

ISBN 978-979-011-826-3

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka

PROSIDING



TEMU ILMIAH NASIONAL GURU V (TING V) TAHUN 2013

“Inovasi Pembelajaran untuk Generasi Emas Gemilang”

“INOVASI PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI EMAS GEMILANG”

PROSIDING TEM U ILMIAH NASIONAL GURU V (TING V)

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Terbuka
23 November 2013**

Editor:

Amalia Sapriati
Heni Safitri
Herawati
Suratinah
Maman Rumanta
Ojat Darajat
Suroyo
Herman
Rahayu Dwi Riyanti
Dodi Sukmayadi

Pembicara Utama:

Prof. Dr. Supriadi Rustad, M.Si.
(Direktur Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

Pembicara Pleno:

1. Dr. Graham Dawson, *Consultant for Education Quality AusAID Education Partnership SSQ (School Systems and Quality)*;
2. Dr. M. Abduhzen, M.Hum., Kepala Balitbang PB-PGRI.

Layouter:

Nono Suwarno
Bangun Asmo Darmanto

ISBN 978-979-011-826-3

Penerbit: Universitas Terbuka Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe,
Pamulang Tangerang Selatan 15418
Laman: www.ut.ac.id

**MOHON PERHATIAN! SELURUH ISI MAKALAH DAN SUMBER-SUMBER
YANG TERCANTUM PADA MAKALAH MENJADI TANGGUNG JAWAB
MASING-MASING PENULIS**

KATA PENGANTAR

Pertama dan yang paling utama, kami panjatkan puji syukur kehadirat Alloh SWT, atas petunjuk dan karunia-Nya, sehingga Prosiding Seminar Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) V dengan tema "Inovasi pembelajaran untuk Generasi Emas Gemilang" dapat diselesaikan dan diterbitkan.

Prosiding ini merupakan dokumentasi karya ilmiah guru, praktisi pendidikan, pemerhati pendidikan, peneliti maupun kalangan akademisi perguruan tinggi. Di dalam prosiding ini berisi 70 makalah yang disampaikan dalam sidang paralel TING V yang diselenggarakan hari Sabtu, 23 November 2013 di Balai Sidang - Universitas Terbuka yang dibuka secara resmi oleh Prof. Dr. Supriadi Rustad, M.Si., Direktur Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam sambutannya beliau menyampaikan seorang guru harus menginspirasi dan mengajar dengan hati. Prinsip asah, asih dan asuh hendaknya melingkupi bagian dari upayanya mencerdaskan kehidupan bangsa. Guru yang menginspirasi siswanya ketika mengajar dan mendidik akan membuat siswanya menjadi maju dan terasah kecerdasan dan karakternya. Guru yang mengajar dengan hati dan penuh kasih sayang akan menimbulkan kesan yang mendalam bagi siswa-siswanya. Hal ini sangat sejalan dengan tema yang diusung oleh TING tahun ini bahwa inspirasi didalam mengajar dapat timbulkan dengan adanya berbagai inovasi-inovasi pembelajaran yang disampaikan guru dalam pembelajaran sehingga siswa akan belajar dengan kesungguhan dan tujuan pembelajaran yang pada akhirnya generasi emas gemilang yang diharapkan dapat tercapai.

Prosiding ini telah melalui proses penilaian dan editing oleh dewan editor/penilai karya tulis ilmiah serta dilengkapi dengan diskusi dan tanya jawab pada saat seminar berlangsung. Semoga penerbitan prosiding ini dapat memberi manfaat dan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan penelitian yang terkait dengan Inovasi pembelajaran. Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian penyusunan prosiding ini dan mohon maaf atas ketidaksempurnaan dalam penerbitan prosiding ini.

Pondok Cabe, 23 November 2013

Dekan FKIP-UT,

ttd

Drs. Udan Kusmawan, M.A.,Ph.D.

NIP 196904051994031002

SAM BUTAN REKTOR UNIVERSITAS TERBUKA

Assalamulaikum Wr. Wb.

Salam Sejahtera untuk kita semua,

Peserta seminar yang saya hormati,

Dalam rangka memperingati Hari Guru, dan sebagai bagian dari rangkaian kegiatan perayaan Dies Natalis ke – 29 UT, untuk kelima kalinya, Universitas Terbuka (UT), dalam hal ini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP-UT) kembali menyelenggarakan Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) dengan tema “Inovasi pembelajaran untuk Generasi Emas Gemilang” yang diselenggarakan pada 23 November 2013 di Balai Sidang UT.

Tema tersebut sangat relevan dengan upaya UT dalam mendukung program Pemerintah, khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, untuk mewujudkan Generasi Emas Indonesia yang produktif guna melakukan upaya peningkatan mutu dan profesionalitas guru secara berkesinambungan.

TING V ini diselenggarakan dengan tujuan (1) meningkatkan kesadaran guru untuk melaksanakan inovasi pembelajaran, (2) memberikan wahana profesional bagi guru untuk saling berbagi pengalaman, (3) mengembangkan dan mendorong komitmen guru untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran, dan (4) membuka peluang guru untuk mengadopsi berbagai macam konsep dan model inovasi dan yang telah diujicobakan.

Dalam konteks ini, guru memiliki tanggung jawab untuk terus berupaya meningkatkan kualitas profesionalitas mereka melalui inovasi pembelajaran yang dilaksanakan secara terus menerus. Inovasi pembelajaran ini menjadi salah satu simpul dalam aktivitas pembelajaran yang disusun, dirancang, dan diterapkan sebagai upaya menyiapkan generasi emas gemilang Indonesia. Hal-hal semacam inilah yang disampaikan juga oleh pemakalah utama dan pemakalah pleno dalam TING V, seperti yang disampaikan Prof. Dr. Supriadi Rustad, M.Si., Direktur Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Dr. Graham Dawson, Consultant for Education Quality AusAID Education Partnership SSQ (School Systems and Quality), dan Dr. M. Abduhzen, M.Hum., Kepala Balitbang PGRI, serta paparan pemakalah lain dalam kelas-kelas paralel dengan jumlah total 88 makalah dan jumlah peserta sebanyak 527 orang yang berasal dari para guru atau kepala sekolah, dosen PTN/PTS, dan para pemerhati pendidikan dari seluruh Indonesia. Partisipasi pemakalah dan juga peserta ini tentu satu hal yang menggembirakan kita semua karena sumbang saran pemikiran para guru untuk mencerdaskan kehidupan bangsa selalu kita harapkan.

Pembukaan TING V ini ditandai dengan pemukulan gong oleh Direktur Pendidik dan Tenaga Kependidikan Dikti, Kemendikbud, Prof. Dr. Supriadi Rustad, M.Si., didampingi Rektor UT. Prof. Ir. Tian Belawati, M.Ed., Ph.D. dan Dekan FKIP-UT, Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D. dan dilanjutkan dengan pemberian cinderamata dan foto bersama. Secara resmi acara ditutup oleh Dekan FKIP-UT, Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.

Temu Ilmiah Nasional Guru Tahun 2013 ini, adalah wahana bagi guru untuk dapat berkiprah dalam kegiatan ilmiah dengan berbagi pengalaman baik terkait dengan pembelajaran maupun hasil penelitiannya.

Temu ilmiah kali ini merupakan tahun ke-5 yang telah diselenggarakan oleh Universitas Terbuka, tema yang menjadi sentral pembahasan adalah **“Inovasi Pembelajaran Untuk Generasi Emas Gemilang”**. Tema tersebut diangkat sehubungan dengan kajian statistik kependudukan nasional yang mengindikasikan bahwa Indonesia, pada 100 tahun kemerdekaannya, yaitu Tahun 2045, akan berada dalam era Generasi Emas. Agar proyeksi tersebut tercapai, segmen penduduk pada usia produktif tersebut perlu disiapkan dengan baik. Sebagai contoh, di antaranya adalah proses pendidikan yang dilakukan sejak dini saat ini hendaknya dimaknai tidak sekadar transfer ilmu pada ranah kognisi saja, melainkan harus dilengkapi dengan pendidikan karakter dan keterampilan teknis. Untuk itu, penting bagi dunia pendidikan untuk melakukan inovasi dalam berbagai hal, termasuk dalam hal pola pikir serta pola ajar dan pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan mempersiapkan Generasi Emas Indonesia, inovasi pembelajaran harus menjadi salah satu yang harus terus kita kembangkan. Inovasi pembelajaran tidak dapat lahir di ruang hampa. Guru atau pendidik, sekolah, pemangku kepentingan, dan lingkungan sekitarnya hendaknya bersinergi untuk mewujudkannya. Untuk mencapai suatu inovasi, guru dituntut memupuk keyakinan pribadinya dengan prestasi di bidang materi pembelajaran dan keterampilan pedagogis. Proses inovasi pembelajaran saat ini tidak bisa terlepas dari canggihnya kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, yang semakin terjangkau harganya. Sebagai bukti, implementasi teknologi ke dalam sistem pendidikan jarak jauh dan dunia maya umumnya bukan lagi dunia yang asing, terutama bagi generasi muda saat ini yang akan menjadi bagian dari Generasi Emas nanti tahun 2045. Oleh karena itu, peran guru pun perlu dikuatkan dalam rangka kita mempersiapkan generasi era tersebut.

Akhirnya pada kesempatan ini, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada para guru khususnya dan dosen, praktisi pendidikan, dan pemerhati pendidikan, yang telah menyampaikan makalah untuk dibahas dalam Temu Ilmiah Nasional Guru kali ini. Semoga karya ilmiah yang telah disajikan tersebut dapat dimanfaatkan untuk kepentingan lain yang lebih luas.

Pondok Cabe, 23 November 2013

Rektor Universitas Terbuka,

ttd

Prof. Ir. Tian Belawati, M.Ed., Ph.D.

NIP 19620401 198601 2 001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
SAM BUTAN REKTOR UNIVERSITAS TERBUKA	iv
DAFTAR ISI	vi

No	Judul Makalah	Hal
A.	INOVASI PEM BELAJARAN BAHASA	
1	MODEL EAS (ENGAGE, ACTIVATE, STUDY) BERBANTUAN MEDIA JUMBLED WORD DENGAN IRINGAN MUSIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR NEGERI 06 SALATIGA <u>Binti Muflikah</u>	1
2	MENINGKATKAN KOMPETENSI KOMUNIKASI DALAM BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH MENENGAH DENGAN MEMANFAATKAN SUMBER BELAJAR TERBUKA SEBAGAI INNOVASI PEMBELAJARAN YANG BERKUALITAS <u>Darminah</u>	9
3	PEMBELAJARAN MENULIS PUISI DENGAN MENGGUNAKAN METODE SNOWBALL DRILLING PADA SISWA SEKOLAH DASAR <u>Dewi Purwanti</u>	16
4	PENGARUH METODE TOTAL PHYSICAL RESPONSE TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK DAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB ANAK USIA DINI <u>Dinar Nur Inten</u>	24
5	MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PROGRAM “BERITA PAGI” <u>Sudilah</u>	34
6	MELEJITKAN KOMPETENSI BERBAHASA INDONESIA SISWA USIA PENDIDIKAN DASAR MELALUI INTERAKSI WACANA KEILMUAN TENTANG TOPIK-TOPIK KONTEKSTUAL <u>Sugit Zulianto</u>	46
7	PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KREATIF MELALUI PEMANFAATAN PETA KONSEP DI SEKOLAH DASAR <u>Suhartono</u>	54
8	IMPLEMENTASI MODEL STAD DENGAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME PADA PEMBELAJARAN MENULIS <u>Sukardi KS</u>	64
9	STRATEGI STORYTELLING SEBAGAI UPAYA INOVASI PEMBELAJARAN YANG KHAS INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH <u>Sulistiyono</u>	78

10	TOTAL PHYSICAL RESPONSE AS AN ALTERNATIVE MODEL FOR INTRODUCING ENGLISH TO KINDERGATEN LEARNERS <u>Testiana Deni Wijayatiningsih, Djoko Sri Bimo</u>	86
11	INTEGRASI THEMATIC UNO DAN CRAZY PICTURES PADA SUMBER BACAAN PERPUSTAKAAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS KEGIATAN BAHASA INGGRIS <u>Yasir Riady</u>	91
B. INOVASI PENDIDIKAN		
12	KESIAPAN MAHASISWA S1 PGSD UNIVERSITAS TERBUKA UNTUK MENULIS KARYA ILMIAH SEBAGAI PRASYARAT KELULUSAN STUDI <u>A.A. Ketut Budiastra, Susy Puspitasari</u>	103
13	INOVASI PEMBELAJARAN KARAKTER DI KELAS DALAM MEWUJUDKAN GENERASI EMAS GEMILANG 2045 <u>Eldarni, Abna Hidayati</u>	114
14	PENERAPAN DAN ANALISA SWOT STANDAR KOMPETENSI AQUASCAPE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN BUDIDAYA IKAN DI DAERAH PERKOTAAN (Studi Kasus di SMKN 2 Kota Tangerang) <u>Adida. S</u>	122
15	EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JASMANI MELALUI METODE KOOPERATIF DAN METODE EKSPLORASI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK DAN INTERPERSONAL ANAK TAMAN KANAK-KANAK (Studi Eksperimen Kuasi Pada Anak TK B di TK Bhayangkari 43 Kecamatan Jatinangor- Kabupaten Sumedang Tahun Ajaran 2012) <u>Arrofa Acesa</u>	130
16	STRATEGI ASESMEN PEMINATAN PESERTA DIDIK DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DI SMA/MA/SMK <u>Awaluddin Tjalla</u>	141
17	INOVASI PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN DALAM RANGKA MENYONGSONG GENERASI EMAS <u>Budiharto</u>	157
18	PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS PIDATO SISWA KELAS IXD SMP NEGERI 2 KEPOHBARU DENGAN STRATEGI EVALUASI DIRI <u>Endang Tri Bawani</u>	173
19	METODE BERCERITA SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TERPADU BAGI SISWA KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR <u>Etty Kartikawati</u>	186
20	METODE KOOPERATIF TIPE LEARNING TOGETHER MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN SISWA AKTIF DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA <u>Hisham El-Qaderie</u>	193
21	PENANAMAN KARAKTER BANGSA MENUJU GENERASI EMAS GEMILANG MELALUI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI <u>Kadarsi</u>	202

22	MENYONGSONG LAHIRNYA GENERASI EMAS TAHUN 2045 <u>Nurbaiti, Mahmud</u>	213
23	PERANGKAT LUNAK ANALISIS KEMATANGAN KARIER SISWA SMP UNTUK MENJAWAB TANTANGAN BONUS DEMOGRAFI INDONESIA <u>Putri Ria Angelina</u>	219
24	PENGUNAAN METODE KARYAWISATA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DAN MENULIS ANAK USIA DINI. (Studi Eksperimen Kuasi pada Anak Kelompok B Roudhatul Athfal Assiroj Sekarwangi, Kabupaten Sumedang) <u>Ryan Dwi Puspita</u>	226
25	IMPLEMENTASI AVM PADA TK ATRAKTIF MELALUI PEMBELAJARAN TERPADU DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERCERITA <u>Sri Kadarwati</u>	238
26	PEMILIHAN BAHAN AJAR INOVATIF AGAR TERCAPAI PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN MENYENANGKAN <u>Suyatno</u>	250
27	PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK ANAK USIA DINI <u>Tati Rajati</u>	261
28	MENGENALKAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA PAUD MELALUI METODE BERMAIN DI DESA TEGAL GONDO LAMPUNG TIMUR <u>Theodory Razokinta</u>	268
29	FENOMENOLOGI KULTUR KELUARGA PADA PERILAKU OFF-TASK ANAK USIA DINI DI KELAS <u>Titik Setyowati</u>	275
30	PERAN GURU DALAM UPAYA INOVASI PENDIDIKAN DI INDONESIA <u>Wuwuh Asrining Surasmi</u>	286
31	PEMANFAATAN POWERPOINT UNTUK MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA LINEAR DAN NON-LINEAR <u>Yanuard Putro Dwikristanto</u>	297
32	PENGUATAN PERAN DAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MELALUI STRATEGI KONSTRUKTIVISTIK <u>Zuwirna</u>	305
33	FACEBOOK SEBAGAI APLIKASI PELENGKAP TUTORIAL ONLINE UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA PENDIDIKAN JARAK JAUH <u>Adhi Susilo</u>	311

C. INOVASI PEM BELAJARAN ILM U PENGETAHUAN ALAM

- 34 PEKI4501 SEBAGAI SARANA PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGGUNAKAN METODE PEM BELAJARAN IPA YANG INOVATIF
[Deetje Sunarsih](#) 322
- 35 PEM BELAJARAN MODEL INVESTIGASI KELOMPOK PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR DENGAN MEMPERHATIKAN PERBEDAAN KECERDASAN SISWA
[Dioko Sri Bimo](#) 329
- 36 PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME BERORIENTASI LIFE SKILL DENGAN PEMBELAJARAN METODE CERAMAH DI KELAS X SMAN 12 PADANG
[Suherman](#) 339
- 37 PEM BELAJARAN IPA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM RANGKA MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA
[Anastasia Siti Nurhayati](#) 348
- 38 PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI PANAS
[Sri Handayani](#) 362
- 39 INOVASI PEMBELAJARAN IPA DI SD KELAS RENDAH MERUPAKAN UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
[Sukiniarti](#) 371

D. INOVASI PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

- 40 PEMBELAJARAN MODEL LATIHAN PENELITIAN (INQUIRY) DALAM IPS SEBAGAI ALTERNATIF IMPLEMENTASI PENCAPAIAN KURIKULUM
[Abdul Malik](#) 379
- 41 MEMBANGUN HARMONI DAN SIKAP TOLERAN SEBAGAI MODEL BIMBINGAN KARAKTER KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR
[Asep Mahpudz](#) 389
- 42 INOVASI PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI PARTISIPASI AKTIF PADA ESERTA DIDIK SATUAN PENDIDIKAN DASAR MENUJU GENERASI EMAS GEMILANG
[Husen Ahmad](#) 398
- 43 INOVASI PEMBELAJARAN IPS DI SD DENGAN PENGGUNAAN MEDIA FILM DOKUMENTER
[Ida Kurniasih](#) 409
- 44 IMPLEMENTASI STRATEGI INQUIRY DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK GENERASI EMAS GEMILANG
[Isman Suharto](#) 423
- 45 INTEGRASI TEKNOLOGI-INTERNET DALAM PEMBELAJARAN IPS: INOVASI UNTUK PENGEMBANGAN KETERAMPILAN IPS ABAD 21
[Mohammad Imam Farisi](#) 431
- 46 PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI LAGU DOLANAN ANAK-ANAK DALAM PEMBELAJARAN PKN SD
[Martono](#) 449
- 47 KOMIK ANTI KORUPSI: INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENDIDIK KARAKTER ANAK INDONESIA ANTI KORUPSI
[Pardamean Daulay, Abdul Malik](#) 460
- 48 INOVASI PEMBELAJARAN IPS PADA MATA KULIAH PSOS 4103 ILMU GEOGRAFI DAN PELESTARIAN LINGKUNGAN DALAM PIPS DENGAN PENDEKATAN BLENDED LEARNING
[Sri Sumiyati](#) 471
- 49 PERAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM PENANAMAN KESADARAN POLITIK PADA GENERASI MUDA
[Sriyono](#) 486
- 50 UPAYA PERBAIKAN STRATEGI PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR
[T. Pramono](#) 496

E.	INOVASI PEM BELAJARAN M ATEM ATIKA	
51	INOVASI PEMBELAJARAN M ATEM ATIKA DI SEKOLAH DASAR <u>Atikah Sari</u>	506
52	PM RI SEBAGAI INOVASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR <u>Desi Ariyanti Eka Saputri, Zulfa Jamalie</u>	517
53	MENGEMBANGKAN KREATIVITAS BERPIKIR MELALUI CD PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH <u>Edi Prayitno, Nurmawati</u>	527
54	PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TERHADAP KECERDASAN MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR <u>Emalia Fatimah, Karlimah</u>	538
55	PEMBELAJARAN TOPOLOGI PADA ANAK SEJAK USIA DINI SUATU PENERAPAN TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET <u>Ignatius Danny Pattirajawane</u>	547
56	PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN KARTU BINGKAI PULUHAN DI KELAS 1 SD <u>Ismartoyo, Yuli Haryati</u>	554
57	MENUMBUHKAN SIKAP KRITIS DAN PERCAYA DIRI MELALUI MODEL NUMBERED HEADS TOGETHER <u>Nurmawati, Edi Prayitno</u>	564
58	KEEFEKTIFAN METODE PEMBELAJARAN BUZZ GROUP TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN TURUNAN FUNGSI PADA PESERTA DIDIK KELAS XI IPA SMA N 5 TEGAL TAHUN AJARAN 2012/2013 <u>Paridjo, Nurchayati</u>	574
59	INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD <u>Rahardiyono</u>	587
60	IMPLIKASI MODEL PEMBELAJARAN OPEN-ENDED SEBAGAI SEBUAH INOVASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA <u>Ranak Lince</u>	595
61	MENYIKAPI KURIKULUM 2013 DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA <u>Sondang Purnamasari Pakpahan</u>	603
62	PEMBAHARUAN INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR MELALUI PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK <u>Sri Surtini</u>	614
63	PEMANFAATAN BARANG BEKAS (RONGSOK) UNTUK MENUNJANG INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA <u>Sri Tresnaningsih</u>	625

F. INOVASI PEM BELAJARAN TEM ATIK

- 64 ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
SEBAGAI INOVASI PEM BELAJARAN TEM ATIK DI SD
[Aini Indriasih](#) 636
- 65 PEMANFAATAN PENGALAMAN BAHASA ANAK DALAM PENGEMBANGAN
LITERASI
[Barokah Widuroyeki](#) 645
- 66 PENERAPAN PEMBELAJARAN TEMATIK YANG BERORIENTASI PADA
CONTEXTUAL TEACHING LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III SD SAWANGAN MAGELANG
[Slamet Widiyono](#) 658
- 67 MEMBANGUN ASERTIVITAS SISWA MELALUI SKEMA PEMBELAJARAN
TEMATIK SOSIAL BERBASIS MASALAH
[Suhartono](#) 670
- 68 IDE-IDE TEMATIK BIDANG KELAUTAN UNTUK MENUMBUHKEMBANGKAN
KECINTAAN SISWA KELAS IV SD PADA LINGKUNGAN ALAM DI PULAU
JODO, KECAMATAN BOKAN KEPULAUAN KABUPATEN BANGGAI LAUT,
PROVINSI SULAWESI TENGAH
[Sumarto Halilu](#) 670
- 69 MENINGKATKAN KESADARAN GURU BERUPAYA MELAKSANAKAN
INOVASI PEMBELAJARAN TEMATIK
[Sutan Saribumi Pohan](#) 701
- 70 PENINGKATAN PEMBELAJARAN KERAJINAN TANGAN DAN KESENIAN
MELALUI PENDEKATAN KREATIVITAS
[Yuli Harwati, Ismartoyo](#) 721

**MODEL EAS (ENGAGE, ACTIVATE, STUDY) BERBANTUAN MEDIA JUMBLED WORD DENGAN
IRINGAN MUSIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NEGERI 06 SALATIGA**

Binti Muflikah

UPBJJ-UT Semarang

binti@ut.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan model EAS berbantuan media jumbled word dengan iringan musik, 2) peningkatan hasil belajar siswa dengan model EAS berbantuan media jumbled word dengan iringan musik.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 06 Salatiga. Sampel penelitian adalah dua kelas yang diambil dengan teknik kluster sampling. Satu kelas memperoleh pembelajaran model EAS berbantuan media jumbled word dengan iringan musik sedangkan kelas lain menggunakan model konvensional. Kedua kelompok tersebut diamati. Variabel penelitian ini adalah jenis model pembelajaran, keaktifan, dan hasil belajar. Teknik pengambilan data dengan menggunakan lembar pengamatan, angket, dan tes. Data yang diperoleh diolah secara deskriptif, analisis regresi, dan analisis uji coba varian satu maupun dua jalur.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor keaktifan siswa pada model EAS berbantuan media jumbled word dengan iringan musik adalah sangat aktif 22,22 %, aktif 62,96%, cukup aktif 14,81%, tidak aktif 0%, dan sangat tidak aktif 0%. Skor tersebut menunjukkan bahwa siswa termasuk aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil belajar bahasa Inggris kelas 4 SDN 06 Salatiga yang mengikuti EAS berbantuan media jumbled word dengan iringan musik lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ($F_{hitung} = 7,007$, $p < 0,05$). Atas dasar temuan di atas, disimpulkan bahwa model EAS berbantuan media jumbled word dengan iringan musik berpengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, Iringan Musik, Keaktifan, Model EAS berbantuan Jumbled Word

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD pada dasarnya diberikan sebagai mata pelajaran tambahan, muatan lokal, atau ekstrakurikuler. Bahasa Inggris bukan termasuk mata pelajaran wajib yang harus diberikan di tingkat SD. Meskipun hanya sebagai mata pelajaran tambahan bukan berarti diberikan asal-asalan atau serampangan. Banyak hal yang harus dipertimbangkan bagi SD yang menyelenggarakannya misalnya perlu ditetapkan standar kompetensi yang akan dicapai, cakupan materi yang diajarkan, guru yang berkompeten di bidangnya, strategi pembelajaran, dan lain sebagainya.

Ruang lingkup bahasa Inggris di SD utamanya di kelas IV di mana penulis melakukan kajian mengacu pada kurikulum kota Salatiga mencakup kemampuan komunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis dan membaca diarahkan untuk menunjang pembelajaran komunikasi lisan. Aspek-aspek tersebut diberikan melalui tema-tema sederhana yang memiliki tindak tutur yang berterima bagi anak usia SD kelas IV. Tema-tema tersebut adalah (1) Greeting and Parting, (2) Colour, (3) Things around us, (4) Number, (5) Part of the body, (6) Family, (7) Hobbies, (8) Calendar, (9) Toys and games, (10) Shopping, (11) School Activities, (12) Fruit and vegetable.

Peran guru bahasa Inggris menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, menyajikan materi pembelajaran dengan suasana rileks, tanpa membebani anak dalam menyajikan materi yang tidak sesuai dengan porsi mereka, misalnya memberikan *grammar* yang semestinya belum diberikan, akan merugikan anak sendiri dalam mempersepsikan terhadap bahasa Inggris. Mereka merasa bahwa bahasa Inggris itu sulit, menakutkan, membosankan, dan lain sebagainya. Tugas guru menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, tidak monoton dan membosankan, dengan memperhatikan psikologis anak yang pada dasarnya masih suka bermain dengan tataran kognitif anak SD yang menurut Piaget adalah pada tataran operasional konkrit. Demikian juga dalam memilih materi yang disajikan karena mata pelajaran bahasa Inggris masih bersifat pengenalan dengan tema-tema yang sederhana haruslah dipilih yang sesuai dengan daya jangkauan panca indra dan imajinasi siswa yang sederhana. Untuk itulah diperlukan peran guru yang tidak sekedar *transfer of knowledge* saja akan tetapi guru yang kreatif dan inovatif luar biasa sehingga anak akan bersemangat dalam belajar dan tanpa terasa mereka telah mempelajari sesuatu yang baru dengan menyenangkan.

Banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan di dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak SD tergantung kreativitas masing-masing guru. Ketika guru mengajar tanpa tujuan, mengajar seadanya, mengajar tanpa memperhatikan kondisi psikologis anak, mengajar asal menyampaikan materi, maka bisa dipastikan tidak akan mendapatkan hasil yang tidak sesuai yang kita harapkan. Selain itu kejenuhan, mengantuk, kebosanan, monoton, sehingga harapan kebermaknaan belajar sangat jauh dari harapan. Rendahnya keaktifan dan kemampuan siswa dalam Bahasa Inggris disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran dan media yang tidak tepat, sehingga siswa tidak termotivasi dalam mempelajari materi pelajaran. Untuk itu penulis memberikan alternatif model EAS (Engage, Activate, Study) berbantuan media jumbled Word dengan iringan musik pada pembelajaran bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan model EAS berbantuan media jumbled word dengan iringan musik, 2) peningkatan hasil belajar siswa dengan model EAS berbantuan media jumbled word dengan iringan musik.

MODEL EAS (ENGAGE, ACTIVATE, STUDY)

Penggunaan model EAS ini secara umum ada 3 tahap, Hadfield menyatakan *setting up*, *Practise speaking* dan *feedback*, sedangkan, Harmer mempunyai istilah *Engage*, *Activate*, *Study*, yang pada dasarnya ketiga tahap ini sama dalam pelaksanaannya. Ketiga tahap ini harus dibuat saling berhubungan sehingga KBM dapat berjalan dengan lancar.

Tahapan yang disampaikan oleh Hadfield dan Harmer sangat membantu siswa untuk lebih berani berbicara. Dengan teknik yang dipilih dapat terlihat jelas bahwa tahapan ini membantu siswa untuk lebih aktif dalam mempelajari bahasa Inggris. Tahapan pembelajaran model EAS adalah sebagai berikut:

Pada tahap I *Setting Up* atau *Engage*, adalah tahap memperkenalkan pada siswa terhadap topik yang dibahas untuk memberikan gambaran agar mereka termotivasi untuk mempelajari materi yang disajikan. Dengan kata lain kegiatan ini bertujuan untuk membuat siswa siap pada materi yang akan dipelajari.

Tahap II, *Practise Speaking* atau *Activate* adalah tahap utama dalam kegiatan berbicara dimana siswa dituntut untuk berlatih topik yang sudah disiapkan dalam tahap *Setting Up* atau *Engage*. Kegiatan di dalam tahap kedua ini diciptakan sesuai dengan situasi yang nyata/sebenarnya, sehingga dapat menolong siswa agar dapat dengan mudah mempelajari tema yang sudah disiapkan pada tahapan *Engage*. Dalam tahap ini siswa diminta untuk bekerja secara berpasangan.

Tahap III, adalah tahap *feedback/study*. Di tahap ini siswa diminta untuk menceritakan kembali (*report back*) apa yang sudah dibicarakan di tahap *Activate*. Sangatlah penting pemberian *feedback/study* pada latihan berbahasa ini, karena monitoring dan catatan guru terpusat pada tahap ini. Guru mengamati siswa dalam berlatih sambil membuat catatan tentang kesalahan penggunaan ungkapan, ucapan yang dilakukan oleh siswa, kemudian menuliskan di papan tulis untuk dijelaskan dan dibahas sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan-kesalahannya dan dapat mengerjakan kembali tugasnya dengan benar.

Selama siswa bekerja berpasangan dalam tahap *feedback/study*, Hadfield (1999) seperti yang dikutip Bambang Setyadi dalam bukunya TEFL 2, menyarankan suatu kesempatan untuk memberikan perhatian secara individu kepada siswa. Perhatian pada siswa itu dapat diperankan guru sebagai:

1. *explainer* : jika siswa tidak jelas akan apa yang dilakukan atau ada masalah dengan bahasa, guru siap membantu siswa-siswanya.
2. *controller* : jika kelas sudah terlalu ramai, siswa sudah bekerja di luar jalurnya, maka guru meminta siswa untuk tenang.
3. *evaluator* : pada perannya ini guru diberi kesempatan untuk mendengarkan siswa di kelas dan mengevaluasi tugas-tugas siswa yang dikerjakan. Evaluasi ini dapat dilakukan secara individu atau klasikal.

Peranan yang disarankan oleh Hadfield ini sesuai dengan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan teknik EAS, peran *explainer* ada di dalam tahap *Engage*, *controller* di dalam

tahap *Ac vate*, dan *evaluator* ada di tahap *Study*. Pelaksanaan teknik EAS di atas akan lebih efektif jika dibarengi dengan penggunaan media.

MEDIA JUM BLED WORD

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan yang dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebagai alat bantu pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas sesuai yang diharapkan. Bahkan media pembelajaran dapat menghadirkan dunia luar ke dalam kelas, ide atau gagasan yang abstrak atau asing akan menjadi konkret dan mudah dimengerti bagi anak. Apabila media dimanfaatkan dengan tepat maka proses pembelajaran bisa berlangsung efisien dan efektif.

Jumble Word merupakan media alternatif berupa sebuah kartu yang berisi huruf atau kata acak, dan huruf atau kata acak tersebut jika disusun akan menjadi sebuah kata atau kalimat yang bermakna. Karena itu *Jumble Word* dianggap mampu mengaktifkan siswa dalam memecahkan masalah berkaitan dengan pemahaman suatu kata atau kalimat, paragraf atau sebuah teks wacana. Dengan bantuan media tersebut, siswa secara aktif dapat menemukan suatu kata atau kalimat dengan menyusun huruf atau kata yang benar sesuai yang diminta. Cara pembuatannya pun tidak terlalu sulit dan tidak mahal karena guru bisa memanfaatkan kertas apapun yang bisa ditulis dengan huruf atau kata yang dipotong-potong atau menuliskan huruf yang ditulis secara acak kemudian siswa disuruh menemukan kata yang tepat. Misalnya pada tema *family* guru membuat menyediakan berbagai kosa kata berkaitan dengan *family* seperti *father* → *h-r-f-t-a-e*, *mother* → *e-t-o-h-m-r*, *son* → *n-s-o*. Huruf yang disediakan oleh guru diminta menyusun menjadi kata yang benar tugas ini bisa diberikan secara kelompok.

PEM BELAJARAN DENGAN IRINGAN MUSIK

Suasana kelas yang nyaman, rileks, menyenangkan akan membawa pembelajaran yang efektif terutama bagi anak SD. Seorang anak tentu saja amat senang jika mendengarkan musik terutama jika mendengarkan lagu-lagu yang simpel kosa katanya dan akan lebih baik jika lagu yang diperdengarkan sesuai dengan tema-tema yang diberikan. Berikut adalah fungsi dari lagu seperti yang dijelaskan oleh Montolalu et al (2008:3.23) dikutip dalam Mar'atus Sholikhah'S Blog :

- 1) Meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi.

Musik berperan sebagai stimulan setiap kali anda memerlukan peningkatan kreativitas dalam kehidupan anda. Selain itu, penciptaan musik seperti penulisan sebuah lagu juga secara tidak langsung mengaplikasikan kecerdasan lainnya seperti kecerdasan linguistik, matematis, interpersonal dan intrapersonal.

2) Meningkatkan kecerdasan

Dengan mendengarkan nyanyian kita bisa meningkatkan kecerdasan dan prestasi anak di sekolah. Musik telah diperlihatkan secara langsung dan konsisten meningkatkan pemikiran matematis, khususnya keterampilan pemikiran abstrak pada anak-anak.

3) Meningkatkan daya ingat

Menyanyi dapat merangsang pikiran modern dan membantu meningkatkan daya ingat. Nyanyian merupakan salah satu cara penting untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi yaitu dengan dipotong menjadi bagian-bagian lebih kecil dan dinyanyikan. Selain suasana kelas menjadi menyenangkan, hal ini juga membantu anak untuk berlatih mendengarkan (*listening*) dan berbicara (*speaking*). Dengan bernyanyi, anak akan mudah mengingat kosa kata beserta cara pengucapannya yang benar. Berikut disajikan contoh lagu-lagu yang bisa disesuaikan dengan tema yang diberikan. Misalnya tema Colour diberikan lagu yang berjudul: Oh Rainbow Oh Rainbow.

Oh rainbow oh rainbow how beautiful you are, Red yellow and green in the blue sky,
You painter is so great, Please tell me who he is, Oh rainbow oh rainbow the creation
of God,

Tema : Greeting and parting

Hello hello hello how are you?, I'm fine I'm fine I'm fine thank you and you?, Hello hello
what's your name?, What's your name 2X, Hello hello what's your name, My name's
.....(Di isi nama sendiri)

Tema : "Parts of Body"

Iramanya seperti lagu Kalau kau suka hati tepuk tangan.

If You're Happy

If you're happy and you know it clap your hand (clap clap)

If you're happy and you know it clap your hand (clap clap)

If you're happy and you know it then you really ought to show it

If you're happy and you know it clap your hand (clap clap)

Clap your hand bisa diganti stomp your feet, say stomach

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2003:55), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik simpulannya. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IV B SD 06. Kelas IV A terdiri dari 28 siswa dan Kelas B terdiri dari 27 siswa. Variabel Penelitian menurut Sugiyono (2010:38), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diteliti.

Yang termasuk variabel independen penelitian ini adalah

1. jenis model pembelajaran menggunakan model EAS (engage, Activate, Study)
2. Media Jumbled Word dengan iringan musik

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel independen (Sugiyono, 2003:3). Variabel dependen yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang berbentuk aspek kognitif siswa bukan aspek lainnya. Aspek kognitif ini dipilih karena aspek yang paling dekat dengan kemampuan logika matematika seseorang (Arikunto, 2003:33).

Yang termasuk variabel dependen ini antara lain:

1. Hasil belajar siswa pada tema *Family* yang menggunakan model pembelajaran *EAS* berbantuan media *Jumbled word* dengan iringan musik
2. Keaktifan siswa pada tema *Family* yang menggunakan model pembelajaran *EAS* berbantuan media *Jumbled word* dengan iringan musik. Metode pengumpulan data menggunakan (1) Metode tes, Untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Arikunto (2003:32), tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang telah ditentukan. Bentuk tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis. (2) Metode angket. Angket merupakan cara pengumpulan data yang berbentuk pengajuan daftar pertanyaan tulis yang sudah disiapkan sebelumnya (Sudijono, 2005:34). Penelitian ini menggunakan metode angket untuk memperoleh informasi yang lengkap tentang tanggapan siswa terhadap kesenangan siswa terhadap model pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. (3) Metode pengamatan atau observasi

Untuk mengamati keaktifan siswa, dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *EAS* berbantuan media *Jumbled Word* dengan iringan musik dengan menggunakan instrumen yang terkait.

Tabel Kategori Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

0% - 20%	Sangat tidak aktif
21% - 40%	Tidak aktif
41% - 60%	Cukup aktif
61% - 80%	Aktif
81% - 100%	Sangat aktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajar guru menerapkan model *EAS* berbantuan media *Jumbled Word* dengan sesuai dengan tahap-tahapnya :

1. Engage : Siswa diperkenalkan dengan materi deskriptif suatu gambar, caranya memberi sebuah foto dari keluarganya, kemudian guru bertanya jawab tentang gambar yang ditunjukkan.
2. Activate : Langkah 1, meminta siswa berpasangan untuk mendeskripsikan orang-orang yang ada di gambar. Misal: *This is my father. This is my mother* dan seterusnya. Guru membantu siswa dengan menanyakan beberapa pertanyaan agar siswa tidak berhenti mendeskripsikan gambar mereka. Langkah 2, meminta siswa bekerja berpasangan untuk saling menceritakan foto yang sudah mereka gambar masing-masing. Untuk membantu siswa guru memberi contoh pertanyaan dan jawaban di papan tulis, misalnya: *Who is this?, This is my....., Is this your...?, Yes,...* atau *No,....* Langkah 3. Siswa diberi kartu huruf dan kata yang masih tersusun acak disertai pertanyaan-pertanyaan, kemudian siswa diminta menjawab dengan menyusun menjadi kata yang benar sesuai dengan pertanyaan yang diberikan guru. Di sini siswa masih mengerjakan secara berpasangan.
3. Study : meminta pada siswa untuk maju untuk melaporkan hasil jawaban dari soal-soal yang diberikan guru melalui kartu acak yang sudah diberikan pada tahap Activate.

Semua kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan sambil diperdengarkan musik.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor keaktifan siswa pada model EAS berbantuan media jumbled word dengan iringan musik adalah sangat aktif 22,22 %, aktif 62,96%, cukup aktif 14,81%, tidak aktif 0%, dan sangat tidak aktif 0%. Skor tersebut menunjukkan bahwa siswa termasuk aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil belajar bahasa Inggris kelas 4 SDN 06 Salatiga yang mengikuti EAS berbantuan media jumbled word dengan iringan musik lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ($F_{hitung} = 7,007$, $p < 0,05$).

Penelitian ini membuktikan bahwa perilaku dan prestasi siswa dipengaruhi oleh peran guru. Guru yang kreatif dalam menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Burhanudin (2004) yang menunjukkan pengaruh positif yang signifikan antara kinerja guru dengan prestasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kinerja guru memberikan kontribusi pada prestasi belajar siswa, yang akhirnya dapat mendorong peningkatan mutu pendidikan.

KESIMPULAN

Model pembelajaran EAS berbantuan media Jumbled Word dengan iringan musik dapat memberikan kontribusi pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Secara deskriptif, situasi proses pembelajaran bahasa Inggris dengan model EAS yang dipadukan dengan media Jumbled Word dengan suasana iringan musik bisa meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa cenderung bervariasi. Ada siswa yang sangat aktif dan ada siswa yang aktif, Siswa yang cukup aktif. Situasi proses pembelajaran bahasa Inggris dengan model EAS

yang dipadukan dengan media Jumbled Word dengan suasana iringan musik bisa menciptakan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan dan tidak membosankan.

Sementara prestasi belajar yang menggunakan model *EAS* yang dipadukan dengan media Jumbled Word dengan suasana iringan musik lebih tinggi hasilnya dari pada siswa yang diajarkan menggunakan model konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Bambang Setiadi, dkk. (2007). *TEFL 2*. Jakarta: Universitas Terbuka

Harmer, Jeremy (2001) *The Practice of English Language Teaching*, Third edition. Cambridge: Longman

[http:// englishinfection.blogspot.com](http://englishinfection.blogspot.com) posted by Dial Gigih Prakasa, on Sabtu, 06 oktober 2012

<http://www.google.co.id/>= q=lagu+b.inggris+anak+sd posted by Mar'atus Sholikhah 02 Februari 2012

Sugiyono, (2003) *Statistika untuk Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

_____, (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Widoyoko, Eko Putra (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

MENINGKATKAN KOMPETENSI KOMUNIKASI DALAM BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH MENENGAH DENGAN MEMANFAATKAN SUMBER BELAJAR TERBUKA SEBAGAI INNOVASI PEMBELAJARAN YANG BERKUALITAS

Darminah

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra FKIP-UT

dminah@ut.ac.id

Abstrak

Kompetensi komunikasi (communicative competence) adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan tepat (accuracy), lancar (fluency), dengan menggunakan bahasa yang kompleks (complexity) dalam berbagai situasi berbahasa (appropriacy), sesuai dengan kapasitasnya (capacity), (Richards, 2006). Communicative Competence mencakup 4 komponen yaitu: grammatical competence, sociolinguistic competence, discourse competence, dan strategic competence. Ini berarti bahwa keempat keterampilan berbahasa: menyimak (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing), dan komponen-komponen bahasa yang lainnya harus dikembangkan secara seimbang agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif. Makalah ini bertujuan untuk menginformasikan kepada guru bahasa Inggris tentang inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi komunikasi dalam bahasa Inggris khususnya di sekolah-sekolah menengah. Inovasi pembelajaran yang dimaksud adalah sumber-sumber pembelajaran terbuka, termasuk sumber pembelajaran terbuka Universitas Terbuka (SUAKA-UT). Sumber pembelajaran terbuka merupakan Open Educational Resources (OER) yang merupakan sumber pembelajaran berkualitas yang dapat diakses melalui internet secara mudah dan gratis. Secara rinci makalah ini akan membahas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah, kompetensi komunikasi, dan sumber-sumber pembelajaran terbuka yang berkualitas.

Kata Kunci: kompetensi komunikasi (communicative competence), Open Educational Resources (OER)

PENDAHULUAN

Salah satu bahasa asing yang dipelajari secara formal dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi di Indonesia adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris pada saat ini merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Penggunaan Bahasa Inggris semakin intensif dengan berkembangnya teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi menuntut setiap individu untuk menguasai Bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan. Apabila individu tersebut tidak atau kurang menguasai Bahasa Inggris, maka individu tersebut kurang bisa berperan aktif dalam kehidupan sosial pada saat ini.

Walaupun Bahasa Inggris sudah dipelajari dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, siswa atau mahasiswa masih kurang mampu berkomunikasi dengan menggunakan

Bahasa Inggris. Salah satu penyebab dari kondisi ini adalah karena pembelajaran Bahasa Inggris masih menekankan pada bentuk-bentuk bahasa tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan bentuk-bentuk bahasa tersebut untuk berkomunikasi secara aktif dalam berbagai situasi sosial. Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia juga hanya menekankan pada satu keterampilan berbahasa yaitu *reading*. Ini dapat dilihat dari banyaknya buku teks untuk sekolah menengah, baik SMP maupun SMA yang mencantumkan wacana-wacana dalam bahasa Inggris sebagai bahasan dalam buku tersebut.

Pemerintah Indonesia, dalam hal ini Kementerian Pendidikan Nasional, memperkenalkan kurikulum berbasis kompetensi (Kurikulum KBK) untuk semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Kurikulum KBK Bahasa Inggris ini menekankan pada kompetensi komunikasi (*communicative competence*). Komunikasi kompetensi mencakup pengetahuan kebahasaan atau struktur bahasa, makna dan fungsi bahasa, dan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan kebahasaan tersebut untuk berkomunikasi, menggali dan berbagi informasi. Namun pembelajaran Bahasa Inggris belum mendukung siswa untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris secara aktif dalam berbagai situasi berbahasa.

PEM BELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH MENENGAH

Kurikulum Bahasa Inggris di sekolah menengah, baik sekolah menengah pertama (SMP) maupun sekolah menengah atas (SMA) sudah mengalami perubahan. Walaupun kurikulum bahasa Inggris telah mengalami perubahan, yaitu kurikulum berbasis kompetensi, yang pada akhirnya menjadi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), dan pada saat ini kembali lagi menjadi kurikulum berbasis kompetensi, banyak guru bahasa Inggris yang masih tetap menekankan pembelajarannya pada *reading*. Mereka memberikan alasan bahwa soal-soal pada ujian akhir nasional berbentuk pilihan berganda yang diambil dari sejumlah wacana. Kompetensi berbahasa yang lainnya seperti *listening*, *speaking*, dan *writing* hampir tidak pernah disentuh untuk dikembangkan.

Hasil observasi pada tahun 2011 menunjukkan bahwa 5 dari 6 orang guru Bahasa Inggris di 3 SMP Negeri di Surakarta menekankan pembelajarannya pada keterampilan *reading*. Walaupun ada satu orang guru yang membawa siswanya ke laboratorium bahasa, tetapi di ruang lab, guru tersebut membacakan wacana yang ada di buku teks. Pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan dengan sangat tradisional. Tidak ada seorang gurupun yang menggunakan media pembelajaran. Guru tidak menggunakan gambar-gambar yang terdapat dalam buku untuk menjelaskan kosa kata yang berhubungan dengan musim, misalnya. Metode yang digunakan untuk mengajarkan keterampilan *reading* juga tradisional yaitu meminta siswa satu persatu untuk membaca teks, dan setelah selesai membaca, guru meminta siswa untuk menjawab soal-soal yang berhubungan dengan teks yang dibaca.

KOM PETENSI KOM UNIKASI (*COM M UNICATIVE COM PETENCE*)

Untuk menjelaskan kompetensi komunikasi, terlebih dahulu dijelaskan pengertian komunikasi. Berkomunikasi menurut Depdiknas adalah:

memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa tersebut. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana. (2003: 14)

Secara lebih rinci Depdiknas merumuskan fungsi dan tujuan dari mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah adalah sebagai alat untuk berkomunikasi. Rumusan tersebut adalah sebagai berikut:

... bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi, dan dalam konteks sehari-hari, sebagai alat untuk membina hubungan interpersonal, bertukar informasi serta menikmati estetika bahasa dalam budaya Inggris. (2003: 14)

Lebih lanjut Depdiknas menjelaskan tujuan mata pelajaran Bahasa Inggris adalah:

1. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut, dalam bentuk lisan dan tulis. Kemampuan berkomunikasi meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).
2. Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar.
3. Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antar bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian siswa memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya. (2003:14-15)

Dari pengertian komunikasi dan tujuan mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah menurut Depdiknas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah harus mampu membawa siswa/peserta didik untuk menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi dalam segala konteks komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Agar bahasa Inggris dapat difungsikan dengan baik dan tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah dapat dicapai secara maksimal, pembelajaran Bahasa Inggris harus diarahkan pada kompetensi komunikasi. Richards (2005) menjelaskan pengertian kompetensi komunikasi (*communicative competence*) dengan membandingkannya dengan grammatical competence sebagai berikut:

Grammatical competence is the focus of many grammar practice books, which typically present a rule of grammar on one page, and provide exercises to practice using the rule on the other page. The unit of analysis and practice is typically the sentence. While grammatical competence is an important dimension of language learning it is clearly not all that is involved in learning a language since one can master

the rules of sentence formation in a language and still not be very successful at being able to use the language for meaningful communication. It is the latter capacity which is understood by the term communicative competence. (p. 2-3)

Richards menambahkan bahwa *communicative competence* mencakup aspek-aspek tentang pengetahuan bahasa. Aspek-aspek pengetahuan bahasa yang dimaksud adalah:

1. *Knowing how to use language for a range of different purposes and functions.*
2. *Knowing how to vary our use of language according to the setting and the participants (e.g. knowing when to use formal and informal speech or when to use language appropriately for written as opposed to spoken communication)*
3. *Knowing how to produce and understand different types of texts (e.g. narrative, reports, interviews, conversations)*
4. *Knowing how to maintain communication despite having limitations in one's language knowledge (e.g. though using different kinds of communication strategies)*

(2005: 3)

Savignon (1983) menjelaskan bahwa *communicative competence* mencakup empat komponen yaitu: *grammatical competence*, *sociolinguistic competence*, *discourse competence*, dan *strategic competence*. Savignon menjelaskan masing-masing kompetensi sebagai berikut. *Grammatical competence* adalah pengetahuan tentang susunan kalimat dalam suatu bahasa. *Grammatical competence* adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata, lafal, atau kalimat yang benar sesuai dengan aturan-aturan gramatika.

Sociolinguistic competence adalah pemahaman tentang konteks social di mana komunikasi itu terjadi yaitu: apa peran yang dilakukan oleh masing-masing peserta yang terlibat dalam komunikasi, informasi apa yang disampaikan, dan apa fungsi dari interaksi yang dilakukan. Di sini pembicara harus mempunyai kemampuan untuk dapat menempatkan diri dengan siapa dia berbicara, berapa umurnya, atau apa posisi dan statusnya. Misalnya, apabila siswa berbicara dengan guru, kepala sekolah, atau dengan orang yang usianya jauh lebih tua, siswa tersebut perlu menggunakan bahasa formal. Kemampuan lain yang termasuk dalam *linguistic competence* adalah bagaimana menyampaikan informasi, misalnya: bagaimana, dan kapan waktu yang tepat untuk menyampaikan informasi yang menyenangkan atau menyedihkan.

Strategic competence (kompetensi strategi) adalah kemampuan atau strategi komunikasi yang digunakan untuk memahami komunikasi lisan maupun tulisan. Kompetensi strategi merupakan kemampuan untuk memulai, mengakhiri, atau mempertahankan komunikasi sehingga komunikasi yang dilakukan tidak terhenti, tetap lancar, atau tidak saling diam. Strategi yang digunakan untuk mempertahankan komunikasi misalnya, membuat parafrase, mengulang pembicaraan, dan menebak. *Discourse competence* merupakan kemampuan untuk menginterpretasi atau menginferensi serangkaian kalimat

atau ucapan untuk memformulasikan makna keseluruhan kalimat dan untuk mencapai teks yang koheren dari suatu konteks yang diberikan.

SUM BER-SUM BER PEM BELAJARAN TERBUKA YANG BERKUALITAS

Menurut UNESCO (2002) sumber-sumber pembelajaran terbuka (*Open Educational Resources*), disingkat *OERs*, adalah segala jenis materi pembelajaran yang disediakan untuk publik untuk digunakan, dikopi, dimodifikasi, dan disebarluaskan secara legal dan bebas. Sumber-sumber pembelajaran yang dimaksud berupa buku atau textbooks, kurikulum, silabi, catatan-catatan perkuliahan, latihan-latihan, tes, laporan, audio, video, dan animasi. UNESCO menjelaskan bahwa:

Open Educational Resources, known as OER, are any type of educational materials that are in the public domain or released with an open license that allows users to legally and freely use, copy, adapt and re-share. OERs range from textbooks to curricula, syllabi, lecture notes, assignments, tests, projects, audio, video and animation. OER present a strategic opportunity to improve the quality of education as well as facilitate policy dialogue, knowledge sharing and capacity building.

<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/events/calendar-of-events/events-websites/world-open-educational-resources-congress/>

Guru bahasa Inggris beserta siswa dapat mengakses, misalnya, video *YouTube* untuk mempelajari bagaimana mengembangkan keempat keterampilan berbahasa yaitu: menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Siswa juga dapat diajak untuk membuka *Voice of Amerika* (VOA) atau *British Broadcasting Corporation* (BBC) news dari siaran TV yang berbentuk video siaran ulang maupun radio BBC. Materi yang disajikan bervariasi dari tingkat mula yang berbentuk *nursery rhyme* sampai ke tingkat advanced.

Sumber pembelajaran terbuka Universitas Terbuka (SUAKA-UT) adalah salah satu jenis layanan UT dalam bentuk materi pembelajaran. SUAKA-UT merupakan:

Open Educational Resources (OER), yaitu salah satu layanan UT dalam menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara gratis oleh masyarakat luas. Di dalam SUAKA-UT terdapat begitu banyak materi sumber pembelajaran berkualitas yang dibuat sendiri oleh para dosen baik secara individu ataupun tim, dengan mengadopsi lisensi creative commons. Materi dalam SUAKA-UT ada yang menggunakan lisensi [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), ada pula [CC BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/). <http://www.ut.ac.id/OER/index.html>

Salah satu SUAKA-UT yaitu guru pintar on-line (GPO). GPO ini dapat diakses oleh guru di seluruh Indonesia, baik guru sekolah dasar (SD) maupun guru sekolah menengah pertama (SMP) untuk mata pelajaran IPA, matematika, IPS, dan Bahasa Inggris. Guru dapat belajar melalui program GPO bagaimana mengembangkan kemampuan menulis, menyimak, atau

membaca dalam Bahasa Inggris. Layanan SUAKA-UT membantu masyarakat luas termasuk para guru untuk mendapatkan sumber belajar yang berkualitas secara bebas. Dengan adanya SUAKA-UT diharapkan masyarakat luas di Indonesia termotivasi untuk belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Setelah mempelajari kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah-sekolah menengah dan membahas *communicative competence* dan komponen-komponen dan aspek-aspeknya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Pembelajaran bahasa yang selama ini hanya menekankan pada pengetahuan kebahasaan perlu diubah menjadi pembelajaran bahasa yang memperhatikan pengembangan keempat keterampilan berbahasa yaitu *listening, speaking, reading, dan writing*. Hal ini harus dilakukan karena belajar bahasa pada prinsipnya adalah belajar menggunakan bahasa yang dipelajari untuk kepentingan komunikasi. Seseorang akan memiliki kompetensi komunikasi apabila orang tersebut menguasai pengetahuan tentang kebahasaan dan unsur-unsur bahasa dan menerapkannya dalam setiap aspek komunikasi sehari-hari secara efektif.

2. Saran

Para guru Bahasa Inggris dapat memanfaatkan sumber-sumber pembelajaran terbuka (*Open Educational Resources*) yang tersedia di internet dan legal untuk digunakan secara umum. OER ini merupakan sumber pembelajaran yang berkualitas salah satu alasannya karena sumber pembelajaran ini dimodelkan oleh penutur asli sehingga siswa dapat memperoleh input model-model komunikasi yang tepat. Guru Bahasa Inggris juga dapat menggunakan layanan UT yang berbentuk materi pembelajaran yang disediakan penggunaannya untuk publik yang disebut dengan sumber pembelajaran terbuka Universitas Terbuka (SUAKA-UT). Salah satu program SUAKA-UT adalah GPO yang dapat diakses oleh para guru termasuk guru Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

Darminah (2011) *Laporan Identifikasi Kasus Pembelajaran Bahasa Inggris di tiga SMP Negeri di UPBJJ Surakarta*.

Departemen Pendidikan Nasional (2003) *Kurikulum 2004. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiah*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.

Departemen Pendidikan Nasional (2003) *Kurikulum 2004. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.

<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/>

<http://www.ut.ac.id/OER/index.html>

Richards, J. C. (2005) *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge: Cambridge University Press.

Savignon, S (1983) *Communicative Competence: Theory and Classroom Practice*. Reading, Mass. : Addison-Wesley.

PEM BELAJARAN MENULIS PUISI MENGGUNAKAN METODE SNOWBALL DRILLING PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Dewi Purwa

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Cimahi

Abstrak

Keberhasilan suatu pembelajaran bergantung pada peranan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang tercantum dalam KTSP yaitu menulis sebuah puisi, akan menjadi sebuah pembelajaran yang efektif apabila didukung dengan metode pembelajaran yang tepat.

Dalam melaksanakan pembelajaran menulis puisi terutama pada tingkat sekolah dasar (SD), tentunya memerlukan metode atau teknik pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, selain itu pembelajaran yang telah kita sampaikan mudah untuk diingat.

Oleh karena itu, metode atau teknik yang tepat untuk pembelajaran menulis puisi salah satunya adalah dengan menggunakan metode Snowball Drilling. Metode Snowball Drilling, dikembangkan untuk menguatkan pengetahuan yang diperoleh peserta didik. Penerapan metode snowball drilling dalam menulis sebuah puisi, peran guru adalah mempersiapkan kata kunci yang akan dijadikan sebuah puisi. Lalu menggelindingkan sebuah bola kepada siswa dengan tujuan menunjuk siswa untuk membuat sebuah kalimat yang ada kaitannya dengan kata kunci tadi. Setelah siswa pertama menjawab, kemudian siswa tersebut menggelindingkan bola tadi kepada siswa lainnya untuk melakukan hal yang sama, yaitu membuat sebuah kalimat yang ada kaitannya dengan kata kunci. Lakukan kegiatan tersebut hingga seluruh siswa dapat mengungkapkan hasil pemikirannya.

Dari setiap kalimat yang disampaikan oleh setiap siswa, terciptalah sebuah karya puisi yang dihasilkan oleh kelas tersebut.

Kata Kunci: Pembelajaran menulis puisi, Metode Snowball Drilling.

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Masih banyak siswa yang belum mengetahui dan menguasai benar-benar bagaimana cara membuat atau menulis sebuah puisi dengan mudah, apalagi untuk tingkat sekolah dasar. Menentukan tema sebelum memulai membuat sebuah puisi mungkin hal utama yang harus dipahami. Karena hampir sebagian siswa belum mampu membuat sebuah puisi dari hasil buah pikirannya sendiri.

Maka yang menjadi latar belakang kami menyusun makalah ini yaitu kami ingin mempermudah siswa dalam membuat atau menulis sebuah puisi.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka kami memberi judul untuk makalah ini dengan **“Berpuisi dengan metode *Snowball Drilling*”**.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah yang dimaksud dengan Puisi?
2. Apakah metode *Snowball Drilling* itu?
3. Bagaimana langkah-langkah membuat atau menulis sebuah puisi dengan menggunakan metode *Snowball Drilling*?

3. Tujuan Penulisan

Penulisan makalah ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Dapat menjelaskan pengertian dari puisi;
2. Dapat menjelaskan mengenai metode *Snowball Drilling* itu?
3. Dapat menjelaskan bagaimana langkah-langkah membuat atau menulis sebuah puisi dengan menggunakan metode *Snowball Drilling*?

4. Metode Penulisan

Metode penulisan dalam pembuatan makalah ini adalah metode pengumpulan data dan membaca buku.

PEMBAHASAN

A. Puisi

1. Pengertian Puisi

Puisi adalah salah satu bentuk karya sastra yang diungkapkan dengan menggunakan bahasa yang padat, dan bermakna kias. Puisi merupakan hasil ungkapan perasaan penyair yang dituangkan melalui kata-kata/bahasa yang sengaja dipilih penyair.

Secara etimologis atau secara bahasa, kata puisi dalam bahasa Yunani berasal dari poesis yang artinya penciptaan. Dalam bahasa Inggris, padanan kata puisi ini adalah poetry yang erat dengan *poet* dan *poem*.

Mengenai kata poet itu sendiri, Coulter (dalam Tarigan, 1986:4) menjelaskan bahwa kata poet berasal dari Yunani yang berarti membuat atau mencipta. Dalam bahasa Yunani sendiri, kata poet berarti orang yang mencipta melalui imajinasinya, orang yang hampir-hampir menyerupai dewa atau yang amat suka kepada dewa-dewa. Dia adalah orang yang berpenglihatan tajam, orang suci, yang sekaligus merupakan filsuf, negarawan, guru, orang yang dapat menebak kebenaran yang tersembunyi.

Shannon Ahmad (dalam Pradopo, 1993:6) mengumpulkan definisi puisi yang pada umumnya dikemukakan oleh para penyair romantik Inggris. Berikut Pengertian Puisi Menurut Para Ahli:

- a. Samuel Taylor Coleridge mengemukakan puisi itu adalah kata-kata yang terindah dalam susunan terindah. Penyair memilih kata-kata yang setepatnya dan disusun secara sebaik-baiknya, misalnya seimbang, simetris, antara satu unsur dengan unsur lain sangat erat berhubungannya dan sebagainya.
- b. Carlyle mengatakan bahwa puisi merupakan pemikiran yang bersifat musikal. Penyair menciptakan puisi itu memikirkan bunyi-bunyi yang merdu seperti musik dalam puisinya, kata-kata disusun begitu rupa hingga yang menonjol adalah rangkaian bunyinya yang merdu seperti musik, yaitu dengan mempergunakan orkestra bunyi.
- c. Wordsworth mempunyai gagasan bahwa puisi adalah pernyataan perasaan yang imajinatif, yaitu perasaan yang direkakan atau diangankan. Adapun Auden mengemukakan bahwa puisi itu lebih merupakan pernyataan perasaan yang bercampur-baur.
- d. Dunton berpendapat bahwa sebenarnya puisi itu merupakan pemikiran manusia secara konkret dan artistik dalam bahasa emosional serta berirama. Misalnya, dengan kiasan, dengan citra-citra, dan disusun secara artistik (misalnya selaras, simetris, pemilihan kata-katanya tepat, dan sebagainya), dan bahasanya penuh perasaan, serta berirama seperti musik (penggantian bunyi kata-katanya berturut-turut secara teratur).
- e. Shelley mengemukakan bahwa puisi adalah rekaman detik-detik yang paling indah dalam hidup. Misalnya saja peristiwa-peristiwa yang sangat mengesankan dan menimbulkan keharuan yang kuat seperti kebahagiaan, kegembiraan yang memuncak, percintaan, bahkan kesedihan karena kematian orang yang sangat dicintai. Semuanya merupakan detik-detik yang paling indah untuk direkam.

2. Ciri Puisi

Di bawah ini ada beberapa ciri dari sebuah puisi, antara lain:

- a. Puisi memiliki bahasa yang padat, bermakna konotatif, bersifat sugestif, ekspresif, asosiatif, dan magis.
- b. Dari segi bentuk, puisi sering kali tersusun berupa larik-larik dan bait-bait.
- c. Puisi sering kali mementingkan rima/bunyi.

3. Unsur-unsur Puisi

Unsur pembangun puisi terdiri atas

- a. Struktur fisik

Unsur fisik pada puisi terdiri dari:

- 1) Perwajahan puisi (tipografi), yaitu bentuk puisi seperti halaman yang tidak dipenuhi kata-kata, tepi kanan-kiri, pengaturan barisnya, hingga baris puisi yang tidak selalu dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik. Hal-hal tersebut sangat menentukan pemaknaan terhadap puisi.
- 2) Diksi, yaitu pemilihan kata-kata yang dilakukan oleh penyair dalam puisinya. Karena puisi adalah bentuk karya sastra yang sedikit kata-kata dapat mengungkapkan banyak hal, maka kata-katanya harus dipilih secermat mungkin.

Pemilihan kata-kata dalam puisi erat kaitannya dengan makna, keselarasan bunyi, dan urutan kata.

- 3) Imaji, yaitu kata atau susunan kata-kata yang dapat mengungkapkan pengalaman indrawi, seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan. Imaji dapat dibagi menjadi tiga, yaitu imaji suara (auditif), imaji penglihatan (visual), dan imaji raba atau sentuh (imaji taktil). Imaji dapat mengakibatkan pembaca seakan-akan melihat, mendengar, dan merasakan seperti apa yang dialami penyair.
- 4) Kata konkret, yaitu kata yang dapat ditangkap dengan indera yang memungkinkan munculnya imaji. Kata-kata ini berhubungan dengan kiasan atau lambang. Misalnya kata konkret “salju: melambangkan kebekuan cinta, kehampaan hidup, dll., sedangkan kata konkret “rawa-rawa” dapat melambangkan tempat kotor, tempat hidup, bumi, kehidupan, dll
- 5) Gaya bahasa, yaitu penggunaan bahasa yang dapat menghidupkan/meningkatkan efek dan menimbulkan konotasi tertentu. Bahasa figuratif menyebabkan puisi menjadi prismatis, artinya memancarkan banyak makna atau kaya akan makna.
- 6) Rima/Irama adalah persamaan bunyi pada puisi, baik di awal, tengah, dan akhir baris puisi. Rima mencakup:
 - (a) Bentuk intern pola bunyi (aliterasi, asonansi, persamaan akhir, persamaan awal, sajak berselang, sajak berparuh, sajak penuh, repetisi bunyi [kata], dan sebagainya
 - (b) Pengulangan kata/ungkapan. Ritma merupakan tinggi rendah, panjang pendek, keras lemahnya bunyi. Rima sangat menonjol dalam pembacaan puisi.

b. Struktur batin (tema, amanat, nada, perasaan)

Struktur batin puisi terdiri dari

- 1) Tema/makna (*sense*); media puisi adalah bahasa. Tataran bahasa adalah hubungan tanda dengan makna, maka puisi harus bermakna, baik makna tiap kata, baris, bait, maupun makna keseluruhan.
- 2) Rasa (*feeling*), yaitu sikap penyair terhadap pokok permasalahan yang terdapat dalam puisinya. Pengungkapan tema dan rasa erat kaitannya dengan latar belakang sosial dan psikologi penyair, misalnya latar belakang pendidikan, agama, jenis kelamin, kelas sosial, kedudukan dalam masyarakat, usia, pengalaman sosiologis dan psikologis, dan pengetahuan. Kedalaman pengungkapan tema dan ketepatan dalam menyikapi suatu masalah tidak bergantung pada kemampuan penyair memilih kata-kata, rima, gaya bahasa, dan bentuk puisi saja, tetapi lebih banyak bergantung pada wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan kepribadian yang terbentuk oleh latar belakang sosiologis dan psikologisnya.

- 3) Nada (*tone*), yaitu sikap penyair terhadap pembacanya. Nada juga berhubungan dengan tema dan rasa. Penyair dapat menyampaikan tema dengan nada menggurui, mendikte, bekerja sama dengan pembaca untuk memecahkan masalah, menyerahkan masalah begitu saja kepada pembaca, dengan nada sombong, menganggap bodoh dan rendah pembaca, dll.
- 4) Amanat/tujuan/maksud (*iten on*); yaitu pesan yang ingin disampaikan penyair kepada pembaca

4. Manfaat menulis puisi

- a. Berikut ini adalah manfaat dari menulis sebuah puisi, antara lain:
- b. Sebagai alat pengungkapan diri,
- c. Sebagai alat untuk memahami secara lebih jelas dan mendalam ide-ide yang ditulisnya,
- d. Sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran diri terhadap lingkungan,
- e. Sebagai alat untuk melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan bersastra,
- f. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menggunakan bahasa sebagai media komunikasi,
- g. Meningkatkan inisiatif penulis.

5. Langkah-langkah menulis Puisi

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menulis puisi, antara lain:

- a. Menentukan tema
Penentuan/pencarian ide untuk menulis sebuah puisi merupakan tahap persiapan dan usaha. Ketika hati seseorang tergerak untuk menulis puisi maka ia harus berusaha mencari ide yang akan dituangkan dalam puisinya. Yang namanya ide selalu datang dengan tiba-tiba. Ide ini dapat berkaitan dengan masalah sosial, keagamaan, kesedihan, dan lain-lain. Bagi orang yang sudah terbiasa menulis puisi, ide yang akan ditulis dalam puisi biasanya muncul secara tiba-tiba ketika melihat atau mengamati lingkungan sekitarnya. Ide puisi dapat juga dicari secara sengaja dari lingkungan sekitar kita terutama bagi mereka yang baru berlatih. Informasi dan pengalaman pun harus dikumpulkan untuk menguatkan ide yang ditemukan.
- b. Mengendapkan ide
Setelah ide diperoleh, penulis harus memperjuangkannya dalam bentuk puisi. Pada tahap ini, penulis memerlukan perenungan untuk mengolah dan memperkaya ide yang didapat dengan pengalaman batin. Misalnya, untuk menulis puisi anak penjual Koran, kita dapat merenung bagaimana jika Anda yang menjadi penjual koran itu.
- c. Mewujudkan ide menjadi puisi
Untuk mewujudkan ide menjadi sebuah puisi dibutuhkan keterampilan berbahasa karena bahasalah yang kita gunakan sebagai media ekspresi. Kita

harus bergelut dan bergulat dengan kata-kata. Kreativitas kita untuk memilih diksi dan majas ditantang pada tahap ini. Kita harus mampu menemukan kata-kata yang tepat untuk mengekspresikan puisi kita. Keindahan puisi kita dapat terlihat dari tepat tidaknya dalam memilih, menjalin, dan menggunakan kata-kata pada tempatnya yang wajar. Semakin sering kita menulis puisi, kita akan semakin terampil mengekspresikan puisi dalam bahasa yang indah (estetis). Contoh pilihan kata dan majas:

- 1) pita hitam (belasungkawa);
- 2) dewi malam (bulan);
- 3) aku ini binatang jalang (orang yang bebas, tidak mau terikat);
- 4) mau hidup seribu tahun lagi (tak ingin mati).

d. Mengevaluasi hasil tulisan

Setelah selesai menulis puisi, kita dapat melakukan penilaian secara kritis terhadap puisi yang telah kita buat. Bila perlu, puisi tersebut dapat dimodifikasi, direvisi, ditambah, atau dihilangkan bagian-bagian yang tidak sesuai. Evaluasi juga dapat dilakukan dengan membandingkan puisi kita dengan puisi orang lain. Selain itu juga mendiskusikan puisi kita dengan orang lain untuk mendapatkan masukan bagi penyempurnaan karya tersebut.

B. Metode Snowball Drilling

Metode *snowball drilling* dikembangkan untuk menguatkan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari membaca bahan-bahan bacaan. Dalam penerapan metode *Snowball Drilling*, peran guru adalah mempersiapkan sebuah materi yang akan diajarkan dan menggelindingkan bola kepada siswa dan siswa yang mendapatkan bola tersebut harus menjawab pertanyaan guru dengan benar. Hal ini bertujuan agar anak dapat dengan mudah mendapatkan kosakata baru.

Peserta didik yang pertama berhasil menjawab soal yang pertama, maka peserta didik ini diberi kesempatan untuk menunjuk salah satu temannya untuk menjawab soal selanjutnya,

Apabila pada gelindingan pertama bola salju masih terdapat yang masih belum terjawab, maka delindingan bola kembali ke peserta didik awal.

Metode *snowball drilling* mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar. Dalam penelitian ini guru menggelindingkan bola salju diganti dengan menunjuk atau mengundi untuk mendapatkan seseorang yang akan presentasi pertama. Setelah presentasi pertama selesai, siswa yang presentasi pertama diberi kesempatan untuk menunjuk temannya dari kelompok yang berbeda untuk melakukan presentasi yang kedua dan seterusnya.

1. Langkah-langkah membuat puisi dengan metode Snowball Drilling

Model pembelajaran yang menggali potensi kemampuan siswa dalam menemukan kosakata yang didapatkan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.

Langkah-langkah dalam membuat sebuah puisi dengan menggunakan metode *Snowball Drilling*, adalah sebagai berikut:

- a. Terlebih dahulu guru menyampaikan materi yang disajikan.
- b. Setelah materi pembelajaran disampaikan, tugas guru yang selanjutnya adalah menyiapkan sebuah kata kunci yang akan dijadikan sebuah puisi.
- c. Lalu menggelindingkan sebuah bola kepada siswa dengan tujuan menunjuk siswa untuk membuat sebuah kalimat yang ada kaitannya dengan kata kunci tadi.
- d. Setelah siswa pertama menjawab, kemudian siswa tersebut menggelindingkan bola tadi kepada siswa lainnya untuk melakukan hal yang sama, yaitu membuat sebuah kalimat yang ada kaitannya dengan kata kunci.
- e. Lakukan kegiatan tersebut hingga seluruh siswa dapat mengungkapkan hasil pemikirannya.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Puisi adalah bentuk karangan yang tidak terikat oleh rima, ritme ataupun jumlah baris serta ditandai oleh bahasa yang padat. Secara etimologis atau secara bahasa, kata puisi dalam bahasa Yunani berasal dari poesis yang artinya penciptaan. Dalam bahasa Inggris, padanan kata puisi ini adalah poetry yang erat dengan –poet dan –poem.

