internasional the Football Association* (FIFA) dibentuk pada tanggal 21 September 1904, diketuai oleh Guirin.

Bangsa Indonesia mengenal permainan sepak bola dari bangsa Belanda. Pada tanggal 19 April 1930 di Yogyakarta, dibentuk Persatuan Sepakbola seluruh Indonesia (PSSI) yang diketuai oleh Mr. Soeratin Sosro Soegondo.

Permainan sepak bola termasuk permainan bola besar. Sepak bola dimainkan di lapangan rumput oleh dua regu atau dua kesebelasan yang saling berhadapan. Tujuan permainan sepak bola adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan daerah sendiri dari serangan lawan. Karakteristik permainan adalah memainkan bola dengan menggunakan kaki ataupun dengan seluruh anggota tubuh kecuali oleh lengan.

Penelitian ini juga berlandaskan pada penerobosan strategi pertahanan lawan, teknik menghadang lawan, teknik mengendalikan lawan, teknik merebut bola. Dengan dasar kemampuan pemahaman teknik tersebut, tentu mendukung kualitas pemain dalam melakukan unsur kelincahan dan kecepatan. Baik pada saat sendirian, atau bersama kawan bermain.

Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

Ada beberapa teknik dasar dalam permainan sepak bola yang harus dikuasai oleh pemain, antara lain menendang, menggiring, mengontrol, menyundul dan menghentikan bola. Semua harus

dilakukan berdasar teknik yang melibatkan kemampuan fisik dan mental dalam melakukan gerakan yang benar dan terkontrol sehingga menghasilkan suatu prestasi yang baik.

METODE

Penggunaan metode demonstrasi dapat diterapkan dengan syarat memiliki keahlian untuk mendemonstrasikan alat atau melaksanakan kegiatan tertentu seperti kegiatan yang sesungguhnya. Keahlian mendemonstrasikan tersebut harus dimiliki oleh guru atau pelatih yang ditunjuk, setelah didemonstrasikan, siswa diberi kesempatan melakukan latihan keterampilan seperti yang diperagakan oleh guru atau pelatih.

Metode demonstrasi ini sangat efektif menolong siswa mencari jawaban atas pertanyaan seperti Bagaimana Prosesnya? Terdiri dari unsur apa? Cara mana yang paling baik? Bagaimana dapat diketahui kebenarannya? Melalui pengamatan induktif.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*) Karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian diskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk penelitian kolaboratif dengan guru mata diklat dan dalam proses belajar mengajar dikelas yang bertindak sebagai pengajar adalah guru mata diklat sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat, dan penanggung jawab penuh penelitian tindakan adalah pengamat (peneliti). Tujuan utama dari penelitian

tindakan ini adalah meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana peneliti secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian ini bertempat di kelas VIII 3 SMP Negeri 1 Pujananting Kabupaten Barru. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Subyek penelitian adalah siswa-siswa kelas VIII 3 tahun pelajaran 2018/2019 sejumlah 23 siswa.

Adapun tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki/meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, sedangkan tujuan penyertaannya adalah menumbuhkan budaya meneliti dikalangan guru (Mukhlis, 2003:5).

PTK terdiri atas empat tahap, yaitu *planning* (Rencana), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Silabus
Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar.
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Yaitu merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap putaran. Masing-masing RPP berisi kompetensi dasar, indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran khusus dan kegiatan belajar mengajar.
3. Lembar Observasi Kegiatan Belajar Mengajar
 - a. Lembar observasi pengelolaan metode demonstrasi, untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

- b. Lembar observasi aktivitas siswa dan guru untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran.

4. Angket Motivasi Terhadap Metode demonstrasi

Angket ini digunakan untuk mengetahui apakah siswa-siswa tersebut menyenangi model pembelajaran yang ditawarkan penulis.

5. Tes praktek

Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman materi yang diajarkan. Tes praktek ini diberikan setiap akhir putaran.