Mengenai kata poet itu sendiri, Coulter (dalam Tarigan, 1986:4) menjelaskan bahwa kata poet berasal dari Yunani yang berarti membuat atau mencipta. Dalam bahasa Yunani sendiri, kata poet berarti orang yang mencipta melalui imajinasinya, orang yang hampir-hampir menyerupai dewa atau yang amat suka kepada dewa-dewa. Dia adalah orang yang berpenglihatan tajam, orang suci, yang sekaligus merupakan filsuf, negarawan, guru, orang yang dapat menebak kebenaran yang tersembunyi.

2. Saran

Penulis mencoba memberikan saran-saran yang mungkin akan membantu dan memberi manfaat bagi mahasiswa/i dalam meningkatkan pengetahuan dalam bidang penilaian pembelajaran bahasa, sastra Indonesia antara lain sebagai berikut :

- a. Sebelum membuat makalah terlebih dahulu pahami topik yang dibuat.
- b. Semakin banyak dan seringlah dalam membaca supaya pengetahuan meningkat.
- c. Teliti dalam pembuatan makalah.

DAFTAR PUSTAKA

<http://id.shvoong.com/humanities/arts/2050696-pengertian-puisi/#ixzz2j8rCphWp>

<http://id.scribd.com/doc/78497529/PUISI>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Puisi>

Komalasari. Kokom, 2010. *Pembelajaran Kontekastual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Suprijono. Agus, 2009. *Coopera ve Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Surabaya: Pustaka Belajar

Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengajaran Seman k*. Bandung: Penerbit Angkasa.

**PENGARUH METODE TOTAL PHYSICAL RESPONSE TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK
DAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB ANAK USIA DINI
(Studi Eksperimen Kuasi pada Anak-anak Kelompok B, RA Al-Muqoddasah Jagabaya
Banjaran Bandung)**

Dinar Nur Inten

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Total Physical Response terhadap kemampuan menyimak dan penguasaan kosakata bahasa Arab anak usia dini. Prosedur penelitian meliputi : studi pendahuluan, uji validitas dan reliabilitas instrument, pelaksanaan pretest untuk kedua kelompok, pembelajaran menggunakan metode Total Physical Response bagi kelompok eksperimen, post test untuk kedua kelompok, pengolahan dan analisis data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Total Physical Response, berpengaruh dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan penguasaan kosakata bahasa Arab anak usia dini. Berdasarkan hasil data akhir pembelajaran terdapat adanya peningkatan kemampuan menyimak anak dari 47.26 menjadi 68.33. Dan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab dari 127.53 menjadi 306.87.

Berdasarkan hasil penelitian ini, metode Total Physical Response tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab anak usia dini. Serta metode ini bisa pula digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya, berbicara, menulis dan membaca.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat utama yang diandalkan manusia dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pergaulan serta komunikasi dengan sesamanya. Keberhasilan manusia dalam pergaulan sehari-hari dan dalam mencapai tujuan, sangat tergantung pada kemampuan dan keterampilan dalam berbahasa. Kemampuan berbahasa seorang anak akan berkembang secara alamiah tanpa diajari oleh siapa pun. Dikatakan Chomsky 'bahwa anak memperoleh kemampuan untuk berbahasa seperti dia memperoleh kemampuan untuk berdiri dan berjalan' (Dardjowidjojo, 2003 :235).

Pada usia 4-7 tahun tingkat kemampuan anak untuk berbahasa sudah mencapai taraf yang optimal. Azhim, (2002 : 74) mengatakan "Bahwa pengajaran bahasa kedua pada usia ini akan meringankan beban anak untuk mengikuti kegiatan belajar selanjutnya". Oleh karena itu usia ini termasuk usia peka untuk peletakkan pondasi dasar anak dalam berbagai hal salah satunya pembelajaran bahasa Arab. Daya tangkap dan rasa keingintahuan yang tinggi akan membuat pembelajaran bahasa Arab pada usia ini berjalan dengan baik dan cepat. Dalam Agustin (2008: 2-3), ... "50% kapasitas kecerdasan manusia terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika anak berumur 8 tahun, dan mencapai titik

kulminasi ketika anak berumur 18 tahun. Itulah sebabnya periode ini dinamakan usia emas (*golden age*)”.

Pada saat peneliti melakukan observasi lapangan belum ada metode pembelajaran yang pasti untuk mengenalkan kosakata bahasa Arab, guru hanya menggunakan cara agar anak hafal kosakata. Guru berbicara anak memperhatikan mimik pelafalan guru dan mendengarkan kata yang diucapkan guru, kemudian anak mengucapkan kembali kata-kata yang diucapkan guru secara berulang-ulang. Dengan metode ini bisa terjadi kesalahan dalam menyimak dan penguasaan kosakata. Menurut Suyanto. Kasihi (2008) “ pengajaran kosakata bahasa asing tidak cukup hanya melafalkan kosakata saja namun tapi perlu adanya media serta menyimpan kosakata tersebut dalam suatu kalimat”.

Keutamaan mengenalkan bahasa Arab sejak dini karena dengan mempelajarinya anak dapat memahami dan menghafal Al-Quran dengan mudah, Azhim dalam bukunya Membimbing Anak Terampil Berbahasa mengatakan bahwa "Al-Quran memberikan pengaruh yang jelas dalam memperkuat lisan dan mengembangkan afeksi (Azhim, S.A, 2002 : 66). Menurut Al-Khuly (2002:5), “bahasa Arab mempunyai kedudukan tersendiri dibandingkan bahasa-bahasa lainnya, karena bahasa Arab merupakan bahasa Al-Quran, bahasa dalam shalat, dan bahasa hadits-hadits”. Sehingga apabila terjadi kesalahan dalam pelafalan dapat mengakibatkan salah dalam pemahaman.

Firman Alloh dalam Al-Quran Surat Yusuf ayat 1 - 2

الر تِلْكَ آيَاتُ الْكِتَابِ الْمُبِينِ ۝ ١ - إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ۝ ٢

“Alif Lam Ra, ini adalah ayat-ayat kitab (Al-Quran) yang jelas. Sesungguhnya Kami menurunkan berupa Al-Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya” (Yusuf : 1-2).

Tafsir ayat menerangkan bahwa Al-Quran itu diturunkan dalam bahasa Arab yang tersusun dari huruf-huruf abjad. Kalau mereka tidak percaya bahwa Al-Quran diturunkan dari Alloh dan hanya buatan Muhammad SAW, maka cobalah mereka buat semacam Al-Quran itu. Tafsir tersebut menggambarkan bahwa tidak ada yang dapat menandingi bahasa Quran, baik dari segi keindahannya, kesusastraannya, maupun kekayaan kosakatanya. Ayat di atas diakhiri dengan kalimat لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ , yang artinya mudah-mudahan kalian menjadi orang-orang yang berpikir dan berakal. Berdasarkan ayat ini jelas bahwa Al-Quran yang berbahasa Arab dapat mengembangkan pemetaan pikiran, dan dari pikiran yang baik, berbagai masalah dapat terpecahkan (Izzan, 2011). Dengan demikian membaca dan menelaah Quran bukan hanya mencerdaskan hati melainkan mencerdaskan akal-rasio.

Bahasa Arab sebagai bahasa Al-Quran, merupakan kebutuhan yang sangat utama bagi umat Islam. Dengan kemampuan bahasa Arab yang baik umat muslim dapat mempelajari

dan mendalami pemahaman Islam dari sumber aslinya. Oleh karena itu sebagai seorang muslim sebaiknya bahasa Arab dijadikan bahasa yang utama untuk dipelajari anak-anak.

Ketika kita berbicara mengenai kemampuan berbahasa maka tidak terlepas dari komponen keterampilan bahasa. Ada empat komponen keterampilan berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dengan menyimak anak dapat memahami arti kata, serta dari kemampuan menyimak dapat mengantarkan anak pada kemampuan berbicara, membaca dan menulis. Karena kemampuan orang untuk mengekspresikan pikirannya dalam tulisan serta kemampuan orang untuk memahami hal yang dibaca dapat dicapai dengan baik bila tahap pengenalan dan penggunaan secara lisan sudah dikuasai terlebih dahulu oleh karena itu menurut Izzan (2011) urutan proses pembelajaran bahasa Arab diawali dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Untuk dapat berbicara, membaca dan menulis selain menyimak kepada anak perlu diberikan pembelajaran kosakata. Mengenai kosakata Harjono (1988) mengemukakan 'bahwa dari semua aspek bahasa asing yang harus dikuasai siswa dalam proses belajar ialah aspek kosakata' (Jamaris, 2005:9). Pendapat ini menyatakan bahwa penguasaan kosakata diperlukan dalam pembelajaran bahasa asing karena tanpa penguasaan kosakata tidak mungkin orang bisa berbicara, membaca dan menulis.

Pembelajaran anak usia dini tidak bisa terlepas dari bermain dan nusanya yang aman serta menyenangkan. Munandar mengatakan "bahwa pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi serta kebutuhan masyarakat dan bangsa" (Munandar, 1999 : 14). Pembelajaran bahasa Arab, harus dikemas melalui metode yang sesuai untuk anak usia dini agar dapat melibatkan anak secara langsung dalam pembelajaran kosakata. Untuk mengemas pembelajaran bahasa Arab ini, peneliti memilih metode *Total Physical Response* (TPR).

Metode ini dikembangkan oleh seorang professor psikologi di Universitas San Jose California yang bernama James J. Asher. Asher berpendapat bahwa pengucapan langsung pada anak atau siswa mengandung suatu perintah, dan selanjutnya anak atau siswa akan merespons kepada fisiknya sebelum mereka memulai untuk menghasilkan respons verbal atau ucapan. Metode TPR mudah dan ringan dalam segi penggunaan bahasa dan juga mengandung unsur gerakan permainan sehingga dapat menghilangkan stress pada anak-anak dan dapat menciptakan suasana hati yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa asing.

Beberapa penelitian yang menunjukkan penerapan metode *Total Physical Response* (TPR) pada pembelajaran bahasa asing adalah berikut ini : 'didalam mengajar bahasa Jepang untuk orang dewasa (Kunihira dan Asher, 1965; Kanoi, 1970), bahasa Rusia untuk dewasa dan anak-anak (Asher, 1965,1969), bahasa Prancis untuk anak-anak dan dewasa (Meas, 1969; Davies, 1976;1977), bahasa Jerman untuk orang dewasa (Reeds, 1977; Swaffer dan Woodroff, 1978)' (Arsyad, 2003:60). Dan penelitian TPR dan hasilnya yang telah dilaksanakan di Indonesia adalah sebagai berikut : Yenny Octaviany (2007), *The Applica on Of Total Physical Response In Teaching English Vocabulary*, hasilnya pre-test (44.51%) dan post-test (90.1%). Iban Bunyamin (2008), *Tanmiyatu Maharotul Istima' wal kalam*

Bithoriqo I Is jabatul Jasadiyah Kamilah, hasilnya kemampuan mendengar 95,65% dan kemampuan berbicara 93,13% .

(<http://www.maclester.edu/educationreform/actionresearch>).

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui gambaran umum kemampuan menyimak anak-anak RA Al-Muqoddasah Jagabaya Banjaran
2. Untuk mengetahui gambaran umum penguasaan kosata anak-anak RA Al-Muqoddasah Jagabaya Banjaran
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran dengan penggunaan metode TPR (*Total Physical Response*) terhadap kemampuan menyimak pada anak-anak RA Al-Muqoddasah Jagabaya Banjaran
4. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran dengan penggunaan metode TPR (*Total Physical Response*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab anak-anak RA Al-Muqoddasah Jagabaya Banjaran

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi atau eksperimen semu. Dipilihnya metode eksperimen kuasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode TPR dalam meningkatkan kemampuan menyimak dan penguasaan kosakata bahasa Arab anak usia dini, serta dikarenakan eksperimen kuasi banyak digunakan pada penelitian pendidikan bahasa.

Dalam penelitian ini desain eksperimen kuasi yang digunakan adalah *non-equivalent pretest -posttest kontrol group design* bagi kelompok eksperimen dan kontrol. *Non-equivalent pretest -posttest kontrol group design* digunakan karena pada eksperimen kuasi, baik kelompok kontrol maupun eksperimen diberi tes awal dan tes akhir, tetapi sampel tidak diperoleh melalui teknik acak.

Pretest dilakukan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui gambaran umum anak-anak dalam kemampuan menyimak dan penguasaan kosakata. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui sejauhmana tingkat perbedaan yang ada pada kelompok eksperimen dan kontrol dikarenakan pengaruh metode *Total Physical Response* yang digunakan pada kelompok eksperimen.

Lokasi penelitian adalah RA Al-Muqoddasah Jagabaya Banjaran. Yayasan Al-Muqoddasah merupakan sebuah yayasan pendidikan Islam yang menaungi beberapa tingkat pendidikan anak usia dini dari tingkat Play Group hingga Diniyah Takmiliah dengan muatan lokal T3 (Tahfidz, Terjemah dan Tafsir), serta yayasan ini dikelola oleh beberapa ahli pendidikan yang berlatar belakang pesantren. Pembelajaran yang dilakukan pada semua tingkatan didasari dengan 50% umum dan 50% agama. Selain itu RA Al-Muqoddasah, memiliki fasilitas yang cukup baik dengan jumlah anak yang cukup banyak dan di RA ini Bahasa Arab telah dikenalkan sejak dini.

Subjek penelitian adalah anak-anak RA Al-Muqoddasah Kelompok B yang terdiri dari dua kelas, kelas yang pertama terdiri dari 15 orang yang akan dijadikan kelompok eksperimen, sedangkan kelas yang kedua dengan jumlah yang sama akan dijadikan kelompok kontrol. Dipilih kelompok B karena pada kelompok ini telah diajarkan kosakata bahasa Arab.

Untuk mendapatkan data yang mendukung penelitian, peneliti menyusun dan menyiapkan tiga teknik pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu : observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi.

Instrumen kemampuan menyimak dan penguasaan kosakata menggunakan skala Likert, menurut Sugiyono (2008:135), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Di mana kata-kata yang digunakan pada penelitian ini berupa kata-kata : mampu/melakukan 3, kadang-kadang diberi skor 2, tidak mampu/ tidak melakukan diberi skor 1.

Sebelum alat pengumpulan data digunakan, diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu, agar instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang harus diukur dan dapat dipertanggungjawabkan keshahiannya.

Masrun (dalam Sugiyono, 2007 : 188-189) menyatakan bahwa Item yang dipilih (valid) adalah yang memiliki tingkat korelasi $\geq 0,3$. Jadi, semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sasarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur.

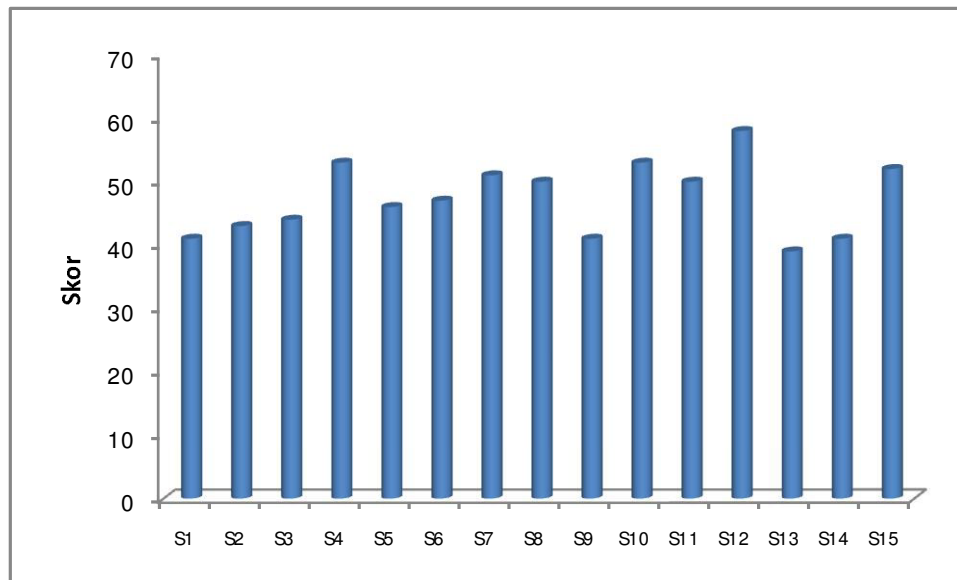
Dari hasil rekapitulasi uji validitas data untuk kemampuan menyimak anak usia dini, dari 25 item yang ada item soal yang tidak valid adalah 2 soal yaitu soal nomor 4 dan 7. Sedangkan hasil uji validitas data untuk penguasaan kosakata bahasa Arab anak usia dini dari 107 item yang ada, item yang tidak valid 3 item yaitu nomor 4, 7 dan 23.

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian derajat konsistensi (keajegan) instrument pengumpul data. Uji reliabilitas ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat ketetapan setiap item yang digunakan.

Dalam menjawab pertanyaan penelitian tentang pengaruh metode *Total Physical Response* (TPR) terhadap kemampuan menyimak dan penguasaan kosakata bahasa Arab anak usia dini dilakukan dengan teknik uji *t independent* (*independent sample t test*) melalui analisis data kemampuan menyimak dan penguasaan kosakata bahasa Arab anak sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Total Physical Response* (TPR). Teknik uji ini dilakukan dengan cara membandingkan data *normalized gain*, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (diberi perlakuan dengan metode lain). Tujuan uji ini adalah untuk diperoleh fakta empirik tentang pengaruh metode *Total Physical Response* (TPR) terhadap kemampuan menyimak dan penguasaan kosakata bahasa Arab anak usia dini tersebut dibandingkan dengan “metode lain” yang diterima oleh kelompok kontrol.

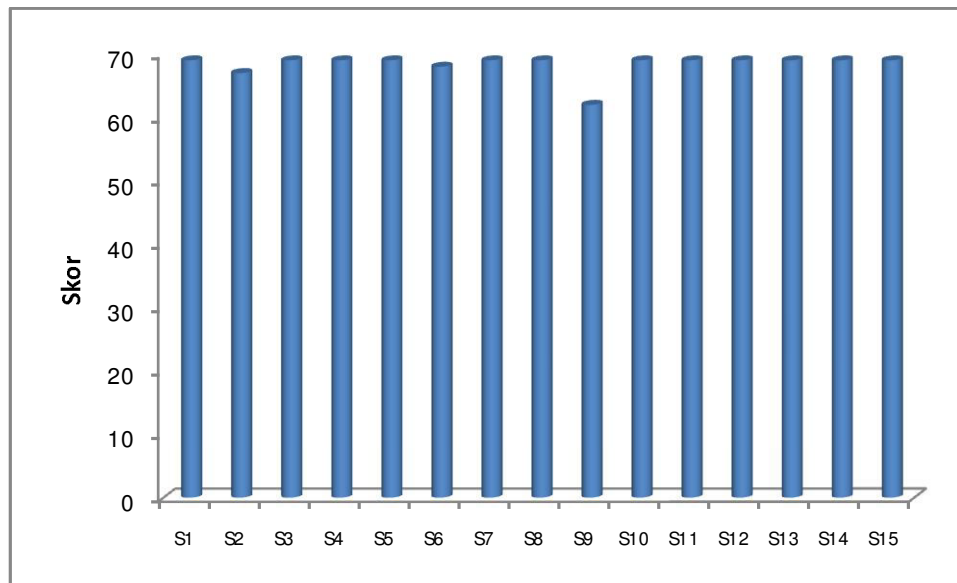
HASIL PENELITIAN

Kemampuan menyimak awal rata-rata berada pada kategori sedang dengan rincian sebagai berikut 14 orang berada pada kategori sedang dan 1 orang berada pada kategori tinggi. Berikut ini gambar kemampuan menyimak awal anak.

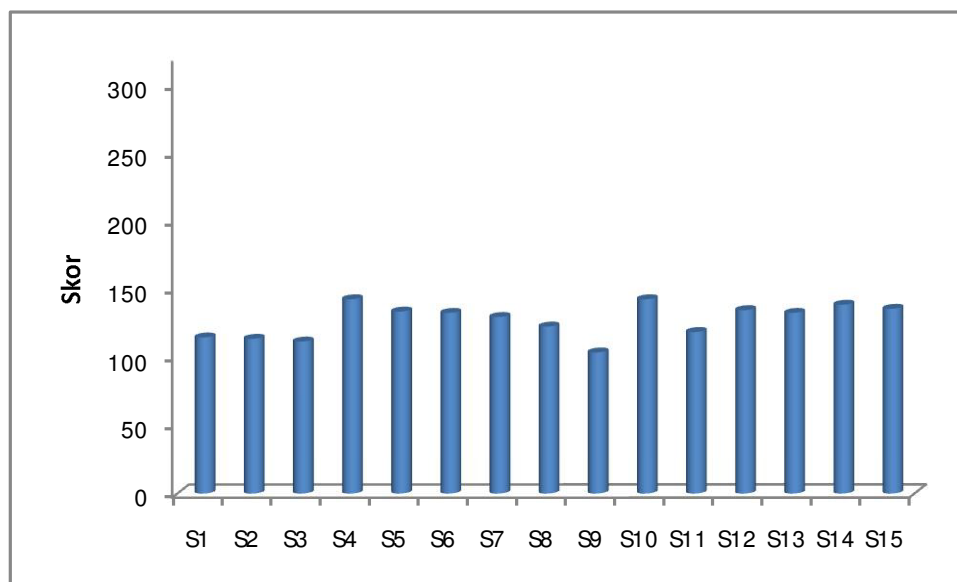


Setelah pembelajaran menggunakan metode *Total Physical Response*, kemampuan menyimak anak meningkat dengan signifikan, dari rata-rata kemampuan awal anak pada kategori sedang menjadi rata-rata kemampuan menyimak anak berada pada kategori tinggi. Bromley (1991) menjelaskan beberapa jenis faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak yaitu : *pertama* faktor penyimak, anak yang tidak memiliki motivasi atau alasan yang kuat untuk menyimak informasi, sering kali mengalami masalah dalam memahami informasi tersebut, dalam hal ini guru perlu menjelaskan tujuan dan manfaat menyimak serta memberikan motivasi pada anak. *Kedua* faktor situasi, lingkungan yang kondusif bagi menyimak anak adalah lingkungan yang bebas dari berbagai gangguan termasuk suara dan bunyi. Seperti di RA Al-Muqoddasah anak-anak jauh dari keramaian jalan raya dan bunyi-bunyian sehingga lingkungannya kondusif bagi pembelajaran. *Ke ga* faktor pembicara, guru perlu mengkombinasikan pesan dengan berbagai cara sehingga anak dapat menyimak secara aktif. Pesan atau kosakata bahasa Arab yang disampaikan perlu diperkuat dengan gerakan (*gesture*), ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan kefasihan. Hal-hal tersebut ada pada metode *Total Physical Response*.

Untuk lebih jelasnya berikut ini gambar kemampuan menyimak akhir anak.



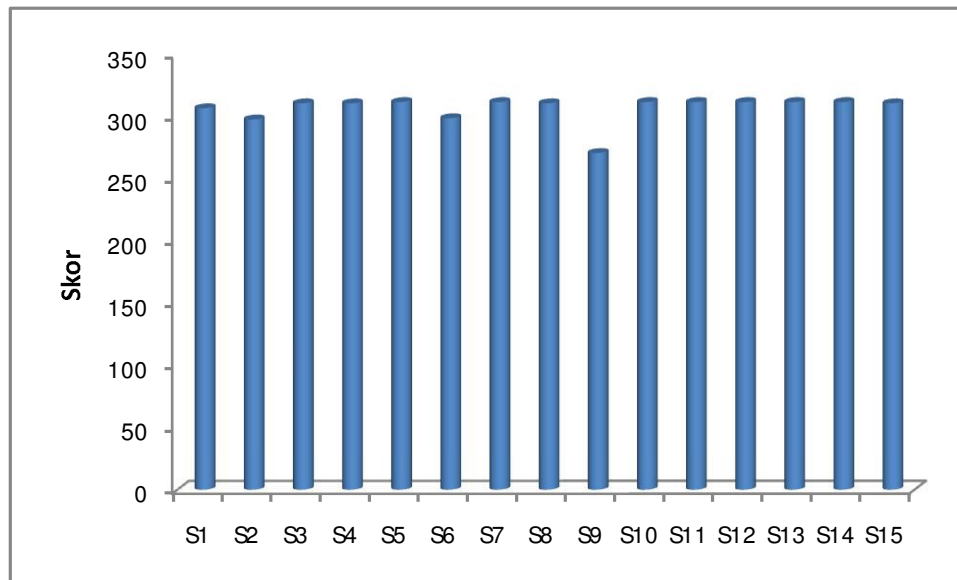
Sedangkan pada penguasaan kosakata awal anak, rata-rata berada pada kategori rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan kurang melibatkan anak dalam gerakan fisik, anak hanya dilibatkan dalam pelafalan kosakata saja sehingga pembelajaran kurang menarik bagi anak dan anak merasakan tidak nyaman.



Setelah pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan metode *Total Physical Response* rata-rata penguasaan kosakata bahasa Arab anak meningkat menjadi berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran menggunakan metode *Total Physical Response* selain anak melafalkan bahasa Arab anak juga diajak bergerak untuk melakukan suatu gerakan sesuai dengan arti kosakata yang dipelajari, sehingga pembelajaran terasa nyaman dan menyenangkan. Musthafa (2010), dalam pembelajaran bahasa asing selain perlu adanya model bagi anak, perlu juga adanya metode yang berbasis gerak yaitu metode

Total Physical Respon” dengan metode ini anak diajak terlibat langsung dalam pembelajaran.

Berikut ini gambar hasil akhir penguasaan kosakata bahasa Arab anak.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti menyarankan agar metode ini digunakan dalam mengembangkan berbagai keterampilan bahasa Arab yang lain, seperti berbicara, membaca dan menulis. David (Arsyad, 2003) melalui metode TPR selain dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan penguasaan kosakata bahasa Arab anak, dapat pula meningkatkan keterampilan bahasa yang lain yaitu berbicara, membaca dan menulis. Dengan menggunakan metode ini pembelajaran kosakata bahasa Arab dapat dikemas menjadi lebih menarik dan mengasikkan serta pembelajaran anak jauh dari kesan penekanan sehingga berbagai potensi yang ada pada diri anak dapat berkembang dengan optimal.

Bagi guru-guru pada tingkat Taman Kanak-Kanak maupun Roudhotul Athfal, dalam pengajaran kosakata bahasa Arab perkayalah lingkungan dengan berbagai media yang berhubungan dengan bahasa Arab, baik kartu kata, hiasan dinding, lotto, pazzel, maze, mural dan berbagai permainan yang disampaikan dengan bahasa Arab. Pada kegiatan menyimak ajak anak untuk aktif, terlibat langsung dalam mendemonstrasikan kemampuan bahasa Arabnya. Serta gunakanlah berbagai teknik untuk waktu yang singkat dalam pembelajaran bahasa Arab, karena anak-anak umumnya memiliki rentan perhatian yang lebih pendek dan agar mempermudah anak dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Musthafa (2010), salah satu teknik pembelajaran bahasa asing bagi anak adalah memperkaya lingkungan anak dengan berbagai fasilitas yang berhubungan dengan bahasa asing yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2003). *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Al-Khuly. (2002). *Model Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : PSBA
- Agustian, M. (2008). *Perkembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta. Dinas Dikti
- Azhim. (2002). *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*. Jakarta : Gema Insani Press
- Balai Bahasa. (2010). *Mempelajari Kosakata*. UPI : Bandung
- Dhieni, N. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak 1 dan 2*. Jakarta : Erlangga.
- Iskandar. Suhendar. (2009). *Startegi Pembelajaran Bahasa*. Rosda : Bandung
- Izzan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : Humaniora
- Mahyudin, Fachrurrozi. (2011). *Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta : Bania
- McMilan, J.H. & Schumacher, Sally. (2001). *Research and Development*, Florida : Longman
- Mulyono. (2003). *Dasar-Dasar Belajar Bahasa*. FPBS-UPI : Bandung
- Musthafa, B. (2008). *Dari Literasi Dini Ke Literasi Teknologi*. CREST : Bandung
- Musthafa, B. (2010). *Five Pillars Of Teaching English To Young Learners In Indonesia*. Universitas Pendidikan Indonesia : Bandung
- Musthafa, B. (2008). *Teaching English To Young Learners*. Indonesia Univercity of Education : Bandung
- Santrock. (2007). *Perkembangan Anak 1& 2*. Erlangga : Bandung
- Semiawan, C. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Indeks : Jakarta
- Solehuddin, M. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: FIP UPI

- Sukyadi, D. (2010). *Pembelajaran Menyimak Dan Berbicara*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Suyanto, Kasihani. (2008). *English For Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat
- Syamsudin, Vismaia. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Rosdakarya : Bandung
- Tarigan, H. (1993). *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- Uyu & Agustin. (2010). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung : Falah
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Rosda
- Yuliani, N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks
- UPI. (2009). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. UPI : Bandung.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PROGRAM “BERITA PAGI”

Sudilah

FKIP-UT UPBJJ Yogyakarta

sudilah@ut.ac.id

Abstrak

Pada dasarnya pembelajaran keterampilan berbicara di SD bertujuan untuk melatih siswa agar dapat mengungkapkan perasaan, ide dan gagasan secara lisan dengan baik dan benar. Untuk mencapai tujuan tersebut guru dapat memilih berbagai macam variasi, baik dari segi bahan, metode, maupun media. Dari segi bahan pembelajaran misalnya, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran keterampilan berbahasa yang lain, seperti bahan pembelajaran membaca, kosa kata, menulis, bahkan bahan pembelajaran apresiasi sastra. Dari segi metode atau teknik penyajian, guru dapat menggunakan metode ulang ucap, dengar dan ucapkan, lihat dan katakan, tanya jawab, bermain peran, dan masih banyak lagi metode yang dapat dipilih. Guru dapat menugaskan siswanya untuk menceritakan kembali isi bacaan, merespons atau bercerita berdasarkan gambar, bertanya jawab berdasarkan teks tertulis, mendiskusikan isi sebuah puisi, bermain peran dan bercerita di depan kelas tentang pengalamannya. Dari segi media guru bisa memanfaatkan benda-benda realia, gambar, bahan rekaman dalam kaset maupun CD dalam rangka mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Artikel ini ditulis untuk berbagi pengalaman tentang upaya seorang guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswanya melalui sebuah acara yang disebut Morning News atau “Berita Pagi”.

Kata Kunci: meningkatkan, kemampuan berbicara, morning news

PENDAHULUAN

Pada umumnya, jauh sebelum masuk sekolah, anak-anak sudah memiliki kemampuan berbicara dengan baik. Mereka selalu ingin menceritakan apa saja yang mereka lihat, dengar dan alami. Namun demikian, ketika sudah di sekolah, tampak bahwa taraf kemampuan mereka tidak sama. Ada anak yang sudah lancar, sedang-sedang saja, atau kurang lancar berbicara. Dari yang sudah lancar pun tingkat kemampuan mereka beragam. Ada anak yang sudah dapat menyatakan keinginan dan mengekspresikan perasaannya dengan sangat lancar. Bahkan ada pula yang sudah dapat mengemukakan pendapatnya, meskipun secara sederhana. Sebaliknya, masih ada juga yang tampak malu-malu, takut atau diam ketika diminta untuk bercerita atau sekedar menjawab pertanyaan tentang dirinya. Berdasarkan kenyataan semacam itu, guru yang kreatif akan terus berupaya mencari jalan keluar untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Dia akan menempuh berbagai macam cara untuk

memperbaiki pembelajaran di kelasnya agar kemampuan berbicara siswanya meningkat. Hal ini dilakukan mengingat berbicara merupakan sarana komunikasi yang sangat dibutuhkan oleh siswa, yaitu untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari orang lain. Melatih siswa agar dapat berbicara dengan baik dan benar memang merupakan salah satu tujuan pembelajaran bahasa, di sekolah dasar.

BERBICARA

1. Pengertian berbicara

Berbagai definisi dikemukakan mengenai pengertian berbicara. Tarigan (2008:16) mendefinisikan berbicara sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sedang Haryadi dan Zamzani (2000 : 72) menyatakan bahwa berbicara merupakan sarana untuk menyampaikan maksud yang berupa ide, gagasan, dan pikiran seseorang kepada orang lain agar maksud tersebut dapat dipahami. Demikian juga Brown dan Yule dalam Puji Santosa, dkk (2006:34) mendefinisikan berbicara sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Sedangkan St. Y. Slamet dan Amir (1996: 64) mengemukakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan sebagai aktivitas untuk menyampaikan gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak.

Dari berbagai definisi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata-kata dalam rangka menyampaikan atau menyatakan maksud, isi hati, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh penyimak dengan jelas.

2. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut harus dikuasai dengan baik jika seseorang ingin dapat menggunakan bahasa dengan baik. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah seharusnya tidak hanya menekankan pada teori saja, melainkan juga harus mendorong dan memberikan peserta didik untuk berlatih menggunakan keempat keterampilan berbahasa tersebut sebagaimana fungsinya, yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi.

Di samping itu, berbicara merupakan salah satu dari dua aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, suatu keterampilan yang dipakai untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan kepada orang lain, sehingga gagasan, pikiran dan perasaan tersebut dapat dipahami orang lain. Seseorang yang terampil berbicara berarti ia terampil dalam mengemukakan ide atau pesannya secara lisan melalui lambang-lambang bunyi dengan baik dan lancar sehingga pesan yang disampaikan bisa diterima oleh pendengar dengan jelas. Setiap anak memiliki keterampilan berbicara atau keterampilan

berkomunikasi, tetapi tidak semua mampu memanfaatkan keterampilan tersebut secara baik dan benar.

Berhubung berbicara itu merupakan suatu keterampilan sebagaimana keterampilan bersepeda, berkuda, bermain gitar, agar bisa berkembang dengan baik tentu membutuhkan latihan secara terus menerus. Dengan kata lain keterampilan berbicara tidak akan dapat dikuasai dengan baik tanpa adanya latihan-latihan. Apabila selalu dilatih, keterampilan berbicara tentu akan semakin baik. Sebaliknya, kalau masih malu-malu, ragu, atau takut salah dalam berlatih berbicara, niscaya kepandaian atau keterampilan berbicara itu semakin jauh dari penguasaan. Keterampilan berbicara lebih mudah dikembangkan apabila anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain, dalam kesempatan-kesempatan yang bersifat informal. Selama di sekolah, guru menciptakan berbagai lapangan pengalaman yang memungkinkan murid-murid mengembangkan kemampuan berbicara.

3. Tujuan Berbicara

Telah dikemukakan di depan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Oleh karena itu, agar dapat menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan. Tarigan (2008: 36) juga mengemukakan bahwa berbicara mempunyai tiga maksud umum yaitu untuk memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), menjamu dan menghibur (*to entertain*), serta untuk membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (*topersuade*).

Berkaitan dengan pengembangan keterampilan berbicara, Gorys Keraf dalam St. Y. Slamet dan Amir (1996: 46-47) mengemukakan bahwa tujuan berbicara diantaranya adalah untuk meyakinkan pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi fisik pendengar, memberitahukan, dan menyenangkan para pendengar. Pendapat ini mengandung implikasi bahwa tujuan berbicara tidak hanya dimaksudkan untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur saja, melainkan juga menghendaki reaksi fisik atau tindakan dari si pendengar atau penyimak. Tim LBB SSC Intersolusi (2006:84) berpendapat bahwa tujuan berbicara ialah untuk: (1) memberitahukan sesuatu kepada pendengar, (2) meyakinkan atau mempengaruhi pendengar, dan (3) menghibur pendengar. Dengan demikian, pendapat ini mempunyai maksud yang sama dengan pendapat-pendapat yang telah diuraikan di atas.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Sedangkan komunikasi dilakukan dengan tujuan: memberitahukan atau melaporkan informasi kepada penerima informasi, meyakinkan atau mempengaruhi penerima informasi, menghibur, serta menghendaki reaksi dari pendengar atau penerima informasi. Sejalan dengan pernyataan-pernyataan di atas Tarigan (1983:15) juga menyampaikan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka sebaiknya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan,

dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala sesuatu situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

4. Pen ngnya Keterampilan Berbicara

Menurut Tarigan dkk (1997: 34), kegiatan berbicara dan menyimak merupakan kegiatan yang tak terpisahkan satu sama lain. Kegiatan berbicara selalu diikuti kegiatan menyimak, atau dalam kegiatan menyimak pasti ada kegiatan berbicara. Dua-duanya merupakan aspek keterampilan berbahasa lisan yang fungsional bagi komunikasi. Oleh karena itu, kaitan antara pesan dengan bahasa lisan sebagai media penyampaian sangat erat. Selanjutnya, Tarigan menyampaikan bahwa untuk mengembangkan salah satu dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, masing-masing mempunyai peran penting, saling menunjang. Keterampilan berbicara menunjang pengembangan keterampilan menyimak, membaca, dan menulis. Pengembangan keterampilan menyimak, misalnya tidak akan bisa berjalan dengan baik tanpa adanya dukungan dari keterampilan berbicara. Pembicara yang baik akan dicontoh oleh penyimak. Dia selalu berusaha agar penyimak mudah menangkap isi pembicaraannya. Selanjutnya, pengembangan keterampilan berbicara juga didukung oleh keterampilan menyimak. Pesan yang disampaikan oleh pembicara akan terekam dengan baik kalau pendengar memiliki keterampilan menyimak yang baik. Pendengar yang baik akan dapat menanggapi atau merespons lawan bicara dengan baik.

Selain dapat menunjang pengembangan keterampilan menyimak, keterampilan berbicara juga dapat menunjang pengembangan keterampilan membaca dan menulis. Untuk memperdalam pemahaman dari berbagai sumber informasi dan pengetahuan dari apa yang telah dibaca seseorang bisa memanfaatkan keterampilan berbicara, misalnya dengan bertanya. Keterampilan berbicara dapat juga membantu mengembangkan keterampilan menulis. Dalam proses pendidikan Tarigan (1997: 36) juga menjelaskan bahwa keterampilan berbicara juga sangat penting bagi peserta didik. Untuk mengekspresikan pengetahuan yang telah mereka miliki atau untuk menggali informasi dan pengetahuan mereka juga dituntut untuk terampil berbicara.

Di samping memiliki peranan yang sangat penting dalam bidang akademis keterampilan berbicara juga sangat penting untuk keperluan sosial dan profesional. Supriyadi (2005: 178) menyatakan bahwa apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik dia akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional dengan baik pula. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi antar individu. Anak akan mudah bergaul dan memperoleh teman dengan mudah kalau dia pandai memanfaatkan keterampilan berbicaranya. Sedangkan, keuntungan profesional diperoleh sewaktu seseorang menggunakan bahasa lisan, terutama keterampilan berbicara untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan dan mendeskripsikan sesuatu. Keterampilan berbahasa lisan tersebut memudahkan peserta didik berkomunikasi dan mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain.

PEM BELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA DI SD

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD, seperti halnya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah lanjutan, meliputi empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis dan dua unsure pendukung, tata bahasa dan kosa kata. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD dilaksanakan secara *integrated*, tidak terpisah-pisah satu samalain. Pembelajaran ini didasarkan atas suatu pendekatan yang disebut *Whole language*, yaitu satu pendekatan pengajaran bahasa yang menyajikan semua aspek dan unsure bahasa secara utuh, tidak terpisah-pisah. Goodman, (1986:19) mengemukakan : *Language is actually learned from whole to part. We first use whole utterances in familiar situations.* Sejalan dengan pendapat ini, Rigg dalam Suratinah (2009:2.3) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa seharusnya disajikan secara utuh, bermakna dan dalam situasi yang nyata. Artinya, pembelajaran bahasa harus fungsional dan realistik bagi kehidupan sehari-hari. *Whole language* dimulai dengan menumbuhkan lingkungan di mana bahasa diajarkan secara utuh, dan keterampilan bahasa diajarkan secara terpadu. Lebih lanjut Goodman mengatakan : *The whole is always more than the sum of the parts and the value of any part can only be learned within the whole utterance in a real speech event.*

1. Pembelajaran Berbicara di SD

Sesuai Standar isi 2006 tujuan pembelajaran berbicara di SD kelas rendah dikategorikan ke dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Standar kompetensi umum yang harus dicapai di kelas 1 sampai dengan kelas 3 adalah sebagai berikut:

- a. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan dengan pengenalan dan tegur sapa, pengenalan benda dan fungsi anggota tubuh, dan deklamasi.
- b. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan dengan gambar, percakapan sederhana dan dongeng.

2. Kompetensi Dasar Pembelajaran Berbicara di SD

Kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh murid SD dari kelas 1 sampai dengan kelas 3 adalah:

- a. Memperkenalkan diri sendiri dengan kalimat sederhana dan bahasa yang santun
- b. Menyapa orang lain dengan menggunakan kalimat sapaan yang tepat dan bahasa yang santun
- c. Mengekspresikan benda-benda di sekitar dan fungsi anggota tubuh dengan kalimat sederhana.
- d. Mendeklamasikan puisi anak dengan lafal dan intonasi yang sesuai.
- e. Menjelaskan isi gambar tunggal atau gambar seri sederhana dengan bahasa yang mudah dimengerti
- f. Melakukan percakapan sederhana dengan menggunakan kalimat dan kosa kata yang sudah dikuasai.

- g. Menyampaikan rasa suka atau tidak suka tentang sesuatu hal atau kegiatan dengan alasan sederhana.
- h. Memerankan tokoh dongeng atau cerita rakyat yang diskai dengan ekspresi yang sesuai.

BAHAN DAN METODE PEM BELAJARAN BERBICARA DI SD

1. Bahan Pembelajaran Berbicara di SD

Telah disampaikan di depan bahwa tujuan utama pembelajaran berbicara di SD adalah agar siswa dapat berbicara dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran membaca atau menulis, kosakata dan sastra sebagai bahan pembelajaran berbicara. Misalnya menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah didengar ataupun menyampaikan tanggapan terhadap persoalan faktual yang dilihat, didengar dan dibacanya. Banyak cara untuk melaksanakan pembelajaran berbicara di SD. Salah satunya adalah mencari berita aktual yang ada di koran/majalah, kemudian menempelkan pada sehelai kertas, sehingga menjadi sebuah kliping dan siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap berita faktual tersebut.

2. Metode Pembelajaran Berbicara di SD

Untuk mewujudkan keinginan seperti tersebut di atas, ada berbagai macam variasi yang dapat dipilih oleh guru, mulai dari segi bahan pembelajaran, metode, maupun media. Dari segi bahan pembelajaran, misalnya, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran membaca, kosa kata, menulis, bahkan bahan pembelajaran apresiasi sastra dalam rangka mengembangkan keterampilan berbicara. Dari segi metode atau teknik penyajian, guru dapat menggunakan metode Ceramah Bervariasi, Tugas, Diskusi, Tanya Jawab, Bermain Peran, dan lain-lain. Guru dapat menugaskan siswanya untuk menceritakan kembali isi bacaan, merespons atau bercerita berdasarkan gambar, bertanya jawab berdasarkan teks tertulis, mendiskusikan isi sebuah puisi, bermain peran dan bercerita di depan kelas tentang pengalamannya. Secara khusus, metode pembelajaran berbicara menurut Tarigan dkk, (1997/1990:181) , ada bermacam-macam, antara lain metode:

a. Ulang- ucap,	b. Lihat-ucapkan
c. Memerikan,	d. Menjawab pertanyaan,
e. Bertanya,	f. Pertanyaan menggali,
g. Melanjutkan cerita,	h. Menceritakan kembali,
i. Percakapan,	i. Paraphrase,
k. Reka cerita gambar,	l. bercerita
m. memberi petunjuk	n. melaporkan,
o. bermain peran,	p. wawancara,
q. Diskusi,	r. Bertilpun,
s. Dramatisasi.	

Dari segi media, untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, guru dapat memanfaatkan gambar, benda realia, materi-materi yang dikemas dalam kaset maupun CD. Media audio visual menurut Mulyati dkk (2009: 12.23) merupakan media yang cukup kuat dalam memberikan informasi karena menggunakan suara dan gambar sekaligus, sehingga pesan yang diberikan lebih kuat terekam dalam benak anak. Hal ini akan menstimulasi anak dalam melatih kemampuan berbicara. Selain media-media tersebut, guru atau anak bahkan dapat mengundang atau mengajak seorang nara sumber seperti pesulap, pemain juggler ke sekolah. Namun demikian, sebagian guru masih merasa sulit untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa dengan memanfaatkan media semacam itu. Membuat anak mau maju dan berbicara di depan kelas, misalnya, merupakan hal yang tidak mudah. Umumnya anak-anak tidak mau berbicara di depan kelas dengan alasan tidak mempunyai bahan untuk diceritakan, atau merasa malu kalau salah dan ditertawakan oleh teman-teman.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA SD MELALUI *MORNING NEWS*

Bagi guru yang kreatif, berbagai upaya dilakukan untuk mengatasi permasalahan sulitnya meminta siswa mau maju dan berani berbicara di depan kelas. Artikel ini ditulis untuk berbagi pengalaman tentang upaya seorang guru dalam mendorong siswanya agar mau dan senang berbicara di depan kelas. Guru menugaskan anak untuk bercerita di teman-temannya dengan memanfaatkan berbagai media yang menarik seperti benda-benda atau buah-buahan yang memiliki bentuk dan ukuran yang unik. Guru juga memperbolehkan siswa mengajak atau menghadirkan orang tuanya untuk membantu membuat ceritanya menarik. Pengalaman ini diperoleh beberapa tahun silam, sewaktu penulis mendapatkan kesempatan untuk magang di beberapa sekolah dasar di Amerika Serikat, tepatnya di negara bagian Iowa. Selama tiga bulan penulis ditugaskan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran di kelas rendah (*lower primary school*) atau kelas 1, 2, dan 3. Berhubung latar belakang pendidikan penulis adalah pendidikan bahasa, maka perhatian dan ketertarikan penulis lebih tercurahkan pada proses pembelajaran bahasa dari pada proses pembelajaran bidang studi yang lain. Banyak hal yang penulis catat dari pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah yang penulis kunjungi. Diantara beberapa peristiwa yang penulis catat adalah, pelaksanaan pembelajaran berbahasa. Menurut penulis, peristiwa itulah yang paling mengesankan. Selama satu minggu penulis berada di satu kelas, yaitu kelas 2. Dia harus mengikuti proses belajar mengajar yang disajikan oleh guru mulai jam pertama sampai dengan jam terakhir. Pada minggu itu guru sedang melaksanakan program perbaikan pembelajaran bahasa, terutama keterampilan berbicara. Menurut guru kelas, program tersebut dilaksanakan dalam rangka menumbuhkan keberanian siswa agar mau berbicara di depan kelas.

Waktu itu guru sedang melakukan sebuah program yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara. Guru tersebut memilih dan menerapkan sebuah strategi pembelajaran yang menuntut keaktifan, kreativitas, rasa tanggung jawab

yang besar dari anak. Upaya ini dilakukan melalui sebuah program yang disebut *Morning News* atau "Berita Pagi". Dengan usaha ini guru berhasil membuat siswa menjadi lancar berbicara di depan teman-teman dan tidak malu-malu atau takut ditertawakan oleh teman-temannya. Selanjutnya, akan dijelaskan berikut ini apa yang dimaksud dengan *Morning News* atau Berita Pagi, mengapa dinamakan berita pagi, berapa lama durasinya, dan bagaimana pelaksanaan *Morning News* atau Berita Pagi.

1. Penger an dan Materi yang Disampaikan dalam *Morning News* ?

a. *Penger an tentang Morning News*

Morning News adalah frase dalam Bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata, yaitu *News* yang artinya berita atau khabar, dan *morning* artinya pagi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke 2 (1996 : 123 dan 714), berita adalah cerita atau keterangan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat, dan pagi artinya awal dari hari. Dengan demikian, yang dimaksud dengan *Morning News* atau berita pagi di sini adalah cerita atau keterangan mengenai kejadian atau peristiwa hangat yang disampaikan pada awal dari hari. Jadi, *Morning News* atau Berita Pagi yang dimaksud dalam makalah ini adalah sebuah program yang dirancang oleh guru dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara siswa, khususnya untuk mendorong siswa agar mau dan berani berbicara di depan kelas. Dengan demikian acara ini disampaikan oleh siswa di hadapan teman-temannya pada pagi hari, saat pelajaran belum dimulai.

b. *Materi yang Disampaikan dalam Morning News*

Berita atau khabar yang diceritakan dalam acara *Morning News* disesuaikan dengan tema, bisa berupa sesuatu yang menyangkut diri sendiri atau orang lain, bisa juga berupa kegiatan atau peristiwa yang didengar, dilihat atau dialami sendiri oleh siswa. Berita tentang dirinya bisa berupa sesuatu yang menggambarkan suasana hatinya, baik itu yang bersifat menggembirakan, mengecewakan, menyedihkan dan lain-lain. Sedangkan mengenai cerita tentang orang lain, anak bisa bercerita tentang salah seorang dari 1) anggota keluarganya seperti ayah, ibu, kakak, adiknya, 2) teman-teman sekelas, teman-teman sepermainan, atau 3) orang-orang yang menjadi idolanya, seperti pemain bola, penyanyi, tokoh-tokoh film kartun, dan masih banyak lagi. Adapun peristiwa yang dilihat dan dialami oleh anak bisa berupa gempa, banjir, kebakaran, kedatangan tamu, dan lain-lain. Anak-anak bisa membawa media sesuai dengan tema yang mereka sajikan. Seperti halnya guru menggunakan media atau alat peraga dalam mengajar, anak juga boleh membawa media atau alat peraga, bahkan menghadirkan seseorang untuk menyampaikan beritanya. Gambar-gambar di bawah ini merupakan contoh yang dilakukan oleh anak dalam melaksanakan tugas guru.



Gambar 1



Gambar 2

(Sumber : Google, Anak sedang berbicara diunduh 29/10/2013)

Seperti terlihat pada gambar 1 di atas, si anak membawa baju kaosnya yang baru untuk menarik perhatian teman-temannya. Sedang gambar 2 si anak mengajak ibunya yang kebetulan bekerja sebagai badut di sebuah supermarket.

2. Mengapa Morning News ?

Mengapa disebut *morning*, bukan *a ernoon*, atau *evening news*? Ada beberapa alasan mengapa program tersebut diberi nama *Morning News*. Pertama, karena berita atau khabar tersebut disampaikan pada pagi hari, setiap hari, sebelum pelajaran dimulai. Kedua, berita atau khabar disampaikan pada pagi hari atas pertimbangan bahwa kondisi fisik maupun psikhis murid-murid masih segar, sehingga kesiapan belajar murid-murid juga masih kondusif. Ketiga, setelah mendengarkan berita atau khabar yang dibawa oleh teman-temannya sendiri anak menjadi lebih siap untuk mengikuti kegiatan berikutnya. Acara ini diagendakan bukan merupakan bagian dari pembelajaran bahasa, melainkan merupakan upaya guru untuk mengatasi kemampuan berbicara murid-murid yang masih rendah.

3. Bagaimana dan Berapa Lama Morning News

Program ini melibatkan seluruh siswa. Setiap anak diberi tugas untuk tampil dan membawakan berita atau khabar yang menarik bagi teman-teman di depan kelas. Dalam sehari hanya ada satu orang siswa yang tampil menjadi *presenter*. Teman-teman yang lain menjadi *audience* yang aktif. Sebelum program ini dilaksanakan, guru menyampaikan keinginan dan rencana ini kepada para orang tua murid, dan meminta mereka untuk aktif berpartisipasi dalam program tersebut. Bentuk partisipasi orang tua yang diminta oleh guru adalah agar mereka ikut membantu, mengingatkan, dan memfasilitasi anak mereka dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Misalnya, anak yang kreatif akan mengajak ibu atau ayahnya yang memiliki keahlian bermain sulap, main juggling, atau hal-hal unik lainnya sebagai media dalam menyampaikan beritanya.

Dengan demikian, penyampaian informasi mengenai program kegiatan yang direncanakan guru demi kemajuan siswa semacam ini, merupakan sesuatu yang sangat penting dan tepat. Seperti yang disampaikan oleh Larsen-Freeman (1986: 1) : ... *a teacher informed about some of the possibilities will make better decisions. Making informed choices is, after all, what teaching is all about*” Apapun keputusan yang dibuat oleh guru dan didukung oleh orangtua pasti akan berhasil.

Telah disampaikan di muka bahwa guru melaksanakan acara ini dengan cara memberikan tugas kepada setiap anak untuk menjadi *presenter*. Acara ini dilaksanakan selama kurang lebih 10 menit, setiap hari sebelum pelajaran dimulai. Isi berita bisa apa saja yang menurut anak itu sesuatu yang penting dan menarik untuk diceritakan kepada teman-temannya. Jadi, setiap hari guru hanya menampilkan satu orang siswa sebagai *presenter*. program ini berlangsung terus setiap hari sampai seluruh siswa mendapatkan giliran untuk menjadi *presenter*. Saat seorang anak tampil di depan kelas, teman-teman tetap harus berpartisipasi aktif untuk mendengarkan dan bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan berita yang disampaikan oleh *presenter*.

Semua pihak, yakni guru, siswa, dan orang tua murid sama-sama menyadari bahwa menggali keberanian anak untuk tampil dan berbicara, lebih-lebih di depan kelas, itu butuh waktu dan proses. Selain waktu dan proses, dorongan dan apresiasi dari pihak-pihak terkait juga dibutuhkan oleh anak. Untuk melahirkan “presenter-presenter kecil” guru juga membutuhkan dukungan dari berbagai pihak. Kepala sekolah, misalnya perlu memberikan dukungan yang berupa fasilitas yang dibutuhkan siswa. Orang tua siswa, bisa memberikan dukungan berupa perhatian dan partisipasi aktif dalam membantu anaknya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

4. Manfaat yang dapat Diperoleh

Sesungguhnya ada bermacam-macam cara menarik lainnya yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Namun, dengan melibatkan siswa menjadi *presenter-presenter* kecil dalam “Berita Pagi” yang diagendakan oleh guru ini masih jarang terjadi. Cara ini mudah dilaksanakan, menyenangkan, dan sangat bermanfaat bagi siswa. Program ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa yang menjadi *presenter* saja, yang menjadi berani tampil dan berbicara di depan kelas, melainkan juga siswa lain yang mendengarkannya. Dengan aktif berpartisipasi, memberikan komentar atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada sang *presenter*, mereka akan mengalami peningkatan keterampilan berbicara juga. Dengan kata lain, melalui acara *Morning News* atau Berita Pagi ini keberanian untuk berbicara tumbuh, minat dan bakat yang belum muncul akan terpupuk, yaitu menjadi calon-calon *presenter* kecil, memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menikmati cerita-cerita yang disampaikan oleh para *presenter*.

KESIMPULAN

Program Berita Pagi atau *Morning News* merupakan salah satu bentuk kreativitas seorang guru yang dapat dipakai sebagai alternatif pemecahan masalah oleh para guru SD dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Sesungguhnya program ini bukanlah sesuatu yang hebat atau luar biasa, namun perlu dicatat dan diapresiasi keberadaannya. Selain berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa, kegiatan ini juga menumbuhkan kreativitas dan rasa tanggung jawab siswa dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Di sisi lain, kegiatan ini juga bisa dijadikan sebagai langkah awal bagi para siswa untuk berlatih dan memunculkan bakat mereka. Bukan tidak mungkin suatu hari mereka akan menjadi *presenter-presenter* kecil. Bukankah banyak orang yang bisa meraih sukses besar dengan memanfaatkan dengan kemampuan berbicaranya ?

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. Kamus Besar bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Goodman, Ken. 1986. *What's Whole in Whole language ?* Portsmouth, New Hampshire: Heinemann Educational Books.
- Haryadi dan Zamzami. 1999/2000. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pendidikan Tinggi
- Larsen-Freeman, Dianne. 1986. *Techniques and Principles in Language Teaching*. New York: Oxford University Press.
- Mulyati, Yeti dkk. 2009. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Djago dkk. 1997/1998. *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D III.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Nurcholis, Hanif dan Mafruki. 2002. *Saya Senang Berbahasa Indonesia. Untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Santosa, Puji dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

St. Y. Slamet dan Amir. 1996. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Bahasa Lisan dan Bahasa Tertulis)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Supriyadi. 2005. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta : Universitas Terbuka.

<http://www.kajianpustaka.com/2013/06/pengertian-tujuan-dan-tes-kemampuan.html#ixzz2he6uww3J>

Follow us: [@kajianpustaka on Twitter](#) | [KajianPustaka on Facebook](#)

<http://www.kajianpustaka.com/2013/06/pengertian-tujuan-dan-tes-kemampuan.html#ixzz2hdugyoFQ>

MELEJITKAN KOMPETENSI BERBAHASA INDONESIA SISWA USIA PENDIDIKAN DASAR MELALUI INTERAKSI WACANA KEILMUAN TENTANG TOPIK-TOPIK KONTEKSTUAL

Sugit Zulianto

Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah,
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, FKIP, Universitas Tadulako

Abstrak

Kompetensi berbahasa Indonesia siswa usia pendidikan dasar (SUPD) rendah. Klaim itu sebenarnya tidak perlu terjadi jika pendidik memahami strategi efektif untuk melejitkannya. Pada kenyataannya, kelemahan berawal dalam kehidupan di rumah, yakni orang tua membatasi gerak-gerik pertumbuhan SUPD, misalnya, SUPD dilarang bermain ke halaman. Ada kekhawatiran SUPD tertusuk duri pada telapak kakinya. SUPD terpaksa menerimanya sehingga bertahan di ruang teras depan rumah. Sekilas, orang tua berhasil mengendalikan SUPD. Senada dengan itu, ketika di sekolah, larangan pergerakan SUPD muncul dari pendidik. SUPD dilarang mendekat, apalagi berlarian memasuki taman sekolah. SUPD menuruti perintah itu. Ketika gerimis, bahkan hujan deras, SUPD biasa dilarang melintasi jalan licin karena dikhawatirkan tergelincir di jalan licin karena banjir. Keterbatasan gerak fisik SUPD berlanjut di kelas. Pendidik meminta SUPD agar tidak mencoret dinding kelas. Pendidik mengkhawatirkan lingkungan kotor. Padahal, banjir di halaman sekolah menarik perhatian SUPD. Sepatutnya jika banjir dijadikan sebagai topik kontekstual yang bermunculan di lingkungan sekolah. Itu penting karena belum terekam dalam buku pelajaran. Sudah tentu bahwa lingkungan alam dan sosial SUPD merupakan "laboratorium" yang dinamis sehingga perlu diberdayakan dalam pembelajaran berbahasa Indonesia. Bertolak dari itu, permasalahannya adalah bagaimana melejitkan kompetensi berbahasa Indonesia SUPD melalui interaksi wacana keilmuan tentang topik kontekstual (IWKTK)? Tujuan penulisan makalah ini, yaitu memaparkan strategi melejitkan kompetensi berbahasa Indonesia SUPD melalui IWKTK. Dengan demikian, pendidik diharapkan tidak hanya memiliki wawasan tentang IWKTK, tetapi juga terampil menerapkan strategi pembelajaran inovatif untuk melesatkan kompetensi berbahasa Indonesia SUPD.

Kata Kunci: *kompetensi berbahasa Indonesia, siswa usia pendidikan dasar, interaksi wacana keilmuan, dan topik kontekstual.*

PENDAHULUAN

Rendahnya kompetensi berbahasa Indonesia siswa usia pendidikan dasar di Provinsi Sulawesi Tengah perlu diperhatikan dan dipedulikan dengan langkah yang tepat. Jika diperhatikan, klaim itu dapat dibenarkan berdasarkan tiga bukti, yakni hasil (1) ujian, (2) penelitian, dan (3) wawancara. Sebagai gambaran, secara retorik tentu dapat dipertanyakan berapa rata-rata hasil Ujian Nasional bahasa Indonesia siswa SD dan SMP di Provinsi

Sulawesi Tengah. Selain itu, tentu tidak sulit menemukan bukti hasil penelitian tentang keterbatasan kompetensi berbahasa Indonesia siswa SMA. Sejalan dengan keterbatasan perkembangan kompetensi berbahasa Indonesia siswa pendidikan dasar, berdasarkan hasil wawancara dengan Usman, Kepala SMPN 12 Kota Palu, terungkap bahwa kompetensi berbahasa Indonesia siswa SMP memang masih rendah (Usman, 2013). Oleh sebab itu, dalam *Kongres Bahasa Indonesia X*, Zulianto (2013:12) menyatakan bahwa terbatasnya kompetensi berbahasa Indonesia siswa SMP yang ditandai dengan munculnya problem penggunaan BI dan problem penalaran dalam teks keilmuan siswa SMP perlu dicarikan alternatif strategi pembelajaran yang benar-benar inovatif.

Langkah pembelajaran inovatif itu diperlukan karena kompetensi berbahasa Indonesia siswa pendidikan dasar dapat berpengaruh terhadap tumbuh suburnya keberaksaraan masyarakat Provinsi Sulawesi Tengah di masa depan. Jika kelisanan dan keberaksaraan berbahasa Indonesia siswa pendidikan dasar di Provinsi Sulawesi Tengah berkembang senada dengan kelisanan dan keberaksaraan masyarakat Minangkabau (Sunarti, 2013:8), tentu amat bermakna dan bermanfaat bagi perkembangan kehidupan masyarakat luas. Akan tetapi, kelisanan dan keberaksaraan tentu tidak akan tumbuh dengan sendirinya pada diri siswa. Untuk itu, perencanaan praktik pembelajaran yang tepat guna di lembaga pendidikan tentu diperlukan (Zulianto, 2012:13). Dengan inovasi pembelajaran yang tepat, siswa akan dapat belajar dengan senang. Secara konkret tentu perlu dipilih dan diutamakan inovasi pembelajaran yang kontekstual agar dekat dengan kehidupan siswa. Menurut Semiawan (2008), beragam model belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar memang dapat dikembangkan, tetapi perlu diwaspadai apakah dapat berdampak pada percepatan peningkatan kompetensi anak. Jika tidak tampak perubahan yang nyata, alternatif percepatan untuk melejitkan kompetensi anak, termasuk kompetensi berbahasa Indonesia tentu perlu ditempuh.

Tanggung jawab itu memang relatif berat jika diserahkan sepenuhnya kepada guru bahasa Indonesia. Boleh jadi guru bahasa Indonesia bersedia, tetapi belum tentu terdukung oleh kompetensi berbahasa Indonesia yang memadai. Menurut Usman (2013), keraguan itu muncul karena mudah ditemukan bukti bahwa amat terbatas jumlah guru bahasa Indonesia SMP di Kota Palu, Sulawesi Tengah yang rajin mengikuti Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (MGMP). Kekurangteknan itu dapat menjadi indikator bahwa guru bahasa Indonesia kurang biasa berkolaborasi untuk menghadapi dan mengatasi pemercepatan peningkatan kompetensi berbahasa Indonesia siswa SMP. Di samping itu, kekurangterampilan guru bahasa Indonesia dalam menulis tentu dapat digunakan sebagai salah satu indikator bahwa melatih siswa kreatif menulis, baik menulis fiksi maupun nonfiksi. Dalam keadaan itu, pemikiran untuk mencerahkan wawasan guru bahasa Indonesia dalam melejitkan kompetensi berbahasa Indonesia siswa pendidikan dasar perlu dipaparkan secara transparan. Dengan kata lain, bukan ide semata yang perlu dipaparkan. Akan tetapi, contoh konkret pembelajaran yang dapat melejitkan kompetensi berbahasa Indonesia perlu dideskripsikan.

Berkenaan dengan pemikiran itu, guru bahasa Indonesia perlu diberi keteladanan dalam membangun pembelajaran yang benar-benar inovatif, namun kontekstual. Agar dapat terwujud secara nyata, guru perlu diperkaya dengan beragam strategi, bahkan kombinasinya agar mampu merumuskan alternatif strategi yang “baru”. Sudah saatnya guru pendidikan dasar melakukan pembaruan seperti disarankan oleh Suprayekti dkk. (2007). Berbeda dengan itu, berdasarkan pemikiran Michalko (2012:21), orang genius yang berpikir dan bertindak konsisten secara genetis sebenarnya merupakan langkah statis sehingga perlu adanya terobosan baru yang menarik. Bila alternatif pemikiran itu diwujudkan, sekali lagi, perlu ditegaskan bahwa guru bahasa Indonesia perlu dilibatkan langsung untuk membangun pembelajaran yang memberdayakan nalar. Dengan maksud itulah, IWKTK dipandang tepat guna untuk memudahkan guru bahasa Indonesia melaksanakan tugas pokoknya. Jika terpaparkan dengan jelas, IWKTK diharapkan akan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk melengkapi kerumpungan aspek metodologis dalam implementasi Kurikulum 2013 di lingkungan pendidikan dasar. Hal itu didasarkan pada kenyataan bahwa metode-metode pengajaran memang sudah lazim dikenal dan diterapkan guru bahasa Indonesia, tetapi variasi kolaboratifnya mungkin kurang relevan dengan dinamika lingkungan sosial siswa.

Bertolak dari latar belakang itu, permasalahan yang perlu dibahas, yaitu bagaimanakah melejitkan kompetensi berbahasa Indonesia siswa usia pendidikan dasar melalui interaksi wacana keilmuan tentang topik-topik kontekstual? Penulisan makalah ini dimaksudkan untuk memaparkan alternatif pemikiran tentang upaya melejitkan kompetensi berbahasa Indonesia SUPD melalui IWKTK. Jika eksplanasi tentang tujuan penulisan makalah itu dipahami dengan cermat, maksud melengkapi alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melejitkan kompetensi berbahasa Indonesia siswa jenjang pendidikan dasar tentu sudah terbuka. Dengan kata lain perlu ditegaskan bahwa terdapat dua hal yang perlu ditelaah secara transparan, yaitu (1) interaksi wacana keilmuan tentang topik kontekstual dan (2) strategi melejitkan kompetensi berbahasa Indonesia dengan IWKTK. Berikut uraian kedua hal dimaksud.

INTERAKSI WACANA KEILMUAN TENTANG TOPIK KONTEKSTUAL

Dalam Naskah *Orasi Ilmiah Wisuda Sarjana Alumni Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Politik (STISIPOL) Panca Bhakti Palu*, Khairil (Tanpa Tahun: Tanpa Halaman) menyatakan bahwa budaya dan komunikasi saling berkaitan. Secara empiris keeratan hubungan keduanya tidak dapat dipisahkan dari interaksi antarbudaya yang selalu melibatkan praktik komunikasi. Itu berarti bahwa pada satu sisi, individu yang berharap dapat bertumbuh/berkembang harus terlibat langsung dalam interaksi meskipun bertemu dengan keberagaman budaya masyarakatnya. Pada sisi lain, siswa di lingkungan masyarakat yang ingin berkreasi dan berkarya tentu harus berkomunikasi dengan warga sekolah dan masyarakat. Demi terwujudkannya interaksi itu, modal kebahasaan tidak boleh diabaikan oleh warga masyarakat, termasuk SUPD. Bila sarana memungkinkan, keberadaan siswa di lingkungan akademis pun perlu diperkenalkan/diperdekot dengan fasilitas canggih agar

dapat tergerak dan terlesatkan dari literasi dini menuju literasi teknologi (Musthafa, 2008). Dalam konteks itu, interaksi sosial akan terbangun dan terbentuk secara melekat dengan lingkungan sosial budaya dan lingkungan alam semesta, bahkan dengan lingkungan dunia maya. Dalam pada itu, praktik interaksi yang melibatkan siswa, tidak hanya menguntungkan siswa, tetapi juga dapat memberi manfaat bagi masyarakat sekitar.

Agar interaksi bermanfaat bagi masyarakat, warga sekolah jenjang pendidikan dasar sepatutnya dimotivasi, didampingi, dan dilatih dengan berbincang tentang hal-hal keilmuan yang berada di tengah lingkungan sosial peserta didik. Ketika dihadapkan pada tugas itu, kebiasaan guru bahasa Indonesia lebih cenderung tergantung pada teks keilmuan yang tersurat dalam perbukuan. Dengan kata lain, jika tidak terdapat materi pelajaran bahasa Indonesia yang berisi ilmu tertentu, guru bahasa Indonesia cenderung statis atau pasif. Padahal, dengan menggunakan pendekatan ilmiah, perbincangan keilmuan tidak harus terikat secara tertulis dalam buku pelajaran. Jika mampu memanfaatkan topik kontekstual, siswa justru akan mampu mengeksplorasi butiran keilmuan yang terserak di sekitar lingkungan sosialnya. Menurut Sumadi (2013), interaksi sosial berkenaan dengan transfer keilmuan kepada sesama siswa perlu ditumbuhkan melalui keteladanan guru melalui interaksi sosial yang humanis. Sebagai penghela keilmuan, selanjutnya, bahasa Indonesia harus dapat dioptimalkan untuk mengekspresikan multi keilmuan dengan baik dan benar. Pada praktiknya, interaksi sosial dalam wacana keilmuan tidak boleh diserahkan sepenuhnya kepada guru bahasa Indonesia, tetapi juga harus didukung oleh para guru beragam bidang pelajaran di suatu sekolah.

Seiring dengan pergeseran dan pergerakan budaya yang terus menasional, bahkan mengglobal, jangkauan lingkungan sosial masyarakat pun terus meluas. Ketika berhadapan dengan kenyataan itu, seorang guru bahasa Indonesia tidak perlu berpikir dan bertindak sendiri. Sepatutnya jika antarguru berkoordinasi, berkolaborasi, dan berdiskusi tentang topik keilmuan yang kait-mengait di lingkungan sosial terdekat. Gambaran tentang lingkungan terdekat dapat dimaknai sebagai lingkungan yang terjangkau. Sebagai perbandingan, berbincang tentang topik kontekstual tentang banjir di halaman sekolah lebih dekat dengan siswa daripada berbicara tentang banjir di provinsi lain. Akibatnya, siswa akan memedulikan lingkungan sosialnya meskipun melalui perbincangan dengan teman sejawat, dengan keluarga, dengan guru IPA. Tentu akan merasa senang jika realita banjir di halaman sekolah dapat dijadikan sebagai sumber karangan siswa. Di samping itu, jika dipersandingkan, berdiskusi tentang ubi jalar yang ditanam di kebun sekolah tentu lebih bermakna daripada berdiskusi tentang beras impor yang tidak jelas takaran dan ukurannya. Akibatnya, siswa akan peduli pada penanaman dan pemanfaatan ubi untuk mengatasi keterbatasan pangan di lingkungannya. Itu menandakan bahwa lingkungan kontekstual harus dipertimbangkan keterdekatan, kebermanfaatan, dan kebermaknaannya bagi siswa di tengah masyarakat.

Dengan demikian dapat ditegaskan kembali bahwa interaksi yang berlangsung secara lisan dan tulisan perlu diarahkan pada keilmuan yang berdekatan dan berdampingan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Jika siswa dapat membahasakan (*baca: mengomunikasikan*) topik-topik kontekstual kepada mitrasosialnya, patut diyakini bahwa kompetensi berbahasa

Indonesia siswa pendidikan dasar sebenarnya telah terlesat atau terlejitkan secara nyata di tengah masyarakat.

STRATEGI MELEJITKAN KOMPETENSI BERBAHASA INDONESIA DENGAN IWKTK

Untuk menjelaskan tentang implementasi strategi melejitkan kompetensi berbahasa Indonesia, uraian ini diawali dengan pernyataan Kepala SDN 9 Palu bahwa *fasilitas lapangan digenangi air sehingga menghambat ekstrakurikuler* (Radar Sulteng, Minggu, 20 Oktober 2013). Permasalahan bahwa ada genangan air di halaman sekolah tentu merupakan hal yang dilematis karena menimbulkan kekurangnyamanan beraktivitas di sekolah, baik ekstrakurikuler maupun upacara bendera. Akan tetapi, keadaan itu tentu dapat dijadikan sebagai salah satu topik yang menarik untuk diamati, dicatat, dideskripsikan, didiskusikan, bahkan dilaporkan dalam beragam bentuk tulisan. Bisa jadi, seseorang menggunakan bahasa Indonesia untuk menulis puisi tentang banjir. Mungkin saja, seorang siswa mendeskripsikan genangan air di halaman sekolah. Dapat juga, seorang siswa menulis argumentasi mengapa terjadi genangan air. Pada kasus itu, benar bahwa olahraga siswa terganggu, tetapi olahraga dan olahraga sebenarnya dapat dikembangkan sesuai dengan kenyataan alam yang kontekstual. Jika memungkinkan, siswa dapat mendokumentasikan keadaan genangan air untuk dijadikan sebagai lampiran dalam laporan sederhana. Jika kompetensi menulis tersebut dapat diwujudkan, IWKTK tentu dapat diaktualisasikan, bahkan dipublikasikan dengan bahasa yang baik dan benar. Dalam kondisi itu, tidak patut dipertanyakan lagi bahwa siswa sebenarnya telah mantap, kreatif, bahkan mungkin menjadi genius dengan menulis (Pranoto, 2009:53; Levy, 2005:118).