6. Lembar observasi penilaian kinerja siswa ranah psikomotor

7. Lembar observasi penilaian kinerja siswa ranah afektif. Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan metode demonstrasi, observasi aktivitas siswa dan guru angket motivasi siswa dan tes praktek.

Untuk mengetahui efektifnya suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara

memberikan evaluasi berupa tes praktek pada setiap akhir putaran,

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai tes praktek.

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperlukan rata-rata tes praktek dapat dirumuskan

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar.

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994) yaitu siswa telah tuntas belajar bila di kelas tersebut mendapat 85% yang telah mencapai daya serap dari sama dengan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswayangtuntasbelajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

3. Untuk lembar observasi.

a. Lembar observasi pengolahan metode penampilan dan eksperimen untuk menghitung lembar observasi pengolahan metode penampilan dan eksperimen digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{P_1 + P_2}{2}$$

Dimana :

P_1 = pengamatan 1 dan

P_2 = pengamat 2

- b. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa

Untuk menghitung lembar observasi aktivitas guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\% = \frac{\bar{X}}{\sum X} \times 100\%$$

dengan

Dimana:

$$\bar{X} = \frac{\text{jumlahhasil lpengamatan}}{\text{jumlahpengamat}} = \frac{P_1 + P_2}{2}$$

% = persentase angket

\bar{X} = Rata-rata

$\sum \bar{X}$ = Jumlah Rata-rata

P_1 = Pengamat 1

P_2 = Pengamat 2

4. Untuk menghitung persentase angket digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Z}{n} \text{ dimana}$$

P = Persentase

Z = Alternatif jawaban (A,B,C,D)

N = Jumlah responden

5. Aspek yang diamati.

Mengadakan analisis terhadap data hasil pengamatan yang menggunakan rating scale, hal ini dimaksudkan apakah penelitian dapat dihentikan atau dilanjutkan pada siklus berikutnya.

- a. Ranah Psikomotor

skala penilaian yang digunakan sesuai dengan instrument yang telah direncanakan, yaitu antara 1-3 (1= kurang tepat, 2 = cukup dan 3 = tepat) untuk aspek penilaian.

Hal ini berarti bahwa:

- Skor minima yang diperoleh siswa adalah : $1 \times 4 = 4$

- Skor maksimal yang diperoleh siswa adalah : $3 \times 4 = 12$
- Medium skor adalah : $\frac{(4 + 12)}{2} = 8$
- Dibuat rentang skor dan dikonversi menjadi nilai rapor sebagai pedoman penilaian.

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Ranah psikomotor

No	Rentang skor	Nilai Rapor	Predikat
1	11-12	A	Baik sekali
2	9-10	B	Baik
3	7-8	C	Cukup
4	5-6	K	Kurang
5	3-4	KS	Kurang sekali

Mutu Pembelajaran dikatakan baik apabila siswa yang mendapat nilai diatas 70 mencapai 85% atau lebih dari keseluruhan siswa

b. Ranah Afektif.

Skala penilaian yang digunakan sesuai dengan instrumen yang telah direncanakan yaitu antara 1-4 (1= kurang baik, 2 cukup baik, 3 = baik, 4 = sangat baik) untuk 3 aspek penilaian. Hal ini berarti bahwa:

- Skor minima yang diperoleh siswa adalah : $1 \times 3 = 3$
- Skor maksimal yan diperoleh siswa adalah : $4 \times 3 = 12$
- Medium skor adalah : $\frac{(3 + 12)}{2} = 7,5$

Dibuat rentang skor dan dikonversi menjadi nilai rapor sebagai pedoman penilaian.

HASIL

1. Siklus I

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Pengelolaan Pembelajaran pada siklus I

No	Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
I	Pengamatan KBM			
	A. Pendahuluan			
	1. Memotivasi siswa	2	2	2
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3	2,5
	B. Kegiatan Inti			
	1. Mendiskusikan langkah-langkah kegiatan bersama siswa.	3	3	3
	2. Membimbing siswa melakukan kegiatan	3	3	3
	3. Membimbing siswa mendiskusikan hasil kegiatan dalam kelompok	3	3	3
	4. Memberikan kesempatan pada siswa untuk mempresentasikan hasil kegiatan belajar mengajar	3	3	3
	5. Membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep	3	3	3
	C. Penutup			
	1. Membimbing siswa membuat rangkuman	3	3	3
	2. Memberikan evaluasi	3	3	3
	II Pengelolaan Waktu	2	2	2
	III Antusiasme Kelas			
1. Siswa Antusias	3	2	2,5	
2. Guru Antusias	3	3	3	
	Jumlah	33	33	33

Berdasarkan tabel diatas aspek-aspek yang mendapatkan kriteria kurang baik adalah memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, pengelolaan waktu dan antusiasme siswa. Keempat aspek yang mendapat penilaian kurang baik di atas, merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus I. dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II. Hasil observasi berikutnya adalah aktivitas guru dan siswa seperti pada tabel berikut;

Tabel 4.2 Aktivitas Guru Dan Siswa Pada Siklus I

No	Aktivitas guru yang diamati	Persentase
1	Menyampaikan tujuan	5,0
2	Memotivasi siswa/merumuskan masalah	8,3
3	Mengkaitkan dengan pelajaran berikutnya	8,3
4	Menyampaikan materi/langkah-langkah/strategi	6,7
5	Menjelaskan materi yang sulit	13,3
6	Membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep	21,7
7	Meminta siswa menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan	10,0
8	Memberikan umpan balik	18,3
9	Membimbing siswa merangkum pelajaran	8,3
No	Aktivitas siswa yang diamati	Persentase
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	22,5
2	Membaca buku siswa	11,5
3	Bekerja dengan sesama anggota kelompok	18,8
4	Diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru	14,4
5	Menyajikan hasil pembelajaran	2,9
6	Mengajukan/menanggapi pertanyaan/ide	5,2
7	Memulis yang relevan dengan KBM	8,9
8	Merangkum pembelajaran	6,9
9	Mengerjakan tes evaluasi	8,9

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa aktivitas guru yang paling dominant pada siklus I adalah menjelaskan materi yang sulit, membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep yaitu 21,7 %. Aktivitas lain yang persentasenya cukup besar adalah memberi umpan balik/evaluasi/Tanya jawab, menjelaskan materi yang sulit dan membimbing siswa merangkum pelajaran yaitu masing-masing sebesar 18,3 % dan 13,3 %. Sedangkan aktivitas siswa yang paling dominant adalah mengerjakan/memperhatikan penjelasan guru yaitu 22,5 %. Aktivitas lain yang persentasenya cukup besar adalah bekerja dengan sesama anggota kelompok, diskusi antar siswa dengan guru, dan membaca buku yaitu masing-masing 18,8 % dan 11,5 %.

Pada siklus I, secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran kooperatif model Demonstrasi sudah

dilaksanakan dengan baik, walaupun peran guru masih cukup dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

Berikutnya adalah rekapitulasi hasil tes formatif siswa seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	76,15
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	8
3	Persentase ketuntasan belajar	61,54

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode Demonstrasi diperoleh nilai rata-rata presentasi belajar siswa adalah 76,15 dan ketuntasan belajar mencapai 61,54 % atau ada 8 siswa dari 23 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 61,54% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksud dan digunakan guru dengan menerapkan model pembelajaran metode demonstrasi.