Sebagai tindak lanjut dari aktivitas itu, siswa sebenarnya dapat diminta untuk menyampaikan informasi yang diperoleh dari lapangan kepada teman sejawat, guru, atau orang tua. Jika informasi tentang banjir di halaman diceritakan kepada teman sejawat dalam percakapan kelas; jika hasil observasi diceritakan kepada guru kelas; jika keadaan banjir disampaikan kepada orang tua di rumah; seorang guru bahasa Indonesia dapat menandai prestasi berbahasa lisan siswa dengan format pengamatan. Sejalan dengan itu, guru juga dapat melibatkan orang tua untuk mengisi kolom-kolom tertentu dengan centang (V) pada butir-butir yang merepresentasikan kemahiran berbahasa lisan siswa. Untuk meningkatkan kemahiran berbicara, guru bahasa Indonesia memang memerlukan mitrasosial. Dalam praktiknya, guru dan orang tua perlu menempatkan diri sebagai pendengar, bahkan sebagai penyimak yang bijak dengan memedulikan bahasa siswa sambil menanyakan apa-apa yang sebenarnya terjadi di sekolah (Dyer, 2009:5). Agar siswa tidak frustrasi, apalagi putus asa, tidak benar jika guru acuh tak acuh kepada siswa yang sedang menyampaikan informasi tentang kehidupan sosialnya. Akan lebih bijak jika guru justru memotivasi siswa untuk terus menggali data yang ada di lapangan agar lebih kaya akan informasinya.

Di samping keterampilan berbahasa tulis dan lisan tersebut, boleh saja, seorang guru meminta siswa menyimak informasi tentang banjir yang ditayangkan dalam pemberitaan pertelevisian atau penyiaran peradioan di lingkungan sekitar. Jika memungkinkan pun, guru

dapat membuat rekaman tentang keluhan kesah warga sekolah atau anggota masyarakat yang mengalami musibah banjir. Se jauh mereka berasal dari lingkungan terdekat dan terjangkau dari kehidupan siswa, sudah tentu para siswa akan tertarik untuk menyimaknya. Berkenaan dengan itu, Iskandarwassid dan Sunendar (2011:281) menyarankan agar siswa dilibatkan dalam menyimak, misalnya *memperspeksi bunyi dengan mengenali kata, menganalisis satuan gramatikal, menyintesis beragam latar informasi tentang banjir*. Dalam membicarakan dan mendengarkan informasi tentang banjir, boleh jadi, sesama siswa terikat dengan acuan tekstual dan situasional. Artinya, teks yang digunakan untuk komunikasi antarsiswa akan menjadi acuan komunikasi berbasis teks tertentu. Selain itu, berdasarkan data tentang banjir di saat lingkungan halaman sekolah banjir tentu dapat memudahkan guru dan memahami siswa terhadap acuan situasi yang sedang berkembang (Zaimar dan Harahap, 2011:21; Omar, 2009:107).

Gambaran implementasi pembelajaran IWKTK itu memang merepotkan guru. Akan tetapi, guru perlu menyadari bahwa pembelajaran yang kreatif memang menarik karena dapat membangkitkan siswa sehingga tidak perlu resah jika guru harus membuat persiapan yang secermat mungkin (Johnson, 2009:51). Untuk mewujudkan hal itu, benar bahwa pembelajaran akan terjadi secara maksimal jika didukung oleh guru bahasa Indonesia yang berkualifikasi dan fasilitas pembelajaran yang memadai (Muhammad, 2013). Akan tetapi, kesiapan guru bahasa Indonesia yang berkualitas juga perlu dibuktikan dengan kinerja yang nyata. Dalam konteks itulah, seorang guru tidak perlu berkecil hati akan hasil usaha membangun pembelajaran yang berbeda dengan pengajaran konvensional yang pernah dilaksanakan. Jika terlibat dalam praktik berbahasa, siswa akan terdorong mengembangkan kecerdasan verbalnya lebih pesat daripada kebiasaan berbahasa sehari-hari (Lwin., Khoo., Lyen., dan Sim., 2008:9; Armstrong, 2013:6). Dengan modal itu, rekonstruksi pendidikan bahasa hendaknya tidak terpaku pada guru, tetapi pada proses menumbuhkembangkan kreativitas siswa dalam berbahasa (Suherdi, 2012:17). Akhirnya, pertanyaan retorik yang perlu dipahami, yaitu beranikah guru menjadikan IWKTK sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Indonesia? Adalah wajar jika ada upaya untuk menelaah dan menerapkannya.

PENUTUP

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa melejitkan kompetensi berbahasa Indonesia SUPD melalui IWKTK sangat mungkin dilakukan meskipun terdapat keterbatasan fasilitas di lingkungan sekolah. Secara konkret, peluang terlejitkannya keterampilan berbahasa siswa sangat terbuka karena siswa dilibatkan secara langsung dalam praktik berbahasa berbasis topik-topik kontekstual. Sehubungan dengan itu, Rofi'uddin (2007:30) pernah menegaskan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan lahan subur untuk percepatan, bahkan pemercepatan kemahiran berpikir siswa. Oleh sebab itu, patut disimak pemikiran Muhammad (2013) bahwa guru bahasa Indonesia dapat mengarahkan siswa agar mau dan mampu membuat tulisan yang menceritakan lingkungan terdekatnya sehingga dapat menginterpretasikan realita di sekitarnya lingkungan hidupnya.

Akhirnya, ada tiga saran yang perlu diungkapkan dan disampaikan berikut kepada guru bahasa Indonesia berikut, yaitu (1) mau memahami keadaan alam sekitar untuk dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran bahasa Indonesia; (2) mampu mengoordinasikan aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia bersama guru nonbahasa Indonesia; (3) gemar melibatkan siswa dalam menerapkan IWKTK secara sinergis sehingga semakin optimis dan dinamis dalam mengungkapkan pikiran dan/atau perasaannya dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Untuk itu, mitrasosial perlu dilibatkan untuk memedulikan, bahkan menanggapi gagasan yang diungkapkan oleh para siswa meskipun berkenaan dengan kenyataan alam di lingkungan hidup siswa sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Dyer, Laura. 2009. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Johnson, Louanne. 2009. *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik: Cara Mengembangkan Minat Siswa melalui Pemikiran*. Jakarta: PT Indeks.
- Khairil, Muhammad. Tanpa Tahun. *Membumikan Ilmu Komunikasi dalam Tradisi Dialek dan Agama dan Budaya*. Naskah orasi ilmiah tidak diterbitkan. Palu: STISIPOL Panca Bhakti.
- Levy, Mark. 2005. *Menjadi Genius dengan Menulis*. Terjemahan oleh Fahmy Yamani. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Michalko, Michael. 2012. *Pemikiran Pemikir Kreatif: Melatih Imajinasi Anda*. Jakarta: PT Indeks.
- Muhammad, Hamid. 2013. *Potret Pembelajaran Bahasa Indonesia di Pendidikan Dasar*. Makalah disampaikan dalam *Kongres Bahasa Indonesia X, 28 s.d. 31 Oktober*, di Hotel Grand Sahid Jaya, Jakarta.
- Musthafa, Bachrudin. 2008. *Dari Literasi Dini ke Literasi Teknologi*. Jakarta: Yayasan Crest dan New Concept English Education Centre.
- Omar, Asmah Haji. 2009. *Panduan Wacana Akademik: Teori dan Penerapannya*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Pranoto, Naning. 2009. *Penulisan Kreatif untuk Anak: Kiat Dahsyat bagi Orang Tua dan Guru Memandu Anak Menulis*. Solo: Tiga Serangkai.
- Radar Sulteng. 2013. *Lapangan Digenangi Air Menghambat Kegiatan Ekstrakurikuler*. Halaman 10., 20 Oktober 2013.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sumadi, Tjipto. 2013. *Implementasi Bahasa Indonesia sebagai Pembawa Ilmu dalam Kurikulum 2013*. Makalah disampaikan dalam *Kongres Bahasa Indonesia X, 28 s.d. 31 Oktober*, di Hotel Grand Sahid Jaya, Jakarta.
- Sunarti, Sastri. 2013. *Kajian Lintas Media: Kelisanan dan Keberaksaraan dalam Surat Kabar Terbitan Awal di Minangkabau (1859-1940-an)*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Suprayekti., Dicky., Jalil, Aria., Panen, Paulina., Winataputra, Udin S., Andayani. 2007. *Pembaruan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Usman, Ilman. 2013. *Wawancara tentang Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sulteng*. Palu: MGMP Bahasa Indonesia Kota Palu.
- Zaimar, Okke Kusuma Sumantri. dan Harahap, Ayu Basoeki. 2011. *Telaah Wacana: Teori dan Penerapannya*. Depok: Komodo Books (Nalar).
- Zulianto, Sugit. 2012. *Memberdayakan Lingkungan Sosial dalam Mendidik dan Mengajarkan Bahasa Ibu*. Makalah dibentangkan dalam *Persidangan Memartabatkan Bahasa Melayu*, 15 – 16 Oktober 2012, di Auditorium Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Malaysia.
- Zulianto, Sugit. 2013. *Problem Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Teks Keilmuan Siswa SMP dan SMA di Provinsi Sulawesi Tengah*. Makalah dipresentasikan dalam *Kongres Bahasa Indonesia X, 28 s.d.31 Oktober*, di Hotel Grand Sahid Jaya, Jakarta.

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KREATIF MELALUI PEMANFAATAN PETA KONSEP DI SEKOLAH DASAR

Suhartono

UPBJJ-UT Semarang

suhartono@ut.ac.id

Abstrak

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam pelaksanaan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di sekolah dasar adalah pengembangan kemampuan menulis kreatif atau mengarang. Menulis kreatif merupakan aktivitas memproses apa yang mereka lihat, mereka baca, mereka dengar, dan mereka rasakan menjadi teks yang bermakna dan menarik. Dalam menulis kreatif segala pengalaman yang pernah dilihat, dirasakan, dan dialami akan diolah secara imajiner dalam benak pikiran siswa untuk dikreasikan dalam bentuk karangan. Pengalaman yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan kreatif dalam benak siswa masih bertebaran di mana-mana, belum teratur, belum jelas latar dan plotnya. Siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengorganisasikan dan menuangkannya dalam bentuk tulisan. Untuk membantu siswa dalam mengorganisasikan semua pengalaman yang terpecah-pecah tersebut dapat digunakan berbagai bentuk media pembelajaran, salah satunya dapat digunakan media peta konsep. Peta konsep diyakini dapat digunakan sebagai upaya membantu siswa dalam menulis kreatif karena peta konsep merupakan alat bantu visual yang dapat digunakan siswa dalam berpikir, membangun konteks, dan dalam membuat kesimpulan terhadap suatu hal. Dengan peta konsep ini siswa dapat melihat keseluruhan ide yang hendak ditulis, menentukan latar cerita, menentukan pelaku, membangun plot, dan dalam membuat bagian akhir suatu cerita yang akan ditulisnya...

Kata Kunci: menulis kreatif, peta konsep, dan siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Dalam abad modern seperti sekarang ini kemampuan menulis merupakan kemampuan yang sangat vital. Dengan menulis anak-anak dapat belajar cara-cara mengembangkan ide-ide, dan mengekspresikannya dalam karangan yang dapat dikomunikasikan kepada pembacanya. Dengan belajar menulis kreativitas anak-anak akan tumbuh dan berkembang. Anak-anak akan dapat mengekspresikan secara tertulis apa yang digagaskan, apa yang dirasakan, apa yang diamati, dan apa yang pernah dibaca dengan jelas, teratur, dan menarik.

Mengingat pentingnya kemampuan menulis tersebut, maka anak-anak sekolah dasar perlu diberikan pembekalan tentang teknik-teknik menulis. Tanpa pembekalan kemampuan menulis yang memadai sangat mustahil mereka dapat menjadi penulis-penulis yang baik. Apalagi sudah jelas-jelas ditegaskan bahwa kemampuan dasar yang harus dikembangkan di

sekolah dasar adalah kemampuan "*baca-tulis-hitung*". Hal itu berarti bahwa kemampuan menulis bagi anak-anak sekolah dasar sangat perlu untuk dikembangkan.

Dalam Kurikulum berbasis kompetensi (KBK) Tahun 1993 dan ditekankan ulang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) mata pelajaran Bahasa Indonesia disebutkan bahwa pengajaran menulis menjadi bagian integral yang harus diajarkan. Di dalam GBPP tersebut dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran menulis di sekolah dasar diarahkan agar anak-anak (1) mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, pengalaman, dan pesan secara tertulis, (2) mampu mengungkapkan perasaan secara tertulis dengan jelas, (3) mampu menyampaikan informasi secara tertulis sesuai dengan konteks dan keadaan, dan (4) memiliki kegemaran menulis (Depdiknas, 2006). Dengan demikian, anak-anak yang hendak menulis harus memiliki keterampilan menggunakan ejaan dan tanda baca, serta memiliki keterampilan mengorganisasikan gagasan, perasaan, informasi dan pengalamannya secara teratur agar hasil tulisannya dapat dipahami oleh orang lain.

Kemampuan ini baru pada kemampuan dasar menulis. Selanjutnya siswa sekolah dasar perlu diajak untuk mengembangkan kemampuan menulis tahap berikutnya, yaitu kemampuan menulis lanjut (menulis kreatif). Kemampuan menulis lanjut dimaknai sebagai kemampuan mengungkapkan gagasan, pikiran, perasaan, dan imajinasinya ke dalam bentuk tulisan agar dapat dipahami dan dapat dinikmati orang lain. Bentuk tulisannya dapat berupa tulisan esai dan tulisan imajinasi (cerita, drama, dan yang lain). Dan kemampuan menulis kreatif ini untuk siswa SD masih perlu mendapatkan bimbingan dari guru.

Untuk mewujudkan itu guru tidak hanya harus mampu melatih anak-anak menguasai ejaan dan tanda baca, tetapi juga harus mampu melatih anak-anak mengorganisasikan gagasan, pikiran, pendapat, dan perasaannya agar dapat dituangkan dalam bentuk tulisan yang jelas, runtut, dan menarik. Kemampuan menulis seseorang hanya akan dapat dicapai dengan jalan banyak berlatih. Dengan demikian, kemampuan menulis seseorang tidak dapat diperoleh secara tiba-tiba, melainkan harus melalui proses berlatih secara terus-menerus. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak-anak untuk mengembangkan kemampuan menulisnya secara optimal. Guru perlu menciptakan situasi agar anak-anak gemar menulis dan bukan menciptakan situasi yang membuat anak-anak takut menulis.

Seperti telah diuraikan di atas, terdahulu bahwa pada prinsipnya guru harus berasumsi bahwa kemampuan menulis pada anak sekolah dasar dapat ditumbuhkan dan guru sekolah dasar dapat menumbuhkan kemampuan menulis bagi anak didiknya itu. Untuk dapat menumbuhkan kemampuan anak SD agar mampu dan gemar menulis dengan jelas, teratur dan menarik, guru perlu memiliki pengetahuan tentang bagaimana menumbuhkan kemampuan itu. Untuk dapat mewujudkan kemampuan itu paling sedikit guru perlu memiliki tiga kemampuan dasar tentang cara menumbuhkan kemampuan menulis itu. Ketiga kemampuan tersebut adalah (1) kemampuan memahami hakikat pemerolehan menulis bagi anak-anak (2) kemampuan memahami kebutuhan anak-anak dalam menulis, dan (3) kemampuan memahami dan menggunakan strategi menulis yang tepat untuk menumbuhkan kemampuan menulis itu (Morrow, 1993). Pengetahuan pemerolehan menulis

bagi anak-anak perlu diketahui agar guru dapat menciptakan kondisi belajar menulis sesuai dengan hakikat cara pemerolehan menulis bagi para anak didiknya. Sedangkan pemahaman tentang strategi pembelajaran menulis perlu dikuasai guru agar dapat membimbing anak-anak dalam menulis secara jelas, runtut, dan benar. Berikut ini akan diberikan uraian secara singkat tentang ketiga kemampuan itu.

MENGETAHUI HAKIKAT PEMEROLEHAN KEMAMPUAN MENULIS (PERMULAAN)

Kemampuan menulis bagi anak-anak sebenarnya telah muncul ketika anak-anak masih dalam lingkungan keluarga, yaitu saat mereka mulai gemar mencorat-coret segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Dalam kaitan ini Morrow dalam Tompkins, G.E. (1994). menyatakan bahwa pemerolehan kemampuan menulis bagi anak muncul ketika (1) kemampuan keberaksaraan (corat-coret) di dalam lingkungan keluarga muncul, (2) proses menulis anak bergerak dari membuat tanda di kertas ke penyampaian pesan di kertas, (3) anak-anak belajar bahasa tulis sebelum mempelajari bentuknya, (4) anak menulis karena termotivasi untuk membuat cerita.

Sebagai implikasi dari cara pemerolehan kemampuan menulis anak tersebut, maka seyogianya orang dewasa yang ada di dalam keluarga tidak melarang anak-anak mencorat-coret di lingkungan rumahnya. Orang dewasa yang ada di dalam keluarga tersebut seharusnya memberikan tempat yang menarik perhatian anak-anak untuk melakukan corat-coret itu dan tidak melarangnya. Tulisan anak apa pun bentuknya harus dimaknai sebagai proses menuju penuangan pesan batinnya kepada khalayak pembacanya. Karena anak-anak belajar menulis sebelum mengenal bentuk, maka jangan dipaksakan agar tulisan anak betul komposisinya. Biarkan tulisan anak berbentuk apa adanya dan jangan disalahkan, karena mereka memang belum mengenal bentuk-bentuk tulisan dan belum mengenal komposisi pengorganisasian tulisan. Biasakan anak mengungkapkan cerita dalam bentuk tulisan (corat-coret tanpa makna). Corat-coret tersebut bagi anak sudah merupakan pengungkapan cerita yang utuh.

Penerapannya di kelas (terutama di kelas-kelas awal) guru perlu menumbuhkan kegemaran menulis dengan cara yang menyenangkan. Guru perlu memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk berkreasi dalam menulis. Guru boleh membiarkan anak menuliskan tentang orang-orang yang dekat dengan mereka (bapak, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, dan teman-temannya), alat-alat permainannya (boneka, mobil-mobilan, dan lainnya) sesuai dengan kesan mereka masing-masing. Cara mengungkapkan bentuk tulisan dan panjang pendeknya pun dapat diserahkan sesuai dengan selera dan kemampuan mereka masing-masing. Dengan demikian anak-anak boleh memilih dan menentukan bentuk tulisannya sesuai dengan seleranya, seperti bentuk jurnal, puisi, cerita gambar, atau lainnya. Apa pun tulisan anak perlu diberikan balikan dan koreksi yang menyenangkan. Dengan cara itu kegemaran dan kemampuan anak dalam menulis diharapkan akan tumbuh.

Di samping itu, perlu disadari bahwa ketika proses menulis berlangsung, anak mengolah skemanya untuk dimunculkan menjadi suatu teks dengan berusaha memunculkan ide-ide dan mengorganisasikannya secara jelas, teratur, dan menarik. Untuk mengorganisasikan ide-idenya secara jelas, teratur, dan menarik itu anak perlu memiliki

pemahaman tentang sistem ejaan dan tanda baca, diksi, gaya bahasa, dan struktur kalimat yang memadahi.

M ENGENALI KEBUTUHAN ANAK DALAM M ENULIS

Guru perlu mengenali kebutuhan anak dalam menulis. Kebutuhan anak dalam menulis menurut Gibbson (1993) meliputi (1) kebutuhan mempelajari sistem simbol tulisan dan hubungan antara bunyi dan simbol, (2) kebutuhan belajar sistem grafem dan membedakan tulisan dengan ujaran, (3) kebutuhan mempelajari jenis atau gaya teks. Untuk mengetahui kebutuhan anak dalam belajar menulis, guru dapat menganalisis tulisan anak-anak mengenai aspek gambaran internal, jenis organisasi tulisan, dan tanda baca.

Implikasinya dalam pembelajaran guru perlu menyadarkan akan kebermaknaan tulisan sebagai simbol lambang bunyi yang dapat dipergunakan untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, pendapat, dan informasi kepada orang lain. Dengan demikian anak-anak akan termotivasi untuk belajar membuat huruf-huruf dan merangkainya sebagai lambang bunyi bahasa yang dapat dipergunakan untuk mengungkapkan gagasan pikiran, pendapat, dan perasaannya kepada orang lain. Guru perlu menyediakan berbagai macam teks (karangan) yang menarik bagi anak-anak sebagai model dalam membuat tulisannya.

PEM ANFAATAN PETA KONSEP DALAM PEM BELAJARAN M ENULIS

Peta konsep merupakan salah satu bagian dari strategi organisasi. Strategi organisasi bertujuan membantu pebelajar meningkatkan kebermaknaan bahan-bahan baru, terutama dilakukan dengan mengenakan struktur-struktur pengorganisasian baru pada bahan-bahan tersebut. Strategi-strategi organisasi dapat terdiri dari pengelompokan ulang ide-ide atau istilah-istilah atau membagi ide-ide atau istilah-istilah itu menjadi subsistem yang lebih kecil. Strategi- strategi ini juga terdiri dari pengidentifikasian ide-ide atau fakta-fakta kunci dari sekumpulan informasi yang lebih besar. (Anwal Holil, 2008).

Konsep dapat didefinisikan dengan bermacam-macam rumusan. Salah satunya adalah definisi yang dikemukakan Carrol dalam Anwal Holil (2008) bahwa konsep merupakan suatu abstraksi dari serangkaian pengalaman yang didefinisikan sebagai suatu kelompok obyek atau kejadian. Abstraksi berarti suatu proses pemusatan perhatian seseorang pada situasi tertentu dan mengambil elemen-elemen tertentu, serta mengabaikan elemen yang lain Dahar menyatakan bahwa konsep merupakan dasar untuk berpikir, untuk belajar aturan-aturan dan akhirnya untuk memecahkan masalah. Dengan demikian konsep itu sangat penting bagi manusia dalam berpikir dan belajar Pemetaan konsep merupakan suatu alternatif selain outlining, dan dalam beberapa hal lebih efektif daripada outlining dalam mempelajari hal-hal yang lebih kompleks. Peta konsep digunakan untuk menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dalam bentuk proposisi-proposisi. Proposisi merupakan dua atau lebih konsep yang dihubungkan oleh kata-kata dalam suatu unit semantik (Novak dalam Dahar, 1988).

George Posner dan Alan Rudnitsky dalam (Anwal Holil 2008) menyatakan bahwa peta konsep mirip peta jalan, namun peta konsep menaruh perhatian pada hubungan antar ide-

ide, bukan hubungan antar tempat. Peta konsep bukan hanya menggambarkan konsep-konsep yang penting melainkan juga menghubungkan antara konsep-konsep itu. Untuk membuat suatu peta konsep, siswa dilatih untuk mengidentifikasi ide-ide kunci yang berhubungan dengan suatu topik dan menyusun ide-ide tersebut dalam suatu pola logis. Kadang-kadang peta konsep merupakan diagram hirarki, kadang peta konsep itu memfokus pada hubungan sebab akibat. Trianto (2007) menyatakan bahwa peta konsep mengungkapkan hubungan-hubungan yang berarti antar konsep-konsep. Konsep-konsep dihubungkan dengan garis penghubung dan pada setiap garis penghubung dibubuhi keterangan yang menunjukkan hubungan antar konsep. Dengan demikian akan diperoleh hierarki materi yang mudah dipahami serta mudah diingat. Pada dasarnya, peta konsep memegang peranan penting dalam belajar bermakna.

Agar pemahaman terhadap peta konsep lebih jelas, maka Dahar, R.W. (2010) mengemukakan ciri-ciri peta konsep sebagai berikut:

1. Suatu peta konsep merupakan suatu gambar dua dimensi. Ciri inilah yang memperlihatkan hubungan-hubungan proposisional antara konsep-konsep. Hal inilah yang membedakan belajar bermakna dari belajar dengan cara mencatat pelajaran tanpa memperlihatkan hubungan antara konsep-konsep.
2. Cara menyatakan hubungan antara konsep-konsep bisa secara hirarkhis dan bisa juga secara prosedural. Hal ini terjadi karena tidak semua konsep memiliki bobot yang sama, ada konsep yang memiliki bobot yang lebih tinggi dan ada yang lebih rendah (menjadi bagian dari konsep utama). Itu artinya ada konsep yang lebih inklusif dari pada konsep-konsep lain.

Dalam kaitan dengan pembelajaran menulis kreatif di sekolah dasar, peta konsep digunakan sebagai media untuk memvisualisasikan ide-ide yang akan dituliskan oleh siswa. Pengalaman yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan kreatif di dalam benak siswa masih bertebaran di mana-mana, belum teratur, belum jelas latar dan plotnya. Siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengorganisasikan dan menuangkannya dalam bentuk tulisan. Untuk membantu siswa dalam mengorganisasikan semua pengalaman yang terpecah-pecah tersebut dapat digunakan berbagai bentuk media pembelajaran, salah satunya dapat digunakan media peta konsep. Peta konsep diyakini dapat digunakan sebagai upaya membantu siswa dalam menulis kreatif karena peta konsep merupakan alat bantu visual yang dapat digunakan siswa dalam berpikir, membangun konteks, dan dalam membuat kesimpulan terhadap suatu hal. Dengan peta konsep ini siswa dapat melihat keseluruhan ide yang hendak ditulis, menentukan latar cerita, menentukan pelaku, membangun plot, dan dalam membuat bagian akhir suatu cerita yang akan ditulisnya.

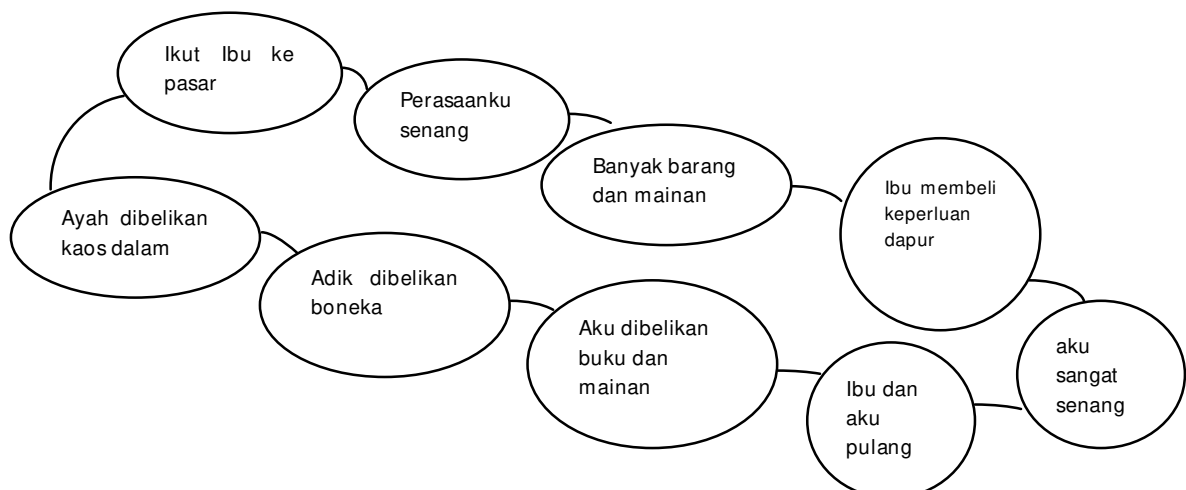
Dalam pembelajarannya menulis di kelas, peta konsep digunakan sebagai media menulis kreatif. Peta konsep ini disajikan secara inklusif dalam pembelajaran menulis yang biasa dikenal dengan tahap-tahap proses pembelajaran menulis. Tahap-tahap tersebut adalah tahap pramenulis (*prewriting*), tahap penulisan draf (*drafting*), tahap perbaikan (*revising*), tahap penyuntingan (*editing*) dan tahap publikasi (*publishing*) yang digagas oleh Tompkins (1994). Pembimbingan kemampuan menulis melalui strategi proses menulis yang

dimodelkan oleh Tompkins (1993) merupakan strategi pembelajaran menulis yang sampai sekarang ini dinilai oleh banyak kalangan sebagai strategi yang paling sistematis dan komprehensif.

Tahap-tahap proses menulis disebut sistematis karena langkah-langkahnya disusun secara hirarkhis yaitu dari tahap pramelulis, saat penulisan, dan tahap akhir menulis. Disebut komprehensif karena kegiatannya mencakup aktivitas yang berkaitan dengan masalah psikologis (aktivitas pembangkitan skemata dan pengembangan penalaran), serta aktivitas kebahasaan seperti pemahaman tentang bentuk tulisan, ejaan/tanda baca, pilihan kata/gaya bahasa, serta pemahaman tentang struktur kalimat. Di samping itu tahap-tahapnya juga sangat fleksibel karena tidak bersifat linier, yaitu bahwa tahap-tahapnya dapat dilakukan secara maju mundur berlapis berulang, misalnya tahap revisi yang merupakan tahap ketiga, tetapi sebenarnya telah dapat dilakukan pada tahap pertama, yaitu tahap pramenulis (misalnya revisi kerangka dan pada saat penyusunan buram, yaitu penulis secara diam-diam sudah melakukan revisi, dan seterusnya). Secara rinci tahap-tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap pramenulis (*prewriting*), yaitu tahap sebelum kegiatan menulis yang sebenarnya dilakukan. Caranya dengan merangsang/munculnya skemata (pengetahuan dan pengalaman yang pernah dimiliki siswa Beberapa cara dalam memunculkan skemata anak adalah membaca beberapa buku, cerita, atau buku lainnya baik untuk memunculkan ide-ide karangan maupun untuk dipakai sebagai model karangan yang dapat ditiru atau dimodifikasi oleh siswa. Cara lainnya adalah dengan mengobservasi berbagai peristiwa kehidupan sosial, fenomena alam atau lainnya. Menyimak pembacaan cerita, berdiskusi/brainstorming tentang berbagai masalah dapat juga digunakan untuk memunculkan ide karangan yang baik. Dengan cara itu diharapkan muncul ide-ide yang dapat dijadikan topik karangan. Kemudian anak-anak diajak untuk menghubungkan-hubungkan ide-ide yang telah muncul menjadi kerangka tulisan atau kerangka karangan dalam bentuk peta konsep. Misalnya jika ide cerita yang muncul adalah ikut Ibu pergi ke pasar, maka peta konsep yang dibangun bersama siswa akan menjadi sebagai berikut:

Peta konsep dengan topik “ikut ibu berbenja ke pasar”



2. Penyusunan buram (*dra ing*). Drafting merupakan usaha merekonstruksi teks secara utuh berdasarkan kerangka yang telah dikembangkan pada tahap prewriting. Menyusun drafting merupakan kegiatan spontan sebagai upaya memproduksi teks/karangan. Pada tahap ini kesalahan ejaan, kesalahan pemilihan kata/diksi, dan kesalahan struktur dapat diabaikan, sehingga anak-sanak tidak takut salah. Kesalahan anak-anak dalam menggunakan ejaan, diksi, dan struktur dapat diperbaiki nanti pada saat tahap revisi.. Siswa boleh menyusun draf dengan kata-kata sendiri sesuai dengan kreativitas anak masing-masing, misalnya

Ikut Ibu Kepasar

pada hari minggu aku diajak ibu ikut ke pasar
aku sangat senang
jarang aku dapat ikut ibu berbelanja ke pasar
di pasar banyak barang yang dijual dan dibeli orang, ada
sayur mayur, baju, tas, boneka, dan mainan
ibu membeli bermacam-macam kebutuhan
mula-mula ibu membeli keperluan dapur
berikutnya ibu membelikan ayah kaos dalam,
aku dibelikan buku dan mainan
sedangkan adik dibelikan boneka
ibu dan aku pulang
aku sangat senang

3. Tahap revisi (*revising*). Kegiatan pada tahap ini berupa pemikiran kembali terhadap buram yang telah di buat anak-anak, baik yang berupa sistematika dan kelengkapan ide-ide yang membentuk karangan, ejaan, pilihan kata maupun struktur kalimat yang telah disusun pada tahap penyusunan buram. Revisi ini sebenarnya telah dilakukan sejak penyusunan kerang dan buram dan akan dilakukan terus sampai pada tahap akhir penyusunan karangan, yaitu pada saat tahap editing dilakukan. Dengan revisi ini anak-anak dapat memperbaiki buramnya sehingga menjadi karangan yang jelas, runtut, dan lengkap. Dalam revisi ini bisa dilakukan dengan mula-mula siswa diminta mengamati tulisan yang dibuatnya sendiri atau tulisan teman lain, kemudian siswa diminta memperbaiki tulisannya sendiri-diri atau dengan meminta saran teman lain, atau meminta petunjuk guru. Perbaikan dilakukan pada ejaan, pilihan kata (diksi), susunan kalimat, paragraph, atau lainnya. Sehingga kurang lebih menjadi seperti berikut:

Ikut Ibu Kepasar

Pada hari minggu aku diajak ibu ikut ke pasar . Aku sangat senang.
Jarang aku dapat ikut ibu berbelanja ke pasar. Di pasar banyak barang
yang dijual dan dibeli orang. Ada sayur masur, baju, tas, boneka, dan

mainan. Ibu membeli bermacam-macam kebutuhan. Mula-mula ibu membeli keperluan dapur, berikutnya ibu membelikan ayah kaos dalam, aku dibelikan buku dan mainan, sedangkan adik dibelikan boneka. Ibu dan aku pulang. Aku sangat senang

4. Tahap penyuntinga/pengeditan (editing). Tahap ini merupakan kegiatan memperhalus buram agar tulisan anak-anak menjadi lebih jelas, runtut, lengkap dan menarik. Caranya dengan menata kembali ejaan, struktur kalimat, penggunaan diksi, gaya bahasa, dan lainnya. Untuk memperbaiki karangan anak-anak ini dapat dilakukan dengan publikasi awal, yaitu publikasi untuk memperoleh masukan guna perbaikan hasil karangan. Publikasi awal dapat berupa pembacaan hasil karangan di hadapan teman-temannya, pembacaan oleh teman-teman sendiri untuk mendapatkan masukan, atau koreksi oleh guru untuk mendapatkan balikan. Balikan tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penyuntingan atau editing tersebut.
Ketika tahap editing ini dilakukan, siswa boleh menambahkan gambar, memberikan dekorasi sesuai dengan isi karangan.
5. Tahap publikasi (*publishing*). Yaitu tahap memperkenalkan hasil karangan ke pasar khalayak pembaca. Kegiatan ini dapat berupa pemajanan karangan anak-anak pada papan pajanan, majalah dinding, majalah sekolah, atau media publikasi lainnya. Dengan publikasi ini anak-anak dapat mengomunikasikan hasil karangannya kepada masyarakat pembaca. Dengan cara ini anak-anak akan memiliki percaya diri bahwa dirinya dapat menulis. Dan anak-anak akan termotivasi untuk terus menulis, apalagi jika guru, teman-temannya, dan orang dewasa lainnya memberikan pujian atas hasil karangan anak.

KESIMPULAN

Pada prinsipnya guru harus berasumsi bahwa (1) kemampuan menulis anak sekolah dasar dapat ditumbuhkan, dan (2) guru sekolah dasar harus beryakinan bahwa dirinya dapat menumbuhkan kemampuan menulis bagi anak didiknya itu. Untuk dapat menumbuhkan kemampuan anak-anak SD agar mampu dan gemar menulis dengan jelas, teratur dan menarik guru perlu memiliki pengetahuan tentang bagaimana menumbuhkan kemampuan itu. Untuk dapat mewujudkan hal itu paling sedikit guru perlu memiliki tiga kemampuan dasar tentang cara menumbuhkan kemampuan menulis itu. Ketiga cara tersebut adalah

1. Kemampuan memahami hakikat pemerolehan menulis bagi anak-anak yaitu bahwa pemerolehan kemampuan menulis bagi anak telah muncul ketika (a) kemampuan keberaksaraan (corat-corek) di dalam lingkungan keluarga muncul, (b) proses menulis bagi anak bergerak dari membuat tanda di kertas ke penyampaian pesan di kertas, (c) anak-anak belajar bahasa tulis sebelum mempelajari bentuknya, (d) anak-anak menulis karena termotivasi untuk membuat cerita
2. Kemampuan memahami kebutuhan anak-anak dalam menulis, yaitu bahwa Kebutuhan anak dalam menulis meliputi (a) kebutuhan mempelajari sistem simbol

tulisan dan hubungan antara bunyi dan simbol, (b) kebutuhan belajar sistem grafem dan membedakan tulisan dengan ujaran, (c) kebutuhan mempelajari jenis atau gaya teks. Untuk mengetahui kebutuhan anak dalam belajar menulis, guru dapat menganalisis tulisan anak-anak mengenai aspek gambaran internal, jenis organisasi tulisan, dan tanda baca.

3. Kemampuan memahami dan menggunakan strategi menulis yang tepat untuk menumbuhkan kemampuan menulis itu. Strategi menulis yang sekarang dinilai paling sistematis dan komprehensif adalah strategi menulis dengan 5 langkah, yaitu tahap pramenulis (*prewriting*), tahap penyusunan buram (*drafting*), tahap perbaikan (*revising*), tahap penyuntingan (*editing*), dan tahap publikasi (*publishing*).
4. Dalam menulis kreatif segala pengalaman yang pernah dilihat, dirasakan, dan dialami akan diolah secara imajiner untuk dikreasikan dalam bentuk karangan. Pengalaman yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan kreatif dalam benak siswa masih bertebaran di mana-mana, belum teratur, belum jelas latar dan plotnya. Siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengorganisasikan dan menuangkannya dalam bentuk tulisan. Untuk membantu siswa dalam mengorganisasikan semua pengalaman yang terpecah-pecah tersebut dapat digunakan berbagai bentuk media pembelajaran, salah satunya dapat digunakan media peta konsep.
5. Peta konsep diyakini dapat digunakan sebagai upaya membantu siswa dalam menulis kreatif karena peta konsep merupakan alat bantu visual yang dapat digunakan siswa dalam berpikir, membangun konteks, dan dalam membuat kesimpulan terhadap suatu hal. Dengan peta konsep ini siswa dapat melihat keseluruhan ide yang hendak ditulis, menentukan latar cerita, menentukan pelaku, membangun plot, dan dalam membuat bagian akhir suatu cerita yang akan ditulisnya.
6. Dalam memanfaatkan peta konsep sebagai media pembelajaran menulis kreatif dapat disajikan secara inklusif dalam tahap-tahap proses menulis melalui tahap pramenulis (*prewriting*), tahap penulisan draf (*drafting*), tahap perbaikan (*revising*), tahap penyuntingan (*editing*) dan tahap publikasi (*publishing*).

DAFTAR PUSTAKA

- Anwal Holil. (2008). dalam <http://pkab.wordpress.com/2008/04/23/mempermudah-konsep-sulit-dalam-pembelajaran/> diunduh 20 Oktober 2013.
- Dahar, (1988). Teori-teori Belajar. Jakarta:Depdikbud.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. (1993). *Kurikulum pendidikan dasar 1994: Garis-garis besar program pengajaran sekolah dasar (GBPP) matapelajaran bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.

Gibbson, P. (1993). *Learning to learn in a second language*. Portsmouth, NH: Heinemann.

Ratna Wilis Dahar (2010). *Teori-teori Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.

Tompkins, G.E. (1994). *Teaching writing: Balancing process and product*. New York: MacMillan College Publishing Company.

Trianto. (, 2007), *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*: Jakarta, Prestasi Pustaka.

IMPLEMENTASI MODEL STAD DENGAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME PADA PEMBELAJARAN MENULIS

Sukardi KS

UPBJ – UT Semarang

sukardi@ut.ac.id

Abstrak

Keterampilan menulis sebagai keterampilan yang paling sulit di antara keterampilan berbahasa yang lainnya, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis sebagai keterampilan yang dapat dicapai melalui proses, yaitu pramenulis, menulis, dan pascamenulis. Karena keterampilan menulis dapat dicapai melalui proses, maka di dalam pembelajaran menulis guru perlu merancang rencana pembelajaran, yang berisi kegiatan awal, inti, dan penutup, selanjutnya bagaimana melaksanakan rencana itu. Rencana dan pelaksanaan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar para siswa bisa tertarik terhadap materi tersebut, selanjutnya dapat menulis sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Rancangan dan pelaksanaan pembelajaran diupayakan agar para siswa memiliki sifat: aktif, yaitu tingkat keterlibatan mental tinggi, inovatif, yaitu pembelajaran merupakan proses pemaknaan atas realitas kehidupan yang dipelajari, kreatif, yaitu bersifat menyegarkan dan merangsang ide baru siswa, efektif, yaitu berhasil dalam mencapai tujuan, menyenangkan, yaitu para siswa merasa senang atau pembelajaran bersifat PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Salah satu model pembelajaran yang strategis adalah STAD dengan pendekatan konstruktivisme. STAD sebagai model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran terutama siswa yang lemah dapat dibantu oleh teman yang lebih pandai di dalam kelompoknya sedangkan konstruktivisme sebagai pendekatan yang dapat mengkonstruksi/menggal ide siswa secara individual. Dengan kombinasi model STAD dan pendekatan konstruktivisme didukung dengan PAIKEM, diharapkan para siswa dapat tertarik dan berhasil dalam pembelajaran.

Kata Kunci: STAD, konstruktivisme, PAIKEM

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis sebagai keterampilan yang paling tinggi tingkat kesulitannya apabila dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis sebagai keterampilan berbahasa yang dapat diwujudkan melalui tahapan, yaitu pramenulis, menulis, dan pascamenulis. Tahap pramenulis berisi kegiatan awal menulis yang terdiri atas kegiatan pemilihan topik, mempertimbangkan maksud dan tujuan penulisan, memperhatikan terhadap sasaran karangan, mengumpulkan informasi pendukung, dan mengorganisasikan ide dan informasi. Tahap menulis berisi kegiatan menjabarkan kerangka menjadi draf karangan. Tahap pascamenulis berisi kegiatan penghalusan dan penyempurnaan draf karangan.

Pada realitasnya para guru memandang bahwa keterampilan menulis sebagai keterampilan yang sama dengan keterampilan berbahasa yang lain. Oleh Smith (1981) dijelaskan pengalaman belajar yang dialami siswa di sekolah tidak terlepas dari kondisi guru. Pada umumnya guru tidak dipersiapkan untuk terampil menulis dan mengajarkannya. Untuk menutupi kondisi yang sesungguhnya muncullah berbagai mitos atau pandangan yang keliru tentang menulis dan pelaksanaan pembelajarannya. Pandangan yang keliru itu, yaitu a) menulis itu mudah, b) kemampuan menggunakan unsur mekanik tulisan merupakan inti dari menulis, c) menulis itu harus sekali jadi, dan d) orang yang tidak menyukai dan tidak dapat menulis dapat mengajarkan menulis. Oleh karena itu, apabila guru ingin berhasil dalam mengembangkan keterampilan menulis para anak didiknya, maka guru harus menyiapkan pembelajaran menulis dengan mempertimbangkan tahap-tahap menulis, bagaimana mengembangkan tahap-tahap menulis itu di dalam rencana persiapan pembelajaran, dan bagaimana pelaksanaan pembelajarannya. Selain itu, sudah semestinya guru memahami berbagai pendekatan menulis dan jenis tulisan. Hal ini akan membantu guru di dalam meningkatkan kemampuan menulis bagi para siswanya

Seorang guru sebelum melaksanakan pembelajaran di depan kelas diwajibkan membuat rencana persiapan pembelajaran (RPP). RPP terdiri atas kegiatan awal, inti, dan akhir. RPP yang dianjurkan adalah RPP yang berorientasi kepada keterlibatan siswa secara maksimal. Untuk melibatkan siswa secara maksimal dalam pembelajaran guru disarankan memiliki keterampilan di antaranya memilih model dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, waktu yang disediakan, dan situasi kelas, serta keadaan siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif di dalam pembelajaran adalah model **STAD (Student Team Achievement Division)**. Dalam pembelajaran model *STAD* ada lima komponen, yaitu: (a) presentasi, (b) belajar kelompok, (c) tes individu, (d) nilai perkembangan individu, (e) perkembangan kelompok. Lima komponen tersebut harus urut di dalam pelaksanaannya (*Savin*, 1995). Sedangkan pendekatan yang dapat menggali kemampuan siswa secara individual adalah pendekatan konstruktivisme. Pembelajaran dalam pandangan konstruktivisme bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Dalam konstruktivisme seorang pengajar atau guru berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar murid berjalan dengan baik (*Paul Suparno*, 1997).

Dengan model *STAD* berpendekatan konstruktivisme para siswa diharapkan aktif di dalam pembelajaran. Selanjutnya, agar para siswa tidak jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran menulis, guru harus dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). PAIKEM ini dapat dikondisikan dengan metode *Think-Pair-Share*, *Numbered Heads Together*, *Two Stay Two Stray*, *Guided Note Taking*, *Snowball Drilling* (*Agus Suprijono*, 2009).

Permasalahan yang dapat dikemukakan adalah Bagaimana mengimplementasikan model *STAD* dengan pendekatan konstruktivisme yang dapat menciptakan situasi

pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Agar dapat mengimplementasikan dalam pembelajaran, guru harus memahami ciri-ciri model STAD dan konstruktivisme, serta dapat merancang rencana pembelajaran, serta dapat menerapkan di dalam pembelajaran di kelas.

Makalah ini disajikan dengan sistematika, pendahuluan, model *STAD*, Pendekatan Konstruktivisme, PAIKEM, Implementasi Model *STAD* dengan Pendekatan Konstruktivisme, Pembelajaran Menulis, Kesimpulan dan Saran-saran.

MODEL STAD (*STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION*)

Model ini dikembangkan oleh Savin, sebagai model pembelajaran yang paling sederhana dan sangat cocok digunakan bagi guru yang baru mengenal model pembelajaran kooperatif tersebut. Dalam pembelajaran model *STAD* ada lima komponen, yaitu: (a) presentasi, (b) belajar kelompok, (c) tes individu, (d) nilai perkembangan individu, (e) perkembangan kelompok. Lima komponen tersebut harusurut di dalam pelaksanaannya. Penjabarannya sebagai berikut.

1. Presentasi, adalah kegiatan presentasi kelas yang disampaikan oleh guru, dapat berupa informasi, pelajaran atau suatu materi menggunakan audio visual.
2. Belajar kelompok, kelas dibagi menjadi kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 atau 5 siswa. Setiap anggota kelompok ikut bertanggung jawab terhadap maju mundurnya kelompok tersebut. Di dalam pelaksanaan belajar kelompok dapat digunakan LKS (lembar kerja siswa) atau tugas lain yang diberikan guru. Jawaban LKS harus merupakan hasil diskusi semua anggota dalam kelompok tersebut. Bila ada kesulitan, maka anggota kelompok yang mampu harus mau membantu anggota kelompok yang memerlukan. Apabila di dalam kelompok ditemukan masalah yang tidak dapat dipecahkan, dapat meminta bantuan/bimbingan kepada guru. Guru berkeliling di tiap kelompok bila sewaktu-waktu diperlukan bantuannya.
3. Tes Individu
Pada akhir kegiatan pembelajaran baik 1 jam atau 2 jam pelajaran, maka setiap siswa diwajibkan mengikuti tes individual secara tertulis. Selama mengerjakan tes para siswa mengerjakan sendiri-sendiri dan tidak boleh bekerja sama walaupun dengan kelompoknya sendiri. Dengan demikian semua siswa mempunyai tanggung jawab secara individual mengenai pemahaman terhadap materi pelajaran. Hasil pekerjaan tes dicocokkan bersama atau dengan cara silang dengan kelompok lain.
4. Nilai perkembangan individu
Hasil tes tiap-tiap individu dicatat dan selanjutnya dibandingkan dengan hasil tes siswa pada pokok bahasan/materi sebelumnya. Bagi siswa bisa ditemukan dua kemungkinan, yaitu peningkatan nilai atau sebaliknya. Guru harus menghitung perkembangan nilai setiap siswa selanjutnya membuat nilai rata-rata dalam kelompok dengan cara membagi dengan jumlah anggota kelompoknya.

5. Penghargaan kelompok

Nilai perkembangan siswa yang didapat oleh setiap kelompok digunakan untuk menentukan penghargaan kelompok tersebut. Nilai hasil perkembangan setiap siswa, akan digunakan untuk menyusun posisi kelompok siswa yang baru, pada pokok bahasan materi baru. Apabila ada anggota kelompok yang belum saling kenal, guru dapat memotivasi dengan cara membuat logo, bendera, atau semboyan kelompoknya.

Langkah-langkah Model STAD

1. Menentukan nilai Dasar Awal

Nilai dasar awal dapat dilakukan dengan memberikan kepada siswa, tugas masa lampau. Jika ketika memulai model STAD setelah banyak tugas, dapat digunakan nilai rata-rata tes siswa sebagai nilai dasar. Cara lainnya, memberikan pada para siswa nilai akhir dari tahun sebelumnya.

2. Pembentukan Kelompok

Sebelum pembelajaran dimulai, dibentuk kelompok 4-5 anggota setiap kelompok dan setiap kelompok diberikan ciri khas kelompok atau simbol.

3. Jadwal Aktivitas

STAD terdiri dari suatu langkah-langkah aktivitas intensif kelompok, sebagai berikut:

- a. Pendidikan dan Pengajaran, yaitu kegiatan guru memberikan materi pelajaran
- b. Kelompok Belajar, yaitu kegiatan para siswa bekerja pada lembar kerja di dalam terminologi mereka untuk menguasai materi
- c. Tes, yaitu kegiatan para siswa mengambil tugas individu
- d. Penilaian kelompok. Nilai kelompok dihitung didasarkan pada nilai peningkatan anggota kelompok dan sertifikat individu suatu laporan kelas berkala atau buletin kelompok (Slavin, 1995).

PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME

Pembelajaran dalam pandangan konstruktivisme bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Dalam pembelajaran seperti ini, aktivitas siswa menjadi syarat mutlak agar siswa mampu, bukan untuk mengumpulkan banyak fakta melainkan agar dapat menemukan sesuatu pengetahuan dan mengalami perkembangan pemikiran.

Berkaitan dengan pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme, Herman Hudojo (2005 : 20) menyebutkan ciri-ciri pembelajaran dalam pandangan konstruktivis, antara lain:

1. Siswa terlibat aktif dalam belajarnya;
2. Informasi baru harus dikaitkan dengan informasi lain sehingga menyatu dengan skemata yang dimiliki siswa agar pemahaman terhadap informasi (materi) kompleks terjadi;

3. Orientasi pembelajaran adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.

Sedangkan Paul Suparno (dalam Marpaung, 2003) menyebutkan bahwa ciri-ciri belajar konstruktivis adalah:

1. Belajar berarti membentuk makna;
2. Belajar berarti mengkonstruksi terus-menerus;
3. Belajar adalah mengembangkan pemikiran, bukan mengumpulkan fakta-fakta dan menghafalnya;
4. Belajar berarti menimbulkan situasi ketidakseimbangan;
5. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman pembelajar dengan dunia fisik dan lingkungannya;
6. Hasil belajar pembelajar tergantung pada apa yang telah dimiliki olehnya;
7. Belajar dalam kelompok adalah baik dan dianjurkan;
8. Dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator dan mediator.

Menurut Bettencourt (Paul Suparno, 1997:65) mengajar berarti partisipasi dengan pelajar dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi. Menurut Von Glasersfeld (Suparno, 1997) mengajar adalah membantu seseorang berpikir secara benar dengan membiarkannya berpikir sendiri.

Dalam konstruktivisme seorang pengajar atau guru berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar murid berjalan dengan baik. Fungsi mediator dan fasilitator dapat dijabarkan dalam beberapa tugas sebagai berikut.

1. Menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan murid bertanggung jawab dalam membuat rancangan, proses, dan penelitian.
2. Menyediakan atau memberikan kegiatan-kegiatan yang merangsang keingintahuan murid dan membantu mereka untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya dan mengkomunikasikan ide ilmiah mereka. Menyediakan sarana yang merangsang siswa berpikir secara produktif.

Menyediakan kesempatan dan pengalaman yang paling mendukung proses belajar siswa, dan guru harus menyemangati siswa.

3. Memonitor, mengevaluasi, dan menunjukkan apakah pemikiran siswa berjalan atau tidak. Guru membantu mengevaluasi hipotesis dan kesimpulan. (Paul Suparno, 1997).

Lebih lanjut Paul Suparno (1997) menjelaskan bahwa agar peran guru tersebut berjalan dengan optimal, diperlukan beberapa kegiatan dan pemikiran yang perlu disadari oleh pengajar.

1. Guru perlu banyak berinteraksi dengan siswa untuk lebih mengerti apa yang sudah mereka ketahui dan pikirkan.
2. Tujuan dan apa yang akan dibuat di kelas sebaiknya dibicarakan bersama sehingga siswa sungguh terlibat.

3. Guru perlu mengerti pengalaman mana yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Diperlukan keterlibatan dengan siswa yang sedang berjuang dan kepercayaan terhadap siswa bahwa mereka dapat belajar.
5. Guru perlu mempunyai pemikiran yang fleksibel untuk dapat mengerti dan menghargai pemikiran siswa, karena kadang siswa berpikir berdasarkan pengandaian yang tidak diterima guru.

PEM BELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN (PAIKEM)

PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Pembelajaran, menunjuk pada proses belajar yang menempatkan peserta didik sebagai *center stage performance*. Pembelajaran lebih menekankan bahwa peserta didik sebagai makhluk berkesadaran memahami arti penting interaksi dirinya dengan lingkungan yang menghasilkan pengalaman adalah kebutuhan. Kebutuhan peserta didik adalah mengembangkan seluruh potensi kemanusiaan yang dimilikinya.

Agus Suprijono (2009) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan aktif dalam PAIKEM adalah pembelajaran harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Pembelajaran aktif adalah proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik.

Inovatif, maksudnya bahwa pembelajaran merupakan proses pemaknaan atas realitas kehidupan yang dipelajari. Makna itu hanya bisa dicapai jika pembelajaran dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik menemukan sesuatu melalui aktivitas belajar yang dijalaninya.

Kreatif, maksudnya bahwa pembelajaran harus menumbuhkan pemikiran kritis, karena dengan pemikiran seperti itulah kreativitas bisa dikembangkan. Pemikiran kritis adalah pemikiran reflektif dan produktif yang melibatkan evaluasi bukti.

Efektif, maksudnya bahwa efektivitas pembelajaran merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif memudahkan peserta didik belajar sesuatu yang bermanfaat.

Menyenangkan, maksud pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dengan suasana yang dapat dirasakan oleh peserta didik bahwa proses belajar yang dialaminya bukan sebuah derita, melainkan berkah yang harus disyukurinya. Pembelajaran menyenangkan menjadikan peserta didik ikhlas menjalaninya.

PAIKEM adalah pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai peserta didik. Peserta didik dibelajarkan bagaimana mereka mempelajari konsep dan bagaimana konsep tersebut dapat dipergunakan di luar kelas. Peserta didik diperkenalkan bekerja secara kooperatif (Agus Suprijono, 2009).

Penerapan PAIKEM dalam Proses Pembelajaran

Secara garis besar, PAIKEM dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
2. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
3. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan "pojok baca".
4. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
5. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

METODE-METODE PAIKEM

Metode pembelajaran yang dapat dilaksanakan dalam PAIKEM sebenarnya cukup banyak. Guru dapat menciptakannya sendiri, disesuaikan dengan kondisi kelas maupun kondisi siswa yang dihadapi oleh guru. Di bawah ini adalah contoh metode-metode PAIKEM yang dapat dijadikan alternatif guru dalam mengajar kepada peserta didiknya.

1. *Think-Pair-Share*

Seperti namanya "*Thinking*", pembelajaran ini diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Guru memberi kesempatan kepada mereka memikirkan jawabannya.

Selanjutnya "*Pairing*", pada tahap ini guru meminta kepada peserta didik berpasangan. Beri kesempatan pada pasangan-pasangan itu untuk berdiskusi. Diharapkan diskusi ini dapat memperdalam makna dan jawaban yang telah dipikirkannya melalui intersubjektif dengan pasangannya.

Hasil diskusi di tiap-tiap pasangan hasilnya dibicarakan dengan pasangan seluruh kelas. Tahap ini dikenal dengan "*Sharing*". Dalam kegiatan ini diharapkan terjadi Tanya jawab yang mendorong pada pengonstruksian pengetahuan secara integratif. Peserta didik dapat menemukan struktur dan pengetahuan yang dipelajarinya.

2. *Numbered Heads Together*

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Numbered Heads Together* diawali dengan *Numbering*. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya mempertimbangkan jumlah konsep yang dipelajari. Jika jumlah peserta didik dalam satu kelas terdiri dari 40 siswa dan terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan jumlah konsep yang dipelajari, maka tiap kelompok terdiri 8 orang. Tiap-tiap orang dalam tiap-tiap kelompok diberi nomor 1-8.

Setelah kelompok terbentuk guru mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap-tiap kelompok. Berikan kesempatan kepada tiap-tiap kelompok menemukan jawaban. Pada kesempatan ini tiap-tiap kelompok menyatukan kepalanya "*Heads Together*" berdiskusi memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru.

Langkah berikutnya adalah guru memanggil peserta didik yang memiliki nomor yang sama dari tiap-tiap kelompok. Mereka diberi kesempatan memberi jawaban atas pertanyaan yang telah diterimanya dari guru. Hal itu dilakukan terus hingga semua peserta didik dengan nomor yang sama dari masing-masing kelompok mendapat giliran memaparkan jawaban atas pertanyaan guru. Berdasarkan jawaban-jawaban itu guru dapat mengembangkan diskusi lebih mendalam, sehingga peserta didik dapat menemukan jawaban pertanyaan itu sebagai pengetahuan yang utuh.

3. *Two Stay Two Stray*

Metode ini atau dapat disebut dengan metode dua tinggal dua tamu. Pembelajaran dengan metode ini diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.

Setelah diskusi intra kelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada orang yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing.

Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

4. *Guided Note Taking*

Metode ini disebut juga metode catatan terbimbing, dikembangkan agar metode ceramah yang dibawakan guru mendapat perhatian siswa.

Pembelajaran diawali dengan memberikan bahan ajar misalnya berupa *handout* dari materi ajar yang disampaikan dengan metode ceramah kepada peserta didik. Mengosongkan bagian-bagian yang penting sehingga terdapat bagian-bagian yang kosong dalam *handout* tersebut. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah mengosongkan istilah atau definisi dan menghilangkan beberapa kata kunci. Menjelaskan kepada peserta didik bahwa bagian yang kosong dalam *handout* memang sengaja dibuat agar mereka tetap berkonsentrasi mengikuti pembelajaran. Selama ceramah berlangsung peserta didik diminta mengisi bagian-bagian yang kosong tersebut. Setelah penyampaian materi dengan ceramah selesai, mintalah kepada peserta didik membacakan *handout*nya.

5. *Snowball Drilling*

Metode ini dikembangkan untuk menguatkan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari membaca bahan-bahan bacaan. Dalam penerapan metode ini, peran guru adalah mempersiapkan paket soal-soal pilihan ganda dan menggelindingkan bola salju berupa soal latihan dengan menunjuk/mengundi untuk mendapatkan seorang peserta didik yang akan menjawab soal nomor 1. Jika peserta didik yang mendapat giliran pertama menjawab soal nomor tersebut langsung menjawab benar, maka peserta didik itu diberi kesempatan menunjuk salah satu temannya menjawab soal nomor berikutnya yaitu soal nomor 2. Seandainya, peserta didik yang mendapat kesempatan menjawab soal nomor 1 gagal, maka peserta didik itu diharuskan menjawab soal nomor berikutnya dan seterusnya hingga peserta didik tersebut berhasil menjawab benar item soal pada suatu nomor soal tertentu. (Muhamad Makmun, 2009).

PEM BELAJARAN MENULIS

Pendekatan dalam menulis

Pendekatan dalam pembelajaran menulis menurut Proett dan Gill, 1986 dibedakan menjadi empat jenis, yaitu

1. Pendekatan frekuensi, menjelaskan bahwa banyaknya latihan mengarang sekalipun tidak dikoreksi akan membantu meningkatkan keterampilan menulis.
2. Pendekatan gramatikal berpendangan bahwa pengetahuan orang menggunakan struktur bahasa akan mempercepat kemahiran orang dalam menulis.
3. Pendekatan koreksi berpendapat bahwa seseorang menjadi penulis karena dia menerima banyak koreksi atau masukan yang diperoleh atas tulisannya.
4. Pendekatan formal mengungkapkan bahwa keterampilan menulis akan diperoleh bila pengetahuan bahasa, pengalineaan, pewacanaan, serta konvensi atau aturan penulisan dikuasai dengan baik. (Suparno dan Muhamad Yunus, 2007).

Pendekatan pembelajaran dalam menulis seyogianya dipertimbangkan oleh guru di dalam menyusun RPP dan dalam pelaksanaan di dalam pembelajaran. Satu pendekatan saja tidak akan membawa hasil yang maksimal.

Menulis mempunyai karakteristik tersendiri apabila dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan tertinggi. Karena menulis membutuhkan keterampilan tersendiri dan terdiri atas tiga tahap, yaitu prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan.

Lebih lanjut dijelaskan Suparno dan Muhamad Yunus (2007) bahwa tiga tahap dalam menulis itu harus diikuti terutama bagi penulis pemula. Berikut ini diuraikan ketiga tahap menulis itu.

1. Tahap prapenulisan

Tahap prapenulisan ini meliputi aktivitas

- a. Pemilihan topik, yaitu penentuan pokok persoalan atau permasalahan yang menjiwai seluruh karangan. Topik merupakan inti persoalan yang menjiwai isi

karangan, yang mempertautkan seluruh ide karangan menjadi satu keutuhan. Tanpa topik yang jelas, maka isi karangan akan kabur fokusnya.

- b. Mempertimbangkan maksud dan tujuan penulisan, maksud dan tujuan menulis meliputi menginformasikan, meyakinkan, menggerakkan atau agar melakukan sesuatu, atau menghibur pembaca.
- c. Memperhatikan sasaran karangan, kegiatan ini meliputi pertimbangan siapa yang akan membaca tulisannya, bagaimana tingkat pendidikan, dan status sosialnya, serta apa yang diperlukan.
- d. Mengumpulkan informasi pendukung, kegiatan ini meliputi pengumpulan informasi yang dapat mendukung, memperluas, memperdalam, dan memperkaya isi tulisan.
- e. Mengorganisasikan ide dan informasi, kegiatan ini menyusun ide menjadi kerangka karangan, yaitu suatu rencana yang berisi garis-garis besar karangan yang akan ditulis (Gorys Keraf, 1984).

2. Tahap Penulisan

Pada tahap ini penulis pemula mengembangkan butir-butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan menjadi karangan dengan memanfaatkan bahan atau informasi yang telah dipilih dan dikumpulkan. Pengembangan kerangka karangan yang lengkap disebut draf pertama karangan. Selanjutnya, diperiksa, dinilai, dan diperbaiki draf itu sehingga menjadi karangan/tulisan yang baik.

3. Pascapenulisan

Tahap ini sebagai tahap kegiatan penghalusan dan penyempurnaan draf karangan. Kegiatan ini meliputi penyuntingan dan perbaikan atau revisi. Kegiatan ini bisa dilakukan beberapa kali. Heffernan dan Lincoln (1990) dan Tompkins dan Hosskisson (1995) membedakan pengertian penyuntingan (editing) dan perbaikan atau revisi (revision). Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsure mekanik karangan seperti ejaan, punctuation, diksi, pengkalimatan, pengalineaan, gaya bahasa, dan pencatatan kepustakaan, serta konvensi penulisan lainnya. Adapun revisi atau perbaikan lebih mengarah kepada pemeriksaan dan perbaikan isi karangan (Suparno dan Muhamad Yunus, 2007).

Dengan mengikuti tahapan dalam menulis diharapkan para siswa atau penulis pemula dapat menghasilkan tulisan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

IMPLEMENTASI STAD DENGAN KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN MENULIS

Berikut ini dipaparkan penerapan model STAD berpendekatan konstruktivisme dengan mempertimbangkan situasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Rencana Persiapan Pembelajaran Menulis

Mata Pelajaran: Bahasa dan Sastra Indonesia

Kompetensi Dasar:

- 3.2 Membandingkan teks eksposisi baik melalui lisan maupun tulisan
- 4.2 Memproduksi teks eksposisi yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan (Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMA dan MA, kelas X)

Kompetensi Khusus

Melalui penjelasan guru siswa dapat menjelaskan isi eksposisi laporan hasil observasi

Melalui penugasan membaca laporan hasil observasi siswa dapat menjelaskan ciri bahasa laporan hasil observasi

Melalui berdiskusi tentang kerangka karangan, siswa dapat menyusun kerangka karangan

Melalui penugasan menulis karangan eksposisi, siswa dapat menulis karangan eksposisi paling sedikit 3 paragraf.

MATERI POKOK

- Pengenalan struktur isi teks laporan hasil observasi
- Pengenalan ciri bahasa teks eksposisi
- Pemahaman isi teks eksposisi
- Makna kata, istilah, ungkapan dalam teks eksposisi
- Pemahaman isi teks eksposisi
- Menulis kerangka laporan hasil observasi
- Menulis karangan eksposisi laporan hasil observasi

LANGKAH- LANGKAH PEM BELAJARAN

Pertemuan ke-1 (2x 40 menit)

Langkah Persiapan:

Menyiapkan RPP

Menyiapkan LKS

Menyiapkan power point tentang ciri-ciri laporan hasil observasi

Kegiatan Awal (10 menit)

Mencatat kehadiran siswa

Menyampaikan kompetensi

Menginformasikan strategi / metode yang digunakan

Kegiatan in (50 menit)

Pra penulisan

Siswa bertanya jawab untuk mengeksplorasi pengertian jenis dan contoh-contoh karangan: (fiksi dan non fiksi)

Siswa bertanya jawab untuk mengeksplorasi pengertian, jenis, dan contoh-contoh eksposisi laporan hasil observasi

Siswa berdiskusi kelompok tentang ciri-ciri laporan hasil observasi (bahasa dan isi), menyusun kerangka laporan hasil observasi tentang lingkungan sekolah. (taman, kamar mandi, Kamar Kecil dll.)

(Siswa bersama kelompok diskusi ke luar kelas untuk mengamati lingkungan sesuai dengan tugas. 'menyenangkan')

Siswa melaporkan hasil diskusi (metode *Showball Drilling*)

Kegiatan Akhir (20 menit)

Siswa bersama guru merangkum materi yang dibahas.

Siswa mengerjakan tugas membuat kerangka eksposisi tentang laporan hasil observasi (berbeda dengan tugas kelompok)

Pertemuan ke-2 (2x 40 menit)

LANGKAH- LANGKAH PEM BELAJARAN

Langkah Persiapan:

Menyiapkan RPP

Menyiapkan LKS

Menyiapkan power point tentang ciri-ciri laporan hasil observasi

Kegiatan Awal (5 menit)

Mencatat kehadiran siswa

Menyampaikan kompetensi

Menginformasikan strategi / metode yang digunakan

Kegiatan in (70 menit)

(Tahap Penulisan)

Siswa bertanya jawab tentang kerangka karangan (kesulitan yang ditemukan dalam menyusun kerangka)

Siswa ditugaskan untuk menjabarkan kerangka karangan menjadi draf karangan

Pasca Penulisan

Siswa ditugaskan berdiskusi untuk penyuntingan (editing) dan perbaikan atau revisi (revision).

(Siswa menyunting dan merevisi draf anggota kelompok lain)

Siswa melaporkan hasil diskusi (dengan metode *Showball Drilling*)

Kegiatan Akhir (5 menit)

Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran menulis eksposisi laporan hasil observasi

Penilaian dilaksana proses dan di luar jam pelajaran terhadap hasil karangan siswa tentang eksposisi laporan hasil observasi

Semarang, ----

Guru Mata Pelajaran

.....

KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disampaikan kesimpulan sebagai berikut.

1. Keterampilan menulis sebagai keterampilan yang mempunyai tingkat kesulitan paling tinggi akan menjadi menarik para siswa dalam pembelajaran apabila guru dapat menyusun RPP dengan model STAD dan pendekatan konstruktivisme, serta menentukan metode yang menyenangkan.
2. Guru sebagai faktor utama di dalam merancang pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Saran-saran

Saran-saran yang dapat dikemukakan agar pembelajaran menulis dapat terwujud sesuai dengan tujuan yang dirumuskan adalah:

1. Guru disarankan menguasai dan pandai memilih, serta dapat menerapkan berbagai model pembelajaran, pendekatan, dan metode pembelajaran.
2. Agar guru dapat merancang RPP yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) maka guru harus selalu kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Herman Hudojo. (1988). Mengajar Belajar Matematika. Jakarta: Depdiknas.

Keraf, G. (1984). Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Berbahasa. Ende-Flores: Nusa Indah.

Laksono, D. (2012) Asal Mula CD Interaktif. (Diambil 22 September 2012, dari situs Word Wide Web http://belajar_multi_media.wordpress.com/2010/09/16/pengertian-cd-interaktif/)

Marpaung, Y. (2003). Perubahan Paradigma Pembelajaran Matematika di Sekolah (Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Sanata Dharma). Yogyakarta.

Muhamad Makmun. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia Paikem*. Diunduh 28 Oktober 2013: yahoo: <http://umumbaelah.blogspot.com/2012/07/metodologi-pembelajaran-bahasa.html>

Paul Suparno. (1997). Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan. Yogyakarta: Kanisius.

- Proet, J, and Gill, K. (1986). *The Writing Process in Action: A handbook for Teachers*. Urbana, 11.:NCTE.
- Suparno dan Yunus Muhammad. (2007). *Ketrampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tompskins, G. E. dan Hoskisson, K. (1995) *Language Arts: Content and Teaching Strategies*. Columbus, OH:Prentice Hall.

STRATEGI STORYTELLING SEBAGAI UPAYA INOVASI PEM BELAJARAN YANG KHAS INDONESIA DALAM PEM BELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH

Sulis yono

FKIP Universitas Terbuka UPBJJ Surabaya

sulistiyo@ut.ac.id

Abstrak

Menggali kearifan lokal dan merevitalisasi pemikiran Ki Hajar Dewantara dalam mendidik tampaknya bermanfaat untuk memformulasikan sejumlah strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi bangsa Indonesia. Tradisi mendongeng, menyanyikan lagu-lagu kebangsaan dan daerah dalam suasana proses pembelajaran perlu dihidupkan kembali. Termasuk juga guru digugu dan di ru serta slogan Ing karso sung tulodo, Ing madyo mangun karso, dan Tut wuri handayani. Dalam ar , guru bukan hanya sekedar mentransfer akademik untuk kepen ngan pencerdasan intelektual saja, melainkan juga pada pencerdasan emosional dan pencerdasan sosial guna mewujudkan Indonesia emas 2045 mendatang. Mengingat Generasi Emas Gemilang yang perlu kita siapkan berada dalam era global. Bukankah bangsa Jepang maju tanpa meninggalkan tradisi dan budayanya?

Peran teknologi informasi dan komunikasi pada era ini tampaknya telah menggeser peran guru dalam mendidik siswanya. Bisa jadi memposisikan sebagai guru yang dak memiliki akal, perasaan, dan dak humanis k. Untuk itu, guru diharapkan dapat mengemas strategi pembelajarannya sehingga bisa berperan sebagai storyteller yang mampu memberikan ruh kehidupan manusia masa lalu dengan berbagai peradaban yang pernah hidup dan berkembang. Di samping itu, juga dapat mendorong siswanya terla h sebagai storyteller yang mampu mengapresiasi pembelajaran yang bukan hanya dari dimensi pengetahuan, tetapi juga dari dimensi keterampilan, karakter, dan sikap. Karena itu, guru harus memiliki kemauan yang kuat agar mampu menjadi penutur cerita yang baik dan mumpun.

Pada umumnya kegiatan mendengarkan cerita itu disenangi anak-anak. Anak-anak sebelum dur biasanya meminta ibunya untuk bercerita. Kebiasaan tersebut juga akan terbawa ke ka mereka memasuki bangku sekolah. Untuk itu, guru diharapkan dapat mengakomodasi kebiasaan mereka dalam mendengarkan cerita dengan strategi yang sesuai. Strategi yang sesuai dengan kebiasaan tersebut adalah strategi storytelling.

Kata Kunci: strategi stotyelling, revitalisasi, inovasi, generasi emas gemilang

PENDAHULUAN

Saat ini bangsa kita dihadapkan pada gejolak baru yang membawa konsekuensi terjadinya perubahan tatanan dan pranata nilai, sosial, dan budaya bangsa. Bahkan, tidak sejalanannya perubahan struktur dan perubahan budaya telah menjadikan *anomi* pada

perangkat nilai. Hal ini terjadi karena adanya kesenjangan antara industrialisasi, teknologisasi, dan globalisasi. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Kuntowijoyo (1987) bahwa industrialisasi telah melahirkan budaya massa yang mengarah ke semangat kolektif dalam tata nilai, teknologisasi telah menuntut penerapan metode dan teknik dalam segala bidang, dan globalisasi menyebabkan kita untuk berkompetisi.

Menghadapi gejala yang bersifat global tersebut, penguatan dan pemantapan identitas dan jati diri bangsa atas dasar nilai-nilai luhur budaya bangsa merupakan suatu tuntutan prospektif. Mengingat proses penguatan dan pemantapan *nasionalisme budaya* akan menjadi kekuatan *sentripetal* di tengah-tengah arus globalisasi atau kosmopolitanisme gaya hidup masyarakat Internasional (Naisbitt dan Aburdence, 1991). Dalam konteks gejala tersebut, tidak pelak lagi pengembangan investasi di sektor pendidikan tampaknya memiliki nilai dan peran strategis, terutama dalam inovasi pendidikan. Akan tetapi, persoalan-persoalan globalisasi yang terkait dengan inovasi pendidikan tidak sesederhana yang kita pikirkan. Kita tidak akan dapat mengatasi persoalan-persoalan tersebut tanpa mengubah cara pandang, cara berpikir, dan cara bertindak. Dengan kata lain, dibutuhkan kesadaran baru untuk memecahkan persoalan-persoalan pendidikan dengan mengadakan inovasi pendidikan yang khas Indonesia.

Ada kesan seperti ada sesuatu yang hilang dalam diri masyarakat dan dunia pendidikan kita. Bagaiakan tercerabut dari akar budayanya. Ini semua terjadi karena dampak perubahan yang disebabkan pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kultur global.

Suguhan informasi berbagai peristiwa dunia dapat kita akses melalui internet sebagai guru tidak bernafas. Melimpahnya informasi sebagai perluasan wawasan menambah persoalan-persoalan yang tidak sesederhana yang kita pikirkan.

PEMBAHASAN

1. Kondisi Bangsa Indonesia Saat ini

Akibat semakin terintegrasinya bidang kehidupan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi dan transformasi, maka masalah sosial-budaya telah menyebar secara internasional. Budaya merupakan faktor kuat dalam persoalan manusia. Sesuatu yang memasuki segala yang kita lihat dan kita rasakan. Meski terbuka terhadap tekanan keseragaman, budaya yang hidup masih membedakan satu dengan yang lain dalam ukuran nilai, pandangan, dan visi manusia. Sebagaimana yang dikatakan oleh Anderson bahwa pertumbuhan kultur global secara historis belum menghilangkan format budaya regional, nasional, etnis, dan kultur agama (dalam Tye, 1991).

Kebhinnekaan sangat berguna bagi kekerabatan yang lebih dalam, yang membentuk sikap dan perilaku manusia dari tiap budaya. Lebih dari itu, pengaruh tiap budaya pada semua budaya lain akan membentuk relasi di seluruh dunia yang multibudaya yang pada gilirannya akan membentuk masa depan dunia. Masa depan yang penuh dengan ketegangan peradaban global yang disebabkan oleh usaha-usaha ilmu pengetahuan untuk

mendominasi sistem sosial-budaya seluruhnya. Gambaran dunia yang mekanistik telah banyak memperoleh penganut dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Bahkan, ilmu jiwa yang pada awalnya mengkaji *psyche* telah jatuh juga ke dalam gambaran yang mekanistik tersebut. Tidak terkecuali juga teknologi. Karena perkembangan teknologi tersebut juga diikuti oleh perubahan dalam struktur lapisan sosial yang merupakan akibat dari perkembangan dalam bidang profesi sebagai salah satu ciri masyarakat global.

Dengan demikian, kesulitan yang paling mendasar yang menjadi landasan perjuangan negara-negara berkembang terkait dengan derasnya globalisasi budaya adalah proses penentuan masa depan masyarakatnya, landasan kepribadiannya, serta nilai dan norma yang dipedomannya. Karena sering terjadi suatu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesejahteraan masyarakat harus dicapai dengan mengorbankan identitas dan kepribadian bangsanya. Mengingat nilai-nilai yang harus dipedomani belum membudaya dan belum diamalkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Bahkan, sering nilai-nilai yang telah membentuk ideologi terlanjur dijadikan alat untuk kepentingan golongan tertentu. Masyarakat kecil yang sering menjadi korban. Nilai-nilai yang pada awalnya sebagai pedoman untuk mensejahterakan menjadi menyengsarakan. Sebagaimana halnya dengan orde baru yang tanpa jiwa kerakyatan dan menganut pikiran bahwa pembangunan itu pada hakikatnya adalah pembangunan ekonomi, maka terasa sekali adanya kehampaan, ketimpangan, dan kesimpangsiuran. Seolah-olah pembangunan yang dilaksanakan kehilangan tujuan dan kehilangan makna. Untuk itu, tidaklah mengherankan jika banyak negara berkembang termasuk Negara Indonesia yang selalu melakukan pengkajian terhadap identitas budaya dan integritas moral bangsanya sendiri melalui pendidikan. Oleh karena itulah akhir-akhir ini maraklah dibicarakan tentang inovasi pendidikan, pendidikan karakter dengan cara menggali kembali kearifan lokal yang menjadi milik bangsa kita. Sebab kita tahu potensi dari kearifan lokal maupun nasional tersebut sarat akan pesan nilai dan moral.

2. Perspektif Pemecahan dengan Inovasi Pendidikan

Pemecahan persoalan-persoalan globalisasi yang biasanya pada semua aspek kehidupan, dirasa penting inovasi pendidikan dilaksanakan sejak dini dengan penanganan yang lebih berorientasi pada berpikir global dan bertanggung jawab tanpa meninggalkan format lokal adalah pemikiran Ki Hajar Dewantara. Ki Hajar Dewantara menekankan kebudayaan sebagai basis pendidikan nasional. Pendidikan yang dibangun Ki Hajar Dewantara tidak mengenal unsur paksaan dan hukuman, juga tidak mengenal kompetisi tetapi tetap mengutamakan kreativitas. Slogan yang telah dijadikan sebuah logo oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang diciptakan oleh Ki Hajar Dewantara mempunyai makna yang sangat mendalam bagi dunia pendidikan. Slogan Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani mungkin sudah tidak asing bagi kita yang mengandung arti: di depan memberi contoh, di tengah memberi semangat, di belakang memberi dorongan. Jika diinterpretasikan slogan ini mengandung makna bahwa seorang guru harus memberikan dorongan, contoh dan menciptakan kreativitas terhadap anak didiknya. Karena itu, layaklah sosok seorang guru seharusnya bisa digugu dan ditiru.

Hal ini tidak terlihat pada pendidikan yang dibangun saat ini yang lebih mengutamakan taraf internasional sehingga akar budaya Indonesia semakin lama akan tercabut.

Dibutuhkan satu tolok ukur fundamental dan universal yang dapat menjadi titik tolak dan titik temu di antara gugus-gugus nilai yang bersinggungan tersebut. Dalam kaitan tersebut, pertanyaan *mana yang baik* dan *mana yang buruk* sudah terasa kurang relevan lagi. Pertanyaan tersebut seharusnya berubah menjadi *mengapa ini baik dan itu buruk*. Demikian juga dengan pernyataan kita *harus lebih menghargai dan menjunjung nggi budaya sendiri* telah bergeser menjadi kita *harus menghargai dan menjunjung nggi nilai-nilai kemajemukan budaya*.

Jawaban dari pertanyaan tersebut merupakan ladang garapan moral dasar atau moral umum. Jadi, pendidikan moral dasar harus siap menjadi fundamen dan alat kritis bagi pandangan-pandangan moral yang ada. Sayangnya, tampaknya budaya pendidikan kita seperti sekedar hanya pencekakan nilai-nilai saja. Karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran sebagai media penyampaian yang humanistik kepada anak didik yang dapat menyentuh hati dan jiwanya bukan hanya sekedar pencerdasan intelektualnya.

3. Program Pembelajaran Storytelling

Pada umumnya kegiatan pembelajaran bercerita untuk mata pelajaran bahasa Indonesia guru memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalamannya atau meminta anak untuk menceritakan kembali cerita yang telah dibacanya. Dalam kegiatan seperti ini, anak yang bercerita. Kegiatan seperti ini bisa saja dilaksanakan sebagai variasi bagi guru. Namun, cara ini kurang memiliki keterlibatan anak dalam berapresiasi. Lebih-lebih untuk mata pelajaran selain bahasa Indonesia. Tetapi yang lebih mengena terhadap sasaran penanaman karakter dan nilai-nilai adalah penggunaan strategi *storytelling*. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *storytelling*, storyteller dapat diperankan oleh guru dan juga oleh anak.

4. Guru sebagai Storyteller

Sejatinya bangsa kita memiliki banyak keunggulan nasional dan kearifan lokal. Produk-produk kebudayaan, tradisi, nilai-nilai, adat-istiadat, dan peradaban dapat diberdayakan untuk menangkal keamburadulan pranata, ketimpangan ekonomi, penyakit sosial, serta merosotnya nilai-nilai dan karakter kebangsaan.

Miskinnya ketauladanan di tengah-tengah masyarakat, banyaknya elemen bangsa yang menunjukkan perilaku kurang patut, serta para guru yang mulai kehilangan pamornya memicu terjadinya prahara pencederaan citra bangsa. Ungkapan yang berbunyi: pengalaman adalah guru yang paling baik, guru adalah digugu dan ditiru, kini telah kehilangan geregetnya. Penghargaan terhadap hal tersebut yang lahir dari rahim bangsa kini mulai luntur. Padahal kita tahu potensi dari kearifan lokal maupun nasional tersebut sarat akan pesan nilai dan moral. Sosok Ki Hajar Dewantara sebagai pahlawan nasional di bidang pendidikan tentu tidak diragukan lagi.

Bangsa kita kaya akan kearifan lokal yang bisa digali dari naskah-naskah kuno, tradisi, dongeng, dan tradisi lisan. Hal tersebut perlu kita hidupkan kembali dan kita lestarikan.

Tradisi mendongeng misalnya, akan banyak memberikan manfaat. Selain untuk menyegarkan kembali pikiran dari penatnya hiruk-pikuk dan carut marutnya persoalan kehidupan, juga dapat menanamkan pesan moral.

Tradisi mendongeng tersebut merupakan warisan yang cenderung lebih baik diamalkan daripada dihafalkan. Bukankah guru sebagai *storyteller* dalam strategi *storytelling* tidak perlu seorang yang profesional? Yang terpenting adalah guru mampu mengkomunikasikan cerita kepada siswa secara apresiatif. Unsur seni bercerita dalam konteks tersebut juga dominan. Seni bercerita tersebut di antaranya bagaimana guru melibatkan siswa dalam keseluruhan cerita, guru melakukan dialog dengan siswa dengan cara melakukan *pengandaian* agar siswa terlibat imajinasinya, meminta siswa melakukan prediksi apa yang akan dialami oleh tokoh cerita, meminta siswa menilai watak dan perilaku seorang tokoh serta mengemukakan pendapat tentang watak dan perilaku tokoh yang mereka idolakan.

Sebelum guru melaksanakan pembelajaran dengan strategi *storytelling*, Kingore menyatakan ada enam langkah yang harus dipersiapkan yaitu: (a) pilihlah cerita yang disukai; (b) bacalah cerita beberapa kali agar dapat menghayati dan memahami alur peristiwa penting dalam cerita; (c) buatlah rancangan frase-frase yang menarik perhatian dan frase yang akan diulang untuk menghidupkan cerita; (d) buatlah rancangan pendukung atau gerakan/isyarat untuk menarik perhatian anak; (e) persiapkan sebuah pengantar singkat yang menghubungkan cerita dengan pengalaman anak; dan (f) berlatih menyampaikan cerita di depan cermin (Tompkins, 1991).

5. Anak-anak sebagai Storyteller

Penceritaan yang dilakukan anak atau siswa lebih difokuskan pada pengalaman pribadi. Kegiatan ini dapat merupakan langkah permulaan. Karena kegiatan seperti ini dapat membantu anak terlibat dalam proses bercerita dan rasa percaya diri. Dalam kelompok kecil misalnya, seorang dapat bercerita dan anak yang lain dapat memberi tambahan untuk melengkapi cerita atau dapat juga mengubah alur sesuai dengan seleranya.

Buku bergambar fiksi bisa memberi suatu kerangka kerja yang menyenangkan bagi anak yang belum berpengalaman bertutur cerita. Tokoh, karakter, setting, dan urutan kejadian yang digambar secara visual dapat membantu anak untuk merangkai cerita dalam gambar.

Sebelum bertutur cerita di kelas anak memerlukan latihan dan umpan balik. Anak perlu mendengarkan suaranya sendiri dan berlatih menggunakan pola-pola bahasa. Sejumlah pertanyaan yang dapat dipedomani untuk mengevaluasi dirinya sendiri yaitu: (a) apakah saya sudah menghubungkan dan mengaitkan semua peristiwa dalam cerita dengan baik? (b) apakah peristiwa-peristiwa tersebut tersusun dengan baik? (c) apakah saya telah menampilkan karakter-karakter tokoh secara baik? (d) apakah saya berbicara pelan dan terbata-bata? dan (e) apakah bahasa saya sumbang.

Setelah dirasa cukup, anak dapat bertutur cerita di depan kelas. Melalui diskusi guru dapat memberikan komentar tentang keterampilan anak dalam bertutur cerita dan isi cerita terutama tentang pesan moral dan karakter yang ada.

6. Materi Storytelling

Bila guru sebagai *storyteller*, pilihlah cerita yang disukai dan cocok dengan bakat dan gaya yang dimiliki serta memperhitungkan bahwa cerita itu akan ditujukan pada anak-anak. Untuk itu, cerita yang dipilih hendaknya sudah dikenal dan disukai anak-anak. Umumnya cerita yang disukai anak adalah cerita dongeng, cerita rakyat, dan cerita binatang. Ruth Sawyer menyatakan bahwa cerita yang sesuai untuk anak-anak adalah cerita rakyat atau cerita favorit dan cerita binatang (Spodek, 1994).

Guru hendaknya memilih cerita dan minat anak. Pemilihan tersebut juga dipertimbangkan dari aspek bahasa dan isi. Dari aspek bahasa disesuaikan dengan tingkat keterbacaan dan kesesuaiannya berdasarkan kemampuan berpikir, berbahasa, dan memahami ceritanya. Sedangkan dari segi isi diperhatikan aspek moral, karakter, sosial, dan estetikanya.

Kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam memilih cerita menurut Morrow adalah: (a) tersusun baik, (b) mempunyai permulaan, pertengahan, dan akhir cerita yang jelas, (c) memiliki tema dasar, (d) menggunakan repetisi atau pengulangan, dan (e) menggunakan bahasa yang hidup dan frase-frase yang mengejutkan emosi anak (Tompkins, 1991).

7. Penggunaan Media dalam Storytelling

Pada era global ini, hampir semua kegiatan manusia ditunjang oleh kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi. Potensi lokal yang sering disebut keunggulan lokal dapat kita akses lewat internet. Berbagai bentuk gambar animasi dan pemvisualannya dengan mudah kita dapatkan. Pemanfaatan media yang tepat dalam proses penceritaan dapat memberikan daya tarik dan membuat cerita menjadi hidup.

Menurut Morrow media yang bisa digunakan adalah: (a) papan planel tempat melekatkan gambar sesuai rangkaian cerita, (b) Boneka-boneka yang mewakili karakter dan dalam bentuk dialog. Boneka tersebut dapat berperan sebagai narrator ataupun pelaku cerita, (c) gunakan obyek benda-benda ataupun binatang-binatang buatan untuk mewakili hal-hal penting dalam cerita yang sedang dikisahkan (Tompkins, 1991).

Media dalam *Storytelling* bukan hanya berupa alat bantu pembelajaran tetapi juga dapat berupa isi yaitu informasi dan ilustrasi. Maksudnya potensi yang dimiliki bangsa kita baik lokal maupun nasional yang berupa nilai-nilai dan produk-produk kebudayaan dapat dijadikan alat untuk menanamkan karakter serta menguatkan integritas dan pencitraan bangsa. Misalnya, kekayaan bangsa tentang kebhinnekaan dapat digali dari tradisi lisan dalam ungkapan yang berbunyi: *Lain lalang lain belalang, lain lubuk lain ikannya; Di mana bumi dipijak, di situ langit dijunjung*.

Bangsa kita juga memiliki potensi lokal yang terkait dengan persatuan serta senasib dan sepenanggungan dalam ungkapan yang berbunyi: *Bersatu kita teguh, bercerai kita*

runtuh; Ringan sama dijinjing, berat sama dipikul. Yang merupakan produk dari kebudayaan dan tradisi lokal yang terkait dengan sopan santun dan keadaban misalnya bahasa daerah yang penuh dengan *undah usuh*. Ungkapan yang digali dari bahasa daerah misalnya berbunyi: *Bapak ibu guru ratu; Raja adil raja disembah, raja lalim raja disanggah; Guru kencing berdiri, murid kencing berlari.*

Tegasnya, bangsa kita memiliki potensi lokal yang unggul yang oleh masyarakatnya dijadikan rujukan dan tuntunan untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Untuk itu, hendaknya potensi tersebut dilestarikan dan diamalkan. Bukankah bukan hanya sekolah saja yang bertanggung jawab terhadap pembentukan karakter para siswa? Institusi lain di luar sekolah seperti keluarga dan masyarakat juga bertanggung jawab. Bahkan, untuk stakeholder bangsa dan pemimpin bangsa terkait dengan pendidikan karakter memiliki sifat bermuka dua. Maksudnya selain untuk penguatan karakter berbangsanya juga darinya dapat menjadi tauladan dalam pembentukan karakter masyarakat ataupun siswa. Untuk itu, para guru diharapkan memiliki wawasan tersebut dan mengamalkannya.

8. Teknik Penyampaian Storytelling

Strategi storytelling merupakan seni teknik penyampaian cerita dalam bentuk bertutur yang usianya sangat tua. Namun kini dikemas secara profesional. Artinya melibatkan penghayatan yang mendalam yaitu pengungkapan cerita dalam bentuk percakapan yang bernuansa kekaguman, penuh misteri, memiliki daya imajinasi yang tinggi sehingga siswa sebagai pendengar merasa terintegrasi dalam rangkaian cerita.

Beberapa hal yang harus diperhatikan storyteller adalah semangat, penggunaan kata-kata yang menarik minat dan perhatian pendengar, dan kepekaan dalam bertutur. Hal ini dimaksudkan agar pendengarnya merasa ingin melihat, mendengar, mencium, dan hanyut dalam buaian dan alunan cerita.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan storytelling pada kelas-kelas awal adalah (a) guru menunjukkan buku cerita yang akan diceritakan; (b) guru bertanya tentang gambar-gambar yang ada dalam buku cerita: hal ini dimaksudkan sebagai pengantar, melatih siswa menginterpretasi apa yang dilihat, dan menghubungkan skemata; (c) guru bercerita dengan melibatkan anak dalam penceritaan serta memberikan pertanyaan untuk membangkitkan imajinasi, interpretasi, prediksi, dan emosi tentang nilai-nilai dalam cerita; dan (d) guru melakukan evaluasi tentang isi cerita yang disimak siswa dan juga melakukan evaluasi diri.

Hal penting yang harus diperhatikan adalah pada saat penceritaan berlangsung guru hendaknya menghindari mengingat-ingat cerita. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Stewig bahwa storyteller hendaknya tidak mengingat-ingat cerita karena akan mengganggu keluwesan bercerita serta mengurangi keakraban yang telah terjalin dalam proses penceritaan (Tomkkins, 1991).

KESIMPULAN

Berdasar pada uraian di atas dapat digambarkan bahwa bangsa kita kaya akan potensi lokal di antaranya tradisi dongeng. Pada tradisi dongeng banyak manfaat yang dapat kita peroleh baik dari segi isi maupun dari segi teknik.

Dari segi isi kita dapat memperoleh pesan moral, nilai-nilai yang memperkaya rasa bertanggung jawab, keadilan, sopan santun, integritas serta keadaban dan karakter kebangsaan.

Dari segi teknik dapat memberikan pengalaman bagi anak dan bagi guru. Karena mendongeng yang sekarang dikemas secara profesional yang disebut *storytelling* dapat menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran pengembangan karakter dan nilai-nilai. Sosok Ki Hajar Dewantara sebagai bapak pendidikan, pemikiran dan prinsip-prinsipnya dapat dijadikan komplikasi dalam perumusan formula-formula pembaharuan pembelajaran yang khas Indonesia. Untuk itu, guru diharapkan dapat memberdayakan potensi tersebut dalam proses pembelajaran. Singga sekolah yang diharapkan dapat menjadi agen penataan dan perubahan kehidupan masyarakatnya dapat berperan sebagaimana mestinya. Generasi emas gemilang yang kita miliki hendaknya benar-benar disiapkan guna mewujudkan Indonesia Emas 2045 mendatang. Mengingat Generasi Emas Gemilang yang perlu kita siapkan tersebut berada dalam era global.

DAFTAR PUSTAKA

- Cox Carole Z, James. 1993. *Teaching Reading With Children's Literature*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Cullinan, Bernice E. 1989. *Literature and The Child*. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich.
- Depdiknas. 2002. *Pengembangan Silabus Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Ellis, Arthur. 1991. *Elementary Language Arts Instruction*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kuntowijoyo. 1987. *Budaya dan Masyarakat*. Yogya: Tiara
- Naisbitt, Johan dan Patricia A. 1991. *Megatrends 2000*. Jakarta: Warta Ekonomi
- Spodek, Bernard dan Saracho, Olivia N. 1994. *Right from the Start: Teaching Children Ages Three to Eight*. Boston: Allyn and Bacon.
- Tompkins, Gail E. 1991. *Language Arts Content and Teaching Strategies*. New York: Maxwell MacMillan International Publishing Group.
- Tye, K.E. (Ed). 1991. *Global Education: From Thought to Action*. Alexandria, Virginia The Association For Supervision and Curriculum Development.

TOTAL PHYSICAL RESPONSE AS AN ALTERNATIVE MODEL FOR INTRODUCING ENGLISH TO KINDERGATEN LEARNERS

Tes ana Deni Wijaya ningsih
Djoko Sri Bimo

Universitas Muhammadiyah Semarang

UPBJJ-UT Semarang

testiana_dw@yahoo.com

djokosb@ut.ac.id

Abstract

This study describes the use of Total Physical Response to introduce English for young learners especially students from kindergarten school. This study applies the concept of Total Physical Response process in the classroom activities. This model focuses on auditory, visual, and kinesthetic. The process of teaching uses practical steps from the beginning until the end of activities. It consists of giving commands, modelling activities, doing activities, and observing activities. It also gives students opportunity to study English through songs, movement, and expression.

Hopefully, this study will give new view model for handling kindergarten learners; firstly, TPR plays role and active commands in teaching learning process, secondly, it also practices learners' recalling brain and movement activities which give many benefits in mastering English daily vocabulary, thirdly the English sample material will add young learners' teachers teaching materials, and lastly TPR can make young learners enjoy, understand, and fun.

Key words: Total Physical Response, Alternative Model, Kindergarten Learners

INTRODUCTION

Young learners is a phase which learners have sensitive period in learning language. The average age is about 0 until 8 years old. In this period, parents and teachers have difficulties in introducing English to them. It is happened because English is not the first language in Indonesia so they have learning difficulties. Based on this condition, it is important to introduce English well which is useful to use in daily communication (Maria Montessori, 1991).

According to Cameron (2001), Skills are needed to teach young learners in managing children, keeping them on task, knowledge of language teaching and learning.

The difficulties in introducing English for young learners make teachers and parents cooperate together to give model by improving the method, technique, and learning model attractively and practically. The methods, techniques, and learning models which are used such as; story telling, role play, art and crafts, games, show and tell, music and movement, listen and repeat (Susanti, 2002).

Related to attractive method, techniques, and learning model to young learners, many researchers do improvement method, technique, and model in learning English. Beside that, choosing appropriate materials and learning condition to young learners must become the focus of mastering English. Next, we must understand that young learners like playing. The success of learning English for young learners is affected by;

1. The smart teacher means that she/he can make the teaching learning process well.
2. The complete utilities for English teaching learning process.
3. The appropriate, simple, and attractive curriculum.

TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR)

Total Physical Response (TPR) as one of learning model in learning English. Learning model is a science which talks about the way to teach learning materials. This model is also called the comprehension approach which is closed to listening comprehension.

As stated by Richards and Rodgers (2001:73), physical (motor) activity is used for teaching language which is made the coordination of speech and action. It is called Total Physical Response (TPR). It can be concluded that TPR consists of visual, audio, and kinesthetic. It needs movement and song to make the learners more attractive than without it.

According to Asher as cited by Richards & Rodgers (2001:79), stressed that Total Physical Response (TPR) must be used by joining with other topics. Based on the statement, it means that TPR can be combined with other model, for example repetition.

Asher as cited by Richards & Rodgers (2001:76) state "Imperative drills are the major classroom activity in Total Physical Response." It can be concluded that teachers use commands in teaching TPR in their classroom, such as; stand up, sit down, shake your body, clap your hands, stamp your feet, and shout hooray.

THE PROCESS OF TEACHING TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR)

The process of teaching TPR uses practical steps from the beginning until the end of activities. It consists of giving commands, modelling activities, doing activities, and observing activities. The examples are;



1. Title : No, Yes, Please and Thank you

Artist : Dream English 'Matt'

No...no...no

Yes...yes...yes

Please....please...please...

Thank you...thank you...thank you...

2x

2x

#back to the first lyric

The Teaching Steps:

1. Move your forefinger together on the left and right to give model for "NO".
2. Move your thumb together to the top and down to give model for "YES".
3. Move your hands to touch your chest to give model for "PLEASE".
4. Move your forefinger together on the left and right by using smile to give model "THANK YOU".
5. Make sure that young learners see and follow your action and model.
6. Ask your learners to follow the movement based on the lyrics.
7. Ask the active students to come forward to practice what he/she has learned before.
8. Ask the passive learners to come forward, if he/she is ashamed, the teacher comes and touches his/her hands to try what she/he learned before.
9. Repeat again in the next meeting to remind what learners have learned before.

2. If You Happy and You Know It

This song is more complex than the first song. It uses not only hands moveent but also feets and jumping.



Title : if you happy and you know it

Artist : British Council

If you're happy and you know it clap your hand 2x

If you're happy and you know it and you really want to show it
If you're happy and you know it clap your hand
 If you happy and you know it stamp your feet 2x
 If you're happy and you know it and you really want to show it
 If you're happy and you know it stamp your feet
If you happy and you know it shout hurray 2x
If you're happy and you know it and you really want to show it
If you're happy and you know it shout hurray
 If you happy and you know it and you really want to show it
 If you happy and you kow it do all three (clap..clap..stamp..stamp..hurray)

The Teaching Steps:

1. Give model of clap hands if the lyric comes to "clap your hands".
2. Give model of stamp feet if the lyric comes to "stamp your feet".
3. Give model of shout hurray if the lyric comes to "shout hurray".
4. Give model of clap hands, stamp feet, and shout hurray if the lyric comes to "do all three".

CONCLUSION

Hopefully, this study will give new view model for handling kindergaten learners; firstly, TPR plays role and active commands in teaching learning process, secondly, it also practices learners'recalling brain and movement activities which give many benefits in mastering English daily vocabulary, thirdly the English sample material will add young learners' teachers teaching materials, and lastly TPR can make young learners enjoy, understand, and fun.

REFERENCES

- Cameron, Lynne.2001. *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fauziati,Endang.2008.*Teaching Of English As A Foreign Language (TEFL)*. Surakarta:Muhammadiyah University Press.
- Masitoh dkk. (2005) *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Jakarta Press.
- Mustafa, Bacharudin (2007) Buku **PLAY GROUP**, unpublish.
[Serving up the hottest dishes on WordPress.com.](#)

- Nababan, S.U. Subiyanto. 1999. *Analisis Wacana dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2003) *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Richards, J.C. and Rodgers, Theodore, S. 2001. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Santrock, John W (2007) *Child Development*, Texas: McGraw-Hill.
- Siti Aisyah dkk. (2007) *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanti, Ratna. 2002. *Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris*.
- Suyanto, Kasihani K.E. 2001. *Kegiatan Komunikasi dalam Pembelajaran bahasa Inggris (Makalah)*. Surabaya: Depdiknas.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Visimedia

INTEGRASI THEMATIC UNO DAN CRAZY PICTURES PADA SUMBER BACAAN PERPUSTAKAAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS KEGIATAN BAHASA INGGRIS

Yasir Riady
UPBJ UT Jakarta

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji lebih dalam penggunaan media thematic uno dan crazy pictures pada sumber belajar bacaan siswa di perpustakaan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Inggris di kelas X salah satu SMA Islam di Jakarta serta kendala-kendala yang dialami oleh peneliti selama penerapan metode ini diterapkan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan menggunakan survei dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa, penggunaan metode ini dipilih berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu melihat gambaran secara umum serta perubahannya dalam penggunaan metode pembelajaran menggunakan kartu Uno yang bertema dan juga gambar-gambar unik dan menyenangkan serta kendala-kendala yang dialami oleh peneliti selama penerapan metode ini diterapkan di perpustakaan, data yang diperoleh berasal dari keseharian pelajaran bahasa Inggris dimulai dengan observasi, mengkoleksi data, menganalisis data, pemberian kuesioner serta kajian perpustakaan yang berhubungan dengan penelitian ini.

Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa terdapat perkembangan yang cukup signifikan dan dampak yang positif terhadap kemampuan siswa baik dalam kosakata, kemampuan berbicara dan membaca ketika menggunakan metode kartu Uno yang bertema pada siswa di salah satu SMA Islam di Jakarta, hasil penelitian dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan metode ini dapat mempengaruhi dan merangsang kemampuan membaca, berbicara dan terlebih lagi pada kemampuan menulis siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kegiatan dengan menggunakan metode yang menyenangkan serta media pembelajaran yang baik, unik, maksimal, efektif dan efisien dapat mengakibatkan meningkatnya minat belajar siswa serta menjadikan siswa menjadi lebih menikmati pelajaran sehingga menjadi semakin baik.

Kata Kunci : Minat belajar siswa, Bahasa Inggris, Kartu Uno, Media, Perpustakaan

PENDAHULUAN

Salah satu dari banyak cara untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan menguasai dunia adalah melalui bahasa, melalui bahasa kita dapat mengenal ragamnya literasi keunikan dan pola-pola bagian struktur bahasa yang harus dipahami agar dapat berkomunikasi dengan baik. Pada dunia pendidikan, cara memberikan pengenalan dan pemahaman secara umum pada bahasa adalah dengan cara proses pembelajaran, sumber-sumber belajar tersebut tersedia dan dapat digunakan di perpustakaan.

Perpustakaan sebagai salah satu sumber belajar seharusnya dapat memfasilitasi dan juga mewadahi materi kurikulum serta media sumber belajar lainnya untuk dapat menyelaraskan dengan materi pelajaran yang ada di sekolah, melalui fasilitas yang tersedia, kegiatan belajar dan mengajar akan semakin efektif dan efisien. Saat ini, penggunaan perpustakaan masih dalam tahap konvensional, jika sudah ada pergeseran penggunaannya, perpustakaan bisa sebagai salah satu tempat media pembelajaran siswa.

Proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah sangat erat kaitannya dengan fasilitas perpustakaan dan juga peran guru sebagai fasilitator serta perantara siswa ke arah situasi di mana siswa akan merasa tertarik, tertantang sehingga menjadi berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, selain itu lingkungan juga berperan dan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran.

Bagian yang tidak kalah penting dalam pelaksanaan pembelajaran adalah guru, interaksi yang diberikan kepada siswa dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif, seorang guru selalu dituntut untuk dapat memiliki kemampuan, mengembangkan ide-ide kreatifnya, menghasilkan metode pembelajaran yang tepat, menarik serta menjembatani siswa agar tetap termotivasi dalam mengikuti pelajaran, namun terkadang pada pelaksanaannya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi, kurang menarik perhatian, tidak terkini sehingga siswa sulit untuk dapat mencerna pelajaran yang disampaikan dan menjadikan pelajaran tersebut membosankan.

Berdasarkan teori *"uses and gratification"* (Ahmadi : 2001) dalam memenuhi kebutuhan yang berasal dari faktor sosial dan psikologis, faktor subyektif individu dan juga lingkungan berinteraksi dengan ketersediaan media yang mengakibatkan pola yang berbeda, jadi setiap orang dapat menggunakan media yang berbeda untuk bisa memenuhi kebutuhannya, sehingga menghasilkan pemenuhan kebutuhan yang berakibat terbentuknya informasi yang berbeda pula, karena setiap orang memiliki perbedaan dalam menyerap dan memahami informasi yang dibutuhkan.

Jika kita menyentuh makna media, maka media dapat digunakan untuk memenuhi beragam kebutuhan, seperti kebutuhan akan informasi, hiburan dan pendidikan. Apabila beberapa aspek yang hampir sama dapat dipadukan pada satu media seperti kebutuhan akan informasi dan hiburan, maupun hiburan dan pendidikan akan menghasilkan sesuatu yang diharapkan, hanya saja tergantung bagaimana penyajian serta penggunaan media tersebut, hal ini juga dapat diterapkan pada penggunaan kartu sebagai media serta gambar-gambar unik dan menyenangkan yang memberikan fungsi kognitif dan pengembangan saraf yang dimiliki manusia.

Penggunaan media yang diterapkan pada tulisan ini memotivasi siswa untuk dapat belajar bahasa Inggris, karena sulitnya belajar bahasa Inggris bagi siswa yang kesejahtraannya menengah ke bawah serta kesempatan mereka untuk dapat mengembangkan dan menerapkan materi pelajaran yang sudah dipelajari di kelas. Berdasarkan paparan di atas peneliti merasa tertarik untuk dapat membuat sebuah penelitian dengan membatasi diri hanya pada penggunaan media pada kartu Uno untuk

perkembangan pembelajaran dan faktor-faktor yang dianggap sebagai penentu keberhasilan dalam penggunaan media ini yang dilakukan di perpustakaan sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam penggunaan media *thema c uno* dan *crazy pictures* pada sumber belajar bacaan siswa di perpustakaan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di kelas X salah satu SMA Islam di Jakarta serta kendala-kendala yang dialami oleh peneliti selama penerapan metode ini diterapkan.

SAJAN DEFINISI

1. Definisi Metode

Setiap guru memiliki banyak variasi metode pembelajaran untuk digunakan dalam mentransfer ilmu pada proses pembelajaran, menurut Jack C Richard dan Theodore S Rodger (2007) pada buku *Approach and method in language teaching* mereka menyatakan bahwa metode merupakan sebuah rencana untuk mempresentasikan berdasarkan pendekatan tertentu. Pernyataan ini juga dimuat pada istilah dalam kamus *Webster's New World College Dictionary of the American Language (1976:603)* yang memberikan definisi metode sebagai cara untuk menjalankan sesuatu, proses, prosedur atau bagaimana sesuatu dibentuk dan dibuat. Berdasarkan definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa metode merupakan sebuah cara, prosedur atau proses dalam melaksanakan sesuatu sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.

2. Definisi Metode Pembelajaran Kosakata

Untuk meningkatkan kemampuan dasar berbahasa, dapat dimulai dengan meningkatkan penguasaan kosakata, terlebih jika sudah memasuki teks atau wacana dalam pembelajaran membaca. Ada beberapa teknik yang dapat dilakukan tenaga guru dalam pembelajaran kosakata seperti yang diungkapkan oleh Jeremy Hamer (2002:16) adalah sebagai berikut:

a. Picture

Apabila ingin menerangkan suatu benda atau yang lain yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas, maka bisa menggunakan gambar, foto-foto maupun lukisan untuk menjelaskan suatu arti. Gambar yang unik, menyenangkan dan menarik perhatian dapat membantu menjelaskan dan menarik minat siswa untuk berpikir lebih mendalam mengenai topik atau ide dari gambar tersebut.

b. Action

Untuk menerangkan sesuatu dapat disampaikan melalui perbuatan (akting). Cara ini sangat baik untuk menerangkan kata kerja seperti berjalan, makan, berbicara dan lain-lain dengan menggunakan bahasa tubuh atau isyarat.

c. Context

Suatu kata dapat diterangkan dengan cara kata tersebut dibuat menjadi satu kelompok kalimat yang dapat menimbulkan pemahaman pada siswa.

d. *Synonym*

Artinya satu kata baru dapat diterangkan artinya atau maknanya dengan menyebut padanan kata atau persamaan kata tersebut, tentunya padanan kata tersebut yang sudah akrab dengan siswa. Hal itu merupakan suatu pengetahuan tambahan yang tidak mustahil akan mendorong siswa dalam menerima dan memahami keterangan dari guru dalam mengajarkan kosakata baru.

e. *Antonim*

Merupakan kebalikan dari sinonim, yang berarti lawan kata dari kata. Sebenarnya, hal ini dapat membantu siswa untuk menambahkan kosakata serta menjadikan siswa berpikir lebih dalam mengenai makna lain dari kata tersebut.

f. *Definisi*

Dalam mengartikan kata-kata baru yang diajarkan, penyajiannya dapat melalui suatu definisi yang dapat dinyatakan dengan batasan yang ada dalam kelas, di lokasi maupun keterangan tertentu.

g. *Translation*

Apabila keterangan tertentu merupakan suatu keterangan yang abstrak, maka dapat digunakan padanan katanya dari bahasa asli (bahasa peserta didik), sehingga siswa lebih mudah mengerti dan memahami kata tersebut agar dapat lebih mengerti teks secara keseluruhan.

Selanjutnya suatu padanan kata dapat diberikan apabila teknik yang lainnya dirasakan kurang efektif terhadap kata tersebut.

LANGKAH-LANGKAH PELAKSANAAN

1. Rancangan Alat

Pembelajaran dimulai pada awal semester, namun penggunaan jenis-jenis teks, perbendaharaan kata dan tulisan yang merujuk pada topik tertentu maupun pemaparan ide sangat sulit untuk diungkapkan, meskipun sudah dilakukan untuk bisa memahami serta merangsang siswa agar aktif dalam kemampuan *speaking, listening, writing* dan *reading* pada situasi kelas serta karakteristik siswa dan kemampuan dasar mereka sebelum kegiatan ini diterapkan, beberapa kelas merespons positif dan ada juga yang menjadikan salah satu hambatan dalam pelajaran karena mereka merasa kurang memiliki kepercayaan diri dan takut untuk membuat kesalahan sehingga sulit berkembangnya kemampuan dasar bahasa mereka jika mereka selalu berpikir seperti itu.

Berdasarkan observasi awal, hampir seluruh siswa berminat dan tertarik pada mata pelajaran ini, pada setiap pertemuan mereka selalu menyimak setiap pelajaran yang diberikan oleh guru dan selalu mendengarkan guru ketika menjelaskan suatu topik yang

sedang dipelajari, siswa juga memberikan respons positif dan bertanya mengenai pelajaran yang belum dipahami oleh mereka kepada gurunya. Siswa selalu aktif dalam setiap kegiatan dan aktivitas yang diberikan oleh guru, asumsi awal bahwa hampir seluruh siswa menyukai mata pelajaran bahasa Inggris. Pada waktu istirahat maupun ketika pulang sekolah, beberapa siswa masih saja duduk dan bermain kartu di perpustakaan sekolah, hal ini dimanfaatkan oleh guru salah satu bidang studi bahasa Inggris untuk bisa memaksimalkan pelajaran di luar kelas dengan bermain kartu, namun uniknya bukan permainan biasa yang dimainkan secara umum tetapi menggunakan beberapa kegiatan yang lebih menantang.

Alat ini menggunakan kartu permainan Uno, kartu ini sangat populer pada anak-anak remaja pada jenjang sekolah menengah pertama maupun atas, pada umumnya siswa membawa kartu ini untuk dimainkan di waktu senggang atau masa istirahat di perpustakaan sekolah, guru bahasa Inggris pada sekolah tersebut melihat adanya peluang untuk menggunakan kartu Uno ini sebagai media pembelajaran, kartu ini disisipi dengan foto atau pun gambar unik dan menarik agar dapat menstimulus siswa agar dapat berpikir kritis dan kreatif dalam bahasa Inggris, pada akhirnya perpustakaan di sekolah tersebut menyediakan beberapa kartu Uno yang dapat digunakan oleh siswa untuk bermain dan belajar.

2. Proses Pembuatan Alat

Proses pembuatan alat kartu Uno ini sangat mudah dan sederhana, penggunaan kartu ini dibarengi dengan beberapa gambar-gambar yang unik, lucu dan menyenangkan. Secara umum alat ini sangat mudah didapatkan, cukup membeli kartu Uno di toko buku terdekat, kemudian membuat pertanyaan-pertanyaan berdasarkan pada tema-tema yang sudah dipersiapkan, selain itu juga mengambil beberapa gambar yang sesuai tema yang memiliki keunikan dan kesamaan dengan pertanyaan yang diajukan, sehingga terciptalah kartu Uno yang sudah termodifikasi dengan pertanyaan dan jawabannya, kartu-kartu Uno ini selain mudah didapatkan juga memiliki bentuk dan warna yang unik, sehingga menarik minat siswa untuk menggunakan kartu ini untuk permainan dalam pembelajaran.

3. Pembuatan manual/ pedoman penggunaan kartu Tema c Uno

Thema c Uno bisa digunakan dalam *pre-ac vity*, *while-ac vity* dan *post-ac vity*. Pada *pre-ac vity*, *Thema c Uno* digunakan untuk mengetahui seberapa jauh persiapan siswa ketika mereka akan memulai proses pembelajaran. Pada *while-ac vity*, permainan *Thema c Uno* dapat diberikan untuk membentuk ide-ide dasar dan menilai secara umum pembelajaran saat itu, serta dalam *post-activity*, permainan ini dapat ideal untuk merevisi topik. Teknik ini dapat diterapkan dalam langkah-langkah berikut:

- a. Siapkan satu set kartu Uno, kartu ini bisa dibeli seperti kartu atau didapatkan dari internet untuk bentuk visual. Masing-masing kartu dibagi menjadi empat kelompok atau lebih untuk pembagian kartu Uno. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya berisi jawaban serta dipertunjukkan gambar unik dan menarik untuk siswa yang mendapatkan kartu berbeda atau terlewat kesempatannya. Pertanyaan dan jawaban sesuai dengan tema dan jawabannya adalah berbentuk kosakata yang harus diselesaikan siswa, jika tidak angka poin yang didapatkan akan berkurang.

- b. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari tiga atau lima siswa.
- c. Acak kartu dan berikan kepada masing-masing kelompok.
- e. Kelompok dapat memulai permainan *Thema c Uno* dengan membaca pertanyaan, tetapi kelompok yang membaca pertanyaan pertama adalah kelompok pemenang yang dipilih dari hasil sistem undian atau suit. Jika satu kelompok membaca pertanyaan, kelompok lain mendengarkan dengan cermat dan menebak apa jawaban dari pertanyaan tersebut. Jika kelompok lain berhasil menjawab pertanyaan, kelompok mereka dapat melanjutkan permainan *Thema c Uno* dengan membaca pertanyaan berikutnya. Ketika satu kelompok menjawab pertanyaan dalam permainan *Thema c Uno*, semua kelompok juga memutuskan apakah jawaban tersebut benar atau salah, dan seperti itu selanjutnya, lalu berlanjut mengambil kartu yang lain.

Setelah siswa menemukan beberapa kosakata dalam permainan Uno, guru menugaskan kepada siswa untuk membuat kalimat secara lisan dengan memakai kosakata yang ada dalam permainan Uno, sehingga permainan Uno juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa dalam merangkai kata yang sudah ditebak berdasarkan permainan kartu *Thema c Uno* yang mereka lakukan di kegiatan awal.

Siswa juga ditantang untuk bermain dengan skor di perpustakaan untuk membahas kosakata yang telah diduplikatnya, kemudian membuat list hasil kata-kata tersebut ke dalam kalimat serta mendiskusikannya dengan kelompok yang lain, kelompok yang memiliki hasil tertinggi mendapatkan penghargaan maupun hadiah dari guru tersebut. Berikut ini adalah beberapa gambaran contoh kartu Uno yang didesain dengan pertanyaan serta jawabannya.

Theme : Profession

Job that you can find in your life	Job that you can find in your life	Job that you can find in your life	Job that you can find in your life
Teacher	Doctor	Librarian	Nurse
Job that you can find in your life	Job that you can find in your life	Job that you can find in your life	Job that you can find in your life
Den st	Lecturer	Pilot	Waiter

The place is used by people for particular jobs	The place is used by people for particular jobs	The place is used by people for particular jobs	The place is used by people for particular jobs
Airport	Hospital	Restaurant	Library
The tool is needed by people for particular jobs	The tool is needed by people for particular jobs	The tool is needed by people for particular jobs	The tool is needed by people for particular jobs
Pencil	Computer	Camera	Book
The tool is needed by people for particular jobs	The tool is needed by people for particular jobs	The tool is needed by people for particular jobs	The tool is needed by people for particular jobs
Hammer	Gun	Pen	Saw
Type of jobs that needs special knowledge	Type of jobs that needs special knowledge	Type of jobs that needs special knowledge	Type of jobs that needs special knowledge
Accountan	Mechanic	Doctor	Lecturer

4. Prosedur penggunaan alat dalam pembelajaran

Thema c Uno merupakan sejenis permainan kartu Uno yang bertema. Tema dalam permainan ini berasal dari pelajaran yang dipelajari sesuai dengan buku panduan Bahasa Inggris, misalnya tema yang berhubungan dengan *Profession*, maka kosakata yang ada dalam permainan adalah kosakata yang berhubungan dengan profesi. *Thema c Uno* bisa dimainkan dalam kelompok.

Sama halnya seperti permainan Uno, hanya saja dalam *Thema c Uno* siswa mencari jawaban berupa kosakata berdasarkan pertanyaan yang telah disediakan. Permainan *Thema c Uno* menuntut siswa untuk aktif berkompetisi menemukan pemenang dalam permainan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan merupakan penelitian tindakan kelas dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa, penggunaan metode ini dipilih berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu melihat gambaran secara umum serta perubahan setelah media ini digunakan serta melihat dampak yang dihasilkan dalam penggunaan metode kartu Uno yang bertema diselingi dengan gambar-gambar unik dan menyenangkan.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan dari Januari hingga Maret 2013, di salah satu sekolah Islam di Jakarta. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X pada salah satu sekolah Islam di Jakarta, seluruh siswa kelas X berjumlah 25 siswa, umumnya siswa kelas ini termasuk siswa yang rajin berdiskusi dan melaksanakan kegiatan di perpustakaan sehingga menggunakan ruangan perpustakaan untuk aktivitas sekolah mereka.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

1. Observasi

Pada penelitian ini, SMA Islam x di Jakarta timur sebagai tempat lokasi penelitian. Penulis memperhatikan dan mengobservasi kegiatan sehari-hari siswa di sekolah serta kegiatan dalam pembelajaran tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran, tujuan dari observasi ini adalah untuk dapat menganalisis kondisi sebenarnya dan seutuhnya pada aktivitas pembelajaran.

2. Koleksi Data

Penulis mengambil data yang telah dikerjakan oleh siswa. Penulis juga memberikan kuesioner seputar pendapat mereka mengenai intensitas serta pemahaman kosakata mereka. Penulis juga memeriksa hasil tulisan harian siswa dan pekerjaan mereka serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk dapat berpartisipasi untuk menjawab pertanyaan teks.

3. Analisis Data

- a. Mengkategorikan metode pembelajaran melalui kartu Uno, kemudian diberikan panduan untuk dapat menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan di kartu tersebut, setelah itu mereka membuat dan menghasilkan tulisan mereka dan diperiksa serta diberikan pembenaran berdasarkan kesalahan yang mereka buat ketika membuat tulisan.
- b. Menjelaskan kesalahan serta memperbaikinya, kemudian memberikan panduan berikutnya agar dapat didiskusikan.

4. Hasil yang Diperoleh

Pada mulanya, penulis hanya ingin mengetahui kemampuan awal dasar kosakata siswa, setelah melihat hasil yang kurang memuaskan, penulis menerapkan kegiatan

pembelajaran berbahasa Inggris dengan menggunakan kartu Uno, awalnya mereka tidak percaya diri dan kurang berminat, namun setelah diberikan pengarahan dan penjelasan disertai contoh permainan, gambar yang unik, lucu dan menarik, akhirnya mereka mencoba melakukannya, secara keseluruhan siswa menjadi kritis, kreatif dan bertambah kosakata mereka setelah berdiskusi dan bermain kartu Uno ini.

5. Evaluasi Kebermanfaatan Alat

Cara bermain *Thema c Uno* sama halnya dengan bermain kartu Uno. Jika permainan Uno menggunakan angka-angka maka permainan, *Thema c Uno* menggunakan tema kosakata-kosakata dalam Bahasa Inggris serta disisipi dengan gambar-gambar yang unik dan menyenangkan. Pada satu set kartu Uno terdiri dari 108 kartu. Pertanyaan yang ada dalam satu kartu dicocokkan dengan jawaban yang ada pada kartu lain dengan warna yang sama, kemudian jika siswa tidak dapat kartu yang sama, dia mendapatkan hukuman untuk menebak gambar yang unik dengan kata-kata bahasa Inggris yang mereka miliki dan selanjutnya seperti itu.

Kelompok yang menghabiskan kartu pertama kali adalah pemenang dalam permainan ini. Fungsi guru dalam permainan ini memonitor dan mengobservasi jalannya permainan. Guru juga bisa terlibat langsung dan memberi penilaian pada siswa. Alat ini dinilai efektif dan efisien dalam membantu siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam bahasa Inggris, secara keseluruhan alat ini membantu siswa belajar bahasa Inggris secara menarik dan menyenangkan.

Pada akhirnya, kemampuan berbicara mereka meningkat dengan banyaknya variasi perbendaharaan kata yang mereka miliki, hasil yang didapat menggambarkan adanya perubahan dalam cara belajar siswa, siswa cenderung dapat menambahkan kosakata dan menemukan kata-kata lain dan didiskusikan dengan teman-temannya, serta menceritakan keadaan keseharian mereka dibandingkan menceritakan situasi di kelas pada pertama kali, kesalahan yang sering terjadi pada kelas bahasa Inggris adalah penggunaan kata yang tidak tepat, penulisan, ejaan, struktur dan tata bahasa, serta bentuk jamak dari kata benda, hanya beberapa siswa yang membuat sedikit sekali kesalahan dalam pembelajaran tersebut, secara keseluruhan siswa memperlihatkan kemajuan perkembangan bahasa mereka secara berarti.

6. Interpretasi hasil peneli an

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, diketahui adanya dampak positif serta perkembangan yang berarti dalam pembelajaran ketika menggunakan metode penggunaan kartu Uno pada siswa SMA Islam di Jakarta Timur.

Dari hasil penelitian itu pula maka hasil penelitian dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan metode ini dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa siswa, siswa juga merasa nyaman untuk dapat berdiskusi di perpustakaan karena fasilitas media ini disediakan oleh perpustakaan di sekolah.

Hal ini juga menunjukkan kegiatan penggunaan media pembelajaran yang baik, maksimal, efektif dan efisien dapat mengakibatkan tingginya minat belajar siswa dan membuat siswa menjadi menikmati pembelajaran dengan metode menyenangkan.

Sebaliknya penggunaan metode pembelajaran yang kurang baik, membosankan, monoton dapat menyebabkan rendahnya hasil kemampuan belajar siswa dan berdampak siswa tidak dapat memahami pelajaran dengan baik.

7. Keterbatasan Peneli an

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya sampai pada tingkat kebenaran mutlak. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan di atas, peneliti juga menyadari bahwa penelitian tindakan kelas ini memiliki beberapa kelemahan antara lain:

- a. Metode pembelajaran dengan media ini tidak selalu dipengaruhi oleh kemampuan siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.
- b. Tingkat perilaku metode pembelajaran yang diperoleh hanya berdasarkan pengukuran pada saat penelitian, jadi tingkat perilaku ini belum tentu sama jika dilakukan pengukuran kembali.
- c. Hasil dari penelitian hanya berlaku pada SMA Islam x di Jakarta dan tidak dapat digeneralisasikan pada sekolah-sekolah lainnya, karena setiap respondennya memiliki karakteristik yang berbeda serta fasilitas perpustakaan yang disediakan.
- d. Banyaknya aktivitas yang dimiliki oleh siswa pada kegiatan sehari-hari menyebabkan kurang lancarnya proses pembelajaran sesuai dengan target yang diminta.
- e. Kuesioner yang disebarkan kepada responden dengan alternatif jawaban yang telah ditentukan tidak dapat membuat responden untuk mengungkap banyak hal.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan deskripsi, analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penggunaan media kartu ini memudahkan dan membuat komunikasi menjadi lebih cepat, efektif, efisien, mudah dan menyenangkan.
- b. Siswa dapat menggunakan beragam metode yang baik untuk meningkatkan kemampuan baik dalam berbicara, mendengar, membaca dan menulis.
- c. Teknik pembelajaran pada bahasa Inggris dalam kemampuan menulis terdiri dari tiga tahapan, yaitu pemahaman konsep, tindakan dan pembuatan.
- d. Penggunaan media ini juga memotivasi siswa untuk dapat belajar bahasa Inggris, sehingga secara tidak langsung kemampuan menulis siswa dapat bertambah dengan sendirinya
- e. Perpustakaan sebagai salah satu tempat untuk belajar dapat lebih aktif dan kreatif untuk bisa bersama siswa melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar.

2. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Untuk dapat menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta persaingan global, pihak sekolah hendaknya dapat menyediakan satu tempat dan sarana pembelajaran di perpustakaan yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- b. Guru sebaiknya lebih tanggap akan kondisi siswanya agar dapat meningkatkan minat siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, efektif, efisien, variatif dan sesuai dengan materi pelajaran dan tepat guna.
- c. Siswa sebaiknya lebih memaksimalkan dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang telah disediakan oleh pihak sekolah untuk bisa membantu kegiatan belajar mereka.
- d. Penelitian ini terbatas pada pengkajian masalah metode penggunaan gambar dan Kartu Uno, oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut yang mengungkapkan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien selanjutnya, sehingga dapat diadakan perbaikan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu dan Uhbiati. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta, 2001.

Arum, Wahyu Sri Ambar. *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan*. Multi Karya Mulya, 2007

Budiarjo, Bagio. *Komputer dan Masyarakat*. Elex Media Komputindo, 1988.

Idris, Zahara, *Pengantar Pengajaran*, Gramedia, Jakarta : 1992.

Harmer, J (2002). *How to Teach Vocabulary*. Cambridge University. English: Pearson Education Limited.

Hamer, J. (2003). *The Practice of English Language Teaching*. Edinburgh: Longman.

Mangunwijaya, M. B. *Teknologi dan Dampak Kebudayaannya*. Vol.1 dan 2, Yayasan Obor Indonesia, 1987.

Molyneux, Robert E. *The Internet under The Hood*. Westport, Connecticut 2003.

Rahman, Arief. "Pengaruh Hasil Belajar Komputer Terhadap Kualitas Kosakata Bahasa Inggris: Studi Kasus di SMP Labschool Rawamangun", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. September 2006, 12, hal. 679.

Richard, Jack C. *Approach and method in language teaching*. Cambridge : 2007

Sukmadinata, Nana Syaodif, *landasan psikologi proses pengajaran*, Remaja Rosda Kara, Bandung : 1986.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Rosda, Bandung : 2004

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka, 1989.

Wibawa, Basuki dan Farida Mukti, *Media Pengajaran*, Depdikbud : 1992.

World Publishing Company. *Webster's New Interna onal Dic onary of the English Language: Second Edi on*: Unabridged. Springfield. Mass.: G. & C. Merriam Co. 1976.

KESIAPAN MAHASISWA S1 PGSD UNIVERSITAS TERBUKA UNTUK MENULIS KARYA ILMIAH SEBAGAI PRASYARAT KELULUSAN STUDI

A.A. Ketut Budiastra
Susy Puspitasari
Universitas Terbuka
budiastra@ut.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kesiapan mahasiswa Program S1 PGSD-UT untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program S1 PGSD-UT semester 10. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik purposive sampling yang meliputi sebanyak 103 mahasiswa yang juga menjadi guru SD yang berasal dari tiga (3) UPBJJ, yaitu UPBJJ-UT Jakarta, Serang, dan Bogor. Kuesioner digunakan sebagai pengumpul data yang utama. Selain itu, juga dilakukan wawancara dengan dua (2) orang tutor, satu (1) orang pengelola di UPBJJ, dan dua (2) orang pengelola Program S1 PGSD di FKIP-UT. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan April sampai bulan Desember 2012. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) Struktur kurikulum dengan berbagai kompetensi dan keterampilan yang dilatihkan kepada para mahasiswa, dirasakan sangat menunjang kesiapan mereka untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah; (2) Tugas-tugas dalam TTM dirasakan sangat bermanfaat bagi mahasiswa untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah; (3) Berbagai produk tutorial khususnya laporan PTK, PKP, Penulisan Karya Ilmiah sangat membantu para mahasiswa untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah; dan (4) Berbagai kendala dialami oleh mahasiswa dalam menulis karya ilmiah antara lain keterbatasan wawasan, minimnya referensi yang dibaca, terbatasnya waktu bimbingan, kesulitan untuk menemukan ide tulisan, belum terampil dalam menulis, terbatasnya kemampuan untuk menggunakan internet, serta minimnya dukungan sarana dan prasarana untuk menulis karya ilmiah. Dari hasil kajian ini dapat disarankan yaitu: (1) Agar kemampuan untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah menjadi proses pembiasaan bagi mereka, maka pemenuhan kewajiban bagi mereka untuk menghasilkan tugas-tugas setelah mengikuti TTM untuk mata kuliah yang relevan perlu lebih diintensifkan dan dengan bimbingan serta arahan yang memadai; dan (2) para tutor juga perlu dibekali dengan kemampuan yang memadai agar dapat melaksanakan pembimbingan penulisan karya ilmiah dengan baik.

Kata Kunci: kesiapan mahasiswa, karya ilmiah, prasyarat kelulusan

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2012, Dirjen Dikti mengeluarkan edaran dengan Nomor 152/E/T2012 tertanggal 27 Januari 2012 tentang Publikasi Karya Ilmiah. Surat edaran ini ditujukan kepada Rektor/Ketua/Direktur Perguruan Tinggi di Indonesia yang intinya terhitung mulai kelulusan setelah Agustus 2012 diberlakukan ketentuan sebagai berikut: (1) Untuk lulus program

Sarjana harus menghasilkan makalah yang terbit pada jurnal ilmiah; (2) untuk lulus program Magister harus telah menghasilkan makalah yang terbit pada jurnal ilmiah nasional diutamakan yang terakreditasi Dikti; (3) Untuk lulus program Doktor harus telah menghasilkan makalah yang diterima untuk terbit pada jurnal internasional, (Dirjen Dikti, 2012). Latar belakang dikeluarkannya Edaran Dirjen Dikti tersebut karena jumlah karya ilmiah dari perguruan tinggi di Indonesia masih sangat rendah dibandingkan dengan jumlah karya ilmiah dari perguruan tinggi di Malaysia yang terbit pada jurnal internasional (Haluan Kepri Batam, 2012).

Dengan dikeluarkannya Edaran Dirjen Dikti tersebut menimbulkan pro dan kontra di kalangan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) maupun Perguruan Tinggi Swasta (PTS). Sebagian dari mereka mendukung dikeluarkannya edaran tersebut. Sementara itu, sebagian lagi merasa keberatan apabila edaran itu diberlakukan. Bahkan Asosiasi Perguruan Tinggi Swasta Indonesia (Aptisi) akan menggugat Surat Edaran Dirjen Dikti tersebut ke Mahkamah Agung (MA). Ada beberapa alasan yang mengemuka antara lain jika Surat Edaran itu diberlakukan justru akan menimbulkan banyak masalah karena akan muncul berbagai jurnal abal-abal yang dibuat hanya untuk memenuhi kepentingan sesuai edaran tersebut (Kompas.com, 2012). Berbeda halnya dengan salah satu pimpinan perguruan tinggi di Batam, Fakultas Teknik (FT) Universitas Raja Ali Haji (UMRAH) yang menyambut baik surat edaran Dirjen Pendidikan Tinggi (Dikti) tentang publikasi karya ilmiah dalam jurnal menjadi syarat kelulusan mahasiswa perguruan tinggi. Hal ini disebabkan karena FT UMRAH sudah menyiapkan mahasiswanya sejak jauh hari untuk mempublikasikan hasil karya ilmiahnya dalam jurnal, (Haluan Kepri Batam, 2012).

Terlepas dari pendapat pro dan kontra terhadap edaran Dirjen Dikti, perlu dikaji kesiapan mahasiswa, khususnya untuk mahasiswa Program S1 PGSD UT, untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah. Sampai dengan tahun 2012, mahasiswa Program S1 PGSD merupakan bagian terbesar dari mahasiswa UT. Jumlah mahasiswa aktif Program Pendidikan Dasar (Pendas) pada masa registrasi 2012.1 adalah sebanyak 446.665 orang dan sebagian besar dari mereka adalah mahasiswa Program S1 PGSD. Jumlah mahasiswa yang banyak ini akan membawa implikasi pada banyaknya artikel yang harus diterbitkan per bulan, per minggu, bahkan per hari. Bila Surat Edaran Dirjen Dikti ini diberlakukan, maka perlu dicarikan solusi agar mahasiswa dengan jumlah banyak tersebut dapat diwadahi pemenuhan persyaratan untuk dapat menyelesaikan studi mereka di Program Studi S1 PGSD.

Dalam kurikulum Program S1 PGSD UT, terdapat beberapa mata kuliah yang bermuara langsung pada pembentukan kemampuan dan keterampilan mahasiswa untuk dapat menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah. Mata kuliah-mata kuliah tersebut di antaranya adalah mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas (IDIK4008), Pemantapan Kemampuan Mengajar/PKM (PDGK4209), Teknik Penulisan Karya Ilmiah (PSOS4407), Pemantapan Kemampuan Profesional/ PKP (PDGK4501), Keterampilan Menulis (PDGK4305), di samping mata kuliah-mata kuliah lainnya dalam struktur kurikulum Program S1 PGSD. Pertanyaan umum yang muncul dalam kajian ini adalah "Bagaimana Kesiapan Mahasiswa Program S1 PGSD untuk Menulis Karya Ilmiah?"

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kesiapan mahasiswa Program S1 PGSD UT untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah. Lebih khusus penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hal-hal sebagai berikut: (1) mengetahui kesiapan mahasiswa Program S1 PGSD untuk menulis karya ilmiah; (2) menentukan faktor-faktor yang mendukung kesiapan mahasiswa Program S1 PGSD untuk menulis karya ilmiah; (3) mengetahui kendala-kendala apa saja yang ditemui mahasiswa Program S1 PGSD UT untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah; dan (4) untuk mengetahui kesesuaian kurikulum Program S1 PGSD yang berlaku saat ini dengan tuntutan agar mahasiswa dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah penelitian eksploratori berkenaan dengan pendapat para *mahasiswa program S1 PGSD semester X* terhadap kesiapan mereka untuk menulis karya ilmiah. Edaran Dirjen Dikti Nomor 152/E/T2012 tertanggal 27 Januari 2012 tentang Publikasi Karya Ilmiah, yang menyatakan bahwa terhitung mulai kelulusan setelah Agustus 2012 diberlakukan ketentuan bahwa untuk lulus program sarjana harus menghasilkan makalah yang terbit pada jurnal ilmiah. Dalam kajian ini digunakan model *Stake Countenance* untuk menganalisis data hasil penelitian dengan suatu standar yang berlaku.

Model ini dikembangkan oleh Stake dalam (Arikunto, 1988; Arikunto, 2003; Tayibnafis, 1989). Dalam model evaluasi yang dikembangkan Stake penekanan diarahkan pada dua jenis operasi yaitu deskripsi (*descriptions*) dan pertimbangan (*judgements*). Dalam kajian ini yang digunakan sebagai standar adalah pemenuhan untuk mata kuliah-mata kuliah tertentu seperti: (1) Penelitian Tindakan Kelas (IDIK4008); (2) Pemantapan Kemampuan Mengajar (PDGK4209); (3) Metode Penelitian (IDIK4007); (4) Keterampilan Menulis (PDGK4305); (5) Penulisan Karya Ilmiah (PDGK4402); dan (6) Pemantapan Kemampuan Profesional/ PKP (PDGK4501), di samping mata kuliah-mata kuliah lainnya dalam struktur kurikulum Program S1 PGSD. Dalam penelitian ini dikaji apakah persyaratan dan ketentuan yang diberlakukan dalam mata kuliah masing-masing telah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam program S1 PGSD UT.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program S1 PGSD UT semester 10. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian meliputi mahasiswa sebanyak 103 orang. Selain itu juga dimintakan keterangan dari tutor sebanyak dua (2) orang; dari pengelola program S1 PGSD UT di UPBJJ-UT sebanyak satu (1) orang; dan pengelola Program S1 PGSD di FKIP-UT sebanyak dua (2) orang berkenaan dengan kesiapan mahasiswa untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah sebagai persyaratan kelulusan studi mahasiswa.

Penelitian ini dilaksanakan di tiga (3) UPBJJ-UT yaitu UPBJJ-UT Serang, Bogor, dan Jakarta. Ketiga UPBJJ ini dipilih karena lokasinya dekat dengan kantor pusat UT di Pondok Cabe. Di samping itu, mahasiswa di tiga UPBJJ tersebut diasumsikan memiliki karakteristik yang hampir sama dengan mahasiswa-mahasiswa dari UPBJJ lainnya. Penelitian ini direncanakan mulai dari Februari s.d. Maret 2012 dan mulai dilaksanakan dari bulan April 2012 sampai bulan Desember 2012, waktu dan jadwal penelitian terlampir.

Instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan data untuk mengukur kesiapan mahasiswa untuk menulis karya ilmiah adalah kuesioner sebagai pengumpul data yang utama. Selain pedoman wawancara dan pedoman observasi dokumen hasil karya tulis mahasiswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner dan dilanjutkan dengan wawancara untuk beberapa responden. Selain itu, dilakukan wawancara dengan dua (2) orang tutor, satu (1) orang pengelola program di UPBJJ-UT, dan dua (2) orang pengelola program S1 PGSD di FKIP-UT yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan pembentukan kemampuan mahasiswa Program S1 PGSD UT untuk dapat menulis sebuah karya ilmiah sebagai salah satu persyaratan kelulusan studi mereka

Teknik analisis data untuk masing-masing data hasil penelitian dilaksanakan sebagai berikut: (1) data tentang pendapat mahasiswa UT terhadap kesiapan mereka untuk menulis sebuah karya ilmiah diperoleh dengan cara menyebarkan angket dan dilakukan wawancara dengan mahasiswa untuk menjangkau pendapat mereka terhadap pola pelaksanaan program, Data-data tersebut dianalisis dengan cara melakukan analisis konten (*content analysis*) berupa melihat dan menentukan ide-ide, isu-isu, dan konsep-konsep yang sama (Patton, 1987), atau terlebih dahulu disusun ke dalam sandi-sandi tertentu (Bogdan & Biklen, 1982). Hasil akhir dari analisis konten ini adalah pendapat mahasiswa terhadap kesiapan mereka untuk menulis sebuah karya ilmiah; dan (2) data tentang pendapat para tutor, pengelola Program S1 PGSD di UPBJJ, dan pengelola Program S1 PGSD di FKIP-UT terhadap kesiapan mahasiswa program S1 PGSD untuk menulis karya ilmiah, dianalisis dengan cara melakukan analisis konten (*content analysis*) yang dilakukan dengan cara melihat dan menentukan ide-ide, isu-isu, dan konsep-konsep yang sama (Patton, 1987), atau terlebih dahulu disusun ke dalam sandi-sandi tertentu (Bogdan & Biklen, 1982). Hasil akhir dari analisis konten ini adalah pendapat para tutor terhadap kesiapan mahasiswa program S1 PGSD untuk menulis karya ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa komponen yang dikaji dalam penelitian ini yang meliputi antara lain persepsi mahasiswa terhadap: (1) Kurikulum Program S1 PGSD; (2) Aktivitas TTM untuk mendukung kemampuan mahasiswa menulis karya ilmiah; dan (3) Pengalaman guru/mahasiswa dalam menulis karya ilmiah; (4) Pendapat responden tentang faktor-faktor pendukung dalam penulisan karya ilmiah; dan (5) Kendala-kendala dalam penulisan Karya Ilmiah. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program S1 PGSD dari tiga (3) UPBJJ-UT yaitu UPBJJ-UT Jakarta, UPBJJ-UT Serang, dan UPBJJ-UT Bogor masa registrasi 2012.1 dan masa registrasi 2012.2. Dari masing-masing UPBJJ-UT, kuesioner disebar sebanyak 50 buah atau seluruhnya sebanyak 150 buah kuesioner. Akan tetapi, jumlah mahasiswa yang mengisi dan mengembalikan kuesioner sebanyak 103 orang (68,67%), dengan rincian UPBJJ-UT Jakarta (50 orang); UPBJJ-UT Serang sebanyak 26 orang; dan UPBJJ-UT Bogor sebanyak 27 orang.

Dari instrumen yang telah terisi tersebut, setelah dianalisis dengan menggunakan Software SPSS Versi 15, sebagian dari responden tidak lengkap dalam mengisi jawaban untuk masing-masing pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Deskripsi masing-masing pendapat tadi adalah sebagai berikut.

PENDAPAT MAHASISWA TERHADAP KURIKULUM PROGRAM S1 PGSD UT

Sebagian besar responden (42%) mengatakan bahwa struktur kurikulum Program S1 PGSD UT sudah memadai atau sudah komprehensif, bahkan sebanyak 10% lainnya mengatakan bahwa struktur kurikulum Program S1 PGSD UT sudah sangat komprehensif untuk menyiapkan mahasiswa Program S1 PGSD UT untuk dapat menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah yang bermutu. Namun demikian, ada sebagian responden (8%) yang mengatakan bahwa struktur kurikulum Program S1 PGSD dirasakan belum cukup komprehensif untuk menyiapkan mahasiswa Program S1 PGSD UT untuk dapat menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik.

Sebanyak 41% responden mengatakan bahwa pemaketan mata kuliah per semester sudah memadai, bahkan bagian terbesar responden (51%) mengatakan bahwa pemaketan mata kuliah per semester sudah sangat memadai untuk mengasah kemampuan mereka untuk menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik. Sisanya sebanyak 8% responden yang mengatakan bahwa pemaketan mata kuliah dalam kurikulum Program S1 PGSD cukup memadai.

Beberapa mata kuliah dinyatakan oleh para guru memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan mereka untuk menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik. Beberapa mata kuliah tersebut adalah mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah, mata kuliah Pemantapan Kemampuan Mengajar/ PKM, mata kuliah Pemantapan Kemampuan Profesional, mata kuliah Keterampilan Dasar Menulis, selain mata kuliah Materi dan Pembelajaran (Bahasa Indonesia, IPS, PKn, Matematika, dan IPA).

Bagian terbesar responden yaitu sebanyak 49% mengatakan bahwa mata kuliah PTK memadai dan bahkan sebanyak 30% mengatakan mata kuliah PTK sangat memadai untuk mendukung kemampuan mereka agar dapat menulis dan menghasilkan karya ilmiah yang baik. Sisanya sebanyak 21% responden mengatakan bahwa mata kuliah PTK cukup memadai untuk mendukung kemampuan mereka menulis dan untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik.

Demikian halnya pendapat responden tentang manfaat mempelajari mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah, sebagian besar responden (45%) mengatakan bahwa mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah sudah memadai untuk membekali mereka kemampuan menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik. Bahkan sebagian responden (38%) mengatakan bahwa dengan mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah sudah sangat memadai untuk membekali mereka agar dapat menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik. Sisanya sebanyak 17% responden mengatakan bahwa mata kuliah Penulisan Karya

Ilmiah sudah cukup memadai untuk membekali mereka kemampuan untuk menulis dan untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik.

Demikian halnya setelah mengikuti mata kuliah Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM) dan mata kuliah Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP), sebagian besar dari mereka (42%) mengatakan bahwa mata kuliah PKM bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk menulis karya ilmiah dan sebanyak 51% responden mengatakan bahwa mata kuliah PKP bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk menulis sebuah karya ilmiah. Bahkan sebanyak 32% responden yang mengatakan bahwa mata kuliah PKM sangat bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah, dan sebanyak 23% responden mengatakan bahwa mata kuliah PKP sangat bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah. Namun demikian, ada sebagian kecil responden yaitu sebanyak 1% mengatakan mata kuliah PKM kurang bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk menulis sebuah karya ilmiah, dan sebanyak 4% responden mengatakan bahwa mata kuliah PKP kurang bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah.

Sebagian besar responden (47%) mengatakan bahwa mata kuliah yang berkaitan erat untuk membantu mereka mengajarkan lima pelajaran pokok di SD yaitu mata kuliah Materi dan Pembelajaran (Bahasa Indonesia, IPS, PKn, Matematika, dan IPA) bermanfaat, bahkan sebanyak 29% responden mengatakan sangat bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah. Sisanya sebanyak 24% responden mengatakan bahwa kelima mata kuliah tadi cukup bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik.