2. Analisis data penelitian Siklus I

a. Ranah Psikomotor

- Siswa yang mendapat nilai 60 tidak ada

- Siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 15 (38,46%)
- Siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 24 (61,54%)

Berarti siswa yang mendapat nilai diatas 70 sebanyak 61, 54%, secara klasikal termasuk kategori belum tuntas.

b. Ranah Afektif

- Siswa yang mendapat nilai C sebanyak 6 (15,38%)
- Siswa yang mendapat nilai B sebanyak 26 (66,6%)
- Siswa yang mendapat nilai A sebanyak 7 (17,95%)

Berarti siswa yang mendapat nilai diatas C sebanyak 84,62%, secara klasikal termasuk kategori tuntas.

3. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut;

- a. Guru kurang baik dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu
- c. Siswa kurang bisa antusias selama pembelajaran berlangsung

4. Revisi

- a. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa an lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.

- c. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias.

1. Siklus II

a. Tahap perencanaan

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

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 9 Pebruari 2016 di kelas VIII 3 dengan jumlah siswa 23 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekuarangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II.

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Sebagai pengamat adalah peneliti dibantu oleh seorang guru.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Instrument yang digunakan adalah tes praktek II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pengelolaan Pembelajaran Pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
I	<u>Pengamatan KBM</u>			
	<u>A. Pendahuluan</u>			
	1. <u>Memotivasi siswa</u>	3	3	3
	2. <u>Menyampaikan tujuan pembelajaran</u>	3	4	3,5
	<u>B. Kegiatan Inti</u>			
	1. <u>Mendiskusikan langkah-langkah kegiatan bersama siswa.</u>	3	4	3,5
	2. <u>Membimbing siswa melakukan kegiatan</u>	4	4	4
	3. <u>Membimbing siswa mendiskusikan hasil kegiatan dalam kelompok</u>	4	4	4
	4. <u>Memberikan kesempatan pada siswa untuk mempresentasikan hasil kegiatan belajar mengajar</u>	4	4	4
	5. <u>Membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep</u>	3	3	3
<u>C. Penutup</u>				
1. <u>Membimbing siswa membuat rangkuman</u>	3	4	3,5	
2. <u>Memberikan evaluasi</u>	4	4	4	
II	<u>Pengelolaan Waktu</u>	3	3	2
III	<u>Antusiasme Kelas</u>			
	1. <u>Siswa Antusias</u>	4	3	3,5
	2. <u>Guru Antusias</u>	4	4	4
	<u>Jumlah</u>	41	43	42

Dari tabel diatas tampak aspek-aspek yang diamati pada kegiatan belajar mengajar (siklus II) yang dilaksanakan oleh guru dengan menerapkan metode pembelajaran metode Demonstrasi mendapatkan penilaian yang cukup baik dari pengamat. Maksudnya dari seluruh penilaian tidak terdapat nilai kurang. Namun demikian penilaian tersebut belum merupakan hasil yang optimal, untuk itu ada beberapa aspek yang perlu mendapatkan perhatian untuk penyempurnaan penerapan pembelajaran selanjutnya. Aspek-aspek tersebut adalah memotivasi siswa, membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep dan pengelolaan waktu.

Dengan penyempurnaan aspek-aspek di atas daam penerapan metode Demokrasi diharapkan siswa dapat menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari dan mengemukakan pendapatnya sehingga mereka akan lebih memahami tentang apa yang telah mereka lakukan. Berikut disajikan hasil observasi aktivitas guru dan siswa:

Tabel 4.2 Aktivitas Guru dan siswa pada siklus II

No	Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
I	<u>Pengamatan KBM</u>			
	<u>A. Pendahuluan</u>			
	1. <u>Memotivasi siswa</u>	3	3	3
	2. <u>Menyampaikan tujuan pembelajaran</u>	3	4	3,5
	<u>B. Kegiatan Inti</u>			
	1. <u>Mendiskusikan langkah-langkah kegiatan bersama siswa.</u>	3	4	3,5
	2. <u>Membimbing siswa melakukan kegiatan</u>	4	4	4
	3. <u>Membimbing siswa mendiskusikan hasil kegiatan dalam kelompok</u>	4	4	4
	4. <u>Memberikan kesempatan pada siswa untuk mempresentasikan hasil kegiatan belajar mengajar</u>	4	4	4
	5. <u>Membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep</u>	3	3	3
<u>C. Penutup</u>				
1. <u>Membimbing siswa membuat rangkuman</u>	3	4	3,5	
2. <u>Memberikan evaluasi</u>	4	4	4	
II	<u>Pengelolaan Waktu</u>	3	3	2
III	<u>Antusiasme Kelas</u>			
	1. <u>Siswa Antusias</u>	4	3	3,5
	2. <u>Guru Antusias</u>	4	4	4
	<u>Jumlah</u>	41	43	42