Demikian halnya dengan mata kuliah Keterampilan Dasar Menulis, sebagian besar responden (48%) mengatakan bermanfaat, bahkan sebanyak 27% responden mengatakan bahwa mata kuliah tersebut sangat bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk dapat menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik.

MANFAAT TTM DALAM PENULISAN KARYA ILMIAH

Sebagian besar responden (50%) mengatakan bahwa tugas-tugas tutorial bermanfaat dan bahkan sebanyak 23 % responden mengatakan bahwa tugas-tugas tutorial sangat bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk dapat menulis dan dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik. Namun demikian, ada sebagian kecil responden (3%) mengatakan bahwa tugas-tugas tutorial kurang memadai untuk mengasah kemampuan mereka untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik.

Sebagian besar responden mengatakan bahwa aktivitas tutorial tatap muka (TTM) sudah memadai (31%), bahkan sebagian besar responden (35%) mengatakan bahwa aktivitas dalam kegiatan TTM sangat bermanfaat bagi mereka untuk dapat menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik. Namun demikian, sebagian kecil dari mereka yaitu sebanyak 3% mengatakan bahwa aktivitas tutorial (1%) kurang memadai untuk membekali mereka untuk dapat menulis dan untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah dengan baik.

Dalam hal dukungan sarana dan prasarana, sebagian besar responden (50%) mengatakan bahwa dukungan sarana dan prasarana sudah memadai untuk mendukung kemampuan mereka menulis sebuah karya ilmiah. Bahkan sebanyak 23% responden mengatakan dukungan sarana dan prasarana di tempat tutorial sudah sangat baik. Namun demikian sebagian kecil responden (3%) mengatakan bahwa sarana dan prasarana di tempat tutorial kurang mendukung mereka untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik.

PENGALAMAN RESPONDEN DALAM PENULISAN KARYA ILMIAH

Sebagian besar responden (43%) mengatakan bahwa menulis sebuah karya ilmiah adalah hal yang baru bagi mereka, bahkan sebanyak 43% lainnya mengatakan bahwa menulis sebuah karya ilmiah adalah pengalaman yang sangat baru bagi mereka. Sisanya sebanyak 13% responden mengatakan bahwa menulis sebuah karya ilmiah adalah menulis karya ilmiah adalah pengalaman yang cukup baru bagi mereka.

Sebagian besar responden (53%) mengatakan bahwa teman sejawat berperan penting untuk mengasah kemampuan mereka untuk dapat menulis sebuah karya ilmiah dengan baik. Bahkan sebanyak 24% responden mengatakan bahwa teman sejawat sangat berperan penting untuk membantu mereka menulis dan dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah dengan baik. Namun demikian, ada sebagian kecil responden (3%) yang mengatakan bahwa teman sejawat kurang berperan untuk membantu mereka untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah dengan baik.

Bagian terbesar responden (50%) mengatakan bahwa menghadiri kegiatan-kegiatan ilmiah misalnya mengikuti seminar ilmiah, mengikuti konferensi, kegiatan penulisan buku, dan kegiatan sejenis berperan penting bagi mereka untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik. Bahkan sebagian lagi (19%) responden mengatakan bahwa menghadiri kegiatan-kegiatan tersebut sangat bermanfaat bagi mereka untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik. Hanya sebagian kecil dari mereka (5%) mengatakan bahwa menghadiri kegiatan-kegiatan tadi kurang bermanfaat bagi mereka untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah.

Karya ilmiah merupakan karya tulis yang menyajikan gagasan, deskripsi atau pemecahan masalah secara sistematis, disajikan secara objektif dan jujur, dengan menggunakan bahasa baku, serta didukung oleh fakta, teori, dan atau bukti-bukti empirik. Penulisan karya ilmiah mempunyai tujuan antara lain: (1) untuk menyampaikan gagasan, (2) memenuhi tugas dalam studi, (3) untuk mendiskusikan gagasan dalam suatu pertemuan, (4) mengikuti perlombaan, serta (5) untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan/ hasil penelitian, Wardani, dkk. (2009).

Di samping itu, penulisan karya ilmiah perlu dikuasai oleh setiap mahasiswa karena alasan berikut: (1) seseorang yang berpendidikan tinggi diharapkan mampu mengungkapkan ide/gagasannya dalam bentuk karya tulis. Kemampuan menulis perlu dilatih. Kaidah-kaidah dalam menulis karya ilmiah tidak hanya cukup dipahami, tetapi harus diterapkan. Oleh

karena itu, diperlukan latihan; (2) berbagai pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis para guru yang mengikuti pendidikan tinggi masih belum memadai, apalagi dalam menulis karya ilmiah; dan (3) karya ilmiah mempunyai ciri khas yang membedakannya dari bentuk tulisan yang lain. Oleh karena itu, ciri khas tersebut harus dikuasai agar dapat diterapkan ketika menulis, Wardani, dkk. (2009).

FAKTOR-FAKTOR PENDUKUNG PENULISAN KARYA ILMIAH

Ada beberapa hal yang secara umum mereka ungkapkan tentang faktor-faktor yang mendukung kemampuan mereka untuk dapat menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah dengan baik, yaitu antara lain: (1) Tugas-tugas yang diberikan oleh tutor dalam aktivitas tutorial tatap muka dirasakan sangat bermanfaat oleh mereka untuk dapat menulis dan untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik; (2) Beberapa mata kuliah dirasakan sangat bermanfaat oleh mahasiswa/guru untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah yang meliputi mata kuliah: Penulisan Karya Ilmiah, MK Pembelajaran (Matematika, IPA, IPS, PKn, Bahasa Indonesia) di SD; (3) Selain itu, beberapa mata kuliah juga dirasakan sangat membantu, antara lain mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM), Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP), Keterampilan Dasar Menulis, selain mata kuliah-mata kuliah lainnya dalam struktur kurikulum Program S1 PGSD.

KENDALA-KENDALA DALAM PENULISAN KARYA ILMIAH

Selain faktor-faktor yang mendukung kemampuan guru/mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah, ada beberapa kendala yang dirasakan dapat menghambat mereka untuk menulis dan untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah, yaitu antara lain: (1)

Keterbatasan wawasan untuk menulis karya ilmiah, keterbatasan waktu untuk menulis, minimnya referensi yang dibaca, waktu bimbingan dirasa masih kurang, kesulitan membagi waktu menulis karya ilmiah dengan pelaksanaan tugas-tugas sehari-hari; serta sebagian kecil dari mereka mengatakan kekurangjelasan materi yang disampaikan tutor; (2) Sebagian dari mereka mengatakan bahwa mereka mengalami kesulitan untuk memulai menulis sebuah karya ilmiah, kesulitan untuk menemukan ide/bahan yang akan ditulis; serta belum terampil untuk menulis sebuah karya ilmiah. Dari dua orang tutor yang dapat diwawancarai mengatakan bahwa ada kecenderungan mahasiswa mengalami kesulitan untuk membuat sebuah karya ilmiah. Masih banyak yang perlu dibenahi dan perlu ditingkatkan kualitas tugas-tugas yang diajukan sebagai pemenuhan tugas-tugas tutorial.

Selain kendala-kendala tadi, sebagian dari mereka mengatakan bahwa kendala berikut ini juga dirasakan oleh mereka sebagai keterbatasan dalam menulis karya ilmiah, yaitu antara lain: (1) Faktor teknis, yaitu sebagian dari mereka tidak dapat mengoperasikan komputer/laptop dengan baik; terbatasnya kemampuan untuk menggunakan internet (untuk browsing, dan sebagainya); dan (2) Minimnya dukungan sarana & prasarana untuk menulis karya ilmiah terutama yang berhubungan dengan sarana dan prasarana ICT.

Struktur kurikulum dengan berbagai kompetensi dan keterampilan yang dilatihkan kepada para mahasiswa/guru, dirasakan sangat bermanfaat untuk menunjang kesiapan mereka dalam penulisan karya ilmiah dan untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah. Beberapa mata kuliah antara lain mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas, Penulisan Karya Ilmiah, Pemantapan Kemampuan Mengajar, Pemantapan Kemampuan Profesional, Keterampilan Dasar Menulis, dikatakan oleh mahasiswa sangat bermanfaat untuk mengasah kemampuan mereka untuk menulis dan untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah dengan baik. Selain itu, beberapa mata kuliah misalnya mata kuliah Materi dan Pembelajaran di SD (Bahasa Indonesia, IPS, PKn, Matematika, dan IPA) dikatakan oleh mereka sangat bermanfaat dalam penulisan karya ilmiah karena berkaitan langsung dengan lima pelajaran pokok di SD. Demikian halnya untuk dapat lulus mata kuliah PKP, para mahasiswa/guru dipersyaratkan mereka untuk merujuk pada salah satu pelajaran eksak atau satu pelajaran non eksak dalam kegiatan praktek PKP dan juga dalam penulisan laporan PKP.

Tugas-tugas yang diberikan dalam kegiatan tutorial tatap muka (TTM) dirasakan sangat bermanfaat oleh guru/mahasiswa untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah. Berbagai produk tutorial khususnya laporan PTK, PKP, Teknik Penulisan Karya Ilmiah sangat membantu para guru untuk menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah. Namun demikian, tugas-tugas atau produk-produk tadi misalnya Laporan PTK, Laporan PKP, Produk dari MK Penulisan Karya Ilmiah, akan lebih terasa manfaatnya apabila mereka diwajibkan untuk mempublikasikannya dalam suatu jurnal. Dalam hal ini, FKIP-UT telah menyiapkan perangkat-perangkat yang diperlukan untuk dapat memenuhi kewajiban seperti yang dipersyaratkan dalam Edaran Dirjen Dikti Nomor 152/E/T/2012. Produk dari PKP berupa laporan PKP, akan dijadikan sebagai acuan untuk penulisan artikel dimaksud dan akan diterbitkan dalam Jurnal Online Universitas Terbuka yang diwadahi dalam Jurnal Pembelajaran IPA SD, Jurnal Pembelajaran IPS SD, Jurnal Pembelajaran Matematika SD, Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, dan Jurnal Pembelajaran Tematik SD.

Selain itu, di masa mendatang perlu ada usaha-usaha yang lebih sistematis untuk meningkatkan kualitas tugas-tugas tutorial yang bermuara langsung untuk pembentukan kemampuan mahasiswa untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik. Dalam hal ini, usaha-usaha tersebut difokuskan agar para mahasiswa/guru dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah yang sifatnya karya ilmiah formal misalnya artikel yang akan diterbitkan dalam suatu jurnal yang ditujukan untuk masyarakat ilmiah. Kemampuan dan wawasan tutor dalam kegiatan bimbingan penulisan artikel perlu juga diperhatikan dan ditingkatkan kualitasnya, hal ini terjadi karena latar belakang tutor yang bermuara langsung pada pembentukan mahasiswa untuk menghasilkan sebuah artikel sangat bervariasi dari sisi kompetensinya maupun dari jenjang pendidikan mereka. Kemampuan menulis sebuah karya ilmiah sifatnya tidak instan, artinya kemampuan ini perlu dilatih dan diasah secara terus menerus.

Keterbatasan wawasan dalam menulis merupakan sebuah tantangan yang cukup berat bagi guru-guru SD yang pada umumnya adalah guru kelas yang sarat dengan tugas-tugas rutin baik akademik dalam proses pembelajaran maupun tugas-tugas administratif mulai

dari menyusun rencana pembelajaran, mengabsen siswa, memeriksa tugas-tugas yang dikerjakan siswa, dan banyak lagi tugas-tugas lainnya. Namun demikian, kewajiban mereka untuk dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik juga tidak dapat dikesampingkan, karena kemampuan dan keterampilan tadi adalah merupakan salah satu persyaratan bagi mereka untuk menjadi sarjana (S1).

Berbagai tugas-tugas dan latihan-latihan yang diberikan baik dalam kegiatan tutorial tatap muka (TTM) maupun tugas-tugas terstruktur lainnya yang harus mereka kerjakan dan kumpulkan diharapkan dapat menjadikan para guru/mahasiswa semakin terampil untuk menulis sebuah karya ilmiah dengan baik. Pada akhirnya, sebagai salah satu calon sarjana pendidikan pada jenjang S1, kemampuan dan keterampilan menulis karya ilmiah ini diharapkan akan dapat dijadikan sebagai sebuah proses pembiasaan (*habits of minds*) seperti yang dikatakan oleh Marzano, *et al.* (1993).

Informasi dan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini dirasa belum maksimal dan diungkapkan sebagai keterbatasan penelitian yang dilakukan. Namun demikian, data-data minimal yang diperlukan untuk dapat diolah dan dianalisis dirasa sudah memadai untuk dapat menjawab pertanyaan penelitian ini. Di masa mendatang, perlu ada koordinasi yang lebih baik dengan para responden dan para pengelola program untuk kajian yang serupa agar data-data yang diperlukan menjadi lebih maksimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan hasil pembahasan dalam kajian ini dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) Struktur kurikulum dengan berbagai kompetensi dan keterampilan yang dilatihkan kepada para guru, dirasakan sangat menunjang kesiapan mereka untuk menulis atau menghasilkan sebuah karya ilmiah; (2) Tugas-tugas dalam tutorial tatap muka (TTM) dirasakan sangat bermanfaat oleh guru/mahasiswa untuk menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah; (3) Berbagai produk tutorial khususnya laporan PTK, PKP, Penulisan Karya Ilmiah sangat membantu para guru untuk menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah. Namun demikian, tugas-tugas atau produk-produk tadi akan lebih terasa manfaatnya apabila ada kewajiban bagi mereka untuk membuatnya; (4) Berbagai kendala masih dialami oleh para guru dalam menulis karya ilmiah antara lain keterbatasan wawasan; waktu untuk menulis; minimnya referensi; terbatasnya waktu bimbingan; kekurangjelasan materi yang disampaikan tutor; kesulitan untuk menemukan ide/bahan yang akan ditulis, belum terampil dalam menulis. Selain itu, sebagian dari mereka merasa kurang terampil dalam mengoperasikan komputer untuk mendukung dalam penulisan karya ilmiah; (5) Kesulitan untuk memulai menulis KI, kesulitan untuk menemukan ide/bahan yang akan ditulis, terbatasnya kemampuan untuk menggunakan internet, serta minimnya dukungan sarana dan prasarana untuk menulis karya ilmiah, juga dirasakan sangat menghambat mereka untuk menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah; (6) Kesulitan untuk memulai menulis KI, kesulitan untuk menemukan ide/bahan yang akan ditulis, terbatasnya kemampuan untuk menggunakan internet, serta minimnya dukungan sarana dan prasarana untuk menulis karya ilmiah, juga dirasakan sangat menghambat mereka untuk menulis dan menghasilkan sebuah karya ilmiah.

Berdasarkan kesimpulan tadi, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut: (1) Agar kemampuan untuk menulis dan untuk menghasilkan sebuah karya ilmiah menjadi proses pembiasaan bagi mereka, kewajiban bagi mereka untuk dapat menghasilkan produk-produk setelah mengikuti mata kuliah antara lain mata kuliah PTK, PKP, dan Penulisan Karya Ilmiah perlu lebih diintensifkan dan diberikan bimbingan yang memadai; dan (2) Agar dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah yang bermutu, maka tutor juga perlu dibekali dengan kemampuan yang memadai agar dapat melaksanakan proses pembimbingan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1988). *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Arikunto, S. (2003). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1982). *Qualitative Research for Education, An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Dirjen Dikti. (2012). *Edaran Dirjen Dikti dengan Nomor 152/E/T2012 tertanggal 27 Januari 2012 tentang Publikasi Karya Ilmiah*.
- Haluan Kepri Batam. (2012). FT-Umrah sambut baik Edaran Dikti. Diunduh pada tanggal 17 Maret 2012 dari <http://haluan.kepri.com/news/batam>.
- Kompas.com. (2012). PTS akan gugat edaran dikti soal publikasi karya ilmiah. Diunduh pada tanggal 17 Maret 2012 dari <http://edukasi.kompas.com/read/2012/03/13>.
- Marzano, Robert J., Pickering, Debra, and McTighe, Jay. (1993). *Assessing student outcome. Performance assessment using the dimensions of learning model*. Aurora, CO: McREL Institute.
- Patton, M. C. (1987). *How to Use Qualitative Methods in Evaluation*. Newbury Park, California: SAGE Publications, Inc.
- Wardani, I G.A.K., Sadjati, Ida M., Andriani, Durri, Sugilar, Padmo, Dewi, Suciati, Belawati, Tian. (2009). *Teknik menulis karya ilmiah*. Buku Materi Pokok PSOS4407. Jakarta: Universitas Terbuka.

INOVASI PEM BELAJARAN KARAKTER DI KELAS DALAM MEWUJUDKAN GENERASI EMAS GEMILANG 2045

Eldarni

Abna Hiday

Universitas Negeri Padang

Ayang2601@yahoo.com

Abstrak

Pengembangan karakter peserta didik merupakan satu hal yang penting untuk dipikirkan kalangan pendidik, karena kini telah terjadi degradasi moral khususnya di kalangan generasi muda. Pembelajaran karakter yang berlangsung selama ini cenderung terfokus pada aspek kognitif saja dan sedikit menyentuh ranah pembelajaran lainnya. Desain pembelajaran karakter cenderung dibuat monoton dan kurang menarik untuk diikuti oleh peserta didik. Makalah ini mencoba menguraikan inovasi pembelajaran karakter di kelas dengan sistem terpadu. Pembelajaran karakter di kelas didesain dilakukan dalam waktu khusus dengan materi-materi penanaman nilai karakter yang dekat dengan lingkungan siswa. Siswa dalam desain pembelajarannya tidak dituntut untuk menghafal materi, namun hanya melakukan aktivitas sehari-hari yang sudah didesain dalam bentuk pendidikan karakter.

KONSEP DASAR PENDIDIKAN KARAKTER

Pengembangan karakter peserta didik, merupakan satu hal yang penting yang harus dipikirkan oleh praktisi pendidikan pada tiap jenjang pendidikan. Karakter peserta didik sejatinya harus mulai dikembangkan pada jenjang pendidikan paling rendah yakni Sekolah Dasar (SD). Pengembangan kurikulum pendidikan karakter pada tataran siswa SD sangat mungkin untuk diprioritaskan karena pembentukan peserta didik tersebut dimulai pada usia SD. Hal ini sejalan dengan tahapan perkembangan peserta didik untuk tingkat SD yang sangat mudah untuk pembentukan karakter peserta didik. Karakter merupakan perwujudan atau manifestasi dari nilai-nilai positif yang diaplikasikan ke dalam konteks kehidupan nyata dalam bentuk perilaku dan perbuatan. Secara etimologi kata karakter berasal dari kata Latin, *charassein*, dan *kharax* yang maknanya “*toolsforming*” dan “*to engrave*”. Berikutnya dalam bahasa Indonesia disebut karakter (Wahyudin, dalam Karim, 2010:122). Karakter adalah kebijakan (*goodness*) dalam arti berpikir baik (*thinkinggood*), berperasaan baik (*feelinggood*) dan berperilaku baik (*behavinggood*) dengan demikian karakter akan tampak pada pikiran, perasaan, perbuatan dari manusia (Budimansyah, dalam Karim, 2010:1). Linckona (2012:13) mengatakan bahwa karakter merupakan kepemilikan terhadap hal-hal yang baik. Mulyasa (2011:7) mengatakan pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen kesadaran, pemahaman, kepedulian dan komitmen yang tinggi untuk menanamkan nilai-nilai tersebut,

baik terhadap Allah Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun masyarakat dan bangsa secara keseluruhan sehingga menjadi manusia yang sempurna menurut kodratnya.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa karakter merupakan perwujudan dari suatu nilai-nilai yang positif atau baik. Karakter merupakan satu hal yang penting dalam proses pembelajaran dan paling luas peran karakter itu adalah untuk mewujudkan kepribadian bangsa. Khusus dalam konteks pembelajaran, berbagai penelitian menunjukkan karakter memiliki korelasi dengan capaian nilai tambah terhadap prestasi akademik siswa. Jacques S. Benninga, et.al (Forrest W Parkay, Eric J. Anctil and Glen Hass, 2010) menyatakan, *"in our sample, elementary schools with solid character education programs showed positive relationship between the extent of character education implementation and academic achievement not only in a single year but also across the next two years"*. Berdasarkan pernyataan di atas, diperoleh informasi bahwa pada level sekolah dasar, program pendidikan karakter yang dirancang secara baik memiliki korelasi positif terhadap siswanya khususnya dalam peningkatan prestasi belajarnya. Peningkatan tersebut bahkan berlangsung tidak hanya dalam satu tahun tersebut, namun berlangsung cukup lama. Berdasarkan uraian tersebut sangat jelas sekali bahwa memang antara karakter dengan peningkatan hasil belajar seseorang terdapat hubungan jelas. Terkait dengan hal tersebut, maka penting artinya karakter tersebut menjadi satu prioritas dalam proses pembelajaran. Inti dari semua proses pendidikan tersebut adalah karakter.

Dalam desain kurikulum 2013, karakter memiliki porsi penting dalam aspek pembelajaran. Perwujudan nilai-nilai karakter yang diinginkan dalam kurikulum 2013 itu terwujud dalam rumusan kompetensi inti (KI) yakni pada level 1 dan 2. Adapun rumusan tersebut yakni, "Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya, dan Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya,". Pada rumusan KI level 1 dan 2 tersebut jelaslah bahwa karakter merupakan suatu hal yang memang dituju dari proses pelaksanaan pendidikan tersebut.

Dalam aplikasinya pada kurikulum 2013, aktivitas yang ingin dicapai pada KI 3 dan 4 jika memang dilaksanakan secara efektif akan menghasilkan KI 1 dan 2. Rumusan KI 3 dan 4 adalah sebagai berikut,

KI 3 yakni Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Dan

KI 4 yakni Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan tersebut adalah upaya pembentukan karakter peserta didik. Dalam konteks pendidikan karakter, upaya penanaman nilai-nilai tersebut dilakukan melalui berbagai kegiatan secara komprehensif. Kegiatan tersebut dimulai dari strategi langsung, pengintegrasian ke dalam

mata pelajaran, dan kegiatan pengembangan diri yakni dengan materi sisipan kegiatan 10-20 menit pendidikan karakter. Kegiatan pengembangan diri tersebut dilakukan dengan merancang kegiatan-kegiatan khusus yang tentu saja mengintegrasikan tema-tema pembelajaran yang ada. Kegiatan pembelajaran karakter secara khusus ini dirancang untuk dilaksanakan guru setiap harinya. Materi yang dirancang bukan merupakan suatu konsep hafalan yang rumit, namun hanya merupakan sebuah rangkaian aktivitas yang familiar oleh siswa dan biasa dilaksanakannya setiap harinya.

INOVASI PEMBELAJARAN KARAKTER DI KELAS

Inovasi didefinisikan sebagai suatu ide, praktek atau obyek yang dianggap sebagai sesuatu yang baru oleh seorang individu atau satu unit adopsi lain. Thompson dan Eveland (1967) mendefinisikan inovasi sama dengan teknologi, yaitu suatu desain yang digunakan untuk tindakan instrumental dalam rangka mengurangi ketidakaturan suatu hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Jadi, inovasi dapat dipandang sebagai suatu upaya untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, Rogers menyatakan bahwa inovasi adalah “an idea, practice, or object perceived as new by the individual.” (suatu gagasan, praktek, atau benda yang dianggap/dirasa baru oleh individu). Dengan definisi ini maka kata *perceived* menjadi kata yang penting karena pada mungkin suatu ide, praktek atau benda akan dianggap sebagai inovasi bagi sebagian orang tetapi bagi sebagian lainnya tidak, tergantung apa yang dirasakan oleh individu terhadap ide, praktek atau benda tersebut. Berdasarkan konsep tersebut, maka ide mengenai pembelajaran karakter terpadu di dalam kelas adalah sebuah konsep baru yang dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran karakter yang menarik bagi siswa.

Terkait dengan penanaman nilai-nilai karakter yang sudah dirancang oleh Kemendikbud yakni terdiri dari 18 nilai, yaitu (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) Tanggung Jawab, maka perlu didesain sebuah inovasi pembelajaran karakter. Penanaman nilai-nilai karakter peserta didik, dalam hal ini bukan merupakan suatu proses pembelajaran yang menjemukan, namun dirancang merupakan aktivitas siswa yang biasa dilakukannya sehari-hari sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar.

Materi dalam pendidikan karakter ini bukan merupakan bentuk rumusan-rumusan yang dihafalkan, namun merupakan narasi sejumlah peristiwa dan aktivitas yang dialami siswa baik di rumah maupun di sekolah. Dalam hal ini dirancang pemberian materi pendidikan karakter dalam bentuk strategi pengembangan diri siswa. Kegiatan ini dirancang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Guru bisa mengambil waktu pembelajaran sekitar 10 menit untuk memberikan materi tersebut dalam kegiatan pengembangan diri siswa. Berikut materi yang bisa diberikan:

1. Religius

- a. Penjelasan mengenai konsep dasar karakter religius.
- b. Penjelasan mengenai implementasi karakter religius di rumah, dan disekolah.
- c. Pengaplikasian karakter religius terkait kesadaran terhadap kelengkapan anggota tubuh siswa.
- d. Mengaplikasian karakter religius dengan cara melakukan inventarisir kegiatan religius yang dilakukan siswa baik di rumah maupun di sekolah.

2. Jujur

- a. Penjelasan mengenai konsep dasar karakter jujur.
- b. Penjelasan mengenai dampak karakter jujur, serta dampaknya terhadap aktivitas kehidupan sehari-hari.
- d. Pengaplikasian karakter jujur dengan cara menginventarisir perilaku jujur siswa dan dampak yang diperoleh setelah berlaku jujur.
- e. Pengintegrasian jujur ke dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari, misalnya dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

3. Toleransi

- a. Penjelasan mengenai konsep dasar toleransi dan pentingnya karakter toleransi dalam kehidupan.
- b. Penjelasan mengenai contoh-contoh sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Menginventarisir kegiatan yang menggambarkan rasa toleransi baik di lingkungan masyarakat maupun di sekolah.

4. Disiplin

- a. Penjelasan mengenai karakter disiplin dan pentingnya memiliki karakter disiplin tersebut.
- b. Penjelasan mengenai contoh-contoh perilaku disiplin tidak hanya dari segi menepati waktu, namun juga menepati janji.
- c. Menginventarisir kegiatan disiplin yang dilakukan oleh peserta didik, baik di lingkungan rumah maupun di sekolah.
- d. Mengupayakan agar siswa bisa memiliki kesadaran dan bisa mengimplementasikan sikap disiplin dalam berbagai aktivitasnya.

5. Kerja keras

Kerja keras sangat penting untuk bisa dimiliki oleh siswa. Guru bisa memberikan informasi berupa artikel bagi siswa tentang manfaat orang yang berhasil dengan bekerja keras. Selanjutnya guru bisa menganjurkan kepada siswa untuk bisa bekerja keras. Karakter bekerja keras erat kaitannya dengan pelaksanaan aktivitas sehari-hari. Guru bisa memberikan dorongan kepada siswa untuk bisa mengimplementasikan sikap bekerja keras tersebut dalam berbagai aktivitas kehidupannya.

6. Kreatif

Kreatif merupakan hal yang penting dimiliki oleh siswa. Kreatif dimulai dari diri sendiri. Pada tahap awal guru bisa menceriakan kepada siswa bagaimana untuk memanfaatkan benda-benda yang tidak dipakai untuk bisa difungsikan kembali. Selanjutnya guru meminta siswa untuk memikirkan benda-benda yang tidak terpakai di lingkungannya untuk bisa dimanfaatkan lagi. Pada pertemuan berikutnya guru bisa meminta siswa untuk membawa satu contoh benda tersebut dan menceritakan bagaimana dia memanfaatkan kembali benda itu di depan kelas.

7. Mandiri

Mandiri merupakan sesuatu yang penting yang harus dimiliki siswa. Guru bisa memperlihatkan gambar yang menunjukkan siswa mandiri atau tidak dalam belajar, selanjutnya menyuruh siswa memilih gambar itu berdasarkan apa yang dialaminya. Guru bisa memvariasi gambar lain untuk kegiatan kemandirian lainnya. Guru juga bisa menginventarisir kegiatan mandiri apa yang dilakukan siswa.

8. Demokratis

Demokratis merupakan hal yang penting yang harus dimiliki siswa. Hal yang bisa dilakukan guna implementasi nilai-nilai karakter yakni mau melakukan keputusan rapat bersama secara baik. Guru bisa memberikan informasi kepada siswa mengenai sikap demokratis. Dalam mengimplementasikan nilai demokratis guru bisa membiasakan kegiatan musyawarah untuk mufakat terhadap semua keputusan kelas. Dalam iklim demokrasi biasa terjadi perbedaan pendapat. Guru bisa menyuruh siswa untuk mengingat-ingat bagaimana sikapnya ketika terjadi perbedaan pendapat dengan orang tua, saudara dan teman-temannya dengan menuliskannya.

9. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan hal yang penting yang harus dimiliki oleh siswa. dengan memiliki rasa ingin tahu siswa menjadi pintar. Guru bisa memperlihatkan sebuah benda kepada siswa yang belum diketahuinya, selanjutnya guru bisa menyuruh siswa untuk mengeksplorasi benda tersebut.

10. Semangat Kebangsaan,

Semangat kebangsaan merupakan satu karakter yang penting dimiliki oleh siswa. Pada tahap awal guru bisa menyuruh siswa untuk mengingat tanggal-tanggal penting dalam kegiatan kebangsaan.

11. Cinta Tanah Air

Pengaplikasian nilai karakter cinta tanah air bisa dilakukan dengan menyuruh siswa mengunjungi museum bersama keluarganya dan meminta mereka menceritakan perjuangan kemerdekaan Indonesia. Selanjutnya guru bisa menyuruh siswa mengisi daftar berikut hal apa yang bisa dilakukan anak terhadap tanah airnya.

12. Menghargai Prestasi

Prestasi merupakan hal yang membanggakan. Guru bisa menghargai prestasi siswa dengan membantunya menemukan minat dan bakatnya. Lebih baik jika minat dan bakat tersebut bisa menghasilkan prestasi. Guru bisa menginformasikan kepada siswa bahwa minat dan bakat tersebut bisa menunjang ketercapaian sukses dan arah hidupmu. Guru juga bisa memanfaatkan deskripsi diri yang ada pada buku agenda siswa. Jika ada siswa yang akan mengikuti lomba, maka mintalah teman-temannya untuk mendukung siswa tersebut mengikuti lomba yang diinginkannya. Jika menang, berilah penghargaan yang layak pada siswa tersebut. Selanjutnya pada pertemuan berikut guru bersama siswa bisa menginventarisir minat dan bakat dari siswa di kelas tersebut dengan mengisi isian berikut:

13. Bersahabat/Komunikatif

Dalam mengimplementasikan nilai karakter bersahabat/komunikatif dengan menerapkan kesopanan. Misalnya ketika meminjam punya temannya harus dengan sopan. Guru bisa memberikan contoh-contoh kalimatnya

- a. Bolehkan aku meminjam pensilmu?
- b. Bolehkah aku bermain denganmu ?
- c. Kalimat lainnya yang menunjukkan kesopanan.

14. Cinta Damai

Cinta damai bisa dilakukan dengan guru menceritakan kepada siswa tentang manfaat hidup damai dan akibatnya jika terjadi kekacauan. Guru bisa memperlihatkan kepada siswa tentang artikel tauran dan dampaknya.

15. Gemar Membaca

Gemar membaca merupakan satu hal yang penting yang harus dimiliki oleh siswa. Guru bisa menceritakan mengenai kegunaan membaca pada siswa. Selanjutnya guru menyuruh siswa untuk membawa satu buku kesukaannya dan memberikan waktu sehari untuk menuntaskan membaca buku tersebut. Guru juga bisa meminta siswa untuk membuat kesimpulan mengenai apa yang dibacanya.

16. Peduli Lingkungan

Lingkungan merupakan semua yang ada di sekitar siswa. Guru bisa merancang siswa untuk bisa berkarakter positif dalam memelihara lingkungan. Lingkungan yang dimaksud adalah ruangan kelas, di depan kelas dan lingkungan sekolah. Implementasi pendidikan karakter guru bisa menghimpun ide-ide siswa untuk bisa membuat ruangan kelas dan lingkungan di depan kelas dan sekolah menjadi nyaman. Ide siswa itu selanjutnya diimplementasikan. Jika idenya cukup ringan, siswa bisa mengimplementasikan sendiri, jika cukup sulit maka bisa dibuat berkelompok.

Selanjutnya guru juga bisa melakukan hal yang sama untuk menghias lingkungan di rumah, guru menanyai siswa apa yang bisa dilakukannya untuk menghias lingkungan di rumahnya. Selanjutnya pada pertemuan berikut meminta siswa menceritakannya di depan teman-temannya.

17. Peduli Sosial

Peduli sosial bisa dimulai dari lingkungan keluarga, teman sekelas dan masyarakat secara umum. Dalam implementasi karakter mengenai peduli sosial ini guru bisa terlebih dahulu memberikan informasi pentingnya bagi kita untuk peduli sosial, dengan memiliki kepedulian sosial hati menjadi senang. Pada pertemuan pertama guru bisa menyuruh siswa untuk memikirkan apa yang bisa dilakukan pada orang tuanya, saudara, teman-temannya dan masyarakat. Selanjutnya pada pertemuan berikutnya guru bisa meminta siswa untuk menceritakan hasil atau tanggapan dari kegiatan tersebut.

Selanjutnya guru bisa menyuruh siswa untuk melakukan kepedulian terhadap keluarga dengan mengingat ulang tahun keluarga. Jika siswa belum mampu mengingatnya maka siswa bisa disuruh untuk mencari tahu di rumah dan pada pertemuan berikutnya guru bisa menanyai kembali.

18. Tanggung Jawab

Memiliki karakter bertanggung jawab merupakan hal yang penting bagi siswa. Tanggung jawab ini bisa dimulai dari lingkungan rumah, dan dilanjutkan di sekolah. Pada pertemuan awal guru bisa menyuruh siswa untuk mengisi daftar berikut mengenai tugas dan tanggung jawab siswa di rumah. Selanjutnya pada pertemuan berikut untuk mengecek siswa apakah mengerjakan tanggung jawabnya secara benar, maka guru bisa menyuruh siswa untuk meminta tanda tangan orang tua terhadap tugas dan tanggung jawab yang sudah selesai dilaksanakannya.

Tanggung jawab juga dilakukan dengan memelihara benda milik pribadi. bertanggung jawab itu perlu dimunculkan meski tidak dilihat oleh orang lain. Guru bisa memberikan penjelasan dan menghimpun tanggapan siswa mengenai rasa bertanggung jawab tersebut.

Materi-materi dalam pendidikan karakter tersebut dirancang bukan untuk dihafalkan, namun merupakan rangkaian aktivitas sehari-hari sehingga mudah untuk diimplementasikan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Inovasi pembelajaran karakter penting untuk dilaksanakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran guna mewujudkan generasi emas Indonesia pada tahun 2045. Dalam hal ini penting untuk memikirkan bagaimana melakukan proses pembelajaran karakter yang terpadu dan bisa dimaknai oleh siswa dalam aktivitasnya. Rancangan aktivitas pembelajaran karakter ini bukan merupakan sebuah konsep yang rumit bagi guru dan siswa karena hanya merupakan rangkaian aktivitasnya setiap hari. Guru bisa melakukan berbagai strategi dan metode pembelajaran seperti, ceramah, diskusi, bermain peran dan lainnya dalam membelajarkan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Forrest W Parkay, Eric J. Anctil, and Glen Hass, 2010. *curriculum leadership; readings for developing quality educational program*. ninth edition. Boston: Pearson education, Inc
- Karim, Suryadi, dkk.(editor). *Potret Profesionalisme Guru dalam Membangun Karakter Bangsa : Pengalaman Indonesia dan Malaysia*. Bandung: UPI Press.
- Lickona, Thomas. 2012. *Character Matters*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lickona, Thomas. 2013. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik* (terjemahan). Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Mulyasa, E. 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rogers, Everett M. (1983). *Diffusion of Innovation*. Canada: The Free Press, A Division of Macmillan Publishing Co., Inc. New York.
- Rogers, Everett M and F. Floyd Shoemaker (1971), *Communication of Innovations, A Cross-Cultural Approach*.

**PENERAPAN DAN ANALISA SWOT STANDAR KOM PETENSI AQUASCAPE
SEBAGAI INOVASI PEM BELAJARAN BUDIDAYA IKAN
DI DAERAH PERKOTAAN
(Studi Kasus di SM KN 2 Kota Tangerang)**

Adida

Jurusan Perikanan, SMKN 2 Kota Tangerang
adidacihuy@yahoo.com

Abstrak

Pembelajaran di SMK memiliki karakteristik tersendiri karena lulusan SMK memiliki standar kompetensi lulusan sesuai dengan kompetensi keahliannya. Tata letak sekolah perikanan di daerah perkotaan menyebabkan minimnya fasilitas kolam di lahan terbuka dan minimnya sarana air sebagai sumber kehidupan ikan. Siswa tidak dapat mempraktikkan hasil pembelajarannya di rumah karena terbatasnya lahan/air untuk memelihara ikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dan di rumah serta meningkatkan jiwa kewirausahaan maka dilakukanlah inovasi pembelajaran perikanan dengan membuat Standar Kompetensi Aquascape (pemeliharaan ikan dan tanaman air dalam satu aquarium). Kompetensi ini telah diberikan kepada siswa kelas XI semester 3 di SMKN 2 Kota Tangerang sejak tahun 2009. Namun dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 maka akan dievaluasi keberadaan standar kompetensi aquascape yaitu dengan cara menganalisa kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman menggunakan Analisa SWOT. Data penelitian diperoleh pada bulan September s.d November 2013 dengan cara survei dan dilakukan wawancara langsung terhadap siswa, guru pengajar, kepala sekolah, pengawas sekolah, widyaiswara perikanan, Dinas Perikanan setempat dan Farm Ikan Hias (mewakili industri). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi untuk mendesain dan membuat aquascape di sekolah yaitu 98% (2009), 97% (2010), 100% (2011), 100% (2012) dan 100% (2013). Nilai siswa di atas KKM selama praktikum aquascape sebesar 100% dari tahun 2009 s.d 2013. Namun demikian, kedisiplinan siswa dalam memberi makan ikan hias adalah 58% (2009), 59% (2010), 72% (2011), 72% (2012) dan 78% (2013). Berdasarkan analisa SWOT, Standar Kompetensi Aquascape merupakan kompetensi yang secara implisit sesuai dengan Kurikulum 2013 sehingga akan terus dilaksanakan di SMKN 2 Kota Tangerang. Pembenahan harus dilakukan seperlahan menambahkan sarana dan prasarana untuk praktikum secara bertahap. Penerapan kompetensi aquascape adalah untuk memanfaatkan peluang pasar di perkotaan bagi lulusan Kompetensi keahlian Agribisnis Perikanan yang akan bekerja atau berwirausaha.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran SMK, Perikanan Tangerang, Analisa SWOT

PENDAHULUAN

Pembelajaran di SMK memiliki karakteristik tersendiri karena lulusan SMK memiliki standar kompetensi lulusan sesuai dengan kompetensi keahliannya, di mana siswa yang lulus diharapkan dapat bekerja sesuai dengan bidangnya atau berwirausaha di bidang perikanan. Tata letak sekolah perikanan di daerah perkotaan menyebabkan minimnya fasilitas kolam di lahan terbuka dan minimnya sarana air sebagai sumber kehidupan ikan. Pada Kompetensi Keahlian Agribisnis Perikanan terdapat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sebagian besar didominasi oleh materi yang berhubungan dengan lingkungan perairan dan biotanya. Praktikum budidaya yang sering dilakukan di sekolah adalah budidaya ikan hias, ikan lele dan ikan nila sesuai dengan kondisi perairan setempat yang dilakukan secara berkelompok. Namun demikian, pada umumnya siswa tidak dapat mempraktikkan hasil pembelajarannya di rumah karena terbatasnya lahan/air untuk memelihara ikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dan di rumah serta meningkatkan jiwa kewirausahaan maka dilakukanlah inovasi pembelajaran perikanan dengan membuat dan menerapkan standar kompetensi aquascape (pemeliharaan ikan dan tanaman air dalam satu aquarium). Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi keberadaan standar kompetensi aquascape di Kompetensi Keahlian Perikanan dengan menganalisa kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Kompetensi ini telah diberikan kepada siswa kelas XI semester 3 di SMKN 2 Kota Tangerang sejak tahun 2009 s.d 2013. Data untuk analisa SWOT diperoleh pada bulan September s.d November 2013 dengan cara survei dan dilakukan wawancara langsung terhadap siswa, guru pengajar, kepala sekolah, pengawas sekolah, widyaiswara perikanan, Dinas Perikanan setempat, Farm Ikan Hias (mewakili industri). Data yang diperoleh digambarkan secara deskriptif dan dianalisa secara kuantitatif menggunakan analisa SWOT.

AQUASCAPE

Aquascape merupakan perpaduan antara pemeliharaan ikan dengan tanaman air di dalam satu aquarium. Menurut Warisno dan Dahana (2011), aquascape akan memberikan tiga nilai positif yaitu keindahan, kebanggaan dan kepuasan.

Selama praktikum, siswa belajar secara berkelompok (1 kelompok terdiri dari 4 orang) menyiapkan peralatan berupa aquarium, lampu metalhalide, CO₂ tabung, CO₂ *regulator*, CO₂ indikator, CO₂ *reactor*, selang CO₂, *check valve*, *bubble counter*, *skimmer*, pasir malang atau pasir *silica*, pupuk aquascape, filter serta aneka ragam ikan hias dan tanaman air/ *moss*.

INOVASI PEMBELAJARAN PERIKANAN

Gagne dan Briggs (1979:3) dalam Sarbiran *et al* (2013) mengartikan *instruc on* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk

mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Penerapan Standar Kompetensi Aquascape di Kompetensi Keahlian Agribisnis Perikanan SMKN 2 Kota Tangerang dilakukan dengan berbagai macam metode seperti *Group Inves ga on*, *Example Non Examples*, *Coopera ve Script*, *Make a Match* dan *STAD*. Pembelajaran lebih ditekankan pada kemampuan psikomotorik siswa sebesar 70% dan praktikum dilakukan dengan pemberian *job sheet* sehingga siswa dapat melakukan praktik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasil praktikum siswa ini diletakkan di lab perikanan sehingga siswa dapat memandang, memelihara dan memantau hasil praktikumnya setiap saat. Sikap yang diharapkan dari siswa adalah meningkatnya disiplin, motivasi, tanggung jawab, keberanian dan daya kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi untuk mendesain dan membuat aquascape di sekolah (Diagram 1), yaitu 98% (2009), 98% (2010), 100% (2011), 100% (2012) dan 100% (2013). Nilai siswa di atas KKM selama praktikum aquascape sebesar 100% dari tahun 2009 s.d 2013. Namun demikian, kedisiplinan siswa dalam memberi makan ikan hias adalah 58% (2009), 59% (2010), 72% (2011), 72% (2012) dan 78% (2013). Hal ini dapat diketahui dari kehadiran jadwal piket harian.

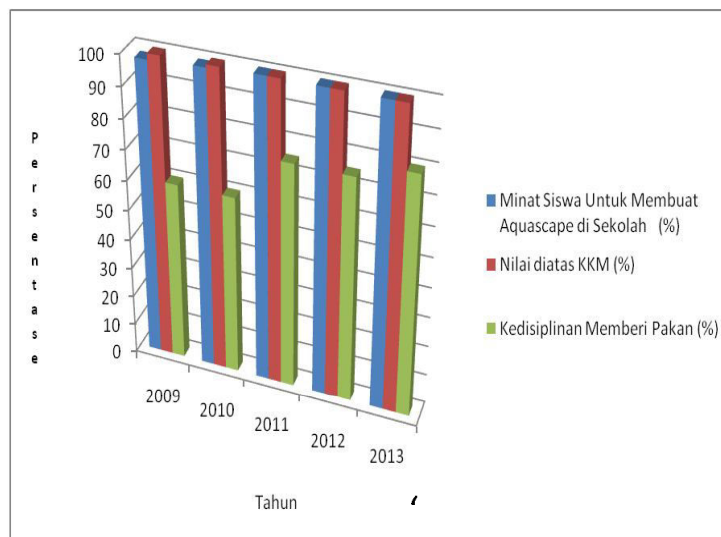


Diagram 1.

Minat siswa, nilai praktikum aquascape dan kedisiplinan dalam memberi pakan dari tahun 2009 s.d 2013. Sumber Data : Data Primer Diolah (2013)

Seiring dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 maka keberadaan kompetensi aquascape akan dianalisa menggunakan SWOT.

ANALISA SWOT

SWOT adalah singkatan dari *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang) dan *threats* (ancaman), dimana SWOT ini dijadikan sebagai suatu model dalam menganalisis suatu organisasi yang berorientasi profit dan non profit dengan tujuan utama untuk mengetahui keadaan organisasi tersebut secara lebih komprehensif. Analisa SWOT dapat dijadikan sebagai rujukan pembuatan rencana keputusan jangka panjang dan dapat dijadikan penilai secara rutin dalam melihat *progress report* dari setiap keputusan yang telah dibuat selama ini (Fahmi I, 2013).

Kekuatan internal dan eksternal disusun dan dihitung bobot, rating dan skornya. Menurut Fahmi, I (2013), kisaran bobot:

- 1,00 = sangat penting
- 0,75 = penting
- 0,50 = standar
- 0,25 = tidak penting
- 0,10 = sangat tidak penting

Rating nilai :

- 5 = sangat baik
- 4 = baik
- 3 = standar
- 2 = tidak baik
- 1 = sangat tidak baik

Skor Nilai = Bobot Nilai x Rating nilai

MATRIKS ANALISIS FAKTOR STRATEGI INTERNAL (IFAS)

Analisis faktor internal meliputi kekuatan dan kelemahan dari penerapan Standar Kompetensi Aquascape. Kekuatan dan kelemahan ini diberi bobot berdasarkan tingkat kepentingan dan penentuan peringkat dari hasil diskusi dengan pihak-pihak terkait.

Tabel 1.

Matriks IFAS Penerapan Standar Kompetensi Aquascape di SMKN 2 Kota Tangerang

No	Kekuatan	Bobot	Rating	Skor Nilai
1	Kondisi lab menjadi kondusif sebagai tempat praktikum karena keindahan aquascape	0,75	3	2,25
2	Metode pembelajaran bervariasi	0.85	5	4.25
3	Praktikum disertai <i>job sheet</i>	0.78	4	3.12
4	Adanya peningkatan psikomotorik siswa dalam pemeliharaan ikan	0.80	5	3.20

No	Kekuatan	Bobot	Ra ng	Skor Nilai
5	Adanya peningkatan jiwa kewirausahaan siswa	0.85	4	3.40
6	Adanya peningkatan daya kreativitas siswa	0.75	4	3.00
7	Upaya penerapan teknologi di bidang perikanan	0.78	4	3.12
8	SDM pengajar memiliki kompetensi di bidangnya	0.90	5	4.50
	Total Kekuatan	6.46	34	26.84
No	Kelemahan	Bobot	Ra ng	Skor Nilai
1	Terbatasnya sarana praktikum di sekolah sehingga baru dapat dilakukan secara berkelompok	0,85	4	3.40
2	Peralatan secara ideal cukup mahal untuk satu aquarium	0,30	2	0.60
3	Guru harus meluangkan waktu banyak untuk memonitoring pelaksanaan pemberian pakan ikan	0,50	3	1.50
4	Mental siswa untuk bekerja di bidang perikanan cukup lemah	0,90	5	4.50
5	Pembuatan aquascape di rumah tidak dapat dilakukan oleh siswa dengan perekonomian terbatas	0,80	2	1.60
6	Sebagian besar siswa kurang disiplin dalam memberi pakan ikan	0,90	5	4.50
	Total Kelemahan	4.25	21	16.10
	Jumlah	10.71	55	42.94

Sumber Data : Data Primer Diolah (2013)

M ATRIKS ANALISIS FAKTOR STRATEGI EKSTERNAL (EFAS)

Faktor eksternal yang mempengaruhi keberadaan Standar Kompetensi Aquascape adalah adanya peluang dan ancaman, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2.

Matriks EFAS Penerapan Standar Kompetensi Aquascape di SM KN 2 Kota Tangerang

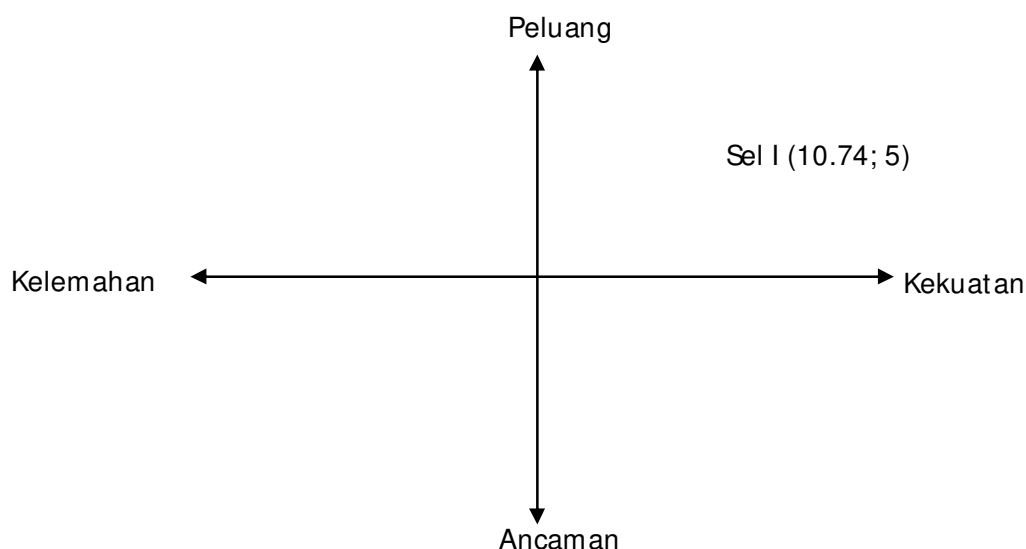
No	Peluang	Bobot	Ra ng	Skor Nilai
1	Peluang untuk bekerja sebagai penyedia jasa pembuatan dan pemeliharaan aquascape cukup tinggi di perkotaan	0,80	3	2.40
2	Tersedia dana untuk pembelian peralatan dan bahan praktikum secara bertahap	0,90	4	3.60

3	Peluang untuk berwirausaha cukup besar	0,75	5	3.75
	Total Peluang	2.45	12	9.75
No	Ancaman	Bobot	Ra ng	Skor Nilai
1	Tidak tertulis di dalam KI dan KD kurikulum 2013 sehingga terancam tidak dapat dilaksanakan	0,95	5	4.75
	Total Ancaman	0.95	5	4.75
	Jumlah	3.40	17	14.50

Sumber Data : Data Primer Diolah (2013)

Menurut Rangkuti, F (2013), hasil analisis SWOT diperoleh dengan menggabungkan berbagai indikator yang terdapat dalam kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Model penggabungannya adalah menggunakan TOWS Matriks. S-O Strategis adalah strategi yang disusun dengan cara menggunakan semua kekuatan untuk merebut peluang. W-O Strategis adalah strategi yang disusun dengan cara meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang yang ada. S-T Strategis adalah strategi yang disusun dengan cara menggunakan semua kekuatan untuk mengatasi ancaman. W-T Strategis adalah strategi yang disusun dengan cara meminimalkan kelemahan untuk menghindari ancaman.

Selisih antara kekuatan dengan kelemahan adalah 10.74. Sedangkan selisih antara peluang dengan ancaman adalah 5. Pada matriks TOWS (Gambar 1), nilai ini ditunjukkan oleh sel I, yang berarti bahwa strategi untuk keberadaan standar kompetensi aquascape adalah strategi agresif, yaitu menggunakan semua kekuatan yang dimiliki untuk memanfaatkan peluang yang ada.



Gambar 1.

TOWS Matriks keberadaan Standar Kompetensi Aquascape di SMKN 2 Kota Tangerang

Sumber Data : Data Primer Diolah (2013).

Berdasarkan matriks tersebut maka hasil analisa Strategi Matriks SWOT yang meliputi Strategi S-O, W-O, S-T dan W-T untuk keberadaan Standar Kompetensi Aquascape di SMKN 2 Kota Tangerang adalah sebagai berikut :

1. Strategi S-O

- ❖ Melaksanakan kompetensi aquascape dengan menambah sarana dan prasarana untuk praktikum secara bertahap.
- ❖ Melaksanakan kompetensi aquascape untuk memanfaatkan peluang pasar bekerja atau berwirausaha bagi lulusan Kompetensi keahlian Agribisnis Perikanan.

2. Strategi W-O

- ❖ Melakukan pemberian motivasi kepada siswa dengan memanggil nara sumber atau mengajak siswa ke farm yang sukses.
- ❖ Memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat aquascape per individu dan memeliharanya selama satu semester di sekolah

3. Strategi S-T

- ❖ Melaksanakan Standar Kompetensi Aquascape secara implisit ke dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ada di Kurikulum 2013

4. Strategi W-T

- ❖ Hasil praktikum aquascape selama satu semester dapat dijadikan sebagai bahan acuan praktikum kompetensi yang lainnya seperti biologi (menyangkut ekosistem) , kimia (kualitas air) dll.
- ❖ Menerapkan piket pemberian pakan dan memberikan *punishment* bagi siswa yang lalai karena kedisiplinan, tanggung jawab, kreatifitas siswa merupakan sikap yang sesuai dengan penerapan Kurikulum 2013.

KESIMPULAN

Standar Kompetensi aquascape merupakan kompetensi yang secara implisit sesuai dengan Kurikulum 2013 sehingga akan terus dilaksanakan di SMKN 2 Kota Tangerang. Pembinaan harus dilakukan seperti menambah sarana dan prasarana untuk praktikum secara bertahap. Penerapan kompetensi aquascape adalah untuk memanfaatkan peluang pasar bagi lulusan Kompetensi keahlian Agribisnis Perikanan yang akan bekerja atau berwirausaha.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahmi, I. (2013). *Manajemen Strategis Teori dan Aplikasi*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Rangkuti, F. (2011). *Riset Pemasaran*. Cet ke-X. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rangkuti, F. (2013). *SWOT Balanced Scorecard. Teknik Menyusun Strategi Korporat yang Efek f Plus Cara Mengelola Kinerja dan Risiko*. Cet ke- V. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sarbiran,. Sudira, P. & Priyanto. (2013). *Pembelajaran Inova f di SMK*. PLPG. Diambil 2 Oktober 2013 dari situs World Wide Web http://eprints.uny.ac.id/6075/1/037-PEMBELAJARAN_INOVATIF_DI_SMK.pdf
- Warisno & Dahana, K. (2011). *Pesona Aquascape untuk Hobi dan Bisnis*. Penerbit Ed.I. Andi. Yogyakarta.

**EFEKTIVITAS PEM BELAJARAN JASMANI MELALUI METODE KOOPERATIF DAN METODE
EKSPLORASI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK DAN INTERPERSONAL
ANAK TAMAN KANAK-KANAK**

**(Studi Eksperimen Kuasi Pada Anak TK B di TK Bhayangkari 43
Kecamatan Jangnangor- Kabupaten Sumedang Tahun Ajaran 2012)**

Arrofa Acesta

FKIP – Universitas Kuningan

arrofaacesta@yahoo.com

Abstrak

Kecerdasan kinestetik dan kecerdasan interpersonal menjadi kebutuhan yang mendasar untuk anak usia dini dalam mencapai berbagai aspek pertumbuhan perkembangan. Peningkatan kecerdasan kinestetik dan interpersonal akan mencapai optimal, apabila pembelajaran anak usia dini sesuai dengan kematangan tahap pertumbuhan dan perkembangan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan pembelajaran metode kooperatif dan metode eksplorasi sebagai inovasi metode pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan interpersonal anak usia dini.

Dua kelas TK digunakan dalam penelitian ini. Kelas B1 dengan jumlah 25 anak menggunakan metode pembelajaran kooperatif, dan kelas B2 dengan jumlah 25 anak menggunakan metode eksplorasi.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak kelas B1 dengan metode pembelajaran kooperatif memiliki nilai rata-rata 32.96 atau 86.74% dan N gain 9.64 atau 47.72%, sedangkan kelas B2 dengan metode pembelajaran eksplorasi memiliki nilai rata-rata 31.36 atau 82.53% dan N gain 9.48 atau 29.96%. Kelas B1 dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif ternyata memiliki kemampuan kinestetik yang lebih tinggi.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak kelas B1 dengan metode pembelajaran kooperatif memiliki nilai rata-rata 212.64 atau 85.06% dan N gain 43.88 atau 14.86%, sedangkan kelas B2 dengan metode pembelajaran eksplorasi memiliki nilai rata-rata 211.04 atau 84.42% dan N gain 41.96 atau 7.150%. Kelas B1 dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif ternyata memiliki kemampuan interpersonal yang lebih tinggi.

Hasil Uji t menunjukkan adanya perbedaan dalam peningkatan kecerdasan kinestetik dan interpersonal antara kelas B1 yang menggunakan metode kooperatif dan kelas B2 yang menggunakan metode eksplorasi.

Rekomendasi penelitian ini, bahwa metode kooperatif dan metode eksplorasi dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dan interpersonal anak usia dini, namun metode kooperatif lebih baik dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik dan interpersonal. Untuk penelitian selanjutnya hendaknya meneliti pada aspek lain yang ada pada anak usia dini seperti kreativitas, kognitif, moral, emosional dan bahasa.

Kata Kunci: *Pembelajaran metode kooperatif dan metode eksplorasi untuk meningkatkan kecerdasan Kinestetik dan interpersonal*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan investasi yang sangat besar dan merupakan suatu hal yang sangat fundamental karena yang diberikan Tuhan ketika anak baru lahir, baru berupa potensi, baik potensi fisik (jasmani dengan semua alat inderanya) maupun potensi non fisik (akal, kalbu). Potensi tersebut harus ditumbuhkembangkan melalui berbagai stimulasi atau rangsangan. Oleh karena itu, melalui pendidikan anak usia dini stimulasi atau rangsangan diberikan untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Anak Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini yang sedang mengalami pertumbuhan, terutama pertumbuhan jasmani yang sangat pesat. Secara jelas hal tersebut dapat dilihat pada pertumbuhan motorik, koordinasi otot-otot dan kecepatan jasmaniahnya menunjukkan kemajuan-kemajuan yang mencolok. Pertumbuhan keterampilan motorik, baik motorik kasar maupun halus pada anak, tidak akan berkembang melalui kematangan begitu saja, melainkan juga keterampilan itu harus dipelajari. Perkembangan keterampilan motorik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktek, model yang baik, bimbingan, motivasi, setiap keterampilan harus dipelajari secara individu, dan sebaiknya keterampilan dipelajari satu demi satu. Apabila salah satu faktor tersebut tidak ada, maka perkembangan keterampilan jasmani anak akan berada di bawah kemampuannya, (Depdiknas, 2007:1). Oleh karena itu, pada masa anak usia dini mempunyai potensi yang lebih besar untuk mengoptimalkan segala aspek keterampilan dan kecerdasan.

Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Oleh karena itu, lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Lwin (Muslihuddin dan Agustin, 2008:81) menegaskan tentang pentingnya pengembangan kecerdasan kinestetis bagi individu, khususnya anak-anak, bahwa kecerdasan kinestetis menjadikan anak memiliki kemampuan psikomotor yang baik. Kemampuan ini merujuk kepada kemampuan untuk mengkoordinasikan bagian-bagian tubuh seseorang dengan otak supaya berfungsi secara sinergis dan padu untuk mencapai tujuan tertentu dalam bekerja. Berikutnya, Lwin menegaskan bahwa anak-anak yang memiliki kecerdasan kinestetis yang baik akan memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk bermain dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Lebih lanjut, anak-anak yang dengan kecerdasan kinestetis yang tinggi akan dapat mengungkapkan diri mereka dengan baik. Hal ini akan meningkatkan keterampilan komunikasi secara efektif dengan orang lain, khususnya teman-teman sebayanya. Anak-anak yang sadar akan kemampuan fisik mereka dan mudah menemukannya, mudah untuk memanfaatkannya, akan merasa lebih yakin dihadapkan dengan segala situasi yang memerlukan partisipasi fisik

mereka. Apabila anak cerdas secara kinestetis, maka ia akan menunjukkan sikap senang pada suatu aktivitas. Misalnya berenang, bermain sepak bola, yang tentunya dengan ini semua menjadikan anak mampu membentuk suatu gaya hidup yang baik.

Kecerdasan kinestetis menurut Gardner (1993:9) adalah kemampuan seseorang untuk menggerakkan atau mengendalikan sebagian atau seluruh tubuh melalui koordinasi belahan otak yang mendominasi atau mengendalikan setiap gerakan tubuh.

Selain kecerdasan kinestetik, yang perlu dikembangkan pada anak taman kanak-kanak adalah kecerdasan interpersonal. Menurut Gardner (1993:9), Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk memahami orang lain, memotivasi, bekerja sama, berhubungan dengan orang-orang di lingkungan sekitar. Kecerdasan ini menekankan kepada upaya untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati dan keinginan orang lain serta upaya untuk menanggapi secara layak.

Menurut NK Humprey (Muslihuddin dan Agustin, 2008:85), bahwa kecerdasan interpersonal merupakan bentuk yang paling penting dalam kecerdasan manusia, karena dengan kecerdasan itu ia mampu memelihara hubungan dengan manusia secara efektif, mampu mempertimbangkan konsekuensi dari perilakunya sendiri serta mengantisipasi perilaku orang lain. Keberhasilan dalam kehidupan seseorang sering kali sangat tergantung pada kecerdasan interpersonalnya.

Kecerdasan Interpersonal ini juga sering disebut sebagai kecerdasan sosial, selain kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisir, menangani perselisihan antar teman, memperoleh simpati dari peserta didik yang lain, dan sebagainya.

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan berkomunikasi dengan orang lain, mampu membedakan suasana hati, temperamen, motivasi dan keterampilan-keterampilan dalam memahami orang lain. Termasuk juga kemampuan untuk membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain serta memahami berbagai peran dalam kelompok.

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal

1. Konsep Kecerdasan Jamak

Teori *multiple intelligences* atau teori kecerdasan jamak dicetuskan oleh Gardner (1983), yang menyatakan bahwa kecerdasan tidak didominasi oleh satu kemampuan saja, namun ia dibedakan menjadi beberapa bagian tertentu. Lebih lanjut Gardner menjelaskan kecerdasan didasarkan pada potensi biologis, yang kemudian diekspresikan sebagai hasil dari faktor-faktor genetik dan lingkungan yang saling mempengaruhi. Kecerdasan tidak pernah dijumpai dalam bentuk murni, sebaliknya kecerdasan tertanam dalam berbagai simbol seperti: bahasa, gambar, peta, notasi musik dan simbol matematika.

Selanjutnya, dijelaskan Gardner bahwa kecerdasan jamak memiliki karakteristik konsep sebagai berikut: (a) Semua intelegensi itu berbeda-beda, tetapi semuanya sederajat, yaitu tidak ada kecerdasan yang lebih baik atau lebih penting dari kecerdasan yang lain. (b)

semua kecerdasan dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis sama. Semua kecerdasan dapat dieksplorasi dan ditumbuhkembangkan secara optimal. (c) terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan. Dengan latihan, seseorang dapat membangun kekuatan kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan kelemahan-kelemahan. (d) semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut bekerja sama untuk mewujudkan aktivitas yang dilakukan individu. (f) saat seseorang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pencapaian profesional dan hobi.

Esensi teori kecerdasan jamak (*Mul ple Intelegences*) menurut Gardner adalah menghargai keunikan setiap individu, berbagai variasi cara belajar, mewujudkan sejumlah model untuk menilai mereka dan cara yang hampir tak terbatas untuk mengaktualisasikannya. Gardner memformulasikan 8 (delapan) kecerdasan jamak yaitu: (a) Kecerdasan Verbal Linguistik, (b) Kecerdasan Logika Matematika, (c) Kecerdasan Musikal (d) Kecerdasan Kinestetik, (e) Kecerdasan Visual Spasial, (f) Kecerdasan Interpersonal, (g) Kecerdasan Intrapersonal dan (h) Kecerdasan Naturalis.

2. Konsep Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian badan secara fisik seperti menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan berbagai macam produk. Contoh yang paling nampak untuk diamati adalah aktivitas yang menyertai para atlet atau dalam pertunjukkan seni seperti menari atau berakting, Gardner (1993:18).

Menurut Jasmine (2007:25), bahwa orang yang memiliki kecerdasan kinestetik, memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka. Mereka tidak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan sesuatu dengan tangannya atau kakinya dan berusaha menyentuh orang yang diajak bicara. Mereka sangat baik dalam keterampilan jasmaninya baik dengan menggunakan otot kecil maupun otot besar dan menyukai aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga.

Inti dari kecerdasan kinestetik adalah pada bahasa tubuh dan gerak tubuh, maka di dalamnya dapat berupa; olahraga, tari, kerja tangan, bahasa tubuh, drama, mimik, dansa, isyarat, ekspresi wajah, bermain peran, latihan fisik, Suparno (2008:71).

3. Konsep Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain, Gardner (1993:22). Kecerdasan ini merupakan kecerdasan dengan indikator-indikator yang menyenangkan bagi orang lain. Sikap-sikap yang ditunjukkan oleh anak dalam kecerdasan interpersonal sangat menyejukkan dan penuh kedamaian. Oleh karena itu, kecerdasan interpersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsikan dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi dan keinginan orang lain, serta kemampuan memberikan respons secara tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi dan keinginan orang lain. Dengan memiliki kecerdasan interpersonal seorang anak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, menangkap maksud dan motivasi orang lain

bertindak sesuatu, serta mampu memberikan tanggapan yang tepat sehingga orang lain merasa nyaman.

Komponen inti kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan, dan keinginan orang lain di samping kemampuan untuk melakukan kerja sama. Sedangkan, komponen lainnya adalah kepekaan dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, suasana hati, perasaan dan gagasan orang lain. Mereka yang mempunyai kecerdasan interpersonal sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara dan gerak isyarat. Dengan kata lain, kecerdasan interpersonal melibatkan banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju sesuatu tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak.

B. Konsep Pembelajaran Kooperatif dan Eksplorasi

Pengertian pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana anak bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif anak diharapkan dapat saling membantu, mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuannya yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing, Slavin (2009:4).

Menurut Roger dan Johnson (Masitoh, 2007:7.24) strategi belajar kooperatif guru menekankan peningkatan aspek keterampilan sosial anak dalam mengerjakan tugas-tugas, keterampilan sosial meliputi hal-hal memahami tugas, mendengarkan orang lain, memanggil teman dengan namanya, berbicara dengan kata-kata yang sopan, mengambil giliran, menawarkan bantuan, dan menghargai orang lain.

Lebih lanjut Masitoh (2007:7.24) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif melibatkan peran dan berbagi tanggung jawab antara guru dan anak untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru mendukung anak untuk belajar bersama-sama sedangkan anak-anak melakukan tugas berperan sebagai teman sejawat dan mentor bagi anak yang lainnya. Belajar kooperatif ditandai dengan harapan-harapan sebagai berikut: (a) Semua anggota kelompok bertanggung jawab untuk belajar dari diri sendiri dan orang lain. (b) Anak-anak memberikan kontribusi terhadap anak yang lainnya dengan cara membantu, memberikan dorongan, mengkritik, dan menghargai pekerjaan orang lain. (c) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mencapai hasil-hasil kelompok. (d) Anak-anak harus mempunyai kesempatan untuk merefleksikan proses dan hasil kerja kelompoknya.

C. Konsep Pembelajaran Eksplorasi

Menurut, Masitoh (2007:7.19), Pembelajaran eksplorasi ini merupakan penggabungan dari strategi pembelajaran umum. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan keterlibatan

indera anak dengan mempersiapkan isyarat lingkungan yang dapat merangsang dan memungkinkan anak-anak terlibat secara bebas dan aman. Untuk menghargai tindakan dan penemuan anak, guru dapat menggunakan strategi refleksi kata-kata dan refleksi tingkah laku, sehingga anak-anak merasa senang melakukannya sendiri kegiatan tersebut untuk menemukan pengetahuan sendiri melalui eksplorasinya.

Pembelajaran eksplorasi adalah upaya awal membangun pengetahuan melalui peningkatan pemahaman atas suatu fenomena. Strategi yang digunakan memperluas dan memperdalam pengetahuan dengan menerapkan strategi belajar aktif. Kegiatan Eksplorasi memungkinkan anak untuk mengembangkan penyelidikan langsung melalui langkah-langkah spontan, belajar membuat keputusan tentang apa yang dilakukan, bagaimana cara melakukan dan kapan melakukannya. Melalui kegiatan eksplorasi anak-anak menemukan sesuatu yang berhubungan dengan dirinya sendiri dan memilih kegiatan yang sesuai dengan minatnya. Dalam kegiatan ini anak mengambil prakarsa untuk melakukan kegiatan.

Meskipun anak-anak memegang peran utama dalam kegiatan belajarnya guru pun mempunyai peran sangat penting dalam mendorong perkembangan eksplorasi anak. Guru berusaha memfasilitasi anak dengan menyediakan bahan-bahan dan alat permainan yang diperlukan sehingga anak-anak terdorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan eksplorasinya.

D. Kaitan Pembelajaran Jasmani dengan Kecerdasan Kinestetik dan Kecerdasan Interpersonal

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dalam perkembangan dunia pendidikan pada umumnya, seperti pendapat Syariffudin (2002:137) bahwa tidak ada pendidikan jasmani yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani. Karena begitu pentingnya pendidikan jasmani dalam dunia pendidikan maka pemahaman tentang konsep pendidikan jasmani merupakan sesuatu yang perlu untuk dianalisis lebih mendalam. Beberapa pendapat tentang pendidikan jasmani seperti Drowatzky (1984) menyatakan bahwa fungsi umum dari pendidikan jasmani adalah menunjang serta meningkatkan pertumbuhan maupun perkembangan yang wajar dari para siswa. Sedangkan Wuest dan Bucher (1995:6) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani yang memiliki tujuan untuk memperbaiki penampilan dan meningkatkan perkembangan manusia menggunakan media aktivitas jasmani.

Crum (2003:103) memiliki pendapat yang lebih luas yaitu bahwa pendidikan jasmani adalah bukan hanya belajar untuk bergerak tetapi bergerak dengan tujuan belajar untuk mendapatkan pendidikan. Simpulan dari beberapa pendapat tersebut di atas adalah bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan manusia secara menyeluruh (fisik, mental, sosial, intelektual, emosional, spiritual) melalui media aktivitas fisik.

Tujuan Pendidikan Jasmani, menurut Bucher (Suherman, 2009:7) pada dasarnya dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori tujuan seperti:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dan berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah sempurna (*skillful*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan anak menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Hal yang serupa disampaikan oleh Lumpkin (1998:20-24) bahwa tujuan pendidikan jasmani meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor (kebugaran fisik dan dasar keterampilan motorik). Annarino (1980:69-70) mengungkap empat domain/kawasan yang ingin dikembangkan melalui pendidikan jasmani, yaitu domain fisik, domain psikomotor, domain kognitif dan domain afektif.

Perkembangan gerak dasar anak, Gerak merupakan sifat kehidupan, Perkembangan gerak merupakan aspek perkembangan individu yang menonjol dan dapat dilihat. Anak di usia dini termasuk dalam periode anak kecil (4-6 tahun). Menurut Corbin (Sucipto, 2008) gerak dasar seorang anak terbagi dalam tiga macam gerak yaitu sebagai berikut.

- 1) Gerak dasar lokomotor. Gerak dasar lokomotor adalah perilaku motorik memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Seperti berjalan, berlari, melompat dan meloncat dsb. Gerak lokomotor merupakan gerak yang penting untuk dikembangkan pada masa anak-anak, karena merupakan faktor pendukung dalam meningkatkan kesegaran jasmani.
- 2) Gerak dasar non lokomotor. Gerak dasar non lokomotor diartikan sebagai perilaku gerak anggota tubuh mengitari porosnya dan pelaku tetap pada tempatnya. Seperti stretching, push-up, sit-up dan meliukkan badan ke depan. Gerak dasar non lokomotor biasanya dilakukan untuk meningkatkan kekuatan dan keterampilan gerak yang luwes.
- 3) Gerak dasar manipulatif. Gerak dasar manipulatif adalah gerakan memanipulasi atau memainkan objek dengan menggunakan tangan, kaki atau bagian tubuh yang lain, seperti menangkap, melempar, menendang dan sebagainya.

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Gabbard, LeBlanc dan Lowy (1987:22) bahwa pada masa anak kecil (*early childhood*) antara usia 2-7 tahun, fase yang harus dilalui adalah dasar-dasar gerak yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, gerak manipulative.

PEMBAHASAN

1. **Efektivitas Pembelajaran kooperatif dan eksplorasi dalam meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak**

Variabel kecerdasan kinestetik berupa kemampuan gerak dasar yang dilatihkan kepada anak TK Bhayangkari adalah lari, lompat, lempat, tangkap, dan tendang dengan jumlah aspek yang diobservasi sebanyak 38, dengan skor tertinggi 38 dan skor terendah nol, jumlah anak yang diobservasi 25 anak untuk kelas B1 (kooperatif) dan 25 anak untuk kelas B2 (eksplorasi).

Berdasarkan hasil tes awal diketahui bahwa rata-rata kemampuan kinestetik dalam gerak dasar anak tidak berbeda jauh, hasil tes awal kelas B1 (kooperatif) sebesar 28.36 (74,63% dari skor ideal) dan kelas B2 (eksplorasi) 28.52 (75.05% dari skor ideal) hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang nyata di antara kedua kelas tersebut.

Setelah dilakukan pembelajaran pada kedua kelas tersebut yaitu metode kooperatif dan metode eksplorasi kemudian dilakukan tes akhir untuk mengetahui kecerdasan kinestetik berupa gerak dasar anak kemudian dilakukan analisis data tes akhir dan data N gain kelas kooperatif dan kelas eksplorasi.

Hasil analisis tes akhir kedua kelas menunjukkan ada peningkatan dalam kemampuan kinestetik anak baik dari kelas B1 (kooperatif) maupun dari kelas B2 (eksplorasi), akan tetapi peningkatan kelas kooperatif lebih besar dari pada kelas eksplorasi. Pada kelas B1 (kooperatif) skor rata-rata hasil tes akhir 32.96 (86.74 % dari skor ideal), sedangkan untuk kelas B2 (eksplorasi) 31.36 (82.53 % dari skor ideal). Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan kecerdasan kinestetik anak dalam melakukan gerak dasar antara kelas B1 (kooperatif) dan kelas B2 (eksplorasi). Dengan demikian pembelajaran dengan metode kooperatif lebih baik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kinestetik dibandingkan dengan kelas eksplorasi.

Hasil analisis dari tiap indikator setelah pembelajaran antara kelas B1 (kooperatif) dan kelas B2 (eksplorasi), pada kelas B1 (kooperatif) menunjukkan persentase terendah pada indikator menangkap sebesar 84.57% dan indikator lari menunjukkan persentase tertinggi sebesar 92%, sedangkan untuk kelas B2 (eksplorasi) persentase terendah pada indikator menangkap sebesar 74.76% dan persentase tertinggi pada indikator lari sebesar 91.43%.

Peningkatan kemampuan kinestetik anak (N-Gain) antara kelas B1 (kooperatif) dan kelas B2 (eksplorasi), bahwa untuk kelas B1 (kooperatif) persentase terendah indikator menangkap sebesar 52,63% dan persentase tertinggi pada indikator lompat sebesar 62.75%, sedangkan untuk kelas B2 (eksplorasi) persentase terendah pada indikator menangkap sebesar 20% dan persentase tertinggi pada indikator lari sebesar 48%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa N gain kelas B1 kooperatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas B2 eksplorasi.

Berdasarkan hasil analisis terhadap N Gain keseluruhan indikator untuk melihat peningkatan kemampuan kinestetik anak pada metode pembelajaran kooperatif diperoleh rata-rata N gain 14.22% dan untuk kelas metode eksplorasi sebesar 6.92%. Dengan demikian bahwa N Gain kelas B1 kooperatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas B2 eksplorasi.

2. Efek vitas Pembelajaran kooperatif dan eksplorasi dalam meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak

Berdasarkan hasil analisis bahwa nilai rata-rata hasil tes awal. Nilai rata-rata interpersonal kelas B1 (kooperatif) adalah 206.08 (82.45% dari skor ideal), sedangkan untuk kelas B2 (eksplorasi) adalah 208.04 (83.22% dari skor ideal) dari nilai rata-rata ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang nyata antara kelas kooperatif dan kelas eksplorasi.

Setelah dilakukan pembelajaran melalui metode kooperatif dan metode eksplorasi kemudian dilakukan tes akhir dengan hasil ada peningkatan nilai rata-rata di kedua kelas tersebut yaitu di kelas B1 (kooperatif) sebesar 212.64 (85% dari skor ideal) sedangkan kelas B2 (eksplorasi) 211.04 (84.43% dari skor ideal).

Analisis tiap indikator menunjukkan kecerdasan interpersonal setelah pembelajaran metode kooperatif dan metode eksplorasi persentase terendah untuk kelas B1 (kooperatif) pada indikator kompetisi 83.80% dan tertinggi kooperatif sebesar 86.51%, sedangkan untuk kelas B2 (eksplorasi) nilai rata-rata terendah pada indikator kompetisi yaitu 83.20% dan nilai rata-rata tertinggi pada indikator respek 86.67%.

Peningkatan kecerdasan interpersonal anak (N Gain) antara kelas B1 (kooperatif) dengan kelas B2 (eksplorasi). Nilai rata-rata N Gain kelas B1 (kooperatif) terendah pada indikator kompetisi sebesar 12.43% dan tertinggi pada indikator kooperatif yaitu 18.80%, sedangkan untuk kelas B2 (eksplorasi) nilai rata-rata N gain terendah pada indikator imitasi sebesar 4.71% dan rata-rata N gain tertinggi pada indikator kooperatif 8.01%. Selanjutnya persentase untuk nilai rata-rata N gain kecerdasan interpersonal dari keenam indikator untuk kelas B1 (kooperatif) sebesar 14.22% dan kelas B2 (eksplorasi) 6.43%. Dari hasil analisis ini menunjukkan bahwa N gain kelas B1 (kooperatif) lebih baik dari pada N gain kelas B2 (eksplorasi), tingginya perolehan skor tes akhir dari kelas B1 (kooperatif) dimungkinkan karena anak lebih leluasa untuk berkomunikasi dengan teman, saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan guru dengan demikian peningkatan interpersonal anak lebih terlatih.

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran metode kooperatif efektif meningkatkan kecerdasan interpersonal anak taman kanak-kanak Bahayangkari 43, hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (Sugiarti, 2012:150) bahwa pentingnya anak-anak melakukan interaksi sosial dalam kelompok untuk meningkatkan kemampuan prestasi akademik.

KESIMPULAN

Pembelajaran kooperatif dan eksplorasi merupakan salah satu bentuk inovasi dalam metode pembelajaran agar anak dapat menemukan, membentuk dan mengembangkan pengetahuannya sendiri yang menekankan pada sikap atau perilaku kerja sama. Dalam metode pembelajaran kooperatif ini anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya dalam satu kelompok dengan kemampuan yang berbeda-beda. Menurut Isjoni (Badru,

2009:112) pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran kelompok yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar anak yang sentris, humanistik dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan anak dan lingkungan belajarnya. Dengan demikian pembelajaran kooperatif mampu membelajarkan diri dan kehidupan anak baik di sekolah maupun di lingkungan belajarnya juga membina dan meningkatkan serta mengembangkan potensi diri sekaligus memberikan pelatihan hidup secara nyata, pembelajaran kooperatif dapat dirumuskan sebagai kegiatan pembelajaran kelompok terarah, terpadu, efektif, efisien melalui proses kerja sama dan saling membantu sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif.

Pembelajaran kooperatif dan eksplorasi dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Hal ini didukung oleh teori konstruktivisme yang berpandangan bahwa anak membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada. Dalam proses ini anak menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang ada untuk membangun pengetahuan yang baru.

Dalam teori konstruktivisme pembelajaran lebih dipusatkan pada anak dari pada guru sehingga anak dapat berinteraksi dengan bahan dan peristiwa untuk memperoleh pemahaman tentang bahan dan peristiwa tersebut dengan proses ini anak-anak akan membentuk sendiri konsep dan membuat penyelesaian masalah yang menjadi anak lebih bersemangat dan terus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Annarino, A.A., and Cowell, C.C., Hazelton, H.W. 1980. *Curriculum Theory and Design in Physical Education*. St. Louis: The CV. Mosby Company.
- Crum, B. 2003. *The Identity Crisis of Physical Education*. Makalah Disajikan dalam International Conference on Sport Sciences and Physical Education Professions, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 10-12 Maret
- Depdiknas. 2003. *Metodik Khusus Pengembangan Jasmani di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran bidang Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Drowatzky, J.V. et al. 1984. *Physical Education Career Perspectives and Professional Foundations*. New Jersey, Englewood Cliff, Prentice-Hall Inc.
- Gabbard, C, LeBlanc, E., and Lowy, S. 1987. *Physical Education for Children*. New Jersey: Englewood Cliff, Prentice-Hall Inc. Gardner, H. 2003. *Multiple Intelligences*. Terjemahan Alexander Sindoro. Jakarta: Interaksara.

- Gardner, H, 1993, *Multiple Intelligences*, New York. Basic Book A Division of HarperCollins.
- Jasmine, J, 2007, *Mengajar dengan Metode Kecerdasan Majemuk*, Bandung, Penerbit Nuansa
- Lumpkin, A. 1998. *Introduction to Physical Education, Exercise Science and Sport Studies*. New York: Mc-Graw Hill.
- Masitoh, 2007, *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Muslihuddin dan Agustin, M (2008), *Mengenali dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-Kanak/Raudhatul Athfal*, Rizqi Press Bandung
- Samsudin, 2008, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Prenada Media Grup
- Savin, E R, 2009 *Cooperative Learning*, Terjemah Lita, Bandung, Nusa Media
- Sucipto A 2008, *Mengembangkan Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran pendidikan Jasmani*, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi IKJP Budi Utomo Malang
- Sugiarti, T, 2012, *Efektivitas Metode Pembelajaran Koperatif Teknik Kancing Gemerincing Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Keterampilan Sosial Anak usia Dini*, Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suherman, A, 2009, *Revitalisasi Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, Bandung, CV Bintang Warli Artika
- Syariffudin. 2002. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Wuest, Deborah, A., dan Bucher, Charles A. 1995. *Foundations of Physical Education and Sport* (twelve edition). St. Louis: Mosby-Year Book, INC.

**STRATEGI ASESMEN PEMINATAN PESERTA DIDIK
DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013
DI SMA/MA/SMK**

Awaluddin Tjalla

Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Penerapan Kurikulum 2013 dalam layanan bimbingan dan konseling adalah berkenaan dengan peminatan. Dikenali sebagai upaya advokasi dan fasilitasi perkembangan peserta didik agar secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga mencapai perkembangan optimum. Oleh karena itu pelayanan asesmen peminatan bagi peserta didik di SMA/MA/SMK yang dilakukan oleh guru BK/Konselor hendaknya sesuai dengan kecerdasan, bakat, minat dan kecenderungan pilihan masing-masing peserta didik agar proses belajar berjalan dengan baik dan kecenderungan berhasil dalam belajar sangat diperlukan bagi peserta didik agar dapat menentukan pilihan sesuai kemampuan potensi dirinya dan kemungkinan berhasil dalam belajar. Digunakan berbagai strategi asesmen peminatan baik yang sifatnya non tes maupun teknik tes. Sejalan dengan hal ini, kemampuan bagi guru BK/konselor untuk meningkatkan profesionalisme dalam bidang asesmen merupakan suatu hal yang mutlak diperlukan untuk menyukseskan layanan bimbingan dan konseling di bidang peminatan pada jenjang pendidikan SMA/MA/SMK.

Kata Kunci: Kurikulum 2013, peminatan, asesmen teknik tes dan non tes

PENDAHULUAN

Disadari bahwa setiap anak Indonesia berhak untuk mendapatkan pendidikan berkualitas. Hak tersebut merupakan salah satu hak asasi anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi dirinya. Gerakan seperti *education for all*, *lifelong education*, *convention on the Right of the Child*, dan "*Millenium Development Goals*" adalah bentuk pengakuan terhadap hak asasi tersebut. Oleh karena itu, mempersiapkan manusia Indonesia masa depan sebagai generasi penerus yang disebut-sebut sebagai Generasi Emas 2045, adalah merupakan suatu kewajiban bagi negara, dan harus disiapkan sedini mungkin. Hal ini bukanlah suatu hal yang mudah, karena prinsip pendidikan modern memandang peserta didik sebagai subyek sehingga mereka dapat mengembangkan potensi dirinya mencapai kualitas pengetahuan, kemampuan intelektual, kemampuan psikomotorik, nilai dan sikap yang ditetapkan (Said Hamid Hasan, dalam Tilaar, 2012).

Paradigma pembangunan pendidikan nasional menempatkan anak didik pada kedudukan yang sangat sentral. Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik, yang memungkinkan ketiga dimensi kemanusiaan paling elementer yakni: (1) afektif yang tercermin pada kualitas keimanan dan

ketakwaan, etika dan estetika, serta akhlak mulia dan budi pekerti luhur; (2) kognitif yang tercermin pada kapasitas pikir dan daya intelektualitas untuk menggali ilmu pengetahuan dan mengembangkan serta menguasai teknologi; dan (3) psikomotorik yang tercermin pada kemampuan mengembangkan keterampilan teknis dan kecakapan praktis (Depdiknas, 2005), dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian, pendidikan dalam hal ini menjadi wahana strategis bagi upaya mengembangkan segenap potensi individu.

Kesemuanya ini bermuara pada bagaimana menyiapkan anak didik untuk mampu menjalankan kehidupan (*preparing children for life*), dan bukan sekedar mempersiapkan anak didik menjadi manusia yang hanya mampu menjalani hidupnya. Dengan demikian, pendidikan dalam hal ini menjadi wahana strategis bagi upaya mengembangkan segenap potensi individu. Pendidikan dalam hal ini bertujuan membantu anak didik untuk memuliakan hidup (*ennobling life*).

Akan tetapi, di tingkat praksis, permasalahan pendidikan memperlihatkan kendala-kendala yang menghambat tercapainya tujuan pendidikan seperti diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Peningkatan mutu, relevansi, dan daya saing menjadi salah satu penyebab dari hal ini. Pendidikan yang memiliki kekuatan daya saing ditandai dengan mutu pembelajaran dalam program-program pendidikan yang amat dibutuhkan oleh masyarakat. Keunggulan dan daya saing pendidikan Indonesia yang dikaitkan dengan produktivitas tenaga kerja lulusan pendidikan, Indonesia dalam hal ini masih berada pada posisi 12 dari 12 negara di Asia (PERC, 2001).

Dalam hal mutu, salah satu sebab rendahnya mutu lulusan adalah belum efektifnya proses pembelajaran. Kegiatan ini belum mengarah pada konteks pembelajaran bermakna, dan masih terlalu berorientasi terhadap penguasaan teori dan hafalan dalam semua bidang studi yang menyebabkan kemampuan belajar peserta didik menjadi terhambat. Metode pembelajaran yang terlalu berorientasi pada guru (*teacher oriented*) cenderung mengabaikan hak-hak dan kebutuhan, serta pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan, dan mencerdaskan kurang dioptimalkan. Rendahnya mutu hasil belajar ditandai dari kompetisi mutu akademik antarbangsa, melalui *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2006 menunjukkan bahwa dari 57 negara yang disurvei bagi siswa usia 15 tahun, untuk bidang IPA, Indonesia menempati peringkat ke 50, sementara untuk bidang Matematika dan Kemampuan Membaca menempati peringkat ke 42. Apabila dibandingkan dengan negara lain seperti Korea, peringkatnya sangat jauh, untuk bidang IPA menempati peringkat ke 8, membaca peringkat ke 7 dan Matematika peringkat ke 3. Sedangkan pada PISA 2009 yang diikuti oleh 65 negara, prestasi siswa Indonesia dalam bidang IPA berada pada peringkat ke 55.

Studi lain seperti dalam *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)*, merupakan seri pengujian berskala internasional yang paling mutakhir yang diselenggarakan di hampir 50 negara untuk mengukur kemajuan dalam pembelajaran Matematika dan Sains, dengan cara menyediakan data tentang prestasi siswa dalam kaitannya dengan kurikulum, praktik pengajaran, dan lingkungan sekolah yang berbeda-

beda. Laporan hasil studi ini memperlihatkan masih rendahnya pencapaian prestasi siswa pada kedua bidang pembelajaran tersebut dibandingkan dengan Negara-negara peserta lainnya. Sebagai contoh, Indonesia berada pada peringkat 34 dari 38 negara peserta pada tahun 1999, dan pada tahun 2003, Indonesia tetap berada pada peringkat yang sama (ke 34) dari 45 negara peserta. Selanjutnya studi internasional dalam bidang membaca pada anak-anak kelas empat sekolah dasar/madrasah ibtidaiah di seluruh dunia (*Progress in Interna onal Reading Literacy Study*) atau studi PIRLS tahun 2006 yang diikuti 45 negara termasuk Indonesia, memperlihatkan prestasi anak Indonesia dalam bidang membaca berada pada peringkat ke 41.

Wakil presiden Boediono menyatakan bahwa, disebabkan karena konsepsi substansi pendidikan yang sampai saat ini tidak jelas, timbullah kecenderungan segala yang dianggap penting untuk dimasukkan ke dalam kurikulum. Akibatnya, terjadilah beban berlebihan pada anak didik, tetapi tidak jelas apakah anak mendapatkan sesuatu yang seharusnya dari kegiatan pendidikan yang diikuti. Sudah waktunya, menurut Budiono, memikirkan apa yang seyogianya diajarkan pada manusia Indonesia untuk mampu berkontribusi bagi kemajuan bangsanya (Kompas, 29/8/2012).

Mempersiapkan anak didik menghadapi tantangan Indonesia masa depan, memerlukan arah seperti dirumuskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik 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. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional tersebut, ditetapkan Visi Pendidikan Nasional tahun 2025 untuk mewujudkan insan Indonesia cerdas komprehensif, meliputi cerdas spiritual dan cerdas sosial/emosional dalam ranah sikap, cerdas intelektual dalam ranah pengetahuan, serta cerdas kinestetik dalam ranah keterampilan.

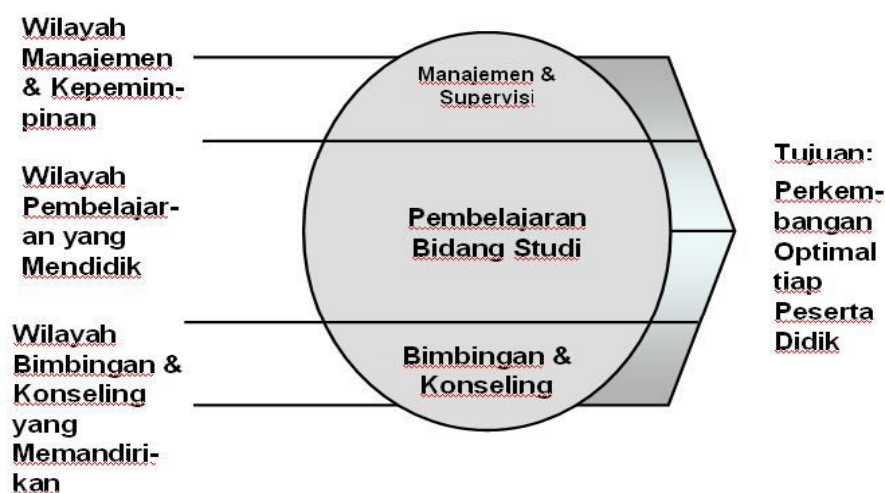
Kurikulum 2013, dengan semangat yang dikedepankan yaitu mempersiapkan manusia Indonesia menjadi generasi unggul, Generasi Emas 2045 (GE 2045). Kurikulum 2013 menonjolkan kekuatannya sebagai integrator, menekankan pada proses, diferensiasi layanan, dan asesmen berkelanjutan. Walaupun ketiga prinsip terakhir pernah menjadi kekuatan pada kurikulum sebelumnya, namun konsistensi dan *sustainability* implementasi tidak terjadi.

Kaidah dasar yang dinyatakan secara eksplisit dalam Kurikulum 2013 yang berkaitan langsung dengan layanan bimbingan dan konseling adalah kaidah peminatan. Peminatan dikenali sebagai upaya advokasi dan fasilitasi perkembangan peserta didik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga mencapai perkembangan optimum (Pasal 1 ayat 1 UU No. 20/2003). Implementasi kurikulum 2013 akan dapat bermasalah bagi peserta didik SMA/MA/SMK yang tidak mampu di dalam menentukan pilihan peminatan, baik kelompok mata pelajaran maupun mata pelajaran secara tepat, sehingga akan menimbulkan kesulitan dalam belajar dan kecenderungan gagal dalam belajar. Penentuan peminatan kelompok mata pelajaran dan mata pelajaran hendaknya sesuai dengan kemampuan dasar umum (kecerdasan),bakat, minat dan kecenderungan pilihan masing-

masing peserta didik agar proses belajar berjalan dengan baik dan kecenderungan berhasil dalam belajar. Oleh karena itu pelayanan Peminatan kelompok mata pelajaran dan mata pelajaran yang dilakukan oleh guru BK/Konselor sangat diperlukan bagi peserta didik agar dapat menentukan pilihan sesuai kemampuan potensi dirinya dan kemungkinan berhasil dalam belajar. Oleh karena itu peranan asesmen sebagai salah satu hal yang penting dalam penentuan peminatan kelompok mata pelajaran dan mata pelajaran di SMA/MA/SMK ini sangat penting untuk membantu menetapkan pilihan masing-masing peserta didik agar sesuai dengan kemampuan dasar umum (kecerdasan), bakat, minat dan kecenderungan pilihan masing-masing peserta didik agar proses belajar berjalan dengan baik dan kecenderungan berhasil di lembaga pendidikan formal yang dijalaninya.

BIM BINGAN DAN KONSELING DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013

Dalam dunia pendidikan formal di Indonesia, terdapat 3 (tiga) wilayah yang harus ada dan saling mendukung dalam mencapai *output* produk sebagai tujuan yang hendak dicapai dalam pendidikan. Wilayah tersebut adalah wilayah manajemen & kepemimpinan, wilayah pembelajaran yang mendidik, dan wilayah bimbingan & konseling yang memandirikan (gambar 1). Hal ini mengindikasikan, bahwa guru bimbingan dan konseling (dalam pasal 1 ayat 6 UU RI No. 20/2003 disebut konselor) sejajar dengan guru bidang studi/mata pelajaran dan administrator sekolah/Madrasah. Demikian pula dalam Permendiknas No. 22/2006 menempatkan pelayanan bimbingan dan konseling sebagai bagian integral dari standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah BK) merupakan bagian integral dari program pendidikan dasar dan menengah.



Gambar 1. Posisi Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan

Fokus layanan bimbingan dan konseling adalah menumbuhkembangkan kompetensi kemandirian sebagai nilai inti karakter. Dalam konteks ini, perlu dikembangkan: (a) sikap dan berperilaku baik, jujur, dan etis; (b) belajar bertanggung jawab; (c) disiplin, kerja keras

dan efisien; (d) kesadaran kultural sebagai warga negara, seperti peduli, toleran, saling menghargai; dan (e) peningkatan pengetahuan dan keterampilan hidup sesuai dengan tingkat perkembangan diarahkan untuk mengoptimalkan pencapaian kompetensi perkembangan setiap peserta didik dalam aspek pribadi, sosial, belajar dan kariernya secara utuh di mana nilai inti karakter melekat di dalam semua bidang layanan tersebut.

Konteks tugas, ekspektasi kinerja, dan target populasi layanan bimbingan dan konseling, sebagai layanan ahli, seorang guru bimbingan dan konseling/konselor memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling yang berorientasi pengembangan dan pemeliharaan karakter, dan melayani peserta didik, dengan kerangka program kerja utuh yang meliputi komponen-komponen:

1. Layanan dasar, diarahkan untuk pengembangan kompetensi perkembangan sesuai dengan tahap dan tugas-tugas perkembangan peserta didik. Bersifat antisipatoris, preventif dan pengembangan, serta diperuntukkan bagi semua peserta didik tanpa terkecuali.
2. Layanan responsif, dimaksudkan untuk membantu peserta didik memecahkan masalah (pribadi, sosial, belajar, dan karier) yang dihadapinya pada saat ini dan memerlukan pemecahan segera. Pemahaman instrumen pemahaman peserta didik diperlukan untuk mendeteksi masalah apa yang perlu diantisipasi.
3. Layanan perencanaan individual, yaitu layanan untuk memfasilitasi peserta didik secara individual di dalam merencanakan masa depannya berkenaan dengan kehidupan akademik maupun karier.
4. Dukungan sistem dan kolaboratif, yaitu kegiatan yang terkait dengan dukungan manajemen, tata kerja, infrastruktur, kolaborasi atau konsultasi dengan berbagai pihak yang dapat membantu peserta didik, pelatihan pembelajaran bernuansa bimbingan dan konseling bagi guru mata pelajaran, termasuk di dalamnya pengembangan kemampuan guru BK/konselor secara berkelanjutan sebagai profesional.

1. Peminatan Dalam Implementasi Kurikulum 2013

Peminatan adalah proses berkesinambungan untuk memfasilitasi peserta didik mencapai Tujuan Utuh Pendidikan Nasional. Oleh karena itu peminatan harus berpijak pada kaidah-kaidah dasar yang secara eksplisit dan implisit, terkandung dalam Kurikulum. Kaidah-kaidah yang dimaksud, bahwa kurikulum 2013:

- a. memiliki spirit kuat untuk pemulihan fungsi dan arah pendidikan yang lebih konsisten sesuai dengan pasal 3 UU No. 20 tahun 2003, yang bermakna bahwa watak dan peradaban bangsa yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945 harus menjadi tujuan eksistensial pendidikan, yang melandasi upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai tujuan kolektif-kultural pendidikan, yang dimanifestasikan melalui pengembangan potensi peserta didik sebagai tujuan individual pendidikan;
- b. menyiapkan peserta didik agar sukses dalam menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan kehidupan di era globalisasi dengan tetap berpijak pada nilai-nilai Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945;

- c. menitikberatkan pada pencapaian kompetensi, sikap, keterampilan, dan pengetahuan sebagai keutuhan yang harus dicapai oleh peserta didik;
- d. memiliki spirit yang kuat untuk memulihkan proses pendidikan sebagai proses pembelajaran yang mendidik dan wahana pengembangan karakter, kehidupan yang demokratis, dan kemandirian sebagai *so skills*, serta penguasaan sains, teknologi, dan seni sebagai *hardskills*;
- e. memandang bahwa peserta didik aktif dalam proses pengembangan potensi dan perwujudan dirinya dalam konteks sosial kultural, sehingga menuntut profesionalitas guru yang mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang menstimulasi peserta didik untuk belajar lebih aktif;
- f. menekankan penilaian berbasis proses dan hasil. Ini berarti bahwa ukuran keberhasilan pendidikan tidak hanya akumulasi fakta dan pengetahuan sebagai hasil dari ekspose didaktis, tetapi juga menekankan pada proses pembelajaran yang mendidik;
- g. tidak menyederhanakan upaya pendidikan sebagai pencapaian target-target kuantitatif berupa angka-angka hasil ujian sejumlah mata pelajaran akademik saja, tanpa penilaian proses atau upaya yang dilakukan oleh peserta didik. Kejujuran, kerja keras dan disiplin adalah hal yang tidak boleh luput dari penilaian proses. Hasil penilaian juga harus sesuai dengan perkembangan akhlak dan karakter peserta didik sebagai makhluk individual, sosial, warga negara dan sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa;
- h. Mengakui dan menghormati adanya perbedaan kemampuan peserta didik, yang secara tegas menuntut adanya remediasi dan akselerasi secara berkala pasca penilaian, terutama bagi peserta didik yang belum mencapai batas kompetensi yang ditetapkan. Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan dan kecepatan yang sama dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan;
- i. Memberikan peluang yang lebih terbuka kepada peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara fleksibel tanpa dibatasi dengan sekat-sekat penjurusan yang terlalu kaku;
- j. Menuntut adanya kolaborasi yang baik antara guru mata pelajaran, guru BK/konselor dan orang tua/wali dalam mengoptimalkan potensi peserta didik;
- k. Menekankan pada proses, mengandung implikasi peran pendidikan yang mengarah kepada orientasi perkembangan dan pembudayaan peserta didik. Oleh karena itu, proses pendidikan melibatkan manajemen, pembelajaran, dan bimbingan dan konseling.

Peminatan kelompok mata pelajaran dan mata pelajaran penting dalam implementasi kurikulum 2013 karena adanya pilihan peminatan ke SMA/MA/SMK, pilihan peminatan kelompok mata pelajaran di SMA/MA dan pilihan peminatan kelompok program keahlian di SMK. Peminatan kelompok mata pelajaran dan mata pelajaran merupakan upaya untuk membantu peserta didik memilih dan mendalami mata pelajaran yang diikuti pada satuan

pendidikan (SMA/MA dan SMK), memahami dan memilih arah pengembangan karier, dan menyiapkan diri serta memilih pendidikan lanjutan sampai ke perguruan tinggi sesuai dengan kemampuan dasar umum, bakat, minat dan kecenderungan pilihan masing-masing peserta didik.

Pendalaman mata pelajaran merangsang minat peserta didik berbakat dan cerdas untuk (1) mengembangkan keterampilan berpikir pada tingkatan yang lebih tinggi, (2) menginspirasi motivasi akademis tinggi, termasuk ambisi karier dan pendidikan yang tinggi, (3) memenuhi kebutuhan pendidikan, sosial, dan psikologis, termasuk membantu peserta didik berbakat untuk mengembangkan konsep diri yang baik, (4) memaksimalkan pembelajaran dan pengembangan peserta didik serta meminimalkan rasa bosan dan frustrasi, (5) mengembangkan akuntabilitas, keingintahuan, ketekunan, sikap pengambilan risiko, rasa haus akan pengetahuan, partisipasi aktif, dan refleksi. Pendalaman materi mata pelajaran sifatnya memberi kesempatan peserta didik SMA, MA, dan SMK untuk mendapatkan kesempatan mengikuti mata kuliah di perguruan tinggi, selama yang bersangkutan berada di kelas XII dan atas kerja sama SMA/MA/SMK dengan Perguruan Tinggi.

Peminatan Kelompok Mata Pelajaran dan Mata Pelajaran pada semua peserta didik merupakan bagian yang tidak terpisahkan dan terintegrasi dalam program pelayanan BK pada satuan pendidikan, untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah. Artinya, program pelayanan BK pada satuan pendidikan harus memuat kegiatan Peminatan peserta didik. Upaya ini mengacu kepada manajemen satuan pendidikan dan program pelaksanaan kurikulum, khususnya terkait dengan peminatan akademik, peminatan penjurusan, peminatan pendalaman mata pelajaran dan lintas mata pelajaran, dan peminatan studi lanjutan. Program bimbingan dan konseling dengan Peminatan peserta didik itu sepenuhnya berada di bawah tanggung jawab Guru BK/Konselor di setiap satuan pendidikan. Guru BK/Konselor melalui pelayanan BK membantu peserta didik menentukan arah minat kelompok mata pelajaran dan mata pelajaran berdasarkan kekuatan dan kemungkinan keberhasilannya. Oleh karena itu Guru BK/Konselor harus dapat membantu peserta didik untuk menemukan kekuatannya, yang berupa kemampuan dasar umum (kecerdasan), bakat, kemampuan akademik, minat, dan kecenderungan peserta didik, serta dukungan moral dari orang tua. Sedangkan pelayanan pendalaman materi mata pelajaran bagi peserta didik sepenuhnya tanggung jawab Guru Mata Pelajaran terkait dengan bidang studinya atau mata pelajaran yang diampunya.

Dalam hubungannya dengan konstruk dan isinya, Kurikulum Tahun 2013 mementingkan terselenggaranya proses pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Proses belajar yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dengan penilaian hasil belajar berbasis proses dan produk. Oleh karena itu, selain memuat isi kurikulum dalam bentuk mata pelajaran dan kegiatan lainnya, Kurikulum Tahun 2013 menyajikan kelompok mata

pelajaran wajib, mata pelajaran peminatan, dan mata pelajaran pilihan untuk pendidikan menengah yang diikuti peserta didik sepanjang masa studi mereka. Kelompok mata pelajaran peminatan meliputi peminatan akademik, peminatan kejuruan, peminatan pendalaman mata pelajaran dan lintas mata pelajaran dan peminatan studi lanjutan. Untuk SMA/MA peminatan akademik meliputi (a) peminatan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, (b) peminatan Ilmu-Ilmu Sosial, dan (c) peminatan Bahasa dan Budaya. Sedangkan untuk SMK peminatan kejuruan meliputi (a) peminatan teknologi dan rekayasa; (b) peminatan kesehatan; (c) peminatan seni, kerajinan, dan pariwisata; (d) peminatan teknologi informasi dan komunikasi; (e) peminatan agribisnis dan agroteknologi; (f) peminatan bisnis dan manajemen; atau (g) peminatan lain yang diperlukan masyarakat.

2. Komponen Peminatan Peserta didik

Minat merupakan perasaan suka, rasa tertarik, kecenderungan dengan arah atau keinginan yang tinggi seseorang terhadap suatu objek. Dalam kaitannya dengan peminatan belajar peserta didik dalam satuan pendidikan SMA, objek yang dimaksudkan adalah bidang peminatan belajar yang meliputi peminatan matematika dan sains, sosial dan bahasa. Sedangkan peminatan belajar dalam satuan pendidikan SMK, objek yang dimaksudkan adalah bidang studi keahlian, program studi keahlian, dan kompetensi keahlian. Peserta didik dihadapkan kepada objek tersebut, dan diberi kesempatan untuk memilih sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kesempatan yang ada. Pemilihan peminatan belajar yang tepat dan dapat mempunyai arti penting bagi prospek kehidupan peserta didik masa depan adalah tidak mudah, untuk itu memerlukan layanan bantuan yang tepat, dilakukan oleh tenaga profesional. Dalam konteks ini, profesi bimbingan dan konseling diperlukan untuk memfasilitasi secara tepat dalam pemilihan peminatan belajar peserta didik. Minat dipengaruhi oleh faktor dalam diri peserta didik dan juga dapat dari luar diri peserta didik. Komponen pokok yang perlu dipertimbangkan dalam melakukan pemilihan dan penetapan minat belajar secara tepat bagi peserta didik SMA dan SMK dapat meliputi prestasi belajar, prestasi non akademik, pernyataan minat peserta didik, perhatian orang tua dan deteksi potensi peserta didik. Berikut ini disajikan uraian peran masing-masing komponen dalam penetapan peminatan belajar peserta didik.

- a. **Prestasi belajar** yang telah dicapai selama proses pembelajaran merupakan cerminan kecerdasan dan potensi akademik yang dimiliki. Prestasi belajar peserta didik pada kelas VII, VIII, dan IX merupakan profil kemampuan akademik peserta didik, dapat dijadikan dasar pertimbangan pokok dalam peminatan belajar.
- b. **Prestasi non akademik** merupakan cerminan bakat tertentu pada diri peserta didik. Prestasi non akademik yang telah dicapai, seperti kejuaraan dalam lomba melukis, menyanyi, menari, pidato, bulu tangkis, tenis meja, dll., merupakan indikasi peserta didik memiliki kemampuan khusus/bakat tertentu.
- c. **Prestasi/ nilai ujian nasional (UN)**, merupakan cerminan kemampuan akademik mata pelajaran tertentu berstandar nasional. Prestasi belajar dapat digunakan sebagai pertimbangan pemilihan dan penetapan peminatan belajar lebih lanjut yang relevan.

- d. **Minat belajar tinggi**, ditunjukkan dengan perasaan senang yang mendalam terhadap peminatan belajar tertentu (bidang studi keahlian, program studi keahlian, kompetensi keahlian, mata pelajaran) berkontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar.

3. Asesmen Peminatan Dalam Kurikulum 2013

Asesmen adalah suatu prosedur sistematis untuk mengumpulkan informasi yang digunakan untuk membuat inferensi atau keputusan mengenai karakteristik seseorang (*American Educational Research Association* [AERA], *American Psychological Association* [APA], dan *National Council on Measurement in Education* (NCME, 1999). Asesmen menurut Anastasi dan Urbina (1997), didefinisikan sebagai suatu ukuran dari suatu sampel perilaku yang objektif dan terstandar. Cronbach (1990), menyatakan hal yang sama, bahwa asesmen sebagai suatu prosedur sistematis untuk mengobservasi dan mendeskripsikan perilaku (sampel perilaku) dengan menggunakan skala numerik atau kategori yang ditetapkan. Sedangkan Smith (2002), memberikan pengertian asesmen sebagai “suatu penilaian yang komprehensif dan melibatkan anggota tim untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan yang menghasilkan keputusannya dapat digunakan untuk layanan pendidikan yang dibutuhkan anak sebagai dasar untuk menyusun suatu rancangan pembelajaran”.

Asesmen dalam kerangka kerja bimbingan dan konseling memiliki kedudukan strategis, karena memiliki kedudukan sebagai fondasi dalam perancangan program bimbingan dan konseling (BK) yang sesuai dengan kebutuhan. Hal ini disebabkan karena kesesuaian program dan gambaran dari peserta didik dan kondisi lingkungannya dapat mendorong pencapaian tujuan pelayanan bimbingan dan konseling. Dikatakan bahwa asesmen dalam bimbingan dan konseling sebagai dasar penetapan program layanan BK (Depdiknas, 2007).

Penyusunan program bimbingan dan konseling di sekolah/madrasah, atau kegiatan mengidentifikasi aspek-aspek yang dijadikan sebagai bahan masukan bagi penyusunan program, dimulai dari kegiatan asesmen. Oleh karena itu, maka asesmen berfungsi sebagai dasar penetapan program layanan bimbingan konseling, untuk:

- a. Membantu melengkapi dan mendalami pemahaman tentang peserta didik;
- b. Merupakan salah satu sarana yang perlu dikembangkan agar pelayanan BK terlaksana lebih cermat dan berdasarkan fakta di lapangan;
- c. Sebagai salah satu sarana yang digunakan dalam membuat diagnosis psikologis;

Selanjutnya, kegiatan asesmen dalam layanan bimbingan dan konseling meliputi 2 (dua) bidang pokok, yakni:

- a. Asesmen lingkungan, terkait dengan kegiatan mengidentifikasi harapan Sekolah/Madrasah dan masyarakat (orang tua peserta didik), sarana dan prasarana pendukung program bimbingan, kondisi dan kualifikasi konselor, dan kebijakan pimpinan Sekolah/madrasah.

- b. Asesmen kebutuhan atau masalah peserta didik, menyangkut karakteristik peserta didik, seperti aspek-aspek fisik (kesehatan dan keberfungsian), kecerdasan, motif belajar, sikap dan kebiasaan belajar, minat-minatnya (pekerjaan, olah raga, seni, jurusan, dan keagamaan), masalah-masalah yang dialami, dan kepribadian; atau tugas-tugas perkembangannya, sebagai acuan dasar untuk memberikan pelayanan bimbingan dan konseling.

Secara umum, terdapat 4 (empat) tujuan dari asesmen, yaitu; (1) *screening*, (2) identifikasi dan diagnosis, (3) perencanaan intervensi, dan (4) kemajuan dan evaluasi hasil (Bagby, Wild, dan Turner, 2003; Erford, 2007; Sattler dan Hoge, 2006). Selanjutnya Lidz (2003) mendefinisikan tujuan asesmen untuk melihat kondisi anak saat itu. Hasil asesmen digunakan sebagai bahan untuk menyusun program pelayanan bimbingan dan konseling yang tepat dan dapat melakukan pelayanan bimbingan dan konseling secara tepat. Pada sisi lain Robb (2006), menyebutkan tujuan asesmen sebagai berikut:

- a. Menyaring dan mengidentifikasi anak
- b. Membuat keputusan tentang penempatan anak
- c. Merancang individualisasi pendidikan
- d. Memonitor kemajuan anak secara individu
- e. Mengevaluasi keefektifan program.

Sumardi & Sunaryo (2006), menyebutkan tujuan asesmen sebagai berikut:

- a. Memperoleh data yang relevan, objektif, akurat dan komprehensif tentang kondisi anak saat ini;
- b. Mengetahui profil anak secara utuh terutama permasalahan dan hambatan belajar yang dihadapi, potensi yang dimiliki, kebutuhan-kebutuhan khususnya, serta daya dukung lingkungan yang dibutuhkan anak;
- c. Menentukan layanan yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi kebutuhan-kebutuhan khususnya dan memonitor kemampuannya.

Berdasarkan definisi tersebut, disimpulkan bahwa asesmen dilakukan untuk mengetahui keadaan peserta didik pada waktu dilakukan asesmen baik potensi yang dimiliki maupun berbagai kelemahan yang dimiliki anak sebagai bahan untuk menyusun suatu program pelayanan bimbingan dan konseling.

4. Prosedur Asesmen

Kegiatan asesmen memerlukan prosedural yang ketat. Hal ini disebabkan karena dilakukan kegiatan pemecahan masalah, yang membutuhkan pengumpulan informasi yang terintegrasi mengenai individu dalam hubungannya dengan pembuatan keputusan atau inferensi mengenai individu. Urbina (2004), untuk membantu konselor dalam melakukan kegiatan asesmen, maka terdapat 4 (empat) langkah, dalam kegiatan ini, yakni:

- a. Identifikasi masalah; merupakan langkah pertama dalam melakukan asesmen, mengidentifikasi masalah yang ada dari individu yang akan diases.

- b. Memilih dan mengimplementasikan metode asesmen; dalam hal ini adalah langkah memilih dan mengimplementasikan metode pengumpulan data (contoh; *interview*, test, observasi).
- c. Mengevaluasi informasi asesmen; dalam hal ini kegiatan skoring, interpretasi, dan integrasi informasi dari keseluruhan metode asesmen dan sumber-sumber untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.
- d. Laporan hasil asesmen dan pembuatan rekomendasi; langkah terakhir dari proses asesmen adalah melaporkan hasil dan pembuatan rekomendasi. Langkah ini meliputi, (a) gambaran individu yang dinilai dan situasinya, (b) pelaporan hipotesis secara umum mengenai individu, (c) dukungan hipotesis dengan informasi asesmen, dan (d) pengajuan rekomendasi dalam hubungannya dengan alasan yang rasional (Kaufman dan Lichtenberger, 2002; Ownby, 1997; Sattler, 2008).

Menurut Neukrug dan Fawcett (2006), prosedur asesmen meliputi kegiatan interview klinis; teknik asesmen informal seperti observasi, penggunaan skala rating, teknik klasifikasi, pencatatan dan dokumen pribadi; tes kepribadian seperti tes obyektif, tes proyektif, dan inventori minat; dan tes-tes kemampuan, seperti tes prestasi, dan tes bakat (Gambar 2).



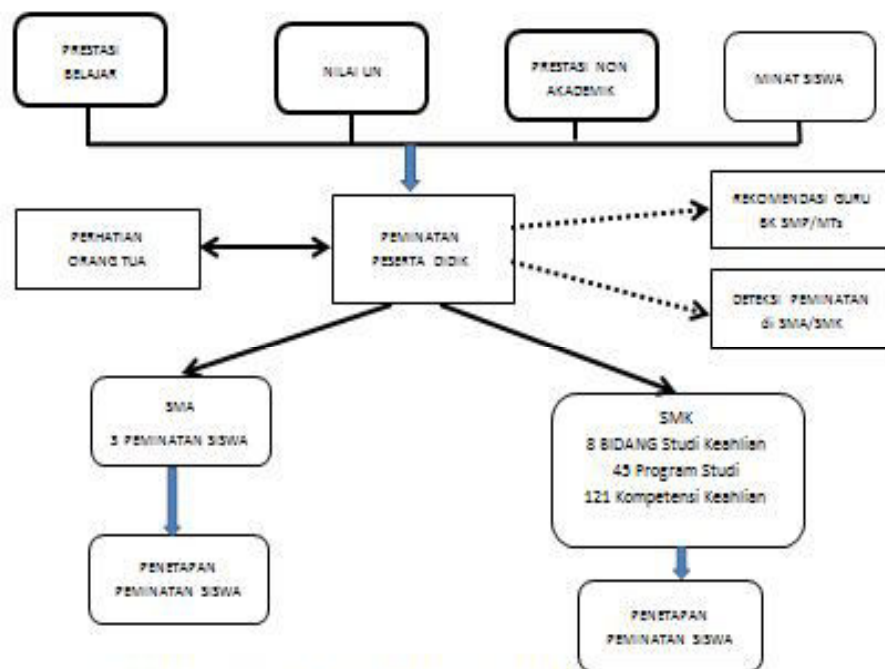
Gambar 2. Prosedur Asesmen

Terdapat 2 (dua) jenis asesmen dalam bimbingan dan konseling, yakni asesmen teknik non tes, dan asesmen teknik tes. Dilihat dari kecenderungan penggunaannya, maka asesmen teknik nontes paling banyak digunakan oleh konselor. Prosedur perancangan, pengadministrasian, pengolahan, analisis, dan penafsirannya relatif lebih sederhana sehingga mudah untuk dipelajari dan dipahami. Berbagai bentuk asesmen teknik nontes

yang selama ini digunakan antara lain pedoman wawancara, pedoman observasi, angket, Daftar Cek Masalah (DCM), sosiometri, Alat Ungkap Masalah Umum (AUM-U), Alat Ungkap Masalah Belajar (AUM-PTSDL), Inventori Tugas Perkembangan (ITP), dan lain sebagainya. Pada sisi lain, asesmen teknik tes hanya digunakan oleh sebagian konselor yang telah memiliki sertifikasi untuk menggunakan asesmen teknik tes psikopedagogis.

5. Strategi Asesmen Peminatan Peserta Didik di SMA/ MA/ SMK

Strategi asesmen yang digunakan dalam peminatan peserta didik di SMA/SMK, digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Alur Proses Peminatan Belajar Peserta Didik

ASESMEN PEMINATAN PESERTA DIDIK

26

Beberapa alternatif yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Alternatif pertama; mengacu pada lima komponen, yakni:
 1. Prestasi belajar peserta didik kelas VII, VIII, IX yang diperoleh di SMP/MTs
 2. Prestasi UN yang diperoleh di SMP/MTs
 3. Prestasi non akademik yang diperoleh dari SD/MI s/d SMP/MTs
 4. Minat belajar peserta didik yang diperoleh dari angket saat pendaftaran/pendataan.
 5. Perhatian dan harapan orang tua akan perminatan belajar putra/putrinya.
- b. Alternatif kedua; mengacu pada enam komponen, yakni:
 1. Prestasi belajar peserta didik kelas VII, VIII, IX yang diperoleh di SMP/MTs

2. Prestasi UN yang diperoleh di SMP/MTs
 3. Prestasi non akademik yang diperoleh dari SD/MI s/d SMP/MTs
 4. Minat belajar peserta didik yang diperoleh dari angket saat pendaftaran/pendataan.
 5. Data deteksi potensi/rekomendasi guru BK SMP/MTs
 6. Perhatian dan harapan orang tua akan perminatan belajar putra/putrinya.
- c. Alternatif ketiga; mengacu pada enam komponen, yakni:
1. Prestasi belajar peserta didik kelas VII, VIII, IX yang diperoleh di SMP/MTs
 2. Prestasi UN yang diperoleh di SMP/MTs
 3. Prestasi non akademik yang diperoleh dari SD/MI s/d SMP/MTs
 4. Minat belajar peserta didik yang diperoleh dari angket saat pendaftaran/pendataan
 5. Data deteksi potensi peserta didik menggunakan tes peminatan yang dilaksanakan di SMA/SMK
 6. Perhatian dan harapan orang tua akan perminatan belajar putra/putrinya.
- d. Alternatif keempat; mengacu pada tujuh komponen, yakni:
1. Prestasi belajar peserta didik kelas VII, VIII, IX yang diperoleh di SMP/MTs
 2. Prestasi UN yang diperoleh di SMP/MTs
 3. Prestasi non akademik yang diperoleh dari SD/MI s/d SMP/MTs
 4. Minat belajar peserta didik yang diperoleh dari angket saat pendaftaran/pendataan.
 5. Data deteksi potensi di peserta didik menggunakan tes peminatan yang dilaksanakan di SMP/MTs
 6. Data deteksi potensi peserta didik menggunakan tes peminatan yang dilaksanakan di SMA/SMK
 7. Perhatian dan harapan orang tua akan perminatan belajar putra/putrinya.

6. Prosedur Analisis dan Interpretasi Hasil Asesmen dalam BK

Prosedur analisis asesmen merupakan salah satu langkah penting dalam kegiatan asesmen. Konselor, harus mempunyai pemahaman melakukan skoring terhadap asesmen, serta interpretasi dan maknanya. Terdapat beberapa tipe skor untuk menampilkan performansi pada suatu asesmen, seperti persentil, Skor T, skor deviasi IQ, *stanine*, dan lain sebagainya. Instrumen asesmen dapat berbeda dalam hubungannya dengan skoring yang digunakan.

Berkenaan dengan hal tersebut, maka *The Code of Professional Responsibilities in Educational Measurement* (1995) dalam Drummond dan Jones (2010), menyatakan bahwa skoring asesmen dapat dilakukan dengan pantas dan efisien dan juga hasilnya dapat dilaporkan secara akurat dan tepat. Berkenaan dengan hal tersebut, maka konselor mempunyai tanggungjawab profesional dalam hal:

- a. Menyediakan informasi yang lengkap dan akurat mengenai skoring, jadwal pelaporan, proses skoring yang digunakan, acuan rasional untuk pendekatan skoring, prosedur pengendalian kualitas, format pelaporan.
- b. Memastikan akurasi hasil dari asesmen dengan melakukan prosedur pengendalian kualitas yang rasional sebelumnya, selama, dan sesudah skoring.
- c. Meminimalisasi pengaruh skoring dari faktor-faktor yang tidak relevan dari tujuan asesmen.
- d. Menyediakan hasil skor yang benar untuk klien.
- e. Memproteksi informasi yang bersifat rahasia dari identifikasi individu berdasarkan acuan hukum yang berlaku.
- f. Menentukan proses yang rasional dan terbuka untuk melakukan skoring asesmen kembali.

Interpretasi terhadap hasil analisis asesmen adalah merupakan langkah penting dalam hubungannya dengan penetapan peserta didik dalam peminatan mata pelajaran/keahlian pada jenjang pendidikan SMA/MA/SMK. Dalam melakukan interpretasi diperlukan kehati-hatian dalam hubungannya dengan prosedural interpretasi dari berbagai instrumen non tes dan tes. Interpretasi yang akurat dari hasil prosedural asesmen yang tepat akan memberikan arah dan masa depan peserta didik sesuai dengan harapan dan cita-citanya.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Upaya Peminatan kelompok mata pelajaran dan mata pelajaran merupakan bagian penting dari upaya peningkatan mutu lulusan sehingga berdampak pada penyiapan generasi penerus bangsa. Peminatan dimaksudkan untuk memenuhi kepentingan peserta didik dalam rangka perkembangan dan kesuksesan mereka secara optimal, sesuai dengan kemampuan dasar umum (kecerdasan), bakat, minat, dan kecenderungan pilihan masing-masing peserta didik, khususnya berkenaan dengan peminatan akademik, kejuruan, dan studi lanjutan, terutama pada peserta didik pada jenjang pendidikan SMA/MA/SMK.

Implementasi Kurikulum 2013 mengandung implikasi pada pergeseran dan peran sekolah yang berorientasi pembelajaran perkembangan, dan berimplikasi pula pada sistem asesmen. Sistem asesmen harus berbasis target perkembangan yang bermutu yang melahirkan asesmen bermutu. Sistem asesmen perlu diubah dan ditekankan kepada asesmen berkelanjutan yang bersifat komprehensif-terpadu yang mampu menggambarkan capaian tingkat perkembangan peserta didik secara utuh. Asesmen harus beranjak dari target perkembangan perilaku yang terhubung dengan asesmen bermutu dan ditafsirkan secara tepat untuk pemanfaatan (hasil secara) bermutu pula.

Untuk mendukung target capaian tersebut, maka diperlukan profesionalisme dari para guru BK/konselor untuk memahami lebih jauh esensi peminatan dalam hubungannya dengan asesmen kemampuan dasar umum (kecerdasan), bakat, minat, dan kecenderungan pilihan masing-masing peserta didik, khususnya berkenaan dengan peminatan akademik,

kejuruan, dan studi lanjutan, terutama pada peserta didik pada jenjang pendidikan SMA/MA/SMK.

Berkenaan dengan hal tersebut, maka semua pihak yang berkepentingan dan bertanggung jawab dalam hubungannya dengan peningkatan profesionalisme guru-guru BK/konselor di sekolah perlu membuat *grand design* peningkatan kualitas profesionalisme guru-guru BK/konselor dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013, termasuk di dalamnya peningkatan kualifikasi guru-guru BK dalam hubungannya dengan penggunaan dan pemanfaatan instrumen asesmen dalam hubungannya dengan peminatan mata pelajaran/keahlian bagi para siswa. Hal ini dimaksudkan untuk interpretasi yang akurat dari hasil asesmen yang tepat akan memberikan arah dan masa depan peserta didik sesuai dengan harapan dan cita-citanya.

Semua itu dilaksanakan agar supaya peran Guru BK/Konselor sebagai pelaksanan utama menduduki posisi sentral, dan dalam menjalankan tugasnya harus bekerja sama dengan pimpinan satuan pendidikan, para Guru Mata Pelajaran, Guru Wali Kelas, beserta orang tua peserta didik.

Upaya pelayanan bimbingan dan konseling berkaitan dengan Peminatan kelompok mata pelajaran dan mata pelajaran serta keahlian merupakan bagian *pelayanan unggul* yang menjadi kewajiban satuan pendidikan melaksanakannya untuk memfasilitasi pengembangan potensi semua peserta didik secara optimal. Pelayanan unggul yang dimaksudkan itu merupakan jaminan bagi diraihnya mutu yang tinggi bagi upaya pendidikan yang dilaksanakan semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, Lewis R. (2000). *Psychological tes ng and assessment*. Tenth Edition. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon, Inc.
- American Educational Research Association (AERA), American Psychological Association (APA), and National Council on Measurement in Education (NCME). (1999). *Standards for educa onal and psychological tes ng*. Washington, DC: Authors.
- Broadfoot, Patricia. (2007). *An introduc on to asesment*. Maiden Lane, NY: Continuum International Publishing Group.
- Cohen, Ronald Jay., dan Swerdik, Mark E. (2010). *Psychological tes ng and assessment: An introdu on to test and measurement*. Seventh Edition. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Cronbach, L.J. (1990). *Essen als of psychological tes ng* (5th ed.). New York: HarperCollins.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Penataan pendidikan profesional konselor dan layanan bimbingan dan konseling dalam jalur pendidikan formal*. Jakarta: Depdiknas.

- Drummond, Robert J., dan Jones, Karyn D. (2010). *Assessment procedures for counselors and helping professionals*. Seventh Edition. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Erford, B.T. (2007). *Assessment for counselors*. Boston, MA: Houghton Mifflin Company.
- Gronlund, Norman E., dan Linn, Robert L. (1990). *Measurement and evaluation in teaching*. Sixth Edition. New York: Macmillan Publishing Company.
- Gronlund, Norman E. (1993). *How to make achievement tests and assessments*. Fifth Edition. Needham Heights, Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Kaufman, A.S., dan Lichtenberger, E.O. (2002). *Assessing adolescent and adult intelligence* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Kartadinata, Sunaryo. (2011). *Menguak tabir bimbingan dan konseling sebagai upaya pedagogis: Kiat mendidik sebagai landasan profesional ndakan konselor*. Bandung: UPI PRESS.
- Komalasari, Gantina., Wahyuni, Eka., dan Karsih. (2011). *Asesmen teknik nontes dalam perspek f BK komprehensif*. Jakarta: PT Indeks.
- Kompas, Edisi tanggal 6 Maret 2013.
- Rahardjo, Susilo., dan Gudnanto. (2011). *Pemahaman individu: Teknik non tes*. Kudus: NORA MEDIA ENTERPRISE.
- Reynolds, Cecil R., Livingston, Ronald B., dan Willson, Victor. (2010). *Measurement and assessment in education*. Second Edition. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Thorndike, Robert M., dan Crist, Tracy Thorndike. (2010). *Measurement and evaluation in psychology and education*. Eight Edition. Boston: Pearson Education, Inc.
- Tilaar, H.A.R. (2012). *Perubahan sosial dan pendidikan: Pengantar transformasi untuk Indonesia*. Jakarta: Penerbit RINEKA CIPTA.
- Whiston, Susan C. (2013). *Principles and applications of assessment in counseling*: Fourth Edition. Belmont, CA: Brooks/Cole, Cengage Learning.

INOVASI PEM BELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN DALAM RANGKA MENYONGSONG GENERASI EMAS

Budiharto

UPBJJ-UT Semarang

budiharto@ut.ac.id

Abstrak

Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki jumlah penduduk yang cukup padat di antara Negara-negara di dunia. Hal ini dapat dipandang dari segi positif dan negatif. Dari segi positif dengan jumlah penduduk yang cukup besar maka ada potensi yang cukup besar pada generasi mendatang. Kini 20% generasi kita memiliki usia produktif, yang merupakan salah satu asset bangsa untuk membawa Negara kita menjadi Negara yang terpadang di dunia internasional. Untuk itu maka peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia dari waktu ke waktu terus di tingkatkan. Salah satu upaya itu yang dilakukan dengan melalui pendidikan. Sedangkan dari segi negatif, maka dengan jumlah penduduk yang besar permasalahan semakin kompleks dalam berbagai bidang kehidupan. Pendidikan hendaknya ada paradigma baru yang selama ini hanya cenderung pada aspek kognisi, sedang pada afeksi dan keterampilan masih lemah. Penggunaan alat peraga, media pembelajaran masih terbatas, termasuk penggunaan metode yang tidak bervariasi. Pendidikan perlu memperhatikan keseimbangan berbagai aspek, karakter dan sikap ilmiah.

Ditengarai masih banyak SD/MI yang kekurangan guru akibat dari banyaknya yang pensiun, hal ini kemudian diatasi dengan guru yang berwiyata baik sehingga kualitas belum seberapa yang diharapkan. Sebagai tolak ukurnya masih rendahnya NEM yang diperoleh siswa. Di samping itu, masih dijumpai guru yang profesional, hal itu ditandai dengan cara mengajar yang tradisional, penggunaan metode yang monoton, tidak menggunakan alat peraga, tidak memanfaatkan lingkungan, teacher sentris, banyak mencatat dan lain-lain.

Inovasi Pembelajaran dalam kamus besar Bahasa Indonesia bahwa inovasi sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah dikenal sebelumnya, baik berupa gagasan, metode / alat (KBBI 1990:330). Dari pengertian tersebut maka inovasi pembelajaran dapat dimaknai sebagai upaya baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, sarana dan suasana yang mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan guru di antaranya: 1. Guru melaksanakan model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif dan Menyenangkan ± 65 model pembelajaran.) 2. Guru menggunakan metode dan alat peraga yang bervariasi. 3. Guru melaksanakan pengorganisasian siswa (Individu, berpasangan dan kelompok) 4. Kiat dalam pembelajaran (Pemberian Reward/ Sanksi, Setting kelas, membuat yel-yel, kartu soal dan lain-lain)

Kesimpulan: Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan mes dimiliki dan dilakukan guru. Hal ini disebabkan agar pembelajaran lebih hidup dan bermakna. Berbagai inovasi tersebut, diharapkan dapat menjadi alterna f dalam mutu pendidikan dalam rangka menyongsong generasi emas.

Kata Kunci : *inovasi, pembelajaran, peningkatan, mutu pendidikan.*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki jumlah penduduk yang cukup padat di antara negara-negara di dunia. Dari segi positif dengan jumlah penduduk yang cukup besar berarti memiliki potensi yang cukup besar untuk generasi mendatang. Kini 20% generasi kita memiliki usia produktif yang merupakan salah satu aset yang akan membawa negara kita menjadi bangsa yang terpendang di dunia Internasional. Untuk itu maka peningkatan kualitas sumber daya manusia dari waktu ke waktu perlu dilaksanakan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui pendidikan.

Dari segi negatif, Indonesia dengan jumlah penduduk yang cukup padat maka dihadapkan pada masalah yang kompleks di berbagai bidang termasuk pendidikan.

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Indonesia memiliki daya saing yang rendah. Dan masih menurut survei dari lembaga yang sama, Indonesia hanya berpredikat sebagai follower bukan sebagai pemimpin teknologi dari 53 negara di dunia. Yang kita rasakan sekarang adalah adanya ketertinggalan di dalam mutu pendidikan. Baik pendidikan formal maupun informal. Pendidikan memang telah menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia Indonesia untuk pembangunan bangsa. Oleh karena itu, kita seharusnya dapat meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang tidak kalah bersaing dengan sumber daya manusia di negara-negara lain. Setelah kita amati, nampak jelas bahwa masalah yang serius dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenjang pendidikan, baik pendidikan formal maupun informal. Dan hal itulah yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan yang menghantar penyediaan sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dan keterampilan untuk memenuhi pembangunan bangsa di berbagai bidang.

Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektivitas, efisiensi dan standarisasi pembelajaran. Namun demikian itu hanya masalah umum pendidikan di Indonesia, jika secara khusus kita lihat dalam bidang guru, baik kualitas guru, kesejahteraan guru dan prilaku guru.

Hingga saat ini masalah pendidikan masih menjadi perhatian khusus oleh pemerintah. Pasalnya Indeks Pembangunan Pendidikan Untuk Semua atau *educa on for all* (EFA) di Indonesia menurun tiap tahunnya. Tahun 2011 Indonesia berada di peringkat 69 dari 127 negara dan merosot dibandingkan tahun 2010 yang berada pada posisi 65. Indeks yang

dikeluarkan pada tahun 2011 oleh **UNESCO** ini lebih rendah dibandingkan Brunei Darussalam (34), serta terpaut empat peringkat dari Malaysia (65).

Salah satu penyebab rendahnya indeks pembangunan pendidikan di Indonesia adalah tingginya jumlah anak putus sekolah. Sedikitnya setengah juta anak usia sekolah dasar (SD) dan 200 ribu anak usia sekolah menengah pertama (SMP) tidak dapat melanjutkan pendidikan. Data pendidikan tahun 2010 juga menyebutkan 1,3 juta anak usia 7 – 15 tahun terancam putus sekolah. Bahkan laporan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa setiap menit ada empat anak yang putus sekolah.

Menurut Staf Ahli Kemendikbud Prof. Dr. Kacung Marijan, Indonesia mengalami masalah pendidikan yang kompleks. Selain angka putus sekolah, pendidikan di Indonesia juga menghadapi berbagai masalah, antara lain, mulai dari buruknya infrastruktur hingga kurangnya mutu guru. Masalah utama pendidikan di Indonesia adalah kualitas guru yang masih rendah, kualitas kurikulum yang belum standar, dan kualitas infrastruktur yang belum memadai.

Di samping itu Pendidikan Nasional kita masih menghadapi berbagai masalah antara lain: 1) kapitalisme pendidikan maksudnya transaksi dengan siswa semakin mahal, pendidikan hanya untuk orang yang mampu, 2) diskriminasi pendidikan antara anak yang pandai dan yang kurang pandai, yang mampu dan tidak mampu, 3) pendidikan kita tidak membangun budaya belajar dan budaya ilmu, di mana pendidikan kita cenderung hafalan yang seharusnya dengan tugas-tugas dan pemecahan masalah sebagai budaya belajar dan budaya ilmu, 4) pendidikan kita hanya mendorong fungsi IQ bukan CQ, EQ, dan AQ.

Dalam dunia pendidikan guru menduduki posisi tertinggi dalam hal penyampaian informasi dan pengembangan karakter mengingat guru melakukan interaksi langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran di ruang kelas. Di sinilah kualitas pendidikan terbentuk di mana kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru ditentukan oleh kualitas guru yang bersangkutan.

Secara umum, kualitas guru dan kompetensi guru di Indonesia masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Dari sisi kualifikasi pendidikan, hingga saat ini dari 2,92 juta guru baru sekitar 51% yang berpendidikan S-1 atau lebih sedangkan sisanya belum berpendidikan S-1. Begitu juga dari persyaratan sertifikasi, hanya 2,06 juta guru atau sekitar 70,5% guru yang memenuhi syarat sertifikasi sedangkan 861,670 guru lainnya belum memenuhi syarat sertifikasi.

Dari segi penyebarannya, distribusi guru tidak merata. Kekurangan guru untuk sekolah di perkotaan, desa dan daerah terpencil masing-masing adalah 21%, 37%, dan 66%. Sedangkan secara keseluruhan Indonesia kekurangan guru sebanyak 34%, sementara di banyak daerah terjadi kelebihan guru. Belum lagi pada tahun 2010 – 2015 ada sekitar 300.000 guru di semua jenjang pendidikan yang akan pensiun sehingga harus segera dicari pengganti untuk menjamin kelancaran proses belajar.

PEMBAHASAN

1. Hakikat Guru

a. *Pengertian Guru*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua 1991, guru diartikan sebagai orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya) mengajar. Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen No 14 2005 Pasal 2, guru dikatakan sebagai tenaga profesional yang mengandung arti bahwa pekerjaan guru hanya dapat dilakukan oleh seseorang yang mempunyai kualifikasi akademik, kompetensi, dan sertifikasi pendidik sesuai dengan persyaratan untuk setiap jenis dan jenjang pendidikan tertentu.

b. *Peran Guru*

Guru memiliki beberapa peranan, antara lain: mengatur kegiatan belajar siswa, memanfaatkan lingkungan, baik ada di kelas maupun yang ada di luar kelas, dan memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa.

c. *Fungsi Guru*

Seorang guru baru dikatakan sempurna jika fungsinya pendidik dan juga berfungsi sebagai pembimbing. Seorang guru menjadi pendidik yang sekaligus sebagai seorang pembimbing. Contohnya guru sebagai pendidik dan pengajar sering kali akan melakukan pekerjaan bimbingan, seperti bimbingan tentang keterampilan dan sebagainya dan untuk lebih jelasnya proses pendidikan kegiatan mendidik, mengajar dan membimbing sebagai yang tak dapat dipisahkan. Membimbing dalam hal ini dapat dikatakan sebagai kegiatan menuntun anak didik dalam perkembangannya dengan jelas memberikan langkah dan arah yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Beberapa fungsi dari seorang guru antara lain : 1) Guru sebagai manager, 2) Guru sebagai observer, 3) Guru sebagai diagnostician, 4) Guru sebagai educator, 5) Guru sebagai organizer, 6) Guru sebagai decision-maker, 7) Guru sebagai presenter, 8) Guru sebagai communicator, 9) Guru sebagai mediator, 10) Guru sebagai motivator, 11) Guru sebagai counsellor, 12) Guru sebagai evaluator

2. Kondisi Proses Belajar Mengajar yang Efektif

Guru memiliki peran penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus merumuskan perencanaan pembelajaran sebaik mungkin. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, yang bertindak sebagai fasilitator, motivator dan evaluatif. Proses belajar mengajar yang efektif bercirikan : a) melibatkan siswa secara aktif, b) menarik minat dan perhatian siswa, c) membangkitkan motivasi, d) prinsip individual, e) penggunaan alat peraga dalam pembelajaran (Usman, 1991 : 16).

3. **Guru hendaknya menguasai dan melaksanakan 8 keterampilan dasar mengajar** yang meliputi : a) terampil bertanya, b) terampil memberi penguatan, c) terampil memberi variasi, d) terampil menjelaskan, e) terampil membuka dan menutup pelajaran, f) terampil membimbing diskusi kelompok kecil, g) terampil mengelola kelas, h) terampil mengajar perorangan. (Usman, 1991 : 25)

4. **Inovasi Pembelajaran**

Menurut Zalman dan Ducan inovasi adalah perubahan sosial yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dan diamati sebagai suatu yang baru bagi sekelompok orang. Tetapi perubahan sosial belum tentu inovasi.

Menurut Suprayekti (2004 : 2), inovasi adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia dan dirasakan sebagai hal yang baru oleh seseorang atau masyarakat. Sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupannya.

Jadi dapat disimpulkan inovasi ialah suatu ide, barang, metode, gagasan, maupun kejadian yang dirasakan oleh seseorang maupun masyarakat, baik itu berupa hasil invention maupun diskoveri. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

5. **Guru inovatif, dengan indikator** : a) selalu berpikir cara buka hasil, b) selalu tertantang dengan berbagai masalah yang ada di lingkungan, c) selalu haus dengan segala model perubahan, d) selalu ingin

Guru inovatif selalu mengembangkan keberhasilannya.

Pepatah yang sesuai : Ketika kamu sedang berjalan, aku sudah berlari.

Ketika orang lain masih asyik tidur, aku sudah bangun.

Ketika orang lain masih berpikir, aku sudah melakukan.

Selalu ingin melihat anak didiknya tersenyum karena keberhasilannya.

Guru yang penuh inovatif, berpikir praktis dan cepat dalam ambil keputusan dan tanpa memiliki inovatif yang tinggi maka guru tidak akan dapat ikuti perkembangan yang terjadi.

Giri-ciri guru inovatif :

- a. Berorientasi pada hasil kerja maksimal/ *excellence oriented*.
Guru lebih berpikir cara capai tujuan/ memecahkan masalah kinerja guru terarah
→ dapat dipertanggungjawabkan.
- b. Pekerja Keras
Guru cenderung tidak mau diam, ia selalu bekerja untuk cari cara alternatif penyelesaian masalah. Ia dapat membedakan mana yang segera dilaksanakan dan yang tidak, tidak perlu di komando.

Yang harus dilakukan guru inovatif

Hari esok harus lebih baik dari hari ini. Kemampuan harus kita kembangkan agar menghasilkan produk pembelajaran yang lebih baik.

Menentukan tujuan demi berinovasi → agar inovasi yang diciptakan bermanfaat bagi siswa/perkembangan dunia pendidikan, juga pertimbangan waktu (jangka pendek/panjang) → pembelajaran di kebun misalnya :

ada 4 jenis inovasi: 1. Inovasi (penemuan), 2. Eksistensi (pengembangan) → ciptakan produk baru dengan cara kembangkan model yang lama/ metode yang lain.

6. Guru yang Ideal dan Inovatif

Menjadi guru yang ideal dan inovatif adalah sebuah tuntutan yang tidak bisa dielakan. Masa depan bangsa dengan ditentukan oleh kader-kader muda. Sedangkan penanggung jawab utama masa depan kader-kader muda tersebut berada di pundak guru, karena gurulah yang langsung berinteraksi dengan mereka dalam pembentukan kepribadian, memberi pemahaman-pemahaman imajinasi dan cita-cita membangkitkan semangat dan menggerakkan kekuatan mereka.

Berikut ini adalah alternatif yang dapat dilakukan untuk menjadi guru yang ideal dan inovatif ialah:

- a. Menguasai materi pelajaran secara mendalam
Menguasai materi pelajaran adalah syarat utama menjadi guru yang inovatif karena dengan menguasai materi kepercayaan diri terbangun dengan baik, tidak ada rasa was-was, dan bimbang terhadap pertanyaan murid. Ada pepatah mengatakan *"the right man on the right place"* artinya guru yang ideal adalah guru yang mengajar sesuai bidangnya.
- b. Mempunyai wawasan luas
Perubahan yang terjadi setiap saat akibat revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berjalan dengan hitungan detik, oleh karena itu guru harus *up to date* sehingga cakrawala pemikirannya menjadi luas mendunia. Karena sesuatu hal baru yang disampaikan seorang guru akan menjadi salah satu daya tarik murid yang dapat menggugah semangatnya mengikuti pelajaran guru. Siswa pun akan bangga mempunyai guru yang pengetahuannya luas.
- c. Komunikatif
Guru yang suka menyapa dan memperhatikan kondisi muridnya lebih diterima oleh anak didik dibandingkan dengan guru yang cuek dan egois yang datang hanya untuk menerangkan pelajaran lalu pulang, karena ketika seorang murid disapa ia akan merasa diperhatikan.
- d. Dialogis
Ketika guru hanya mengandalkan metode ceramah tanpa ada ruang dialog al hasil pemikiran anak tidak akan berkembang dan semangat mengembangkan materi menjadi lemah. Di sinilah pentingnya metode dialog interaktif yang melibatkan dua atau tiga arah, misalnya murid bertanya guru menanggapi kemudian ditanggapi lagi oleh siswa yang lain.