Berdasarkan tabel diatas tampak bahwa aktivitas guru yang paling dominant pada siklus II adalah membimbing dan mengamati siswa melakukan latihan yaitu 25%. Jika dibandingkan dengan siklus I aktivitas ini mengalami peningkatan. Aktivitas guru yang mengalami penurunan adalah memberi umpan balik (16,6%), menjelaskan/melatih menggunakan alat (11,7). Meminta siswa mendiskusikan dan menyajikan hasil kegiatan (8,2%) dan membimbing siswa memperbaiki kesalahan (6,7%).

Sedangkan untuk aktivitas siswa yang paling diminan pada siklus II adalah praktik menggunakan alat yaitu (21%). Jika dibandingkan dengan siklus I, aktivitas ini mengalami peningkatan aktivitas siswa yang mengalami penurunan adalah mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru (17,9%). Diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru (13,8%), mempraktekkan yang relavan dengan KBM (7,7%) dan merangkum pembelajaran (6,7%). Adapun aktivitas

siswa yang mengalami peningkatan adalah memperhatikan peragaan (12,1%) menyajikan hasil pembelajaran (4,6%), menanggapi/ mengajukan pertanyaan/ide (5,4%) dan berlatih bersama siswa lain (10,8%). Hasil tes praktik siswa terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	81,79
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	19
3	Persentase ketuntasan belajar	89,74

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata tes praktek sebesar 81,79 dan dari 23 siswa yang telah tuntas sebanyak 19 siswa dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 89,74% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran metode demonstrasi sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

2. Analisis data penelitian Siklus II
 - a. Ranah Psikomotor
 - b. Siswa yang mendapat nilai 60 tidak ada
 - c. Siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 4 (10,36%)

- d. Siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 24 (61,53%)
- e. Siswa yang mendapat nilai 90 sebanyak 11 (28,21%)

Berarti siswa yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 89,74%, secara klasikal termasuk kategori tuntas.

Ranah Afektif

- Siswa yang mendapat nilai C tidak ada
- Siswa yang mendapat nilai B sebanyak 13 (33,33%)
- Siswa yang mendapat nilai A sebanyak 26 (66,67%)

Berarti siswa yang mendapat nilai di atas C mencapai 100% secara klasikal termasuk kategori tuntas. Mengingat hasil observasi selama siklus II nilai yang diperoleh siswa dalam penilaian kinerja ranah psikomotorik 89,74% memperoleh nilai di atas 70 dan ranah afektif 100% memperoleh nilai di atas C secara keseluruhan ranah psikomotorik dan ranah afektif telah tercapai ketuntasan belajar, maka penelitian ini diakhiri pada siklus II.

3. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pembelajaran metode demonstrasi. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentasae pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.

- b. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.
- c. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik. Hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan.

4. Revisi Pelaksanaan

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

5. Analisa Data Angket

Angket yang diberikan pada siswa setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan metode demonstrasi (siklus II) dengan jumlah pertanyaan sebanyak 36 butir dan jumlah responden sebanyak 23 siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model pembelajaran metode demonstrasi. Berdasarkan hasil angket siswa pada lampiran diperoleh hasil analisis angket motivasi siswa pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Angket Siswa Terhadap model Pembelajaran Metode Demonstrasi

No	Indikator	No pertanyaan	Jumlah dalam persen				Jumlah rata-rata dalam persen			
			SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
I	Kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran metode demonstrasi	2,5,7,8,9,26,28,30,31,32,34,35,36	21 5	104 3	38	4	17	80	3	0
II	Materi yang diajarkan dengan pembelajaran metode demonstrasi	3,24,25,27,29,33	10 9	379 0	10	12	18	63	17	2
III	Kegiatan praktik dalam pembelajaran metode demonstrasi	1,4,6,10,11,12,13,14,22,23	14 9	533	28,9	29	15	53	29	3
IV	Penggunaan ujian praktik dalam kegiatan pembelajaran metode demonstrasi	15,16,17,18,19,20,21	53	516	11 2	19	8	73	16	7

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap model pembelajaran metode demonstrasi adalah positif. Berdasarkan jumlah rata-rata dalam persen menunjukkan bahwa 80% siswa setuju dengan kegiatan pembelajaran metode demonstrasi 63% setuju dengan materi yang diajarkan dengan metode, 53% setuju dengan kegiatan praktik yang dilaksanakan dalam pembelajaran metode demonstrasi dan 73% siswa setuju dengan penggunaan ujian praktik dalam kegiatan pembelajaran metode demonstrasi.

PEMBAHASAN

1. Ketuntasan Hasil belajar siswa.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pertemuan terbimbing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, dan II) untuk ranah psikomotor yaitu 61,54%, 84,62% dan 10 % pada siklus II

- ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.
2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran.
Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan metode demonstrasi dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.
 3. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran.
Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran metode demonstrasi paling dominan adalah belajar dengan sesama anggota kelompok, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru dan diskusi antara siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif. Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah metode demonstrasi dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mempraktikkan hasil pembelajaran, menjelaskan/melatih menggunakan alat, memberi umpan balik dalam prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.
 4. Tanggapan siswa terhadap Model pembelajaran metode demonstrasi.
 5. Berdasarkan analisis angket siswa dapat diketahui bahwa tanggapan siswa termasuk positif. Ini ditunjukkan

dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan model pembelajaran model demonstrasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran metode demonstrasi, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar lebih giat. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya metode demonstrasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

PENUTUP

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pembelajaran dengan metode demonstrasi memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (61,54%), siklus II (89,74%), sedangkan untuk ranah afektif yaitu siklus I (84,62%), siklus II (100%).

Penerapan metode pembelajaran metode demonstrasi mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran metode Demonstrasi sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta PT. Rineksa Cipta

- Bachrie, Eddy, dkk. 1982. *Buku Kerja Pelatih Sepakbola Remaja*. Bandung; Binacipta
- Betty, C. Eric. 1987. *Latihan Sepakbola Metode Baru Pertahanan*. Bandung; Pioner Jaya
- Coever, Weil. 1982; *Sepakbola Pembinaan Pemain Ideal*. Jakarta; PT Gramedia.
- Engkos S.R. 1994. *Penjaskes*. Jakarta; Erlangga
- Remmy, Muchtar. 1992. *Olah Raga Pilihan Sepak Bola*, Jakarta; Depdikbud Dirjen Dikti
- Roji. 1996. *Penjaskes 3*, Jakarta; Intan Parawara
- Sajono, 1986. *Pembinaan dan Kondisi fisik*, Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Slamet, S.R. 1994. *Penjaskes 3*. Jakarta; Tiga Serangkai
- Sneyer, J. 1988. *Sepakbola Latihan dan Strategi*, Jakarta; PT. Rosda Karya
- Suharno. 1986, *Ilmu Kepelatihan Olah Raga Yogyakarta*; IKIP Yogyakarta.
- Syafi'I, Imam, 1999, *Sepakbola Dasar*. Surabaya; UM Press IKIP Surabaya
- Syarifuddin, Aib. 1997, *Penjaskes 1,2,3*, Jakarta; PT. Gramedia Widiasmara Indonesia.