- e. Mampu menggabungkan teori dan praktik
Anak didik akan mudah jenuh kalau hanya dijejali dengan teori tanpa praktek-praktek sangat diperlukan sebagai media menurunkan, mengedepankan, dan meletakkan pemahaman materi pada otak anak didik. Praktek dapat langsung ke lapangan atau sekedar di laboratorium, misalnya untuk materi bahasa Inggris siswa sekali-kali diajak *study tour* ke tempat pariwisata yang banyak turis asingnya agar mereka dapat mempraktikkan dialog yang pernah diajarkan di sekolahnya.
- f. Bertahap
Belajar ilmu adalah setahap demi setahap, dari satu, dua, dan seterusnya. Bertahap ini meniscayakan pentingnya materi yang disampaikan secara urut, tidak loncat-loncat. Dalam hal ini guru harus arif dan bijaksana, jangan memberi materi dalam satu kesempatan. Berilah sedikit demi sedikit agar anak didik dapat menerima dengan baik dan tidak mudah hilang, kita bisa mengambil metode ini dari peristiwa turunnya Al-qur'an.
- g. Mempunyai variasi pendekatan
Dalam proses belajar dan mengajar, seorang guru harus mempelajari banyak pendekatan pengajaran. Dengan menguasai pendekatan pengajaran yang banyak, proses belajar dan mengajar dapat berjalan secara variatif, tidak monoton dan selalu segar.
- h. Tidak memalingkan materi pelajaran
Dalam mengajar seorang guru harus berkonsentrasi penuh pada satu arah, satu target, dan satu tujuan yang dicanangkan, sehingga hasilnya dapat maksimal. Misalnya, dalam materi agama tentang shalat, ia harus berbicara seputar shalat dan hal-hal lain bersifat menunjang.
- i. Tidak terlalu menekan dan memaksa
Seorang guru harus berusaha untuk mengajar secara alami, tidak terlalu menekan dan memaksa murid, karena akan berakibat negatif bagi perkembangan psikologisnya. Guru harus menyelami psikologi anak didik, memberikan materi secara mengalir sesuai falsafah air yang mengalir secara pelan, mampu merobohkan hal-hal besar dengan ketekunan, kerajinan, dan kesungguhan.
- j. Humoris tapi serius
Salah satu guru yang ideal adalah berwatak dinamis, kompetitif, tapi humoris. Di tengah kepenatan pikiran, kelelahan fisik, dan kebosanan berpikir, humor sangat diperlukan. Dengan selera humor yang tinggi, seorang guru dapat memecahkan suasana yang menjenuhkan, menghilangkan kepenatan dan menyegarkan pikiran anak didik. Humor bukan sekedar alat penyegar, tetapi dilihat dari banyaknya pelajaran yang murid dapatkan dan jam yang begitu lama misalnya dari jam 07.00 sampai 13.00, tentu beban pikiran mereka akan penat, disinilah peran guru dalam mengatur ritme, irama dan menghilangkan beban pikiran yang

semakin berat, lebih baik guru menyelingi dengan humor atau permainan untuk menyegarkan otak mereka, daripada guru ceramah tapi siswa tidak mendengarkan dengan baik.

7. Macam-macam Strategi Pembelajaran yang dapat diterapkan dalam Inovasi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang telah dirancang guna mencapai tujuan secara efektif dan efisien yang dilakukan oleh guru dan siswa. Macam-macam strategi pembelajaran meliputi: 1) Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE), 2) Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI), 3) Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM), 4) Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK), 5) Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL), 6) Strategi Pembelajaran Afektif, 7) Strategi Pembelajaran Kreatif Produk, 8) Strategi Pembelajaran Inkuiriktif, 9) Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek, 10) Strategi Pembelajaran Kuantum, 11) Strategi Pembelajaran Siklus, 12) Strategi Pembelajaran Berbasis Komputer dan Berbasis Elektronik (*E-Learning*), 13) Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB).

8. Media Dalam Inovasi Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia memberi batasan, inovasi sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya baik berupa gagasan, metode atau alat (KBBI, 1990 : 330). Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Contoh inovasi dalam pembelajaran : a) Pembuatan yel-yel, b) Pemberian reward, c) Kotak soal, d) Pokjar (Kelompok Belajar), e) Perpustakaan Kelas, f) Mading Kelas, g) Setting Kelas, h) Mencatat dengan Peta Pikiran, i) Penggunaan alat peraga/media pembelajaran, j) Pembelajaran sambil bermain.

Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran dapat membuat PBM (Proses belajar mengajar) menjadi menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Media pembelajaran merupakan suatu inovasi yang diberikan guru agar pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

9. Macam-Macam Metode Pembelajaran Yang Dapat Mendukung Dalam Inovasi Pembelajaran

Dalam pembelajaran guru hendaknya menguasai dan melaksanakan berbagai metode pembelajaran agar tercapai tujuan yang diinginkan. Berikut adalah alternatif metode yang dapat digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan.

a. *Metode Ceramah*

Metode pembelajaran ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah yang relatif besar. Seperti ditunjukkan oleh Mc Leish (1976), melalui ceramah, dapat dicapai beberapa tujuan. Dengan metode ceramah, guru dapat mendorong timbulnya inspirasi bagi pendengarnya.

Gage dan Berliner (1981 : 457), menyatakan metode ceramah cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan ciri-ciri tertentu. Ceramah cocok untuk penyampaian bahan belajar yang berupa informasi dan jika bahan belajar tersebut sukar didapatkan.

b. *Metode Diskusi*

Metode pembelajaran diskusi adalah proses pelibatan dua orang peserta atau lebih untuk **berinteraksi** saling bertukar pendapat, dan atau saling mempertahankan pendapat dalam pemecahan masalah sehingga didapatkan kesepakatan di antara mereka. Pembelajaran yang menggunakan metode diskusi merupakan pembelajaran yang bersifat interaktif (Gagne & Briggs, 1979 : 251)

c. *Metode Demonstrasi*

Metode pembelajaran demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk menolong siswa mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan seperti : Bagaimana cara mengaturnya? Bagaimana proses bekerjanya? Bagaimana proses mengerjakannya. Demonstrasi sebagai metode pembelajaran adalah bilamana seorang guru atau seorang demonstrator (orang luar yang sengaja diminta) atau seorang siswa memperlihatkan kepada seluruh kelas sesuatu proses. Misalnya bekerjanya suatu alat pencuci otomatis, cara membuat kue, dan sebagainya.

d. *Metode Ceramah Plus*

Metode Pembelajaran Ceramah Plus adalah metode pengajaran yang menggunakan lebih dari satu metode, yakni metode ceramah yang dikombinasikan dengan metode lainnya. Ada ***ga macam metode ceramah plus***, di antaranya yaitu: a) Metode ceramah plus tanya jawab dan tugas, b) Metode ceramah plus diskusi dan tugas, c) Metode ceramah plus demonstrasi dan latihan (CPDL)

d. *Metode Resitasi*

Metode Pembelajaran Resitasi adalah suatu metode pengajaran dengan mengharuskan siswa membuat resume dengan kalimat sendiri.

e. *Metode Eksperimental*

Metode pembelajaran eksperimental adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami

sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu proses, mengamati suatu obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang obyek yang dipelajarinya.

f. *Metode Study Tour (Karya Wisata)*

Metode study tour (karya wisata) adalah metode mengajar dengan mengajar peserta didik mengunjungi suatu objek guna memperluas pengetahuan dan selanjutnya peserta didik membuat laporan dan mendiskusikan serta membukukan hasil kunjungan tersebut dengan didampingi oleh pendidik.

g. *Metode Latihan Keterampilan*

Metode latihan keterampilan (drill method) adalah suatu mengajar dengan memberikan pelatihan keterampilan secara berulang kepada peserta didik, dan mengajaknya langsung ke tempat latihan keterampilan untuk melihat proses tujuan, fungsi, kegunaan dan manfaat sesuatu (misal : membuat tas dari mute). Metode latihan keterampilan ini bertujuan membentuk kebiasaan atau pola yang otomatis pada peserta didik.

h. *Metode Pengajaran Beregu*

Metode pembelajaran beregu adalah suatu metode mengajar di mana pendidiknya lebih dari satu orang yang masing-masing mempunyai tugas. Biasanya salah seorang pendidik ditunjuk sebagai koordinator. Cara pengajarannya, setiap pendidik membuat soal, kemudian digabung. Jika ujian lisan maka setiap siswa yang diuji langsung berhadapan dengan team pendidik tersebut.

i. *Peer Teaching Method*

Metode peer teaching sama juga dengan mengajar sesama team, yaitu suatu metode mengajar yang dibantu oleh temannya sendiri.

j. *Metode Pemecahan Masalah (problem solving method)*

Metode problem solving (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam problem solving dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai pada menarik kesimpulan.

Metode problem solving merupakan metode yang merangsang berpikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa. Seorang guru harus pandai-pandai merangsang siswanya untuk mencoba mengeluarkan pendapatnya.

k. *Project Method*

Project method adalah metode perancangan adalah suatu metode mengajar dengan meminta peserta didik merancang suatu proyek yang akan diteliti sebagai obyek kajian.

l. *Taileren Method*

Teileren method yaitu suatu metode mengajar dengan menggunakan sebagian-sebagian, misalnya ayat per ayat kemudian disambung lagi dengan ayat lainnya yang tentu saja berkaitan dengan masalahnya.

m. *Metode Global (ganze method)*

Metode global yaitu suatu metode mengajar dimana siswa disuruh membaca keseluruhan materi, kemudian siswa meresume apa yang dapat mereka serap atau ambil intisari dari materi tersebut.

10. Contoh Model Pembelajaran Interaktif serta Langkah-Langkahnya yang Dapat Diterapkan dalam Inovasi Pembelajaran

Kali ini saya akan berbagai tidak hanya 1 tapi 32 contoh model pembelajaran beserta langkah-langkah pembelajarannya. Bagi sebagian guru mungkin sudah tidak asing dengan jenis-jenis model pembelajaran. Namun, apakah model-model pembelajaran itu sudah pernah diterapkan di kelas? Ya, pembelajaran memang ada baiknya dilakukan bervariasi, agar tidak timbul kejenuhan dan materi pelajaran lebih mudah diterima oleh siswa. Ada beberapa contoh model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Berikut ini saya berikan 32 jenis model pembelajaran beserta langkah-langkah pembelajarannya, Anda mungkin bisa memilih dan mencobanya disesuaikan dengan materi pelajaran.

a. ***Examples Non Examples***

Contoh dapat dari kasus/gambar yang relevan dengan KD

Langkah-langkah :

- 1) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 2) Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP
- 3) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisis gambar
- 4) Melalui diskusi kelompok 2 – 3 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas
- 5) Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya
- 6) Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai
- 7) Kesimpulan

b. ***Picture and Picture***

Langkah-langkah:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar

- 3) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- 4) Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/ mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- 5) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
- 6) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menamakan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- 7) Kesimpulan/rangkuman

c. *Numbered Heads Together (Kepala Bernomor, Spencer Kagan, 1992)*

Langkah-langkah:

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
- 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya
- 3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya
- 4) Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka
- 5) Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain
- 6) Kesimpulan

d. *Coopera ve Script (Dansereau Cs, 1985)*

Scrip kooperatif: metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Langkah-langkah:

- 1) Guru membagi siswa untuk berpasangan.
- 2) Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.

Sementara pendengar:

- 1) Menyimak/mengoreksi/ menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap.
- 2) Membantu mengingat/ menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- 3) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti di atas.
- 4) Kesimpulan siswa bersama-sama dengan Guru.
- 5) Penutup.

e. Kepala Bernomor Struktur (Modifikasi Dari Number Heads)

Langkah-langkah :

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
- 2) Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomornya terhadap tugas yang berangkai, misalnya: siswa nomor satu bertugas mencatat soal. Siswa nomor dua mengerjakan soal dan siswa nomor tugas melaporkan hasil pekerjaan dan seterusnya
- 3) Jika perlu, guru bisa menyuruh kerja sama antar kelompok. Siswa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja sama mereka
- 4) Laporkan hasil dan tanggapan dari kelompok yang lain
- 5) Kesimpulan

f. Student Teams-Achievement Divisions (STAD)

Tim siswa kelompok prestasi (Slavin, 1995)

Langkah-langkah:

- 1) Membentuk kelompok yang anggotanya = 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
- 2) Guru menyajikan pelajaran
- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggota yang tahu menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti
- 4) Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- 5) Memberi evaluasi
- 6) Kesimpulan

g. Jigsaw (Model Tim Ahli) (Aronson, Blaney, Stephen, Sikes, And Snapp, 1978)

Langkah-langkah :

- 1) Siswa dikelompokkan ke dalam = 4 anggota tim
- 2) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
- 3) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
- 4) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka
- 5) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh

- 6) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- 7) Guru memberi evaluasi
- 8) Penutup

h. Problem Based Introduc on (PBI

(Pembelajaran Berdasarkan Masalah)

Langkah-langkah:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

i. Ar kulasi

Langkah-langkah:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- 2) Guru menyajikan sebagaimana biasa
- 3) Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang
- 4) Suruhlah seorang dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya
- 5) Suruh siswa secara bergilir/dilacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya
- 6) Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa
- 7) Kesimpulan/penutup

j. Mind Mapping

Sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban.

Langkah-langkah:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai

- 2) Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa/sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban
- 3) Membentuk kelompok yang anggotanya 2 – 3 orang
- 4) Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif hasil diskusi
- 5) Tiap kelompok (atau di acak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru
- 6) Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru

SIMPULAN

Negara Indonesia adalah salah satu negara yang cukup padat penduduknya. Dengan fakta itu ada sisi positif dan negatif. Dari segi positif, maka untuk 20 % dari jumlah penduduk merupakan generasi penerus yang layak diperhitungkan, karena mempunyai potensi yang bagus, layak disebut generasi emas. Namun di sisi lain Indonesia memiliki permasalahan yang cukup kompleks, termasuk permasalahan SDM terkait dengan masalah di bidang pendidikan. Bangsa kita ada pada urutan terbawah baik di kawasan Asia Tenggara maupun kawasan Asia. Hal ini menunjukkan betapa masih rendahnya kualitas pendidikan di negara kita. Di bidang pendidikan, guru adalah salah satu faktor terpenting di antara faktor yang lain yang perlu diperhatikan. Dewasa ini masih terdapat kekurangan guru yang cukup banyak, utamanya guru SD/MI, dan sebagian kecil untuk guru SMTP/SMU dan SMK. Kekurangan guru SD/MI akibat pensiun dari tahun ke tahun yang cukup banyak jumlahnya yang tidak diimbangi dengan pengangkatan tenaga guru yang mencukupi kebutuhan. Kenyataan yang ada bahwa di SD/MI banyak guru yang wiyata bakti dengan tanpa gaji atau honor ala kadarnya. Di lain pihak masih ada guru yang sudah sertifikasi namun mengajarnya masih kurang profesional dengan indikasi malas, mengajar sekedarnya kadang tanpa alat peraga, tanpa perencanaan, penggunaan metode yang monoton, PR tidak pernah dibahas, ulangan tidak pernah dikoreksi, datang terlambat, pulang awal dan lain-lainnya. Hal ini menunjukkan adanya indikasi kurangnya kompetensi yang mendukung perilaku guru. Namun kenyataannya tidak semua guru begitu, masih banyak guru yang bekerja secara profesional dan memenuhi kompetensi yang diharapkan sebagai guru. Guru yang ideal, kreatif, inovatif nampak dalam penciptaan kondisi pembelajaran yang efektif yaitu melibatkan siswa secara efektif, menarik minat dan perhatian siswa, mampu membangkitkan motivasi, prinsip individualisasi, peragaan dalam pembelajaran dan menguasai 8 keterampilan dasar mengajar. Guru hendaknya berinovasi melalui berbagai model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran agar terjadi situasi pembelajaran yang tidak monoton. Dengan cara itu maka siswa akan menjadi bergairah, senang, dinamis dan bertanggung jawab demi keberhasilannya pembelajaran.

Harapan dengan ditulisnya makalah ini, agar semua guru berkinerja dengan baik. Guru yang kreatif, inovatif adalah guru yang diharapkan untuk mengubah paradigma pembelajaran dewasa ini demi generasi mendatang yang disebut generasi emas, agar tercipta pendidikan yang berkualitas, sehingga SDM kita sanggup bersaing dengan bangsa lain di era global ini.

DAFTAR PUSTAKA

Asman Jamal Ma'mur, 2011, Tips menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inovatif : Yogyakarta : Data Press

Muh Uzer Usman, 1991, Menjadi Guru Profesional, Bandung : PT Remaja Rosda Karya

<http://positivego.blogspot.com.2012/11/masalah> pendidikan di Indonesia

<http://www.rodajaman.net./2013/03/32.contoh> model pembelajaran interaktif

<http://smkn20.uc.oz.com/blog> / macam model pembelajaran lengkap

<http://artikel> borneo.blogspot.com.2010/05/problema guru di Indonesia

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS PIDATO SISWA KELAS IXD SMP NEGERI 2 KEPOHBARU DENGAN STRATEGI EVALUASI DIRI

Endang Tri Bawani

Abstrak

Kemampuan menulis teks pidato siswa SMPN 2 Kepohbaru masih rendah. Hal ini disebabkan pembelajaran menulis pidato khususnya selama ini masih dilaksanakan dengan menggunakan penilaian konvensional yang dapat menghambat siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif. Guru mendominasi aktivitas proses belajar mengajar sampai penilaian dan siswa cenderung pasif dan tidak dilibatkan dalam proses penilaian. Evaluasi diri adalah suatu teknik penilaian di mana siswa diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan menulis teks pidato siswa kelas IXD SMPN 2 Kepohbaru dengan strategi evaluasi diri. Penelitian ini dilakukan dua siklus. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan dengan tahapan perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Instrumen penelitian yang digunakan adalah: (1) lembar observasi untuk melihat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis, dengan aspek; motivasi belajar, perhatian, dan aktivitas; (2) lembar evaluasi diri, yang dipakai untuk menilai hasil tulisan siswa oleh siswa sendiri; (3) lembar penilaian untuk menjangkau keterampilan menulis teks pidato siswa; pedoman ini dipakai untuk menilai keterampilan siswa dalam menulis teks pidato. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah isi, organisasi, kosakata, kalimat, ejaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks pidato dengan menggunakan strategi evaluasi diri dari siklus ke siklus. Ada peningkatan kemampuan sekitar 4,11 dari siklus 1 ke siklus 2. Siklus 1 nilai rata-rata menulis teks pidato adalah 75,17, sedangkan pada hasil tes siklus 2 menunjukkan nilai rata-rata 79,11. Kemampuan menulis teks pidato ini harus terus ditingkatkan khususnya pada aspek kebahasaan. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks pidato khususnya dan keterampilan menulis pada umumnya.

Kata Kunci: Kemampuan menulis teks pidato. Evaluasi diri

PENDAHULUAN

Pembelajaran keterampilan berbahasa pada dasarnya merupakan upaya meningkatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam pelaksanaannya keempat keterampilan itu harus mendapat porsi pembelajaran yang seimbang dalam konteks yang alami dan secara terpadu.

Lebih lanjut Tachir (1994: 1) mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia perlu dikembangkan menjadi keterampilan berbahasa dan bukan hanya pembelajaran

tentang tata bahasa. Proses pembelajaran bahasa juga harus diarahkan pada tercapainya keterampilan berkomunikasi secara lisan maupun tertulis, baik dalam pemahaman maupun penggunaannya.

Keterampilan menulis sangat bermanfaat bagi pengembangan diri siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Dikatakan demikian karena keterampilan menulis dapat mendorong siswa untuk menemukan suatu topik atau mengembangkan gagasan menjadi suatu karangan yang diperlukan dalam kehidupan mereka. Menurut Muslich (1994 : 31) menyatakan bahwa melalui kegiatan menulis terbentuk suatu proses berpikir dan berkreasi yang berperan dalam mengolah gagasan serta menjadi alat untuk menyampaikan gagasannya.

Menulis juga merupakan suatu kegiatan untuk menuangkan gagasan. Gagasan yang dituangkan dalam kegiatan menulis harus logis, dieskpresikan secara jelas, dan ditata secara menarik. Dalam menuangkan gagasan tersebut diperlukan bahasa. Makin terampil seseorang berbahasa, makin jelas jalan pikirannya. Keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan latihan. Menurut dawson (dalam Tarigan, 1985: 1) salah satu bentuk praktik dan latihan untuk memperoleh penugasan menulis sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa dilakukan melalui kegiatan pembelajaran.

Pentingnya pembelajaran menulis, tidak hanya karena pembelajaran menulis di sekolah dasar merupakan pondasi bagi perkembangan pendidikan pada setiap siswa tetapi juga karena setiap siswa harus dibekali keterampilan menyampaikan ide dan pikirannya secara tertulis. Kemampuan yang tinggi untuk mengomunikasikan atau menuliskan pikiran, gagasan, dan ide wajib dimiliki oleh para intelektual jika bangsa ini ingin merebut ilmu dan teknologi serta ingin hidup sejajar dengan bangsa lain yang beradab.

Pada kenyataan di lapangan, pembelajaran menulis kurang mendapat perhatian. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Tampubolon (1990: 1) bahwa pembelajaran membaca dan menulis yang dulu merupakan pelajaran dan latihan pokok, kini kurang mendapat perhatian, baik oleh siswa maupun guru. Pembelajaran menulis tidak ditangani sebagaimana mestinya. Guru dan siswa biasanya lebih memfokuskan kegiatan pelajaran pada materi-materi teoritik yang mengarah pada keberhasilan siswa dalam pencapaian nilai Ujian Nasional. Hal ini mengakibatkan keterampilan menulis tidak memadai. Badudu (1999: 2) berpendapat bahwa rendahnya mutu kemampuan menulis siswa disebabkan oleh kenyataan bahwa pengajaran mengarang dianaktirikan.

Demikian pula halnya yang terjadi di kelas IXD SMP Negeri 2 Kepohbaru menunjukkan bahwa pembelajaran menulis pidato khususnya selama ini masih dilaksanakan dengan menggunakan penilaian konvensional yang dapat menghambat siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif. Guru mendominasi aktivitas proses belajar mengajar sampai penilaian dan siswa cenderung pasif dan tidak dilibatkan dalam proses penilaian. Siswa lebih berposisi sebagai objek daripada sebagai subjek sehingga pembelajaran menggantungkan sepenuhnya pada inisiatif guru yang dianggap sebagai sumber belajar.

Keberhasilan pencapaian standar kompetensi yang tertuang dalam kurikulum khususnya dalam menulis teks pidato siswa kelas IXD semester 2 standar kompetensi yang diharapkan adalah siswa mampu menulis teks pidato/ceramah/khotbah dengan sistematika

dan bahasa yang efektif. Tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran yang dihadapi siswa kelas IXD SMP Negeri 2 Kepohbaru banyak mengalami kesulitan, di antaranya (1) siswa menemui kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas menulis pidato, (2) siswa tidak memberi perhatian yang cukup dan banyak mengeluh, (3) siswa mengerjakan tugas seenaknya, dan (3) kebanyakan siswa tidak mengumpulkan hasil pekerjaannya. Padahal beberapa upaya telah dilakukan dalam pembelajaran, antara lain: memberi penjelasan kepada siswa tentang langkah-langkah yang mesti ditempuh dalam melakukan kegiatan menulis pidato, menunjukkan contoh-contoh tulisan teks pidato yang sesuai dengan siswa, serta menuntun siswa dengan bantuan bagan sederhana cara penulisan teks pidato. Namun hasilnya belum memuaskan.

Berdasarkan paparan di atas, tampaknya diperlukan suatu evaluasi khusus yang nantinya dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pidato. Salah satu evaluasi yang tepat adalah evaluasi diri. Hal ini didasarkan bahwa kegiatan evaluasi diri di dalam proses menulis memberikan beberapa manfaat, di antaranya (1) sebagai umpan balik, (2) memberikan rasa kepemilikan, dan (3) mengefisiensikan waktu karena umpan balik dapat dilakukan sendiri oleh siswa, konsultasi dengan guru, bahkan *peer evaluation* (Marhaeni, 2005: 4). Beayen (dalam Marhaeni, 2005: 4) juga menjelaskan bahwa evaluasi diri sangat penting dalam tahap revisi. Beberapa pernyataan tentang kelebihan dan kelemahan yang diajukan terhadap penulisnya sendiri melalui kegiatan evaluasi diri berdampak pada kemajuan kualitas tulisan.

Melihat begitu besar manfaat evaluasi diri dalam pembelajaran menulis khususnya menulis pidato pada siswa kelas IXD SMP Negeri 2 Kepohbaru, mendorong penulis untuk meneliti lebih jauh tentang penerapan evaluasi diri dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis teks pidato. Untuk itulah, penulis mengambil judul penelitian ini sebagai berikut **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS PIDATO SISWA KELAS IXD SMP NEGERI 2 KEPOHBARU DENGAN STRATEGI EVALUASI DIRI.**

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan kemampuan menulis teks pidato siswa kelas IXD SMP Negeri 2 Kepohbaru dengan strategi evaluasi diri?”. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan menulis teks pidato siswa kelas IXD SMP Negeri 2 Kepohbaru dengan strategi evaluasi diri.

KAJIAN PUSTAKA

1. Keterampilan Menulis Teks Pidato

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan membaca termasuk keterampilan reseptif yang berkenaan dengan memahami bahasa, sedangkan keterampilan berbicara dan menulis termasuk keterampilan produktif yang berkenaan dengan kemampuan menggunakan bahasa. Berdasarkan pemerolehannya, keterampilan menulis dikuasai setelah seseorang menguasai kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca.

Menurut Badudu (2001: 1988) menulis berarti "melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan". Nurgiyantoro (1995: 296) mengungkapkan dua pengertian menulis, yaitu:

Pertama, pengertian menulis dilihat dari segi kemampuan berbahasa, menulis adalah aktivitas produktif, aktivitas menghasilkan bahasa. Kedua, pengertian menulis secara umum. Secara umum, menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Pengertian pertama menekankan pada aktivitas menggunakan bahasa, sedangkan pengertian kedua menekankan pada aktivitas mengungkapkan gagasan.

Kedua pengertian menulis yang diuraikan di atas memiliki karakteristik yang sama, yaitu: (a) menulis merupakan aktivitas berpikir, (b) aktivitas menulis memerlukan bahasa tulis sebagai media, (c) produk yang dihasilkan dari menulis adalah gagasan (isi tulisan) dan bahasa tulis (tulisan). Dalam mengungkapkan pengertian menulis di atas, keduanya menekankan bahwa menulis sebagai suatu aktivitas atau proses produktif gagasan dengan bahasa tulis, namun Supriadi lebih menekankan bahwa proses tersebut merupakan proses yang kompleks karena melibatkan aktivitas berpikir secara luas.

Berkaitan dengan pengertian menulis, Brown (2001: 335) mengungkapkan bahwa "secara sederhana menulis merupakan representasi dari bahasa lisan". Pengertian ini menunjukkan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menulis berbeda dengan kompetensi yang diperlukan untuk berbicara. Dengan demikian, pengertian Brown ini melengkapi kedua karakteristik menulis di atas, yaitu menulis sebagai suatu aktivitas berpikir yang memerlukan kompetensi khusus, yaitu kompetensi menggunakan bahasa tulis dengan baik yang tidak semua orang dapat mengembangkannya.

Untuk menulis dengan baik, seseorang dituntut menguasai berbagai unsur kebahasaan, seperti: ejaan, tanda baca, kosakata, struktur kata, struktur kalimat, paragraf, dan gaya bahasa. Selain unsur kebahasaan, seseorang harus menguasai unsur di luar bahasa sebagai unsur isi tulisan. Unsur bahasa maupun unsur isi haruslah terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut dan padu (Nursiyantoro, 1995: 294). Kurniawan (2000: 1) menegaskan bahwa "sekurang-kurangnya ada tiga komponen dalam perbuatan menulis, yaitu: (1) penguasaan bahasa tulis, yang akan berfungsi sebagai media tulisan, meliputi: kosakata, struktur kalimat, paragraf, ejaan, pragmatik, dan sebagainya; (2) penguasaan isi sesuai dengan topik yang akan ditulis; dan (3) penguasaan tentang jenis-jenis tulisan, yaitu bagaimana merangkai isi dengan tulisan dengan menggunakan bahasa tulis sehingga membentuk sebuah komposisi yang diinginkan, seperti esai, artikel, cerita pendek, makalah, pidato dan sebagainya. Dari dua pendapat di atas, dapat dinyatakan bahwa agar dapat menulis dengan baik, seseorang harus menguasai bahasa tulis, isi tulisan yang sesuai dengan topik, dan jenis tulisan.

Teks pidato merupakan sebuah tulisan untuk ditampilkan dimana di dalamnya terdapat komunikasi satu arah antara yang berpidato dengan yang mengerjakan pidato itu. Teks pidato harus selalu lengkap bahkan ada yang sama sekali tanpa menggunakan teks.

Berdasarkan tujuannya, pidato dapat digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu: pidato informasi, pidato persuasi, dan pidato aksi. Yang dimaksud dengan pidato informasi adalah pidato yang dilakukan dengan tujuan menginformasikan, memberitahukan atau menjelaskan sesuatu. Dalam hal ini mesti didukung oleh suasana yang benar-benar serius dan tertib. Orang yang berpidato haruslah yang dapat berbicara dengan jelas, sistematis dan tepat isi agar informasi yang disampaikan benar-benar akurat. Pidato persuasi adalah pidato yang meyakinkan pendengar tentang sesuatu. Orang yang berpidato harus benar-benar memiliki keterampilan berbicara yang baik agar dapat mengubah sikap pendengar dari tidak setuju menjadi setuju, dari tidak mau membantu menjadi mau membantu. Pidato aksi adalah pidato yang bertujuan untuk menggerakkan. Orang yang berpidato haruslah berwibawa, tokoh idola atau panutan masyarakat yang terampil berbicara dan pandai membangkitkan semangat (Kurniawan, 2004: 6-7).

Untuk dapat menulis teks pidato secara efektif haruslah memiliki pengetahuan tentang teknik menyusun atau menulis teks pidato. Teknik menulis teks pidato: (1) mengumpulkan bahan, dan (2) membuat kerangka pidato yaitu pendahuluan, isi dan penutup. Pada bagian pendahuluan memuat salam pembuka, ucapan terima kasih dan kata pengantar untuk menuju pada isi pidato. Bagian isi memuat uraian topik atau pokok utama dan sub-sub topik yang memperjelas atau menghubungkan dengan topik utama dan pada bagian penutup memuat kesimpulan, harapan, dan salam penutup.

Struktur isi pidato adalah rangkaian isi pidato dari awal hingga akhir. Agar pidato berlangsung menarik dan tujuan berpidato tercapai dengan baik semestinya rangkaian pidato disusun sedemikian rupa dengan cara : (1) mengikuti alur dasar pidato yang meliputi tahap perhatian, tahap kebutuhan dan tahap penyajian, (2) mengikuti pola organisasi pidato yang meliputi: pola urutan, pola sebab, dan pola topik. Pola urutan dalam penyusunan teks pidato hendaknya memperhatikan urutan kronologis dan urutan ruang. Pola sebab bergerak ke arah analisis akibat pada masa yang akan datang. Pola topik dilakukan apabila materi yang diberikan lebih dari satu periode atau kelompok.

Ada beberapa tahap yang harus dilakukan dalam menyusun teks pidato antara lain: memilih subjek dan membatasi tujuan umum pidato meliputi: (1) memilih subjek berdasarkan waktu yang tersedia, (2) menyusun ide pokok menurut tahap urutan alur dasar pidato, (3) memasukkan dan menyusun sub materi yang berhubungan di setiap ide pokok, (4) mengisi materi pendukung yang membuktikan ide, (5) memeriksa draft kasar untuk meyakinkan bahwa subjek telah cukup terekam dan mencerminkan tujuan khusus pidato (Kurniawan, 2004: 23)

2. Evaluasi Diri dalam Kaitannya dengan Keterampilan Menulis Teks Pidato

Keinginan untuk melibatkan siswa dan guru dalam penilaian suatu program pendidikan adalah sangat penting. Siswa dapat melibatkan diri secara aktif dalam penilaian untuk melihat perkembangan hasil belajarnya, dan guru melibatkan secara aktif dalam penilaian untuk mengetahui perkembangan tugas kegiatan belajar mengajar. Salah satu kegiatan penilaian yang dapat membantu siswa dan guru untuk melihat dan mengetahui

hasil belajar dan tugas mengajar guru adalah kegiatan evaluasi diri. Evaluasi diri bagi siswa dan guru mampu memberi cara berpikir metakognitif yang dapat berkembang terus menerus untuk melakukan perbaikan mutu pendidikan (Depdiknas, 2003: ix-1).

Evaluasi diri adalah suatu teknik penilaian di mana siswa diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya (Depdiknas, 2006: 27). Evaluasi diri dapat digunakan untuk mengukur kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor. Penilaian kompetensi kognitif di kelas untuk menilai penguasaan pengetahuan dan keterampilan berpikirnya sebagai hasil belajar dari suatu mata pelajaran tertentu. Evaluasi diri didasarkan atas kriteria atau acuan yang telah disiapkan. Penilaian kompetensi afektif, misalnya, siswa dapat diminta untuk membuat tulisan yang memuat curahan perasaannya terhadap suatu objek tertentu. Selanjutnya, siswa diminta untuk melakukan penilaian berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan. Berkaitan dengan penilaian kompetensi psikomotorik, siswa dapat diminta untuk menilai kecakapan atau keterampilan yang telah dikuasainya berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

Penggunaan teknik evaluasi diri ini dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian seseorang. Keuntungan penggunaan evaluasi diri di kelas antara lain: (1) menumbuhkan rasa percaya diri siswa, karena mereka diberi kepercayaan untuk menilai dirinya sendiri; (2) siswa menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya, karena ketika mereka melakukan penilaian, harus melakukan introspeksi terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya; dan (3) mendorong, membiasakan, dan melatih siswa untuk berbuat jujur, karena mereka dituntut untuk jujur dan objektif dalam melakukan penilaian (Depdiknas, 2006: 27).

Evaluasi diri dilakukan berdasarkan kriteria yang jelas dan objektif. Oleh karena itu, evaluasi diri oleh siswa di kelas perlu dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut. (1) menentukan kompetensi atau aspek kemampuan yang akan dinilai, (2) menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, (3) merumuskan format penilaian, dapat berupa pedoman penskoran, daftar tanda cek, atau skala penilaian, (4) meminta peserta didik untuk melakukan penilaian diri, (5) guru mengkaji sampel hasil penilaian secara acak, untuk mendorong peserta didik supaya senantiasa melakukan penilaian diri secara cermat dan objektif, dan (6) menyampaikan umpan balik kepada peserta didik berdasarkan hasil kajian terhadap sampel hasil penilaian yang diambil secara acak.

Data evaluasi diri adalah data yang diperoleh dari hasil penilaian tentang kemampuan, kecakapan, atau penguasaan kompetensi tertentu, yang dilakukan oleh siswa sendiri, sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pada taraf awal, hasil evaluasi diri yang dilakukan oleh peserta didik tidak dapat langsung dipercayai dan digunakan, karena dua alasan utama. Pertama, karena peserta didik belum terbiasa dan terlatih, sangat terbuka kemungkinan bahwa peserta didik banyak melakukan kesalahan dalam penilaian. Kedua, ada kemungkinan peserta didik sangat subjektif dalam melakukan penilaian, karena terdorong oleh keinginan untuk mendapatkan nilai yang baik. Oleh karena itu, pada taraf awal, guru perlu melakukan langkah-langkah telaahan terhadap hasil evaluasi diri peserta didik. Guru perlu mengambil sampel antara 10% sampai dengan 20% untuk ditelaah, dikoreksi, dan

dilakukan penilaian ulang. Apabila hasil koreksi ulang yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa peserta didik banyak melakukan kesalahan-kesalahan dalam melakukan koreksi, guru dapat mengembalikan seluruh hasil pekerjaan kepada peserta didik untuk dikoreksi kembali, dengan menunjukkan catatan tentang kelemahan-kelemahan yang telah mereka lakukan dalam koreksian pertama. Dua atau tiga kali guru melakukan langkah-langkah koreksi dan telaah seperti ini, para peserta didik menjadi terlatih dalam melakukan penilaian diri secara baik, objektif, dan jujur. Apabila peserta didik telah terlatih dalam melakukan penilaian diri secara jujur, maka hasil penilaian diri yang dilakukan siswa juga dapat dipercaya serta dapat dipahami, diinterpretasikan, dan digunakan seperti hasil penilaian yang dilakukan oleh guru.

3. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini adalah "melalui menerapkan evaluasi diri dapat meningkatkan keterampilan menulis teks pidato siswa kelas IXD semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru tahun pelajaran 2010 – 2011"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*class room action research*) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks pidato siswa kelas IXD semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru tahun pelajaran 2010 – 2011 melalui penerapan evaluasi diri. Setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan dengan tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IXD semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru yang berjumlah orang dengan rincian: laki-laki sebanyak 24 orang dan perempuan sebanyak 21 orang.

Instrumen yang digunakan untuk menggali data, akan digunakan sebagai bahan evaluasi dan refleksi adalah: (1) lembar observasi untuk tindak belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis, dengan aspek; motivasi belajar, perhatian, dan aktivitas; (2) lembar evaluasi diri, yang dipakai untuk menilai hasil tulisan siswa oleh siswa sendiri; (3) lembar penilaian untuk menjangkau keterampilan menulis teks pidato siswa; pedoman ini dipakai untuk menilai keterampilan siswa dalam menulis teks pidato. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah isi, organisasi, kosa-kata, kalimat, ejaan.

No	Kompetensi Dasar	Aspek yang Diukur	Indikator
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Menulis Teks Pidato	Isi	Siswa dapat menulis sebuah teks pidato sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
		Organisasi	1. Siswa dapat menyusun sebuah kerangka teks pidato sesuai dengan tema 2. Siswa dapat mengembangkan kerangka teks pidato dengan baik
		Kosa Kata	Siswa dapat menulis teks pidato dengan kosa kata (diksi) yang tepat.
		Kalimat	Siswa dapat menulis teks pidato dengan kalimat yang efektif
		Ejaan	1. Siswa dapat menulis teks pidato dengan menggunakan huruf kapital yang tepat. 2. Siswa dapat menulis teks pidato dengan menggunakan tanda baca yang tepat 3. Siswa dapat menulis teks pidato sesuai dengan kaidah-kaidah pembentukan kata yang tepat.

Prosedur yang ditempuh meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan terdiri atas: (1) menyiapkan topik yang akan dijelaskan, (2) mengidentifikasi dan menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, (3) menyusun rencana pembelajaran, (4) membuat lembar observasi tindak belajar siswa dalam pembelajaran, (5) membuat rubrik penyekoran penilaian teks pidato, dan (6) menyiapkan lembar evaluasi diri bagi siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus 1

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan RPP, media pembelajaran, penyusunan materi, dan instrumen penelitian

b. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Melaksanakan tindakan pembelajaran ke 1 dan 2 (27 dan 29 Februari 2011) sesuai dengan skenario pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut.

Pertemuan 1

- Siswa mempelajari model pidato bersama kelompoknya untuk menemukan karakteristik pidato dilihat dari isi, organisasi, kosa kata, kalimat dan ejaan.
- Siswa melaporkan hasilnya; siswa lain menanggapi.
- Siswa memilih dan memahami topik ilustrasi yang disediakan.
- Siswa menuliskan butir-butir isi pidato yang akan ditulis.
- Siswa menuangkan butir-butir isi pidato ke dalam draf pidato.

Pertemuan 2

- a. Siswa menyunting draf pidato milik temanya. Aktivitas yang dilakukan adalah menemukan kesalahan yang dilakukan oleh teman dalam menulis pidato dari segi isi, organisasi, kalimat, kosa kata, dan ejaan (tujuannya membantu teman).
 - b. Siswa memberikan alternatif pemecahannya
 - c. Siswa menulis kembali draf pidato ke dalam teks pidato yang jadi berdasarkan hasil dari menyunting dan merevisi.
 - d. Siswa menilai draf pidato sesuai dengan lembar evaluasi diri yang telah disiapkan oleh guru.
- c. Refleksi
- Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru berdasarkan hasil uji kompetensi dan hasil observasi aktivitas siswa. Hasil refleksi dipergunakan untuk memperbaiki dan menguatkan rencana tindakan siklus 2.

Siklus 2

- a. Perencanaan Tindakan
Berdasarkan refleksi proses pembelajaran siklus 1, disusun skenario pembelajaran siklus 2 dengan menggunakan teknik evaluasi diri.
- b. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi
Pembelajaran dilaksanakan tanggal 5 dan 12 Maret 2010 dengan topik Persiapan Menghadapi Ujian Akhir.
- c. Refleksi
Setelah kegiatan pembelajaran siklus 2 dilaksanakan dilanjutkan kegiatan refleksi terhadap hasil uji kompetensi dan hasil pengamatan aktivitas siswa. Hasil belajar siswa pada siklus 2 telah tuntas sehingga tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus (1-2) diperoleh gambaran keberhasilan dan kelemahan masing-masing siklus sebagai berikut:

Siklus 1

Berdasarkan pengamatan pada siklus 1 menunjukkan bahwa 22 siswa memiliki motivasi belajar baik, 10 siswa cukup baik dan 5 siswa tergolong kurang. Dari aspek perhatian dalam belajar, tampak bahwa 21 siswa tergolong baik, 14 siswa tergolong cukup, dan 2 siswa tergolong kurang. Pada aspek aktivitas dalam pembelajaran, tampak bahwa 17 siswa tergolong baik, 16 siswa tergolong cukup, dan 4 siswa tergolong kurang.

Dari hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan siswa dalam menulis teks pidato sebesar 75, 17 siswa (45,95%) tergolong tuntas dan 20 orang (54,05%) tergolong belum tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan sekolah sebesar 75%. Dari perhitungan diperoleh rata-rata keterampilan menulis teks pidato siswa sebesar 75.00. Dengan

demikian, keterampilan menulis teks pidato siswa tergolong dalam klasifikasi baik, yakni berada pada interval kedua ($58 < 75$). Walaupun keterampilan menulis teks pidato siswa dalam klasifikasi baik, namun ada beberapa siswa yang belum tuntas, maka diperlukan perbaikan tindakan.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan keterampilan menulis teks pidato siswa pada siklus 1 belum menunjukkan hasil sesuai dengan harapan, yakni semua siswa tuntas. Setelah diadakan refleksi terhadap hasil yang diperoleh, diputuskan untuk memperbaiki beberapa langkah dalam pembelajaran. Masalah yang ditemui dalam siklus 1 antara lain; (1) siswa belum mampu bekerja sama dengan temannya dalam memecahkan masalah, (2) guru belum mampu menanamkan kepercayaan diri siswa sehingga belum maksimal dalam mengevaluasi hasil karyanya sendiri, (3) siswa belum berani mengungkapkan gagasannya sendiri, dan (5) guru belum berhasil menggiring siswa ke arah pembentukan konsep benar dalam menulis teks pidato baik dari segi aspek isi, organisasi, kalimat, kosa kata, dan ejaan.

Sehubungan dengan masalah tersebut, diputuskan untuk memperbaiki beberapa langkah dalam siklus 1, yakni: model pidato yang diberikan dengan bahasa yang lebih mudah dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, menjelaskan kembali kriteria penulisan pidato yang benar, dan memperbanyak model pidato sehingga lebih memudahkan untuk memperoleh konsep. Langkah-langkah ini dijalankan pada siklus II.

Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi, tampak bahwa 29 siswa memiliki motivasi belajar baik, 8 siswa cukup dan tidak ada siswa yang tergolong kurang. Dari aspek perhatian dalam belajar, tampak bahwa 30 siswa tergolong baik, 8 siswa tergolong cukup, dan tidak ada siswa yang tergolong kurang. Pada aspek aktivitas dalam pembelajaran, tampak bahwa 29 siswa tergolong baik, 8 siswa tergolong cukup, dan tidak ada siswa yang tergolong kurang. Berdasarkan deskripsi ini tampaknya tindakan yang dilakukan pada siklus kedua sudah optimal dari segi proses. Hal ini tampak bahwa tidak ada siswa tergolong kurang dalam setiap aspek.

Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan menulis teks pidato siswa sebesar 79,11. Dengan demikian, keterampilan menulis teks pidato siswa pada siklus 2 tergolong dalam klasifikasi baik, yakni berada pada interval kedua ($58 - 75$). Dari hasil yang diperoleh menunjukkan keterampilan menulis teks pidato siswa pada siklus 2 sudah menunjukkan hasil sesuai dengan harapan, yakni semua siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus 2 terjadi peningkatan keterampilan menulis teks pidato siswa kelas IXD Semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru setelah diterapkan evaluasi diri. Dengan demikian, tindakan yang diberikan sudah berhasil meningkatkan keterampilan menulis teks pidato siswa kelas IXD Semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru.

PEM BAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pada masing-masing siklus menunjukkan peningkatan rata-rata keterampilan menulis naskah pidato siswa kelas IX Semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru

dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 4,11, yakni dari 75,00 ke 79,11. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan evaluasi diri dapat meningkatkan keterampilan menulis teks pidato siswa kelas IXD Semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan evaluasi diri dapat meningkatkan keterampilan menulis teks pidato siswa kelas IXD Semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru. Hal ini disebabkan karena evaluasi diri adalah suatu teknik penilaian yang memberikan kebebasan bagi siswa berdasarkan standar tertentu untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya (Depdiknas, 2006: 27).

Evaluasi diri dalam pembelajaran menulis teks pidato ini dapat digunakan untuk mengukur kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor. Penilaian kompetensi kognitif ini menilai penguasaan pengetahuan dan keterampilan berpikirnya mengenai pembuatan teks pidato sebagai hasil dari proses belajar. Penilaian kompetensi afektif ini mengukur kepercayaan diri, keaktifan, kejujuran, sikap bekerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas menulis teks pidato. Berkaitan dengan penilaian kompetensi psikomotorik, siswa dapat menilai kecakapan atau keterampilan yang telah dikuasainya berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan. Penggunaan teknik ini dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian siswa.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi diri memegang peranan penting dalam meningkatkan keterampilan menulis teks pidato siswa kelas IXD Semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru. Hal ini disebabkan karena kegiatan evaluasi diri di dalam proses pembuatan teks pidato memberikan beberapa manfaat, antara lain: (1) sebagai umpan balik, (2) memberikan rasa kepemilikan, dan (3) mengefisienkan waktu karena umpan balik dapat dilakukan sendiri oleh siswa pembuat teks pidato, dan konsultasi dengan guru. Pernyataan ini juga didukung oleh Beaven (dalam Marhaeni, e.al, 2005: 4) bahwa evaluasi diri sangat penting dalam tahap-tahapan pekerjaan termasuk di dalam proses pembuatan dan merevisi naskah pidato. Beberapa pertanyaan tentang kelebihan dan kelemahan yang diajukan terhadap naskah pidato buatannya sendiri melalui kegiatan evaluasi diri berdampak pada kemajuan kualitas pidatonya. Dengan diberikan keleluasaan bagi siswa menilai keterampilan menulis teks pidato buatannya maka kualitas teks pidato dapat ditingkatkan.

Dari berbagai keunggulan mengenai kegiatan evaluasi, juga tidak dilepaskan dari kendala-kendala yang dialami dalam kegiatan pembuatan teks pidato terutama mengoptimalkan kegiatan evaluasi diri. Kendala-kendala tersebut antara lain: (1) pengetahuan siswa tentang pidato terbatas, dengan demikian kegiatan evaluasi diri terbatas pada pengetahuan siswa tersebut sehingga kelemahan dan keunggulan diri sulit ditemukan secara sendiri, (2) aspek yang dipakai untuk mengukur kualitas teks pidato buatan siswa belum sepenuhnya dimengerti oleh siswa karena pengetahuan siswa tentang pidato terbatas, (3) kegiatan mengevaluasi diri belum membudaya di kalangan siswa, sehingga faktor jujur sulit sekali ditemukan sehingga menghambat tujuan dari evaluasi diri, dan (4) sulit mengubah sikap baru merasa puas jika dinilai oleh orang lain. Dengan adanya kendala seperti ini perlu kiranya kendala-kendala ini diatasi sebelumnya sehingga kegiatan evaluasi diri benar-benar dapat meningkatkan kualitas siswa dalam membuat teks pidato siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Keterampilan menulis teks pidato siswa kelas IXD Semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru tahun pelajaran 2010 - 2011 setelah diterapkan evaluasi diri tergolong dalam klasifikasi baik, pada siklus pertama dan siklus kedua. Walaupun tergolong klasifikasi yang sama-sama baik, namun terjadi peningkatan rata-rata keterampilan menulis teks pidato dari siklus pertama ke siklus kedua.
2. Terjadi peningkatan rata-rata keterampilan menulis naskah pidato siswa kelas IXD Semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru dari siklus 2 ke siklus 2 sebesar 4,11 yakni dari 75,00 ke 79,11. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan evaluasi diri dapat meningkatkan keterampilan menulis teks pidato siswa kelas IXD Semester 2 SMP Negeri 2 Kepohbaru tahun pelajaran 2010 - 2011.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disarankan beberapa hal, antara lain:

1. Pengetahuan siswa tentang pidato perlu ditingkatkan, dengan demikian kegiatan evaluasi diri lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks pidato siswa sehingga kelemahan dan keunggulan diri dalam menyusun teks pidato ditemukan.
2. Perlu adanya penjelasan terlebih dahulu tentang aspek yang dipakai untuk mengukur keterampilan menulis teks pidato kepada siswa sehingga peningkatan keterampilan menulis teks pidato benar-benar diakibatkan oleh penerapan evaluasi diri.
3. Membudayakan kegiatan mengevaluasi diri di kalangan siswa, sehingga sifat jujur terhadap diri sendiri dapat ditumbuhkan yang merupakan bagian penting dari kegiatan evaluasi diri.
4. Mengubah sikap baru merasa puas jika dinilai oleh orang lain ke sifat puas atas penilaian diri.
5. Kegiatan evaluasi diri dapat dipakai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks pidato siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1988. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Pedoman Penilaian dengan Portofolio*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Tachir, A. M. 1994. *Pandai Membaca dan Menulis: Petunjuk guru untuk SD Kelas 1*. Jakarta: Depdikbud.
- Tampubolon, 1990. *Kemampuan Menulis*. Solo : Tiga Serangkai.
- Tampubolon. 1991. *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, H. G. 1984. *Keterampilan Berbahasa dan Komponen-komponennya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Tarigan, H. G. 1985. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

M E T O D E B E R C E R I T A S E B A G A I U P A Y A P E N G E M B A N G A N P E M B E L A J A R A N T E R P A D U B A G I S I S W A K E L A S R E N D A H S E K O L A H D A S A R

E y Kar kaw
etika@ut.ac.id

Abstrak

Anak usia Sekolah Dasar (SD) khususnya di kelas rendah (kelas 1-3) dalam menerima materi pelajaran perkembangan kogni fnya menurut Piaget termasuk dalam tahap Praoperasiona menuju ke Operasional Konkret. Pada tahap ini anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana dan sudah mulai bisa mengklasifikasikan atau mengurutkan benda sesuai dengan kategorinya. Selain itu anak sudah mulai bisa memecahkan masalah secara sederhana, anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, sebagai guru perlu mencari strategi pembelajaran yang tepat agar materi pelajaran dapat diterima siswa dengan baik dan dapat lebih bermakna. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih guru adalah dengan menggunakan metode bercerita. Karena dengan menggunakan metode bercerita, siswa akan lebih tertarik mendengarkan isi cerita yang disampaikan guru. Selanjutnya agar materi pelajaran lebih bermakna bagi siswa, guru dapat menggunakan Pembelajaran Terpadu sebagai upaya pengembangan pembelajarannya.

Pembelajaran Terpadu suatu pendekatan pembelajaran dengan cara menghubungkan beberapa konsep dari beberapa bidang studi, sehingga siswa akan lebih mudah mempelajari suatu konsep dan materi pembelajaran akan lebih bermakna. Melalui suatu cerita yang mengambil tema tertentu, guru dapat menggabungkan atau menghubungkan beberapa mata pelajaran atau bidang studi. Dengan mendengarkan cerita dari guru, siswa mendapatkan pengalaman langsung dengan menghaya isi cerita, anak dapat bertanya pada guru apabila ada kalimat ataupun ucapan guru yang kurang didengar atau kurang dimenger , selain itu, anak dapat menjawab pertanyaan dari guru atau teman tentang isi cerita, atau tokoh dalam cerita, anak juga dapat menceritakan kembali isi cerita, menghaya isi cerita maupun tokoh-tokoh dalam cerita tersebut.

Untuk itu, bagi guru Sekolah Dasar dapat menggunakan metode bercerita sebagai upaya melakukan pengembangan pembelajaran terpadu, dengan harapan pembelajaran dapat lebih bermakna bagi siswa. Karena melalui metode bercerita dalam pembelajaran terpadu, siswa dapat terlibat langsung dan dapat ikut ak f dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Metode Bercerita, Pembelajaran Terpadu, Anak Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Karakteristik Anak usia Sekolah Dasar di kelas rendah (kelas 1-3) mempunyai keunikan tersendiri, mereka lebih senang belajar sambil bermain, aktivitas fisiknya lebih dominan, bergerak kian kemari, senang merasakan sesuatu atau melakukan secara langsung, berkumpul dengan teman sebayanya, anak tidak bisa duduk tenang, selalu ada aktivitas yang dikerjakannya. Pada usia ini perkembangan kognitif anak termasuk dalam tahap *Praoperasional menuju ke Operasional Konkret* ([http://id.wikipedia.org/wiki/Teori perkembangan kognitif](http://id.wikipedia.org/wiki/Teori_perkembangan_kognitif)) seperti yang disebutkan oleh Jean Piaget. Pada tahap ini anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana dan sudah mulai bisa mengklasifikasikan atau mengurutkan benda sesuai dengan kategorinya. Selain itu anak sudah mulai bisa memecahkan masalah secara sederhana, anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Dengan melihat karakteristik siswa SD tersebut, maka seorang guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan pembelajarannya. Strategi pembelajaran dan metode perlu dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Seperti kita ketahui bersama dan telah disebutkan diatas bahwa karakteristik anak usia SD adalah anak yang selalu aktif bergerak, senang merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung. Seperti kita ketahui bersama, ada beberapa metode yang dapat dipilih oleh guru yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan juga perlu memperhatikan tingkat kemampuan dan karakteristik siswanya. Dalam hal ini metode Bercerita sebagai pengembangan Pembelajaran Terpadu bagi siswa SD kelas rendah.

METODE BERCEKITA

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi) (<http://kakbimo.wordpress.com/makalah-ringkas/>). Sedangkan **Metode Bercerita** berarti penyampaian cerita dengan cara bertutur. (<http://kakbimo.wordpress.com/makalah-ringkas/>). Metode Bercerita merupakan salah satu metode yang dapat dipakai guru dalam menerapkan strategi pembelajarannya. Dalam bercerita, guru dapat menyampaikan pengetahuan, mengenalkan nilai budi pekerti, kebiasaan baik dan buruk, maupun menyampaikan informasi pada siswanya. Dalam hal ini, siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dengan mendengarkan cerita dari guru. Bercerita dapat dilakukan tanpa atau menggunakan alat bantu untuk menarik perhatian siswa. Untuk menarik perhatian siswa tersebut, guru dapat menggunakan teknik dalam bercerita, di antaranya yaitu guru dapat membaca langsung dari buku, menggunakan ilustrasi dari buku gambar, menggunakan papan flannel, menggunakan boneka, atau bermain peran dalam suatu cerita. Untuk menyampaikan cerita seorang guru dituntut mempunyai kemampuan berbahasa yang bagus, intonasi yang jelas, suara yang keras dan menjiwai karakter tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Dengan menguasai hal-hal tersebut, cerita atau informasi yang disampaikan dapat dimengerti oleh siswa.

Bagi siswa kelas rendah yang mempunyai karakteristik berbeda, yaitu lebih senang bergerak, mencoba dan melakukan sesuatu secara langsung dan belajar sambil bermain, guru diharapkan dapat memilih metode yang sesuai dengan karakteristik siswanya tersebut. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode bercerita tersebut. Karena dengan menggunakan metode bercerita guru dapat menyampaikan berbagai materi pelajaran dengan menarik. Seperti yang diungkapkan oleh Asfandiar dalam Muhammad Abdul Latif (2012) bahwa anak dapat dipengaruhi dengan sangat mudah melalui cerita atau dongeng (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/File/1920/1857>). Untuk itu agar siswa dapat duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru, maka guru dapat memilih cerita yang sesuai dengan materi yang akan diberikan. Pada dasarnya metode bercerita hampir sama dengan metode ceramah. Mengingat anak kelas rendah masih belum bisa mencerna dengan baik apabila guru menggunakan metode ceramah yang panjang lebar, maka dipilihlah metode bercerita tersebut, lain halnya dengan siswa kelas tinggi yang telah mampu menerima materi pelajaran melalui metode ceramah. Menurut Prof Dr Tampubolon, (1991:50), "Bercerita kepada anak memainkan permainan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan fikiran anak" (<http://melyloelhabox.blogspot.com/2013/05/metode-bercerita-anak-usia-dini.html>).

Dengan menggunakan metode bercerita diharapkan siswa dapat mencerna materi pelajaran dengan baik dibanding dengan metode ceramah, karena anak lebih terkesan dengan mendengarkan cerita. Selain itu, anak dapat mencerna isi cerita dengan mudah, anak tidak merasa diatur atau digurui. Dengan demikian Metode bercerita merupakan metode dalam penyampaian pembelajaran yang dipilih guru dengan cara bercerita baik menggunakan alat bantu yang menarik maupun tidak menggunakan alat bantu.

PEM BELAJARAN TERPADU

Seperti kita ketahui bersama, karakteristik anak adalah belajar sambil bermain, bergerak, tidak bisa duduk diam, senang berhubungan dengan lingkungan sekitar, dan senang kerja dalam kelompoknya. Untuk itu perlu dirancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Dengan demikian, untuk dapat melayani siswa dengan karakteristik tersebut, maka dapat mempergunakan pembelajaran terpadu, sebagai salah satu alternatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, di era globalisasi dan informasi sekarang ini segalanya saling mempengaruhi dan saling berhubungan, sehingga sebagai guru SD khususnya perlu menciptakan pembelajaran yang lintas bidang dan lebih bermakna.

Menurut Prabowo (2000 : 2), pembelajaran terpadu adalah suatu proses pembelajaran dengan melibatkan/mengaitkan berbagai bidang studi. (<http://anwarholil.blogspot.com/2008/04/pengertian-pembelajaran-terpadu.html>). Selain pendapat tersebut, Pembelajaran terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan. Salah satu diantaranya adalah memadukan

pokok bahasan atau sub pokok bahasan atau bidang studi, keterangan seperti ini disebut juga dengan kurikulum (DEPDIBUD, 1990: 3) (<http://sondyi.blogspot.com/2013/05/pengertian-pembelajaran-terpadu.html>). Dengan demikian Pembelajaran Terpadu merupakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan dilaksanakan dengan menggabungkan beberapa bidang studi dan dapat juga dihubungkan dengan tema yang ada.

Adapun Karakteristik Pembelajaran Terpadu adalah:

- 1) berpusat pada anak,
- 2) memberikan pengalaman langsung pada anak,
- 3) penyampaian antar bidang studi tidak begitu jelas terpisah,
- 4) terdapat beberapa konsep dari beberapa bidang studi,
- 5) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak,
- 6) disajikan belajar sambil bermain.

Dengan memperhatikan karakteristik Pembelajaran Terpadu tersebut, maka Pembelajaran Terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (*Developmentally Appropriate Practice*).

Langkah awal dalam melaksanakan pembelajaran terpadu adalah pemilihan/ pengembangan topik atau tema. Setelah menentukan tema, selanjutnya ditentukan mata pelajaran apa saja yang konsepnya dapat terkait dengan tema tersebut. Dalam menentukan tema tersebut, guru dapat mengajak siswa untuk memilih kira-kira tema apa yang menjadi minat siswa. Dengan demikian siswa dapat lebih bersemangat dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Sehubungan dengan itu, pendekatan Pembelajaran Terpadu membantu anak untuk belajar menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan apa yang baru mereka pelajari, dan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut akan lebih bermakna dan selalu diingat oleh siswa, karena berhubungan dengan kehidupan atau pengalaman sehari-hari.

MODEL PEMBELAJARAN TERPADU

1. Model Penggalan (Fragmented)

Pada model ini dalam pemaduannya terbatas hanya pada satu mata pelajaran, misalnya pelajaran Bahasa Indonesia, di dalamnya dijelaskan mengenai, membaca, menulis, berbicara maupun menyimak

2. Model Keterhubungan (Connected)

Model Connected dilandasi oleh anggapan bahwa butir-butir pembelajaran dapat dipayungkan pada induk mata pelajaran tertentu. Butir-butir pembelajaran seperti: kosakata, struktur, membaca, dan mengarang misalnya dapat dipayungkan pada mata pelajaran bahasa dan sastra.

3. Model Sarang (Nested)

Model Nested merupakan pemaduan berbagai bentuk penguasaan konsep keterampilan melalui sebuah kegiatan pembelajaran

4. Model Urutan/ Rangkaian (Sequenced)

Model Sequenced merupakan model pemaduan topik-topik antar mata pelajaran yang berbeda secara paralel.

5. Model Bagian (Shared)

Model Shared merupakan bentuk pemaduan pembelajaran akibat adanya *overlapping* konsep atau ide pada dua mata pelajaran atau lebih.

6. Model Jaring Laba-laba (Webbed)

Model ini yang sering digunakan sebagai model Tematik. Dalam hubungannya setelah pemilihan tema dilanjutkan dengan pemilihan lintas mata pelajaran

7. Model Galur (Threaded)

Model Threaded merupakan model pemaduan bentuk keterampilan. Bentuk model ini terfokus pada mata kurikulum.

8. Model Keterpaduan (Integrated)

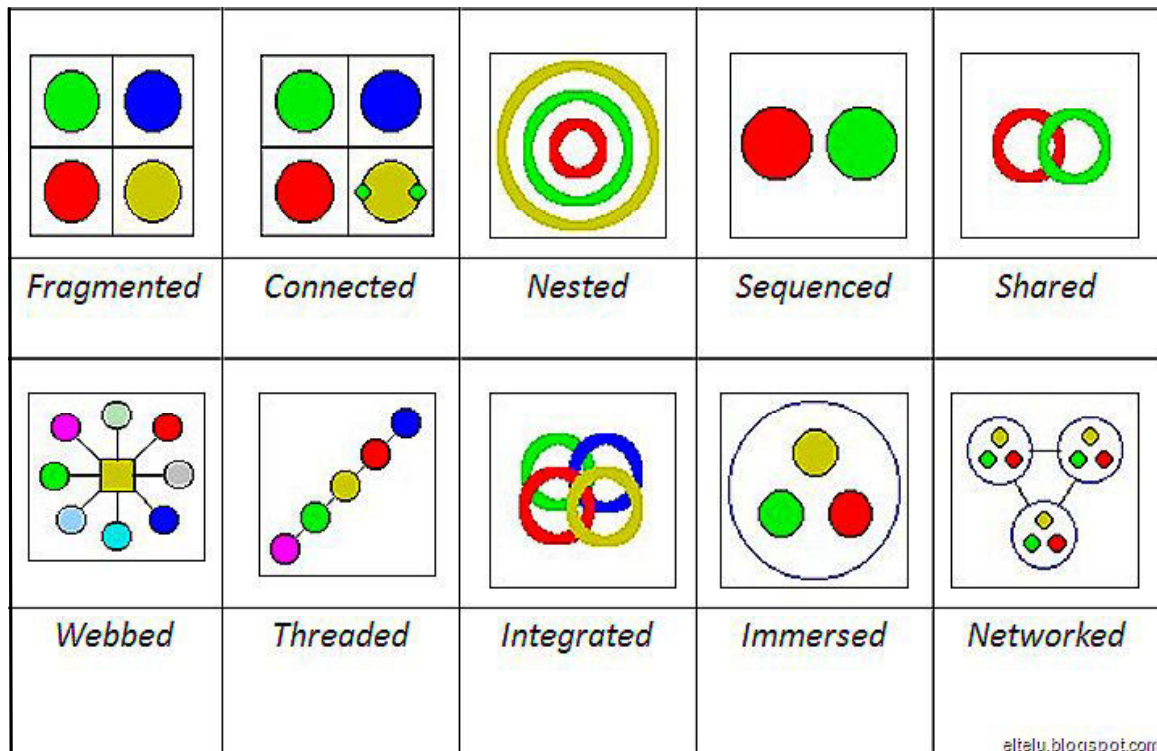
Model integrated merupakan pemaduan sejumlah topik dari mata pelajaran yang berbeda, tetapi esensinya sama dalam sebuah topik tertentu.

9. Model Celupan (Immersed)

Model Immersed dirancang untuk membantu siswa dalam menyaring dan memadukan berbagai pengalaman dan pengetahuan dihubungkan dengan medan pemakaiannya.

10. Model Jaringan (Networked)

Model Networked merupakan model pemaduan pembelajaran yang mengandaikan kemungkinan perubahan konsepsi, bentuk pemecahan masalah, maupun tuntutan bentuk keterampilan baru setelah siswa mengadakan studi lapangan dalam situasi, kondisi, maupun konteks yang berbeda.



ontoleok.blogspot.com/2013/07/konsep-pembelajaran-ilmu-pengetahuan.html

Dari ke 10 model pembelajaran terpadu tersebut yang sering dipergunakan adalah model jaring laba-laba atau yang biasa disebut dengan Tematik

Dalam konteksnya, pembelajaran terpadu merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan beberapa materi pelajaran dengan tidak memberikan batasan atau mengotak-kotakkan disiplin ilmu secara khusus. Sebagai contoh, pada tema “PASAR” akan dijelaskan tentang pelajaran IPA, yaitu mengenai kandungan vitamin apa saja yang ada di buah-buahan atau sayur-sayuran, konsep hubungan antar pedagang dan pembeli, atau pembeli dengan pembeli, atau pedagang dengan pedagang, dapat dijelaskan dalam pelajaran IPS, untuk menjelaskan tentang perhitungan guru dapat menjelaskan melalui pelajaran Matematika. Dalam hal ini, untuk menjelaskan materi pelajaran guru tidak mengkotak-kotakkan masing-masing pelajaran secara terpisah sendiri-sendiri, tetapi secara bersamaan, sehingga tidak jelas perpindahannya.

Mengingat siswa SD, terutama di kelas rendah mempunyai karakteristik yang berbeda, yaitu belajar sambil bermain, lebih senang bergerak, senang belajar dalam kelompoknya juga senang mengerjakan atau mempunyai pengalaman langsung, maka pemilihan metode Bercerita sebagai upaya untuk mengembangkan Pembelajaran Terpadu, dirasa sangat cocok untuk dapat dipilih guru, agar pembelajaran lebih bermakna dan tercapai tujuan pembelajaran.

METODE BERCEKITA DALAM PEM BELAJARAN TERPADU

Dalam pelaksanaannya metode bercerita pada pembelajaran terpadu dapat dilaksanakan di kelas rendah, untuk menghindari kejenuhan siswa menerima pelajaran dengan metode ceramah.

Dalam kesempatan ini guru dapat menentukan salah satu tema, kemudian siswa diajak duduk berkeliling. Dengan menggunakan alat bantu berupa sayur mayur, buah-buahan dan sebagainya, mulailah guru bercerita segala sesuatu yang ada di pasar tersebut. Di samping itu, guru dapat juga meminta beberapa siswa bermain peran sebagai pedagang, pembeli maupun petugas pasar.

Guru bercerita tentang kejadian di pasar, suasana di pasar, bagaimana cara orang menawar atau membeli barang-barang, adanya petugas kebersihan yang membersihkan sampah di pasar, bagaimana pedagang menghitung hasil berjualannya, pembeli membayar atau mendapat pengembalian uang pembayaran belanja. Selain itu, guru juga menceritakan bagaimana cara berkomunikasi antar pedagang, pedagang dengan pembeli, pembeli dengan pembeli, pedagang dengan petugas kebersihan, atau petugas retribusi.

Dengan mendengarkan cerita dari guru maupun melihat cara temannya bermain peran, siswa akan sangat senang dalam menerima pelajaran,. Di sini siswa mendapat pengalaman langsung saat bermain peran atau saat mendengarkan cerita dari guru. Dengan demikian pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik.

KESIMPULAN

Metode bercerita sebagai pengembangan Pembelajaran Terpadu akan sangat membantu siswa dalam menerima pelajaran, mengingat siswa kelas rendah mempunyai karakteristik suka belajar sambil bermain, senang bergerak, tidak bisa tinggal diam, senang mencoba langsung juga senang bekerja dalam kelompoknya.

DAFTAR PUSTAKA

1. http://id.wikipedia.org/wiki/Teori_perkembangan_kognitif
2. <http://kakbimo.wordpress.com/makalah-ringkas/>
3. <http://kakbimo.wordpress.com/makalah-ringkas/>
4. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/1920/1857>
5. <http://melyloelhabox.blogspot.com/2013/05/metode-bercerita-anak-usia-dini.html>
6. <http://anwarholil.blogspot.com/2008/04/pengertian-pembelajaran-terpadu.html>
7. <http://sondyi.blogspot.com/2013/05/pengertian-pembelajaran-terpadu.html>
8. ontoleok.blogspot.com/2013/07/konsep-pembelajaran-ilmu-pengetahuan.html
9. Asep Herry Hernawan, Novi Resmini, Andayani, Pembelajaran Terpadu, Jakarta, Universitas Terbuka, 2007
10. <http://www.youtube.com/watch?v=SWW4Xbd91Gk>

METODE KOOPERATIF TIPE *LEARNING TOGETHER* MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN SISWA AKTIF DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Hisham El-Qaderie

Staf Edukasi UPBJJ-UT Surabaya

hishameq@ut.ac.id

Abstrak

Metode mengajar yang tepat akan memberi hasil belajar yang optimal. Metode menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kini semakin cepat dan canggih adalah buah dari pembelajaran yang efektif. Tipe learning together sebagai bagian dari metode pembelajaran kooperatif sangat cocok untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa. Siswa yang aktif menunjukkan bahwa ia kreatif. Mengembangkan kreativitas siswa adalah tugas guru. Salah satu bentuk kreativitas yang mudah dicerna adalah kemampuan mereka berkomunikasi. Komunikasi yang paling efektif dalam proses pembelajaran adalah komunikasi verbal. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata dan atau kalimat. Komunikasi tersebut dikatakan bersifat lebih efektif karena cara komunikasi tersebut dapat memfasilitasi guru dalam mentransfer konsep, maupun pada siswa dalam menerima informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Secara umum dapat dikatakan bahwa penggunaan komunikasi verbal mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui dukungan atau fasilitas berupa kemudahan dalam penyampaian informasi. Lebih lanjut, dengan komunikasi tersebut pemahaman siswa (tercermin dari hasil belajarnya) akan konsep atau informasi tertentu dapat meningkat. Dengan kata lain aktivitas siswa akan lebih intensif dengan pembelajaran bersama, karena dalam proses ini siswa harus aktif berdiskusi maupun menyelesaikan tugas-tugas belajarnya secara berkelompok dan setiap anggota mendapat tugas yang relatif berbobot sama. Usia sekolah menengah pertama adalah sensitif terhadap informasi dan aktivitas, maka di tingkat inilah menerapkan learning together lebih tepat.

Kata Kunci: *Learning Together, siswa aktif.*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang dibutuhkan oleh manusia untuk memperoleh pengetahuan atau perubahan perilaku melalui pengalaman. Belajar dapat didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mengubah tingkah laku secara menyeluruh yang diperoleh melalui proses mendapatkan pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya (Slameto, 2003: 2). Proses belajar yang dilakukan sebagai upaya mendapatkan perubahan tingkah laku tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Proses belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang bersifat internal dan

eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam siswa. Faktor tersebut meliputi sikap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, inteligensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar dan cita-cita siswa. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan belajar siswa. Faktor tersebut meliputi guru sebagai pembelajar, prasarana dan sarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah, serta kurikulum sekolah (Dimiyati et al, 1994: 225).

Proses belajar mengajar yang dilaksanakan banyak guru secara umum masih menekankan pada pembelajaran secara individual, padahal kegiatan belajar secara individual tersebut dapat menyebabkan beberapa masalah, seperti kurangnya proses komunikasi pada saat pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung hal tersebut dapat menyebabkan siswa menjadi kurang bertukar informasi dan berkomunikasi sehingga hasil belajar yang dapat dicapai menjadi tidak optimal. Komunikasi antara pembelajar dan pebelajar serta komunikasi antar pebelajar dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting (Agus Tri Prasetyo: 2007, M.Miftah: 2009). Komunikasi yang dimaksud bertujuan untuk membuat hubungan dengan komponen pembelajaran yang lain untuk menjalin diskusi atas permasalahan pembelajaran tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Melalui komunikasi dalam proses pembelajaran hasil belajar dapat dioptimalkan (Asikin, 2002 dalam Dedi Herianto, et al, 2010).

Komunikasi yang paling efektif dalam proses pembelajaran adalah komunikasi verbal. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata dan kalimat. Komunikasi tersebut dikatakan bersifat lebih efektif karena cara komunikasi tersebut dapat memfasilitasi guru dalam mentransfer konsep maupun pada siswa dalam menerima informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Secara umum dapat dikatakan bahwa penggunaan komunikasi verbal mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui dukungan atau fasilitasi berupa kemudahan dalam penyampaian informasi. Lebih lanjut, dengan komunikasi tersebut pemahaman siswa (tercermin dari hasil belajarnya) akan konsep atau informasi tertentu dapat meningkat.