Gunting dan kirimkan ke alamat Tata Usaha JIK atau fax. (0411) 873413 atau surel ke lpmpsulsel@kemdikbud.go.id

FORMULIR BERLANGGANAN

Mohon dicatat sebagai pelanggan Jurnal Ilmu Kependidikan

Nama :.....

Alamat :.....

.....(Kode Pos)

.....,

.....

GAYA SELINGKUNG JURNAL ILMU KEPENDIDIKAN LPMP SULAWESI SELATAN

Persyaratan sebuah naskah untuk dimuat pada Jurnal Ilmu Kependidikan LPMP Provinsi Sulawesi Selatan dipaparkan berikut ini.

Artikel diangkat dari hasil penelitian atau non penelitian (ada temuan) di bidang kependidikan.

Artikel ditulis dengan Bahasa Indonesia/Bahasa Inggris, naskah belum pernah diterbitkan media lain, diketik 1,5 spasi dengan huruf Times New Roman, ukuran font 12 pada kertas kuarto, jumlah 10-20 halaman dilengkapi abstrak sebanyak 75-100 kata dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia disertai kata-kata kunci. Nama penulis dicantumkan tanpa gelar akademik dan ditempatkan di bawah judul pada halaman pertama naskah yang disertai dengan nama instansi, alamat instansi, nomor telepon, serta alamat e-mail penulis. Naskah dikirim dalam bentuk print out sebanyak 2 eksemplar dan disertai dengan softcopinya.

Artikel hasil penelitian ditulis bahasa Indonesia atau Inggris dengan format esai (naratif) dengan memuat Judul (mencerminkan masalah yang diteliti, mengikuti kaidah kebahasaan dan tidak terlalu panjang/pendek); nama penulis (tanpa gelar akademik); abstrak (menggambarkan masalah, tujuan, metode dan hasil penelitian maksimum 100 kata); kata kunci dan isi artikel mempunyai struktur, sistematika serta presentase jumlah halaman sebagai berikut (sistematika/struktur ini hanya sebagai pedoman umum).

Penulis dapat mengembangkannya sendiri asal sepadan dengan pedoman ini)

Pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ringkasan kajian teoretik yang relevan, mengemukakan pendekatan pemecahan masalah. (20%)

Metode yang berisi rancangan/model, populasi, sampel dan data, tempat dan waktu, teknik dan instrumen pengumpulan data serta teknik analisis data. (15%)

Hasil yang menunjukkan hasil bersih analisis data, memanfaatkan secara efektif bentuk penyajian non-naratif (grafik, tabel, diagram); tidak mengulang sebut apa yang sudah ditampilkan dalam grafik atau tabel; secara keseluruhan berstruktur naratif. (20%).

Pembahasan menginterpretasikan secara tepat hasil penelitian, mengaitkan secara argumentatif temuan penelitian dengan teori yang relevan, menggunakan bahasa yang logis dan sistematis. (30%)

Kesimpulan dan Saran hendaknya sesuai dengan hasil penelitian, tidak melampaui kapasitas temuan penelitian dan saran-saran yang diajukan logis. (15%)

Daftar Rujukan hanya memuat sumber-sumber yang dirujuk di dalam artikel.

Artikel pemikiran (non-penelitian) memuat judul (mencerminkan masalah yang diteliti, mengikuti kaidah kebahasaan dan tidak terlalu panjang/pendek); nama penulis (tanpa

gelar akademik); abstrak (berfungsi sebagai ringkasan, bukan pengantar atau komentar penulis, maksimum 100 kata); kata kunci dan isi. Isi artikel mempunyai struktur dan sistematika serta persentasenya dari jumlah halaman sebagai berikut (Sistematika/struktur ini hanya sebagai pedoman umum. Penulis dapat mengembangkannya sendiri asalkan sepadan):

Pendahuluan meliputi gambaran ringkas masalah dengan menekankan nuansa ketaktuntasan, kontroversi, pendapat alternatif serta menekankan tujuan pembahasan. (10%)

Pembahasan meliputi perbandingan berbagai pendapat secara kritis, objektif, logis dan sistematis, mengandung pernyataan sikap atau pendirian penulis tentang masalah yang dibahas. (70%)

Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran (sejalan dengan pendirian penulis). (20%)

Daftar rujukan memuat semua rujukan yang telah disebut di dalam artikel.

Sumber rujukan sedapat mungkin pustaka terbitan 10 tahun terakhir. Rujukan yang diutamakan adalah sumber-sumber primer berupa laporan penelitian (termasuk skripsi, tesis, disertasi) atau artikel dalam jurnal dan majalah ilmiah.

Perujukan dan pengutipan, menggunakan teknik perujukan berkurung (nama, tahun). Pencantuman sumber pada kutipan langsung disertai keterangan tentang nomor halaman tempat asal kutipan. Contoh: Hernandez, 1997:150).

Daftar Rujukan disajikan mengikuti tata cara seperti contoh berikut dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

Buku:

Arends, R.I. 1997. *Classroom Instructional and Management*. New York: Mc. Graw-Hill.

Artikel jurnal atau majalah:

Suradi. 2005. Tinjauan tentang Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 2 (1) 2: 21-40.

Artikel dalam Koran:

Koesoema, D. 29 Juli, 2008. Miopi Kebijakan Pendidikan. *Kompas*, hlm. 6.

Tulisan/berita dikoran (tanpa nama pengarang)

Kompas. 29 Juli, 2008. Guru Kritis Dijatuhi Sanksi, hlm. 14.

Dokumen Resmi:

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Pendidikan. 2004. *Buku Panduan Program Pengalaman Lapangan I*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

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

Nasional. 2003. Jakarta: Cemerlang.

Buku Terjemahan:

Miles, M.B. & Huberman, A.M. 1992. Analisis Data Kualitatif. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

Skripsi, Tesis, Disertasi, Laporan Penelitian:

Astuty, Daswatia. 1999. *Pengaruh Sikap, Kebiasaan Belajar, dan Perhatian Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri di Kotamadya Ujung Pandang*. Tesis tidak diterbitkan. Makassar PPS UNM.

Internet (Karya Individual):

Strong, J. 2001. Making Literacy Across the Curriculum Effective, (Online), (<http://www.Literacytrust.org.uk/pubs/juliasec.html>, diakses 4 November 2007).

Internet (Artikel dalam Jurnal Online):

Khaeruddin, 2006. Pembelajaran Sains-Fisika Melalui Strategi Numbered Head Together (NHT) pada pokok Bahasan Kalor di SMA. Jurnal Ilmu Kependidikan. (Online), Volume 3, No.1 (<http://bpgupg.go.id>, <http://bpgupdiakses> 1 Januari 2008).

Naskah diketik dengan memperhatikan aturan penggunaan tanda baca dan ejaan yang dimuat dalam pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan.

Pengiriman naskah disertai dengan alamat, nomor telepon, fax atau e-mail (bila ada). Pemuatan atau penolakan naskah akan diberitahukan secara tertulis. Naskah yang tidak dimuat akan dikembalikan, kecuali atas permintaan penulis.

Penulis yang artikelnya dimuat akan mendapat imbalan berupa nomor bukti pemuatan sebanyak 2 (dua) eksemplar.

JURNAL ILMU KEPENDIDIKAN

Alamat Penyunting dan Tata Usaha: Subag Tata Usaha dan Rumah Tangga
Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Sulawesi Selatan,
Jl. A. P. Pettarani Makassar 90222 Telepon (0411) 873565 dan fax (0411) 873513.
laman: <https://lpmpsulsel.kemdikbud.go.id/>
Surel: lpmpsulsel@kemdikbud.go.id



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
LEMBAGA PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN
SULAWESI SELATAN