Berdasarkan arti penting komunikasi dalam pembelajaran di atas, maka model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan proses komunikasi. Model pembelajaran yang dapat memfasilitasi terjadinya proses komunikasi adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dicirikan oleh sebuah proses pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar siswa. Melalui kerja sama dalam proses pembelajaran tersebut secara otomatis dapat memunculkan jalinan komunikasi antar siswa, membuat siswa menjadi lebih aktif dan akhirnya proses penemuan konsep, pemahaman konsep hingga akhirnya penguasaan konsep dapat terfasilitasi. Hasil akhir dari proses komunikasi tersebut adalah serangkaian peningkatan pada aspek kognitif, afektif serta psikomotorik yang terangkum dalam sebuah konsep yaitu hasil belajar.

Telah dijelaskan di atas bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar. Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan proses komunikasi dan hasil belajar siswa, misalnya, Student Teams-Achivement Divisions (STAD), Jigsaw, Teams Games-Tournament (TGT), Team Accelerated Instruction (TAI), ***Learning Together*** (Belajar Bersama), (Robert E. Slavin, 2009 : 11-26).

Model *Learning Together* (L T) merupakan salah satu alternatif model yang baik untuk meningkatkan hasil belajar dan interaksi antar siswa. Model *Learning Together* mempunyai ciri khas yaitu adanya interaksi tatap muka, interdependensi positif, tanggung jawab individual, kemampuan-kemampuan interpersonal, dan kelompok kecil, (Robert E. Slavin, 2009: 48-56). Pada ciri interdependensi positif siswa ditekankan bagaimana dapat mencapai tujuan kelompok. Tujuan kelompok dapat tercapai apabila terdapat kerja sama dan komunikasi yang baik antar siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan interaksi tatap muka memiliki keuntungan untuk mempermudah komunikasi antar siswa sehingga informasi-informasi yang diperlukan dalam proses pembelajaran diterima dengan baik. Selanjutnya, tanggung jawab individual ditujukan agar setiap siswa telah dapat menguasai materi atau konsep sebelum diskusi kelompok berlangsung, sehingga saat diskusi proses bertukar informasi dapat berjalan secara aktif. Kelompok kecil yang terdapat pada *Learning Together* memberikan kemudahan pembagian tugas kepada masing-masing siswa dalam kerja kelompok, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

PEM BELAJARAN COOPERATIVE LEARNING

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Model pembelajaran *Coopera ve Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *Coopera ve Learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/ belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.

Falsafah yang mendasari pembelajaran *Coopera ve Learning* (pembelajaran gotong royong) dalam pendidikan adalah “homo homini socius” yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial.

Coopera ve Learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Anita Lie dalam bukunya “Cooperative Learning”, bahwa model pembelajaran *Coopera ve Learning* tidak sama dengan sekadar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *Coopera ve Learning*, untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong yaitu:

Saling ketergantungan positif. Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.

Tanggung jawab perseorangan. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran *Coopera ve Learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran *Coopera ve Learning* membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

Tatap muka. Dalam pembelajaran *Coopera ve Learning* setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan.

Komunikasi antar anggota. Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Namun, proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

Evaluasi proses kelompok. Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Urutan langkah-langkah perilaku guru menurut model pembelajaran kooperatif yang diuraikan oleh Arends (1997) adalah sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini.

Fase		Tingkah laku Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
2	Menyajikan informasi	Menyampaikan informasi melalui demonstrasi atau lewat sumber belajar yang lain
3	Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok belajar	Menjelaskan kepada siswa cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
4	Membimbing kelompok belajar dan bekerja	Membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan atau menyelesaikan tugas
5	evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar materi yang telah dipelajari, bisa dalam bentuk presentasi tiap kelompok. Sesuai atau tidak dengan tujuan.
6	Memberikan penghargaan	Memberi penghargaan tiap anggota kelompok atau tiap kelompok sesuai dengan hasil kerja mereka.

Tabel Sintaks Pembelajaran Kooperatif

TUJUAN PEM BELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 1994).

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, et al. (2000), yaitu: Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Penerimaan terhadap perbedaan individu. Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

Pengembangan keterampilan sosial. Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

MODEL PEM BELAJARAN KOOPERATIF *TIPE LEARNING TOGETHER*

Slavin (2008) mengungkapkan bahwa David dan Roger Johnson dari Universitas Minnesota mengembangkan model *Learning Together* dari pembelajaran kooperatif (Johnson and Johnson 1987; Johnson dan Johnson & Smith, 1991).

Model yang mereka teliti melibatkan siswa yang dibagi dalam kelompok yang terdiri atas empat atau lima siswa dengan latar belakang berbeda mengerjakan lembar tugas. Kelompok-kelompok ini menerima satu lembar tugas, menerima pujian dan penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok. Model ini menekankan pada empat unsur yakni : Interaksi tatap muka : para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan empat sampai lima siswa. Interdependensi positif: para siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan kelompok. Tanggung jawab individual : para siswa harus memperlihatkan bahwa mereka secara individual telah menguasai materinya. Kemampuan-kemampuan interpersonal dan kelompok kecil : para siswa diajari mengenai sarana-sarana yang efektif untuk bekerja sama dan mendiskusikan seberapa baik kelompok mereka bekerja dalam mencapai tujuan mereka.

Dalam hal ini penggunaan kelompok pembelajaran heterogen dan penekanan terhadap interdependensi positif, serta tanggung jawab individual metode-metode Johnson ini sama dengan STAD. Akan tetapi, mereka juga menyoroti perihal pembangunan kelompok dan menilai sendiri kinerja kelompok, dan merekomendasikan penggunaan penilaian tim ketimbang pemberian sertifikat atau bentuk rekognisi lainnya (Slavin, 2008).

Pada pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* setiap kelompok diharapkan bisa membangun dan menilai sendiri kinerja kelompok mereka. Masing-masing kelompok harus bisa memperlihatkan bahwa kelompok mereka adalah kelompok yang kompak baik dalam hal diskusi maupun dalam hal mengerjakan soal, setiap anggota kelompok harus bertanggung jawab atas hasil yang mereka peroleh. Jika hasil tersebut belum maksimal atau lebih rendah dari kelompok lain maka mereka harus meningkatkan kinerja kelompoknya.

Adapun sintaks dari *Learning Together* adalah: Guru menyajikan pelajaran. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 sampai 5 siswa secara heterogen, (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku dan lain-lain). Masing-masing kelompok menerima lembar tugas untuk bahan diskusi dan menyelesaikannya. Beberapa kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. Pemberian pujian dan penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok.

Bentuk penghargaan yang diberikan kepada kelompok didasarkan pada pembelajaran individual semua anggota kelompok, sehingga dapat meningkatkan pencapaian siswa dan memiliki pengaruh positif pada hasil yang dikeluarkan (Slavin, 2008).

SISWA AKTIF

Cara Belajar Siswa Aktif adalah pendekatan yang memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif, terlibat secara fisik, mental, intelektual, dan emosional dengan harapan memperoleh pengalaman belajar maksimal, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendekatan CBSA menuntut keterlibatan mental yang tinggi. Melalui proses kognitif siswa akan memiliki penguasaan konsep dan prinsip. Dengan CBSA siswa dapat melatih diri menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepada mereka, dikerjakan di kelas secara bersama-sama.

Dasar-Dasar Pemikiran Pendekatan CBSA Dasar dan alasan CBSA secara rasional adalah sebagai berikut: dapat ditinjau kembali pada hakikat CBSA dan tujuan pendekatan itu sendiri. Dengan cara 3demikian dapat diketahui potensi, tendensi dan terbentuknya pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimilikinya. Proses belajar mengajar selalu mengalami perubahan.

Komunikasi dua arah menantang siswa berkomunikasi searah yang kurang bisa membantu meningkatkan konsentrasi. Sifat ingin tahu (curionsity) siswa dimotivasi oleh aktivitas yang telah dilakukan. Pengalaman belajar memberi kesempatan melakukan proses belajar berikutnya, menimbulkan kreativitas sesuai dengan isi materi pelajaran.

Memperbanyak arah komunikasi dan menerapkan banyak metode, berdampak positif. Kekeliruan segera diperbaiki. CBSA memberi alasan dilaksanakannya penilaian secara efektif, melalui tes akhir tatap muka, tes formatif dan tes sumatif.

Strategi pendekatan CBSA layak mendapat prioritas utama. Materi belajar harus sesuai dengan kemampuan berpikir mandiri, memotivasi siswa. Situasi pembelajaran mampu menumbuhkan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Hakikat siswa aktif adalah proses keterlibatan intelektual-emosional dan psikomotorik siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya: Proses asimilasi/pengalaman kognitif, yaitu: yang memungkinkan terbentuknya pengetahuan. Proses perbuatan/pengalaman langsung, yaitu: yang memungkinkan terbentuknya keterampilan. Proses penghayatan dan internalisasi nilai, yaitu: yang memungkinkan terbentuknya nilai dan sikap

Prinsip-Prinsip yang nampak pada siswa antara lain: - Keberanian mewujudkan minat, keinginan, pendapat serta dorongan-dorongan pada siswa dalam proses belajar-mengajar. - Keberanian untuk mencari kesempatan untuk berpartisipasi dalam persiapan maupun tindak lanjut suatu proses belajar-mengajar. - Kreativitas siswa dalam menyelesaikan kegiatan belajar. - Kreativitas siswa dalam menyelesaikan kegiatan belajar.

KURIKULUM

Kurikulum memang seharusnya mampu menjawab tantangan jaman. Jika perlu kurikulum dirancang sedemikian rupa hingga mendahului jamannya. Seluruh aktivitas dan personal yang terlibat di sebuah lembaga pendidikan sebenarnya adalah kurikulum.

Personal dan aktivitasnya serta situasi dan kondisi sekolah berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian siswa. Komprehensiflah. Kurikulum yang pernah populer dan didominasi oleh pendekatan belajar baru adalah Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Pendekatan CBSA memotivasi siswa untuk berpikir mandiri, mampu menemukan cara mengatasi persoalan yang dibahas, didiskusikan bersama. Harapannya agar siswa mampu memahami persoalan secara komprehensif. Namun ketentuan adanya ujian nasional bias menjadi masalah tersendiri. Cara belajar dengan soal ujian nasional beda banget. Proses belajarnya melalui penilaian proses, ujiannya melalui *multiple choice* tinggal pilih. Dalam penerapan pendekatan belajar aktif, siswa dan guru sama-sama aktif.

Pendekatan belajar aktif atau disebut juga dengan PAKEM (pembelajaran kreatif, aktif dan menyenangkan) dirasakan pentingnya di kalangan praktisi pendidik. Pendekatan ini menjadi jawaban bagi suasana kelas yang tidak kondusif dengan usia siswa yang dinamis. Suasana dan kondisi kelas, sekolah sering menjadi momok yang menakutkan bagi siswa.

Cara belajar siswa aktif merupakan tantangan bagi para pendidik. Sebab ruh dari kurikulum yang ada sekarang ini adalah pembelajaran aktif. Dalam kurikulum terakhir yang lebih menekankan pada moral, pembentukan karakter bangsa maka pembelajaran aktif baik guru dan siswa sama-sama berperan penting. Guru sebagai pihak yang; merencanakan dan mendesain pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk dipakai. Membayangkan interaksi apa yang mungkin akan terjadi selama pembelajaran berlangsung. Mencari keunikan siswa, agar kekuatan dan kelemahan siswa menjadi perhatian yang seimbang. Menilai siswa dengan penilaian kinerja serta proses dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menggunakan bermacam penilaian, tes tertulis, performa. dan penugasan atau proyek. Membuat portofolio pekerjaan siswa. Dengan kata lain banyaklah tugas guru itu.

Aktivitas Siswa antara lain; menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir, melakukan riset sederhana, mempelajari ide-ide baru yang menantang *problem solving*, mengatur waktu, kegiatan secara mandiri atau berkelompok, mengaplikasikan hasil pembelajaran. berinteraksi sosial (wawancara, survei, lapangan, mendengarkan), bekerja kelompok. Dan banyak lagi yang lainnya.

KESIMPULAN

Mendidik dengan berbagai metode belajar akan membawa siswa memiliki pengalaman yang banyak. Pengalaman tersebut berguna bagi dirinya dalam menghadapi problematika hidup. Belajar bersama membuat siswa berkomunikasi multi arah. Berkomunikasi multi arah membuat siswa menjadi aktif. Siswa yang aktif merupakan kunci menuju sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie, 2007, *Coopera ve Learning*, Jakarta : Grasindo.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Crea vity and Collabora ve Learning*, Brookes Press, BaLearning Togetherimore.
- Dimiyati, Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ibrahum, M. & Nur, M. 2000. *Pembelajaran koopera f*. Surabaya University Press.
- Sameto, 2003, *Faktor-faktor belajar*, Jakarta : Grasindo.
- Savin, Robert E. 2008. *Coopera ve Learning*. Teori, Riset dan Praktik (Terjemahan Nurulita). London: Allymand Bacon, 2005.
- Syamsuddin, Abin. 2000. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja R.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inova f Berorientasi Konstruk vis k*. Malang: Prestasi Pustaka Publisher.

PENANAMAN KARAKTER BANGSA MENUJU GENERASI EMAS GEMILANG MELALUI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Kadarsi

Pengawas Taman Kanak-kanak Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta

kadarsih2007@yahoo.co.id

Abstrak

Sopan santun, etika, perilaku anak-anak kita terhadap orang tua, guru, saudara muda, saudara tua, mulai ada tanda-tanda penurunan. Hal ini dapat dirasakan melalui penggunaan bahasa lisan anak-anak kita yang cenderung kurang menghargai, menghormati kepada yang lebih tua.

Kepedulian terhadap sesama manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, sampah dll saatnya mulai kita bangun kembali melalui pembelajaran budi pekerti yang menyatu di semua kegiatan Anak usia Dini. Keprihatinan kita terhadap perilaku sebagian masyarakat yang melakukan perbuatan tidak tanggung jawab, kurang disiplin dan kurang pandai memanfaatkan waktu, cenderung konsumtif dan tidak menyadari kalau mereka sebenarnya diperbudak oleh teknologi modern dengan berlama-lama menonton TV, main game, ngobrol melalui sms dan lain-lain.

KADARSIH(2013) Makalah presentasi ini bertujuan untuk menyiapkan Anak usia dini 1) mempunyai akhlak mulia, yang kelak dikemudian hari mengisi Indonesia Merdeka. 2) Mempunyai kematangan Emosi 3) Mempunyai spiritual yang tinggi 4) Cerdas mengelola stresnya dan menjadi generasi emas gemilang siap dengan tantangan dunia sehingga bangsa ini semakin bermartabat.

Strategi Pembelajarannya dapat dilakukan melalui 1) kegiatan Rutin yaitu kegiatan yang dilaksanakan terus menerus dan konsisten. 2) Rutin Kegiatan Spontan yaitu kegiatan yang dilaksanakan tanpa melalui perencanaan. 3) Keteladanan yaitu perilaku pendidik dalam mewujudkan karakter secara konsisten dapat diamati oleh anak sehingga bisa menjadi panutan 4) Pengkondisian lingkungan Lembaga PAUD, suasana rumah harus dikondisikan sedemikian rupa agar anak betah belajar tidak mudah bosan. 5) Budaya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini berperan banyak terhadap Pendidikan Karakter.

Untuk menyiapkan Generasi Emas Gemilang Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini saatnya dapat diakses oleh orang tua anak dan masyarakat, sehingga pendidikan dapat dilaksanakan bersama-sama. Peran orang tua, orang dewasa di sekitar anak, serta budaya di masyarakat sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan Karakter Anak Usia Dini yang kelak dikemudian hari akan menjadi Generasi Emas Gemilang. Pertanyaan terbuka hendaknya dilakukan oleh para guru PAUD guna merangsang berpikir anak dalam berpendapat dan menyampaikan ide/gagasannya sesuai tingkat perkembangan anak.

Kata Kunci : PAUD, Karakter, Generasi Emas

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesungguhnya kejayaan suatu bangsa terletak pada akhlak/karakternya. Jika itu telah runtuh, maka runtuh pulalah bangsa itu” (penyair arab, Syauqi Bey).

Pengertian Karakter

Karakter adalah pengetahuan, kecintaan, dan perilaku untuk berbuat kebaikan dan kebajikan. Nilai-nilai karakter adalah sikap dan perilaku yang didasarkan pada norma dan nilai yang berlaku di masyarakat. Misal tanggung jawab, kejujuran, disiplin, cinta dan kasih sayang, kepedulian, keberanian, mandiri, kerja keras, gotong royong dan sopan santun.

Kumpulan tata nilai yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan (Simon Philips, 2008)

1. Giri, atau karakteristik, atau gaya, atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan (Koesoema, D. A, 2007)
2. Seseorang berkarakter’ (a person of character) seseorang yang dapat mempertahankan energi positif sehingga memiliki prinsip dalam bertingkah laku sesuai kaidah (agama dan moral masyarakat) (Alif, 2011)
3. Imam Ghazali menganggap bahwa karakter lebih dekat dengan akhlak, yaitu spontanitas manusia dalam bersikap, atau melakukan perbuatan yang telah menyatu dalam diri manusia sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi.

Thomas Lickona (seorang profesor pendidikan dari Cortland University) mengungkapkan bahwa ada sepuluh tanda jaman yang kini terjadi yang dapat membawa bangsa menuju jurang kehancuran (1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja/masyarakat; (2) penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk/tidak baku; (3) pengaruh peer-group (geng) dalam tindak kekerasan, menguat; (4) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti penggunaan narkoba; alkohol dan seks bebas (5) semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk; (6) menurunnya etos kerja; (7) semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru; (8) rendahnya rasa tanggung jawab individu dan kelompok; (9) membudayanya kebohongan/ketidakjujuran, dan (10) adanya rasa saling curiga dan kebencian antar sesama

Francis Fukuyama dalam bukunya “Trust” menyatakan bahwa kekayaan alam bukanlah segalanya dalam menentukan kemajuan bangsa tetapi kualitas hubungan antar manusia yang baik, kepercayaan, tanggung jawab, bekerja keras, adalah kualitas sumber daya manusia yang penting. Kualitas karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, ketekunan, kerja keras, adalah hal penting yang menentukan keberhasilan seseorang saat masuk di dunia kerja, sementara kualitas intelektual seseorang hanya menyumbangkan 20 persen keberhasilan seseorang di dunia kerja.

Data tentang angka korupsi, kolusi dan nepotisme juga memperlihatkan bahwa angka korupsi di Indonesia adalah terburuk kedua setelah India di antara negara-negara di Asia. Perilaku merusak diri seperti keterlibatan pada narkoba, ketergantungan pada narkoba,

minuman keras, judi dan tawuran adalah salah satu indikator lain kegagalan pembentukan karakter.

Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi untuk berkarakter sesuai dengan fitrah penciptaan manusia saat dilahirkan, akan tetapi dalam kehidupannya kemudian memerlukan proses panjang pembentukan karakter melalui pengasuhan dan pendidikan sejak usia dini.

Thomas Lickona menjelaskan bahwa karakter terdiri atas 3 bagian yang saling terkait, yaitu pengetahuan tentang moral (moral knowing), perasaan tentang moral (moral feeling), dan perilaku bermoral (moral behavior). Artinya, manusia yang berkarakter adalah individu yang mengetahui tentang kebaikan (knowing the good), menginginkan dan mencintai kebaikan (loving the good), dan melakukan kebaikan (doing the good).

Pendidikan karakter bukan saja dapat membuat seorang anak mempunyai akhlak yang mulia, tetapi juga dapat meningkatkan keberhasilan akademiknya. Anak-anak yang berkarakter baik adalah mereka yang mempunyai kematangan emosi dan spiritual tinggi, dapat mengelola stresnya dengan lebih baik, yang akhirnya dapat meningkatkan kesehatan fisiknya.

B. Hakikat Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter menjadi sangat penting karena melandasi keberhasilan anak di masa depan. Penelitian yang dilakukan George Boggs (dalam Jefferson Center 1997) menyatakan bahwa dari 12 indikator penentu keberhasilan seseorang di masa depan, sepuluh di antaranya adalah sikap yang tangguh, yakni : (1) Jujur dan dapat diandalkan, (2) Bisa dipercaya dan tepat waktu, (3) Bisa menyesuaikan diri dengan orang lain, (4) Bisa bekerja sama dengan atasan, (5) Bisa menerima dan menjalankan kewajiban, (6) Mempunyai motivasi kuat untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas diri, (7) Berpikir bahwa dirinya berharga, (8) Bisa berkomunikasi dan mendengarkan secara efektif, (9) Bisa bekerja mandiri dengan supervisi minimum, dan (10) Dapat menyelesaikan masalah pribadi dan profesinya. Sedangkan kecerdasan memberikan kontribusi sebanyak tiga indikator, yakni : (1) Mempunyai kemampuan dasar (kecerdasan), (2) Mampu memahami pekerjaan, dan (3) Memiliki kemampuan berpikir logika matematika.

C. Strategi Pembelajaran Karakter di PAUD

Penerapan nilai-nilai karakter melalui kegiatan PAUD dilakukan dalam bentuk keteladanan, pembiasaan, dan pengulangan dalam kehidupan sehari-hari. Suasana dan lingkungan yang aman dan nyaman perlu diciptakan dalam proses penanaman nilai-nilai karakter. Penanaman nilai karakter pada anak bukan hanya sekedar menuntut kepatuhan, tetapi harus disadari dan diyakini oleh anak sehingga mereka merasa bahwa nilai tersebut memang benar dan berguna, dengan demikian mereka termotivasi dari dalam diri untuk melaksanakan dan terus memelihara nilai tersebut dalam perilakunya.

D. Penanaman Nilai-nilai Karakter

Penerapan nilai-nilai karakter melalui kegiatan PAUD dapat dilakukan melalui:

- (1) Kegiatan rutin, yaitu kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan konsisten setiap saat. Contoh; upacara setiap hari Senin dan upacara hari besar kenegaraan untuk menanamkan nilai karakter cinta bangsa dan tanah air. Kegiatan lain adalah pemeriksaan kebersihan badan, kuku, telinga, rambut, dll untuk menanamkan nilai tanggung jawab.
- (2) Kegiatan spontan, yaitu kegiatan yang dilakukan secara langsung atau spontan pada saat itu juga. Biasanya dilakukan pada saat guru mengetahui adanya perbuatan yang tidak baik/buruk sehingga perlu dikoreksi dan pemberian apresiasi (penghargaan, pujian) terhadap nilai karakter yang telah diterapkan oleh anak.
- (3) Keteladanan, yaitu perilaku guru dalam mewujudkan karakter secara konsisten yang dapat diamati oleh anak dalam kegiatan formal maupun non formal baik berada di dalam atau di luar PAUD sehingga dapat diharapkan dapat ditiru dan dijadikan panutan. Contoh; guru berpakaian rapi, datang tepat pada waktunya, bertutur kata sopan, bersikap kasih sayang, dan jujur.
- (4) Pengkondisian, yaitu situasi dan kondisi PAUD sebagai pendukung kegiatan pendidikan karakter. Misal ; pemeliharaan toilet yang bersih, penyediaan bak sampah, kerapian alat permainan edukatif, untuk menanamkan nilai karakter tanggung jawab.
- (5) Budaya lembaga PAUD, mencakup suasana kehidupan PAUD yang menerapkan nilai-nilai karakter di seluruh elemen PAUD. Contoh; berbahasa santun dan baik antara guru dengan anak, antar pegawai, maupun antar anak.

Selain dengan lima cara penerapan pendidikan karakter di atas, juga terdapat cara lain yang dapat dilakukan guru dengan melibatkan orang tua melalui kegiatan parenting, yaitu dengan menyampaikan kepada orang tua tentang nilai-nilai karakter yang sedang ditanamkan di PAUD kepada peserta didik, agar nilai-nilai tersebut juga diterapkan dan dibiasakan di lingkungan keluarga.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Prinsip-prinsip Pendidikan Taman Kanak-kanak meliputi:

1. Berorientasi pada kebutuhan anak
2. Sesuai dengan perkembangan anak
3. Sesuai dengan keunikan setiap individu.
4. Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain.
5. Pembelajaran berpusat pada anak
6. Anak sebagai pembelajar aktif
7. Anak belajar dari yang konkrit ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari gerakan ke verbal, dan dari diri sendiri ke sosial
 - a. Anak belajar mulai dari hal-hal yang paling konkret yang dapat dirasakan oleh inderanya (dilihat, diraba, dicium, dicecap, didengar) ke hal-hal yang bersifat abstrak/imajinasi.

- b. Anak belajar dari konsep yang paling sederhana ke konsep yang lebih rumit, misalnya mula-mula anak memahami apel sebagai buah kesukaannya, kemudian anak memahami apel sebagai buah yang berguna untuk kesehatannya.
- c. Kemampuan komunikasi anak dimulai dengan menggunakan bahasa tubuh lalu berkembang menggunakan bahasa lisan. Guru harus memahami bahasa tubuh anak dan membantu mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan main.
- d. Anak memahami lingkungannya dimulai dari hal-hal yang terkait dengan dirinya sendiri, kemudian ke lingkungan dan orang-orang yang paling dekat dengan dirinya, sampai kepada lingkungan yang lebih luas.

Dengan demikian guru harus menyediakan alat-alat main dari yang paling konkret sampai alat main yang bisa digunakan sebagai pengganti benda yang sesungguhnya.

- 8. Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar
- 9. Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi
- 10. Mengembangkan kecakapan hidup anak
- 11. Menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar
- 12. Anak belajar sesuai dengan kondisi sosial budayanya.
- 13. Melibatkan peran serta orang tua
- 14. Stimulasi pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan

Dengan adanya prinsip-prinsip Pendidikan PAUD khususnya di Taman Kanak-kanak maka guru mempunyai tugas sebagai pelayan, bekerja dengan naluri kearifannya dan bangga terhadap tugas kepelayanannya, yang dilakukan secara tulus ikhlas serta profesional.

Apa yang harus dilakukan oleh guru PAUD dalam menanamkan karakter bangsa yang kelak di kemudian hari menjadi generasi yang bermutu tinggi, memiliki akhlak budi pekerti, mempunyai tabiat, kepribadian yang terang, cemerlang/baik.

- 1. Guru harus memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar anak tersebut dengan tidak membedakan anak satu dengan yang lain
- 2. Guru harus memahami tahap perkembangan anak dan menyusun kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan yang lebih tinggi.
- 3. Guru seharusnya mempertimbangkan perbedaan individual anak, dan mengakui perbedaan tersebut sebagai kelebihan masing-masing anak
- 4. Guru harus menanamkan Pembiasaan dan pembentukan karakter yang baik seperti tanggung jawab, kemandirian, sopan santun dan lainnya ditanamkan melalui cara yang menyenangkan.
- 5. Guru bertindak sebagai fasilitator saja, bukan yang menentukan segala sesuatu yang akan dikerjakan anak.

6. Guru harus menyediakan berbagai bahan dan alat serta memberi kesempatan anak untuk memainkannya dengan berbagai cara, dan memberikan waktu kepada anak untuk mengenal lingkungannya dengan caranya sendiri.
7. Guru juga harus memahami dan tidak memaksakan anak untuk duduk diam tanpa aktifitas yang dilakukannya dalam waktu yang lama.
8. Guru perlu menata lingkungan yang menarik, menciptakan suasana hubungan yang hangat dengan anak, dan hubungan antar anak dan antar guru.
9. Guru perlu memfasilitasi anak untuk mendapatkan pengalaman belajar dalam dan di luar ruangan secara seimbang dengan menggunakan benda-benda yang ada di lingkungan anak.
10. Guru juga menanamkan kebiasaan baik, nilai-nilai agama dan moral di setiap kesempatan selama anak di lembaga dengan cara yang menyenangkan.
11. Guru perlu menghargai setiap kreasi anak apapun bentuknya sebagai wujud karya kreatif mereka.
12. Guru harus memberikan kesempatan kepada anak melakukan sendiri kegiatan-kegiatan untuk menolong dirinya
13. Guru seharusnya mengenalkan budaya daerah
14. Guru sebagai pendidik kedua harus terus menjalin hubungan dengan orangtua untuk mendapatkan informasi tentang anak agar dapat menumbuhkembangkan semua potensi anak secara optimal.
15. Guru harus mengembangkan program pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai kematangan semua aspek perkembangan perkembangan anak

Contoh kesalahan yang sering dilakukan dalam melayani anak-anak

1. Kamu harus turuti kata mama Sekarang tidur.
2. Kalau mewarnai gambar jangan keluar garis.
3. Sayang, Jangan membuat susu sendiri nanti tumpah.
4. Ayo duduk di kursi semua jangan dilantai.
5. Tidak usah ikut menjemput Ibu nanti ndak mengantuk di jalan.dll

Apa akibatnya ?

Sikap mendidik yang yang baik

- Menjadi modelling bagi anak didik dan masyarakat
- Menjadi agen perubahan
- Menerapkan kembali Konsep pendidikan Ki Hajar Dewantoro: Ing ngarso sung tulodo, Ing madya mbangun karso, Tut wuri handayani .
Memperlakukan anak dengan benar dengan pertanyaan terbuka misal:
Adik mau jadi apa kalau sudah besar?
Mengapa kamu suka berkunjung ke rumah Nenek?
Untuk apa Pak Tani menanam padi?
Mengapa kita harus berdoa?

Untuk apa kita menyayangi binatang?

Untuk apa kita harus peduli fakir miskin? dll.

“...pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya

budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*), dan tubuh anak. Bagian-bagian itu tidak boleh dipisahkan agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup anak-anak kita..” (*Ki Hajar D*)

Menyoal pendidikan karakter yang gencar dibicarakan dan wajib diintegrasikan kesemua bidang pengembangan bagi guru TPA, Kelompok bermain dan Taman Kanak-Kanak tidak mengalami kendala karena di Taman Kanak-Kanak sebenarnya pendidikan karakter sudah dilaksanakan mulai anak masuk ke sekolah, antara lain dengan pembiasaan

1. Guru menyambutnya dan bersalaman ketika anak sampai di sekolah
2. Anak menaruh tasnya di rak dengan rapi tanpa bantuan guru: di rumah ditatakan orang tua/pembantu hal ini menjadikan pembelajaran di sekolah tidak sama dengan pendidikan di rumah anak jadi bingung yang berakibat timbul keragu-raguan pada diri anak.
3. Melepas sepatu sendiri sebelum masuk kelas
4. Bermain bergantian
5. Berbaris sebelum masuk kelas
6. Mendengarkan dengan tertib ketika guru berbicara.
7. Angkat tangan kalau mau minta tolong kalau mau bertanya
8. Mengembalikan mainan pada tempatnya
9. Membuang sampah tidak sembarangan
10. Suka berbagi makanan
11. Mengikuti upacara bendera dan menyanyikan lagu kebangsaan serta menyanyikan lagu wajib nasional
12. Masuk sekolah tepat/tidak terlambat
13. Bersama-sama membersihkan hal sekolah
14. Berkunjung ke panti asuhan dan lain-lain.

Ada enam hal yang merupakan aspek emosi yang harus dirasakan oleh seseorang agar menjadi manusia berkarakter

1. Hati nurani/kesadaran
2. Menghargai diri sendiri
3. Empati
4. Menyukai kebaikan
5. Pengendalian diri
6. Kerendahan hati

Apakah pendidikan karakter bisa berhasil kalau hanya diberikan di sekolah?

Peran orang tua sangat besar karakter tidak serta merta cepat diterima oleh anak-anak tetapi harus melalui proses pembelajaran rutin, melalui keteladanan .

Kasus di sekolah

1. Anak sering memukul teman
2. Sering berteriak tanpa sebab
3. Selalu minta terpenuhi keinginannya
4. Sering menangis(dikit-dikit nangis)
5. Malas mengikuti kegiatan, pengen tidur
6. Tidak mau bicara/diam terus
7. Suka berantakan tidak rapi.
8. Kurang percaya diri
9. Tidak berani bilang buguru kalau mau BAK/ BAB
10. Tidak mau ditinggal orang tuanya.
11. Berebut mainan
12. Anak mogok/ ngambeg(bhs jawa) kalau tidak terpenuhi keinginannya
13. Tidak mau ditinggal bu guru,minta dipangku
14. Sering terlambat
15. Tidak mau menata mainan setelah selesai digunakan
16. Berbicara kotor
17. Terlambat
18. Tidak mau cebok karena tidak dilatih oleh orang tuanya.
19. Maunya menang sendiri terbiasa dimanjakan,dia anak paling kecil

Apa yang harus dilakukan oleh Guru PAUD/ TK?

Pembelajaran karakter di TK dapat dilakukan dengan menyanyi, bermain, bertepuk, menari, menyusun mainan (balok-balok, botol-botol bekas, dll) bermain bersama diperosotan, bermain bersama di ayunan,bermain pasaran dan masih banyak lagi contoh pendidikan karakter di Taman Kanak-kanak di bawah ini contoh syair lagu dan tepuk tangan yang dapat kita ajarkan kepada anak didik kita,,juga foto kegiatan yang menunjukkan bahwa kegiatan bermuatan budi pekerti, sopan, santun, kerja sama, saling menghormati dan menghargai sesama teman.

Contoh kegiatan di bawah ini sangat mudah diikuti oleh anak usia dini khususnya di Taman kanak-kanak.

1. Jujur siapa yang tahu (kadarsih)

Ini lambang jujur,cara menyampaikan dengan peragaan kedua telapak tangan dikatupkan kedua ibu jari tangan menghadap ke dada sementara jari-jari tangan mengarah ke atas artinya kejujuran yang tahu hanya diri kita sendiri dan Alloh swt.

Ini kerja sama,cara menyampaikan dengan peragaan kedua telapak tangan dikatupkan semua jari tangan berpegangan erat artinya kita sesama saling

membutuhkan,perlu kerja sama seperti tangan tangan kanan dan kiri yang saling membantu.

Ini tanggung jawab, cara menyampaikan dengan peragaan kedua tangan disilangkan di depan dada dan menepuk nepuk bahu kanan dan kiri artinya tanggung jawab itu di pundak kita. Contoh tanggung jawab anak usia dini memakai baju sendiri,memakai kaos kaki dan sepatu,mencuci tangan dan kaki sebelum tidur,makan sendiri ,belajar tertib,menaruh mainan di tempatnya setelah digunakan dan masih banyak lagi contoh silakan cari untuk membekali diri menanamkan pendidikan karakter/budi pekerti.

Ini adil dan damai. Cara menyampaikan dengan peragaan kedua tangan digoyangkan di depan dada tangan kanan di atas tangan kiri dan tangan kiri di bawah tangan kanan digoyang ke kanan dan ke kiri digoyang ke kiri dan ke kanan datar dan diakhiri dengan menggambar jantung hati di udara. Artinya kita harus menghargai sesama tidak membedakan suku, agama, warna kulit dll. Kita saling menyayangi,mencintai yang itu menjadikan modal besar kita untuk membangun karakter bangsa yang diawali dari pendidikan Anak Usia Dini.

Kita awali dengan kejujuran disusul dengan kerja sama dan tanggung jawab maka akan diperoleh keadilan yang akan mengantarkan bangsa ini menuju perdamaian. Yakin itu akan terwujud tidak ada korupsi, kerusuhan,kerusakan lingkungan,demonstran anarkis dll. Tetapi itu tidak mudah perlu waktu panjang. Karakter, budi pekerti dimulai pendidikannya dari keluarga berlanjut di sekolah dan masyarakat.

Agama sangat penting ditanamkan di lubuk hati anak-anak kita dengan tata cara/ aturan yang telah ada. Insya Alloh kalau keimanan kuat sejak dini ke depan anak-anak tidak mudah kena pengaruh negatif dari lingkungannya.

2. **JUJUR (kadarsih)**

Jangan suka sombong dan berkata bohong jujur siapa yang tahu Alloh dan diri kita. Lagu ini dinyanyikan berulang ulang dengan bertepuk tangan.

Untuk menanamkan nilai kerja sama dapat kita sampaikan melalui lagu sarang burung inti lagu tersebut burung membangun sarangnya berdua, lebah membangun sarang bersama-sama, rumah kita juga dibangun atas kerja sama nah ini pendidikan pentingnya kerja sama.

3. **Syair lagu sarang burung (kadarsih)**

* **Ini sarang burung** cara meragakan kedua telapak tangan dibuat seperti mangkuk lalu guru bertanya siapa pernah melihat burung membuat sarang (rumah) sendiri atau ada temannya?

* **Ini sarang lebah** cara meragakan kedua telapak tangan dibuat seperti anyaman saling rapat pertanyaan siapa yang pernah lihat lebah membuat sarang? Sendiri atau bersama-sama?

* **Ini rumah kelinci** Kelinci membuat rumah juga bersama-sama

* **Dan ini rumahku** kedua tangan membuat segitiga di udara dan tanyakan kepada anak-anak siapa saja yang membuatkan rumah kita? Siapa saja yang terlibat? dll

pertanyaan semacam ini akan merangsang anak berpikir walaupun masih tahap yang sederhana. Ini akan membantu perkembangan berpikir anak dll

4. Menyeberang jalan supaya aman (Neny nengsih)

Jikalau kita akan menyebrang jalan
Janganlan cepat-cepat pergi kesebrang
Berdirilah dulu di pinggir jalan
Lihat arah ke kanan lalu lihat ke kiri
Lihat ke kanan lagi Jikalau sudah aman baru menyeberang
Jikalau jalan belum terlihat aman
Gerakan ulangi sekali lagi
Lihatlah ke kanan lihat ke kiri
lihat ke kanan lagi sesudah jalan aman
Kita baru menyeberang tidak berbelok-belok lurus ke sebrang

5. Tepuk camejasa(cara menyeberang jalan supaya aman)

Xxx satu berdiri di pinggir jalan
Xxx dua melihat ke arah kanan
Xxx tiga melihat ke arah kiri
Xxx empat melihat ke kanan lagi
Xxx lima kalau jalan sudah aman baru menyebrang.
Pembelajaran karakter dilaksanakan berulang-ulang tentu saja dengan model ,metode yang bervariasi dan bila diperlukan reward bagi anak

PENUTUP

Pembelajaran karakter budi pekerti sebenarnya sudah kita laksanakan sejak anak masuk sekolah. Guru-guru PAUD hendaknya meningkatkan kualitas profesinya guna mempersiapkan kehidupan anak di masa mendatang yang berkarakter sehingga menjadi Generasi Emas Gemilang Siap dengan Tantangan Dunia agar bangsa ini semakin bermartabat di mata dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas.2007.*Pedoman Pembelajaran Bidang pengembangan Pembiasaan di Taman kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Kemendiknas.2009.*Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah

- Kemendiknas.2010.*Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Kemendiknas. 2011. *Pedoman Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal Dan Informal.
- Tadkirotun Musfiroh. 2011. *Karakter sebagai Sari Pa Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY.
- Megawangi, R. 2004. *Pendidikan Karakter solusi yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Sulhan, Najib. 2006. *Pembangunan Karakter pada Anak: Manajemen Pembelajaran Guru Menuju Lembaga PAUD Efek f*. Surabaya: Intelektual Club.
- A, Koesoma; Doni. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo
- Kemendiknas, 2012. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan POS PAUD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal Dan Informal.
- Kemendiknas, 2012. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kelompok bermain*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal Dan Informal.
- Kemendiknas: 2012. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal Dan Informal.

MENYONGSONG LAHIRNYA GENERASI EMAS TAHUN 2045

Nurba , Mahmud

nurbaiti112@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan kemampuan anak perlu dicukupi dengan kebutuhan primer, sandang-pangan, kasih sayang, penghargaan dan peluang untuk dapat mengaktualisasikan dirinya. Pada masa usia peka kecakapan dapat diserap 70 hingga 80%, dari sulus yang diberikan oleh pendidik. Periode ini dikenal juga dengan the golden age atau periode emas. Jika periode emas tersebut dimanfaatkan secara tepat maka akan terjadi perkembangan otak yang optimal, simpul-simpul sarafnya akan semakin jelas. Potensi emas ini jika terus dibentuk, diarahkan dengan kontrol yang baik akan memproduksi lahirnya anak-anak cerdas yang dapat melejit menjadi bintang. Aspek kognitif, afektif dan psikomotorik hendaknya dapat diopimalkan secara seimbang sekaligus dengan penanaman nilai-nilai moral dan agamis.

Kata Kunci : Guru, Generasi Emas, Karakter, Pendidik, Sumber Daya Manusia,

PENDAHULUAN

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada pidatonya pada peringatan hari Pendidikan Nasional tentang “Peran strategis dunia pendidikan dalam menuju bangkitnya generasi emas Indonesia”. Dibutuhkan kerja keras dan kepedulian dengan keseriusan dari semua unsur pendidik untuk melahirkan generasi unggul yang berkualitas. Untuk dapat disandingkan dengan kehidupan yang multidimensional di tengah agar mampu bersaing dalam gelombang globalisasi dunia.

Proses pendidikan merupakan rangkaian persiapan investasi besar bidang pendidikan untuk menuju Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Tidaklah berlebihan jika mendiknas mencanangkan bahwa saat ini Indonesia memiliki Pekerjaan Rumah (PR) isu penting dalam PR tersebut bahwa tahun 2045 Indonesia siap melahirkan generasi emas sekaligus sebagai puncak peringatan 1 abad atau 100 tahun kemerdekaan negara Indonesia. Capaian tersebut perlu dianggarkan sejak dini melalui model pendidikan berkarakter yang tidak hanya meletakkan prioritas kecerdasan pada kecerdasan kognitif saja tetapi juga memupuk emosional, psikomotorik yang senantiasa didasari oleh nilai-nilai agamis.

Esensinya kesuksesan pendidikan tidak sekali jadi, tetapi dimulai dari dalam kandungan (usia dini) hingga peserta didik siap bermasyarakat dan ini terus berlanjut sepanjang hayat. Konsep pendidikan sepanjang hayat sebagaimana dikenalkan oleh Paul Lengrand dalam Syah (1997) bahwa sesungguhnya proses pendidikan tidak pernah berhenti, ia akan terus berlanjut, diperbaharui secara berkesinambungan sebagai upaya pengawalan terhadap kualitas pendidikan.

Jika di lain pihak pendidikan dikatakan sebagai rekayasa sosial terbaik sebagai upaya peningkatan harkat dan martabat manusia maka ini dapat diterima sebagai sebuah kritik membangun bahwasanya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara bukan tidak mungkin seseorang akan tergelincir pada penodaan tujuan pendidikan nasional. Sebenarnya gambaran ini sudah berlangsung di tengah-tengah proses pendidikan, seperti demi nama baik sekolah dan lembaga, nilai dapat diperdagangkan. Skap ini justru menodai dan merusak mental produk “Generasi Emas”.

Manulang dalam tulisannya tentang “Krisis bangsa” sebagai krisis sumber daya manusia, mengatakan bahwa “ Karakter adalah sebagai prilaku permanen , bersifat baik atau kurang baik.”. Lebih jauh ditegaskannya bahwa generasi 2045 disebut sebagai “berkarakter generasi emas” harus memiliki sikap positif, pola pikir esensial, komitmen normatif dan kompetensi abilitas, yang berlandaskan pada IESQ. Sedangkan sikap positif adalah representasi perilaku tentang nilai Pancasila dan nilai kemanusiaan. Pola pikir esensial adalah perilaku yang tidak hanya berlandaskan pertimbangan rasional dan pembuktian empirik, tetapi juga supra rasional. Komitmen normatif adalah kesetiaan dan loyalitas berbasis spirit internal. Sementara itu kompetensi abilitas adalah profesionalitas pada tingkat seni. Landasan IESQ fokus pendidikan pada kecerdasan komprehensif. Karakter Generasi Emas 2045 adalah kekuatan utama dalam membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang besar, maju, jaya dan bermartabat

Berdasarkan uraian di atas tidak salah jika bangsa ini mengatas namakan bahwa peserta didiklah yang menjadi bangunan embrio “Generasi Emas” tersebut. Mengingat jumlah penduduk usia sekolah di Indonesia tahun 2013, siswa SMA sebanyak 1.421.930, SMK sebanyak 670.324 orang, tetapi quota untuk masuk SNMPTN hanya berkisar 160.000 saja. Jumlah peserta didik tersebut harusnya dapat menjadi kekuatan besar yang mampu mengawal bangsa Indonesia menjadi bangsa yang tangguh serta diperhitungkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Selanjutnya data statistik Pembangunan pendidikan di Indonesia telah menunjukkan keberhasilan yang cukup besar. Wajib Belajar 6 tahun, yang didukung pembangunan infrastruktur sekolah dan diteruskan dengan Wajib Belajar 9 tahun adalah program sektor pendidikan yang diakui cukup sukses. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi sekolah dasar dari 41 persen pada tahun 1968 menjadi 94 persen pada tahun 1996, sedangkan partisipasi sekolah tingkat SMP meningkat dari 62 persen tahun 1993 menjadi 80 persen tahun 2002 (Gardiner, 2003).

Untuk dapat mencapai target pendidikan 2045 tersebut banyak hal yang perlu dipersiapkan khususnya SDM yang sanggup mengawal proses pendidikan yang memiliki Kompetensi professional dan kemampuan IMTAQ yang baik, dan ini harus dipelopori oleh guru dengan seluruh komponen kompetensinya.

Begitu banyaknya permasalahan yang mewarnai pendidikan di Indonesia, mulai dari persoalan kesejahteraan yang masih membelenggu kehidupan guru professional. Masihkah ada SDM yang bersedia untuk mewujudkan mimpi tersebut, dan bagaimana pengawasan pemerintah dalam memberikan *reward* kepada peserta didik yang memiliki prestasi unggul hingga peserta didik tersebut mandiri menuju karier masa depannya? Hingga Pola pendidikan yang cenderung lebih menitikberatkan pengembangan intelektual kognitif

daripada penyiapan *so skill*, mulai memikirkan seperti apa wujud generasi emas yang dapat dimanfaatkan oleh *stakeholder* sebagai pengguna lulusan.

PEMBAHASAN

Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Pasal 1 No 20 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara maka rumusan undang-undang tentang sistem pendidikan di atas jelas memiliki tujuan menjadikan peserta didik untuk aktif, kreatif, dan produktif

Tahun 2045, generasi emas yang memegang peranan dalam kehidupan masa depan adalah peserta didik yang saat ini duduk di SD, SMP dan SLTA, Generasi Emas tersebut tentu saja harus memiliki kriteria unggul dalam semua dimensi kehidupan. Memiliki pola pikir, komitmen untuk dapat memenuhi tuntutan zaman yang berpilarkan pada landasan IESQ (intelektual, emosional spiritual quation yang berkarakter.

Konsep Gadrner dalam Goleman (2001) merombak pemahaman tentang kemampuan kognitif anak dengan teori kecerdasan majemuk dengan memperkenalkan kecerdasan emosional anak. Sepanjang proses pendidikan peserta didik selalu dihadapkan dengan suasana kompetitif untuk menjadi yang baik dari yang terbaik, namun dalam prosesnya sering kali peserta didik dihadapkan pada berbagai hambatan baik yang berasal dari dalam diri atau lingkungan luar. Namun sering kali pula peserta didik dihadapkan pada situasi yang tidak mendidik sehingga berlaku curang (misalnya proses Ujian Nasional) yang tidak mendidik dicontohkan oleh oknum demi menjaga kepopuleritasan. Seharusnya keselarasan berkompetisi adalah hal yang paling urgen untuk menanamkan nilai, moral agar peserta didik dapat berpikir, bersikap dan bertindak sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Apalah artinya sebuah kecerdasan jika sikap dan perilaku justru rapuh dan mudah dipengaruhi oleh hal-hal yang "Memalukan" Cerdas tetapi tidak terhormat karena perilaku yang maladaptif. Sejatinya pengetahuan yang diperoleh harus mampu menempa kesadaran peserta didik sebagai generasi masa depan.

Dalam buku desain Pendidikan Karakter yang ditulis oleh Ekowarni (2010) dalam Zubaedi (2012) dijelaskan:

Karakter adalah nilai dasar perilaku yang menjadi acuan tata nilai interaksi antar manusia (*when character is lost then everthing is lost*) yang dirumuskan berdasarkan pilar; kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), kerja sama (*coopera on*), kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happiness*), kejujuran (*honesty*), kerendahan hati (*humility*), kasih sayang (*love*), tanggungjawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simplicity*), toleransi (*tolerancy*) dan persatuan (*unity*).

Penjelasan tersebut menyiratkan bahwa faktor determinan untuk membangun kehidupan yang lebih baik, bersumber pada manusia sebagai (SDM). Hal senada dijelaskan Wilson dan Ernesto (Davis,1990:1) bahwa sentra utama kehidupan adalah SDM, menurutnya *"If you dig very deeply into any problem,you will get people. The human being is the center and yardstick of everything"*

Sedangkan Sukarno dalam Soedarsono (2009) menjelaskan bahwa karakter merupakan pendukung utama dalam pembangunan bangsa, bangsa ini harus dibangun dengan mendahulukan pembangunan karakter (*character building*).

Menurut filosofis bahwa *"Education without character, this is sins the basis for misery in the world, The essence of education is to recognize truth. Let your secular education go hand in hand with spiritual education"*

Sejalan dengan pendapat di atas Sathya (2002) menyatakan bahwa pendidikan karakter hanya dapat dilakukan melalui dua pendekatan yaitu :

1. Pendekatan praktis: pendekatan praktis melatih sifat-sifat yang diharapkan menjadi perilaku peserta didik.
2. Pendekatan esensial: Pendekatan esensial menyiapkan kepribadian sebagai rumahnya karakter.

Fenomena krisis kehidupan (kegersangan karakter) pada dasarnya berasal fondasi spiritual yang kurang. Artinya jika fondasi dasar dalam pendidikan telah dibangun secara kuat dalam bangunan pendidikan informal maka ketika berada pada tataran pendidikan formal dan non formal peserta didik bangunannya telah kuat dan siap untuk berkompetisi secara sehat. Proses penyiapan dan tanggung jawab generasi emas ini tidak dapat diserahkan hanya pada pilar pertama , ke dua atau ketiga saja tetapi secara bersama bertanggung jawab penuh menanamkan, membentuk dan mengawal lajunya pendidikan. Ke tiga pilar tersebut , orang tua, guru, pemerintah/ masyarakat harus cerdas terlebih dahulu. Artinya ia mampu menjadi soko guru profesional yang memiliki slogan *"Ing ngarso sung tulodo, Ing madyao mangun karso, tut wuri handayani"*.

Maksud dan kehendak di atas termaktub dalam Pendidikan Nasional Indonesia yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945, dengan sebuah tujuan yaitu untuk meningkatkan kecerdasan, harkat dan martabat bangsa, mewujudkan bangsa yang berkualitas kuncinya terletak pada pendidikan yang diberikan oleh guru yang berkualitas.

Sudjana (1983) menjelaskan bahwa pendidikan mempunyai kunci (*keyword*) mencapai arah Pembangunan Nasional bahwa :

Pendidikan adalah segala usaha untuk membina kepribadian dan mengembangkan segala kemampuan manusia Indonesia." Dari kutipan di atas menunjukkan betapa pentingnya memperoleh Program Pendidikan sesuai dengan Undang – Undang Dasar 1945 pada Pasal 31 ayat 1 bahwa *" Setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pengajaran "*, oleh karena itu masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting, sehingga pemerintah mengupayakan berbagai cara untuk memperbaiki sarana dan prasarana pendidikan, hal ini dimaksudkan agar masyarakat

lebih mudah di dalam mendapatkan pelayanan pendidikan baik melalui jalur Pendidikan Formal maupun melalui jalur Pendidikan Non.

UPAYA PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia di mana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan kecuali dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia di satu sisi perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan, kalau tidak ingin bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi maka hendaknya dapat menunjukkan berbagai faktor yang mempengaruhi mutu hasil pendidikan secara signifikan seperti :

Adapun Komponen Yang Merupakan Faktor Kunci Bagi Tercapainya Mutu Pendidikan melibatkan beberapa komponen sebagai berikut :

1. Tenaga pendidik yang professional di bidangnya (mengajar adalah sebuah panggilan jiwa).
2. Pengalaman mengajar di kelas.
3. Persiapan mengajar.
4. Pemilihan metode mengajar yang sesuai dengan materi pelajaran.
5. Memberikan pekerjaan rumah.
6. Tingkat pendidikan yang memadai.

KESIMPULAN

Karakter Generasi Emas 2045 ditentukan oleh kualitas pendidikan. Negara makmur belum tentu mampu menyelenggarakan pendidikan berkualitas, tetapi pendidikan berkualitas mampu menjamin sebuah negara menjadi makmur.

Karakter itu sendiri adalah yang utama dari manusia berkualitas. Manusia berkualitas baik adalah manusia berkarakter yang mencakup dimensi ideografis dan dimensinomotetis. Secara individual (ideografis) memiliki kemampuan yang dimanfaatkan dengan mengacu pada perilaku atau sikap, motivasi dan keterampilan hingga pada akhirnya tidak menjadi beban masyarakat. Peserta didik yang saat ini masih dalam proses pendidikan diharapkan mampu menjadi generasi emas yang memiliki dan kemampuan yang siap untuk disandingkan dengan Negara maju. Pemerintah sebagai pengambil kebijakan hendaknya dapat memberikan motivasi kepada guru- guru untuk dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan penuh tanggung jawab dengan cara meningkatkan kesejahteraan guru, dengan demikian diharapkan konsentrasi guru terarah pada pembinaan dan kualitas peserta didiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Gardiner, Oey. (2003). **Pendidikan**. <http://www.datastatistik-indonesia.com/portal/index.php>. Diakses tanggal 8 November 2013)
- Manulang, Belferik. (2013). **Grand Desain Pendidikan Karakter Generasi Emas 2045**. Jurnal Pendidikan Karakter tahun III, nomor 1 Februari 2013. Medan : Universitas Negeri Medan.
- [Http://www.academia.edu/4540925/Grand_Desain_Pendidikan_Berkarakter_Indonesia_2045](http://www.academia.edu/4540925/Grand_Desain_Pendidikan_Berkarakter_Indonesia_2045)
- Mendiknas. 2012. Peran Strategis Pembangunan Bidang Pendidikan.**
[Http://www.manadotoday.com/mendiknas-peran-strategis-pembangunan](http://www.manadotoday.com/mendiknas-peran-strategis-pembangunan) (Jurnal Pendidikan Karakter)
- Sudjana,Djudju(1983). **Arah Pembangunan Pendidikan** (makalah)
- Syah, Muhibin. (1997) Psikologi Pendidikan: dengan Pendekatan Baru.** Jakarta : PT. Remaja Rosda Karya.
- Zubaedi. **Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan.** Cet.2, Jakarta : Prenada Media Group

PERANGKAT LUNAK ANALISIS KEMATANGAN KARIER SISWA SMP UNTUK MENJAWAB TANTANGAN BONUS DEMOGRAFI INDONESIA

Putri Ria Angelina S.Pd¹

SMP Bina Insani Bogor

bikon_smp_bi@yahoo.co.id/putri.ria.angelina@gmail.com

Abstrak

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan diarahkan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu peran seorang Guru Bimbingan dan Konseling (BK) adalah melayani konseling serta pengoptimalan berbagai potensi siswanya. Perkembangan teknologi kian melesat tajam perkembangannya ditambah akan adanya indikasi bonus demografi yang akan dialami Indonesia sekitar tahun 2020-2030. Bonus demografi merupakan satu masa yang akan membuat kondisi suatu negara berada pada puncak kejayaannya jika mampu diatur dengan baik. Namun sangat disayangkan, saat ini banyak para pekerja merasa tidak nyaman dengan pekerjaannya. Ketika ditelusuri, banyak yang belum mencapai kematangan karier yang sesungguhnya dapat ditelusuri sejak dini. Oleh karena itu, tujuan penulisan ini untuk mengetahui sejauhmana pemanfaatan teknologi berupa perangkat lunak analisis kematangan karier mampu mengoptimalkan layanan konseling dan mempermudah guru BK dalam mengidentifikasi potensi serta kematangan karier peserta didik sejak dini. Jika peserta didik mampu mengidentifikasi kematangan karier sejak dini maka diharapkan mampu menjalani proses pembelajaran juga kariernya dengan lebih maksimal dan optimal sehingga dapat diharapkan muncul orang-orang yang tepat di posisi yang tepat.

Kata Kunci : Perangkat Lunak, Kematangan Karier, Bonus Demografi

PENDAHULUAN

Pemerintah berusaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada seluruh aspek termasuk elemen pendidikan sejak tingkat dasar hingga perguruan tinggi untuk mempersiapkan negara kita mampu bersaing di era ini. Ditambah lagi Indonesia akan segera menghadapi bonus demografi. Moertiningsih (2013) menjelaskan bahwa Indonesia sudah mendapat bonus demografi mulai 2010 dan akan mencapai puncaknya sekitar tahun 2020 hingga tahun 2030. Saparini (2012) menjelaskan bahwa dari segi pendidikan tenaga kerja, sebanyak 67% di Indonesia adalah lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP) sehingga upaya yang dapat dilakukan pemerintah di antaranya adalah membuat “*crash program*” dalam menciptakan lapangan kerja yang sesuai dengan kondisi tersebut misalnya lapangan kerja yang cocok untuk lulusan SMP.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan dimaknai sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah merupakan institusi sebagai penjabaran undang-undang di atas yang di dalamnya tempat mempersiapkan dan mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan memiliki keunggulan kompetitif yang akan menjadi generasi penerus bangsa. Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah institusi pendidikan dalam masa awal pada tahap perkembangan masa remaja di mana berbagai permasalahan dan konflik sering muncul pada masa tersebut. Santrock (1998) menjelaskan bahwa sekolah memegang peranan sangat penting bagi perkembangan intelektual, keterampilan sosial dan menunjang dunia kejuruan yang ingin di masuki. Selain mengembangkan kapasitas intelektual, sosial dan kejuruan, sekolah juga memberikan pengaruh cukup besar bagi perkembangan remaja. Remaja berusaha untuk menentukan jati diri, mencapai kemandirian emosional, kematangan hubungan sosial, dan mempersiapkan diri meniti karier. Untuk mencapai hal tersebut harus didasarkan pada keputusan siswa itu sendiri yang didasarkan pada pemahaman tentang kemampuan dan minat serta pengenalan karier yang ada di masyarakat.

Beberapa permasalahan karier yang terjadi di antaranya, (1) beban memiliki pemahaman yang mantap tentang kelanjutan pendidikan setelah lulus, (2) program studi yang dimasuki bukan pilihan sendiri, (3) belum memahami jenis pekerjaan yang cocok dengan kemampuan sendiri, (4) masih bingung untuk memilih jenis pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuan, (5) merasa pesimis bahwa setelah lulus akan mendapatkan pekerjaan yang diharapkan.

Jika dianalisis dari perspektif teori perkembangan karier Super (1957), permasalahan-permasalahan karier yang telah dikemukakan berakar pada masa orientasi karier. Oleh sebab itu, betapa pentingnya pengetahuan orientasi karier pada remaja terutama siswa sekolah SMP karena memberikan kontribusi besar dalam perjalanan pendidikan dan pekerjaan nantinya. Kebanyakan, persiapan baru dilakukan setelah lulus Sekolah Menengah Atas (SMA)/ Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau bahkan setelah kuliah. Padahal mulai dari siswa lulus dari SMP sudah dihadapkan pada pilihan untuk masuk ke jenjang lebih tinggi yang mengarahkan pada bidang tertentu. Artinya, jika terjadi salah pilih jurusan maka akibatnya fatal. Kini, banyak fakta yang menunjukkan betapa mahasiswa baru di universitas merasa tidak nyaman dalam jurusan yang dipilihnya sehingga membuat mahasiswa tersebut tidak optimal dalam peraih nilai akademis, pindah jurusan bahkan ada yang berujung pada *drop out*. Begitu pun dengan siswa SMA atau SMK yang merasa pilihan sekolah yang diambil adalah sebuah kekeliruan.

Rendahnya kematangan karier dapat menyebabkan kesalahan besar dalam pengambilan keputusan karier, termasuk dalam menentukan pendidikan lanjutan. Konseling merupakan salah satu kegiatan layanan yang mampu membantu siswa mengoptimalkan dan

memaksimalkan potensi diri seseorang. Kegiatan layanan bimbingan dan konseling di sekolah kini dapat dibantu oleh kemajuan teknologi. Kegiatan pemanfaatan teknologi ini juga memenuhi salah satu dari 12 kompetensi *informa on and communica on Technology* (ICT) konselor yang telah dirumuskan oleh *Associa on for Counselor Educa on and Supervision* (ACES) dalam Nabilah (2010) yaitu mampu menggunakan aplikasi berbasis komputer untuk: tes-tes, melakukan diagnosa, program keputusan karier bagi konseli.

Keberadaan alat tes yang berguna untuk memberikan gambaran mengenai kematangan karier menjadi penting artinya. Alat tes berupa perangkat lunak analisis kematangan karier yang baik diharapkan mampu memberikan umpan balik bagi konselor sehingga dapat memberikan bimbingan maupun konseling yang efektif terkait pemilihan dan perencanaan karier.

Oleh karena itu dengan pemanfaatan teknologi ini, diharapkan mampu memunculkan alternatif dalam memperoleh kebutuhan dan alternatif perencanaan karier bagi siswa maupun kegiatan bimbingan karier dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Pemanfaatan ICT memunculkan alternatif penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling. Serta diharapkan pula, dengan media ini mampu memfasilitasi dan mempermudah siswa dalam memunculkan peluang karier yang bisa dijalani oleh peserta didik dengan penggunaan asesmen yang tepat.

KAJIAN PUSTAKA

1. Bonus Demografi

Bonus Demografi (bkkbn, 2013) adalah bonus yang dinikmati suatu negara sebagai akibat dari besarnya proporsi penduduk produktif (rentang usia 15-64 tahun) dalam evolusi kependudukan yang dialaminya. Bonus Demografi dengan *Windows of Opportunity* adalah suatu keadaan di mana penduduk potensial mempunyai tanggungan paling kecil. Artinya, dengan asumsi sederhana, dalam seri yang panjang, jumlah penduduk usia antara 15-60 tahun mempunyai tanggungan proporsi jumlah penduduk di bawah usia 15 tahun dan penduduk di atas usia 60 tahun paling kecil. Asumsinya, penduduk usia 15-60 tahun produktif dan tanggungannya penduduk di bawah usia 15 atau di atas usia 60 tahun dianggap tidak produktif.

United Nations memprediksi bahwa Indonesia akan menikmati bonus demografi pada tahun 2020-2030 sehingga dalam jangka panjang perlu dipersiapkan upaya-upaya untuk menyerap tenaga kerja pada usia produktif. Tren peningkatan persentase terlihat pada kelompok usia produktif (15-64 tahun), dari 65% (2000) menjadi 66,1% (2010). Pada periode 2020-2030 diperkirakan jumlah usia produktif akan meningkat hingga mencapai 180-190 juta, sementara jumlah penduduk usia non produktif akan menurun hingga 82-85 juta.

Peluang bonus demografi antara lain melimpah jumlah penduduk usia kerja. Jumlah tenaga kerja produktif yang tinggi menjadi dasar untuk meningkatkan produktivitas sekaligus memperbesar peluang terciptanya pasar di dalam negeri.

Untuk dapat menikmati bonus demografi, terdapat beberapa tantangan antara lain :
a. Kualitas dan daya saing sumber daya manusia Indonesia untuk bersaing di dunia kerja dan pasar internasional, b. Perlunya pemerataan pendidikan, c. Ketersediaan lapangan pekerjaan. Adanya tantangan tersebut sudah seharusnya kita mempersiapkan perencanaan untuk menyambut datangnya bonus demografi.

2. Kematangan Karier

Kesulitan yang dialami siswa dalam memilih dan menentukan karier tidaklah dapat dipungkiri, masih ada siswa yang kurang memahami bahwa karier merupakan jalan hidup dalam usaha menggapai kehidupan yang baik di masa mendatang. Juga menganggap bukanlah suatu hal yang harus direncanakan sejak dini.

Beberapa permasalahan karier yang terjadi di antaranya, (1) beban memiliki pemahaman yang mantap tentang kelanjutan pendidikan setelah lulus, (2) program studi yang dimasuki bukan pilihan sendiri, (3) belum memahami jenis pekerjaan yang cocok dengan kemampuan sendiri, (4) masih bingung untuk memilih jenis pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuan, (5) merasa pesimis bahwa setelah lulus akan mendapatkan pekerjaan yang diharapkan.

Jika dianalisis dari perspektif teori perkembangan karier Super (1957), permasalahan-permasalahan karier yang telah dikemukakan berakar pada masa orientasi karier. Oleh sebab itu, betapa pentingnya pengetahuan orientasi karier pada remaja terutama siswa sekolah menengah pertama (SMP), karena jenjang SMP memberikan kontribusi besar dalam perjalanan pendidikan dan pekerjaan nantinya.

Crites (1981) menyatakan bahwa kematangan karier ditandai dengan meningkatnya kesiapan seseorang dalam memilih karier, akan meningkat seiring dengan usianya. Crites (1981) mengelompokkan aspek kematangan karier ke dalam dua aspek dan telah dituangkan dalam inventori kematangan karier buaatannya. Dua aspek itu antara lain: Pertama, sikap, yang meliputi keterlibatan, yaitu sejauh mana individu terlibat dalam proses pengambilan keputusan karier, b. Independensi, yaitu tingkat kemandirian individu dalam proses pengambilan keputusan karier, c. Orientasi, yaitu tingkat orientasi terhadap pilihan karier, apakah pilihan karier tersebut berorientasi pada pekerjaan atau kesenangan, d. Ketegasan, yaitu kepastian individu dalam menentukan pilihan karier, e. Kompromi, yaitu sejauh mana individu melakukan kompromi yang berhubungan dengan keadaan dirinya. Kedua, Kompetensi, yang meliputi: a. Penilaian diri, yaitu penilaian sifat-sifat dan kecenderungan hipotesis siswa dalam hubungan dengan keberhasilan dan keputusan karier, b. Informasi, yaitu pengetahuan tentang syarat-syarat pekerjaan, pendidikan/latihan, dan pengetahuan praktis tentang pekerjaan, c. Seleksi Tujuan, yaitu nilai-nilai priodik yang dikejar dalam pekerjaan, d. Perencanaan, yaitu langkah-langkah logis dalam proses pengambilan keputusan karier, e. Pemecahan, yaitu pemecahan masalah dalam proses pengambilan keputusan karier.

3. Perangkat Lunak Analisis Kematangan Karier

Komputer berpengaruh signifikan pada asesmen dalam konseling, dalam wilayah karier, komputer dapat digunakan selama beberapa tahun untuk menilai dan menyediakan

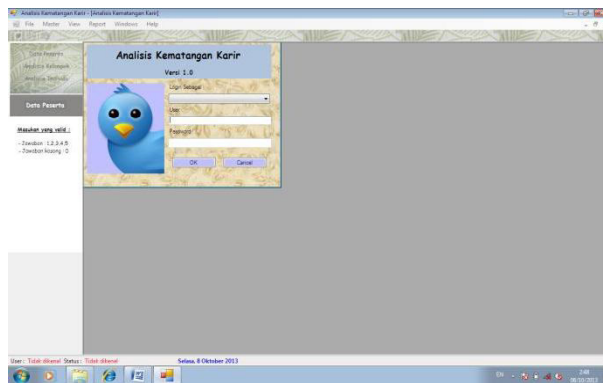
informasi pekerjaan. Dalam faktanya, program tersebut digunakan secara luas untuk konseling karier. Asesmen karier menggunakan komputer dan sistem informasi harus dipertimbangkan kembali keberadaannya untuk konseling karier. Penelitian menunjukkan hasil bahwa konselor membutuhkan komputer dalam proses asesmen konseling karier (Sexton et al, 1997) dalam Suherman (2009).

Angket Kematangan Karier (AKK) adalah instrumen yang digunakan untuk memahami tingkat kematangan karier peserta didik. Penyusunan AKK dimaksudkan untuk menunjang kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah dan juga untuk mengetahui tingkat kematangan karier remaja.

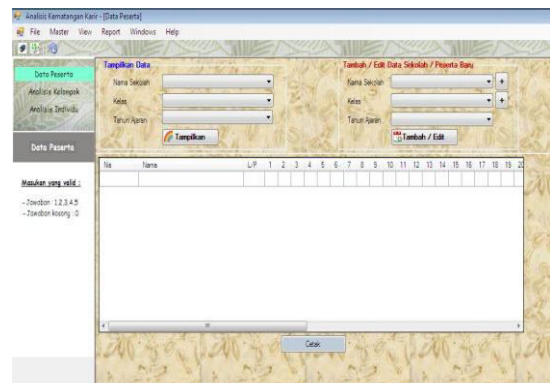
AKK terdiri atas 40 butir. 32 butir menunjukkan tingkat perkembangan responden dalam 2 dimensi kematangan karier dan 8 butir yang diulang digunakan untuk menunjukkan tingkat konsistensi jawaban responden.

Proses penyekoran dan pengolahan AKK dapat dilakukan langsung (tanpa komputer) dengan bantuan kunci jawaban terlampir namun memakan waktu cukup lama dan memerlukan ketelitian serta ketekunan pemeriksa.

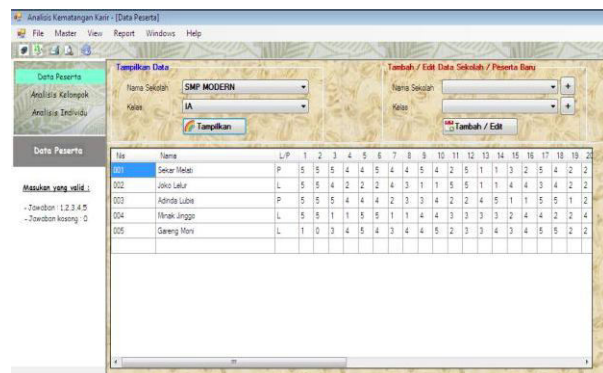
Bersamaan dengan penyusunan AKK ini telah dikembangkan pula program perangkat lunak identifikasi karier yang diberi nama Analisis Kematangan Karier (AKeKa). Program ini digunakan untuk menyekor, mengolah, dan mencetak hasil analisis AKK baik dalam bentuk angka, maupun grafik. Dengan demikian telah tersedia AKK yang berwujud buku dan AkeKa yang berwujud CD berisi program aplikasi komputer (software).



Tampilan depan AKEKA



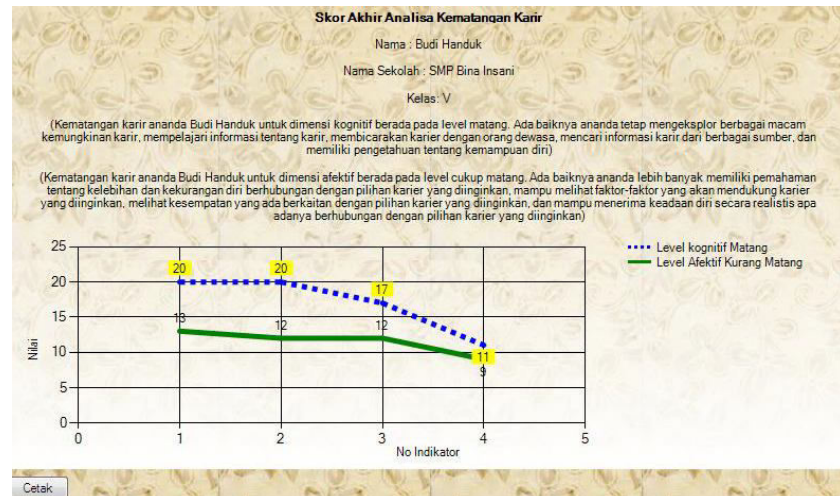
Tampilan Menu AKEKA



Tampilan Isian AKeKa



Profil Kematangan Karier Peserta Didik



Tampilan skor akhir kematangan karir

KESIMPULAN

1. Bonus demografi bisa menjadi peluang bagi bangsa Indonesia untuk meraih posisi strategis dalam kancah internasional
2. Untuk menyambut tantangan bonus demografi diperlukan berbagai perencanaan strategis dalam menghadapinya.
3. Kegiatan konseling tidak hanya bisa dilakukan dalam bentuk tatap muka tetapi juga melalui media dengan pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini.
4. Teknologi ini membantu siswa dalam mendeteksi potensi sejak usia sekolah menengah pertama.
5. Guru Bimbingan dan Konseling dapat terbantu untuk menjalankan layanan konseling dan pengadministrasian data konseli.
6. Perangkat lunak ini mampu membantu Guru Bimbingan dan Konseling dalam membuat layanan Bimbingan dan Konseling.
7. Setelah adanya pendekteksian potensi sejak dini diharapkan siswa mampu menjalani pendidikannya dengan sesuai kemampuannya dan mampu berprestasi dan berkontribusi banyak dalam perjalanan kariernya.

SARAN

Penelitian ini terbatas pada rekam jejak pengumpulan dan pengolahan data dengan pemanfaatan media komputer di ruang BK. Perangkat lunak ini diharapkan mampu digunakan secara interaktif di dunia maya. Dengan adanya asas kerahasiaan, diharapkan siswa mampu mengisi dengan sejujurnya. Tampilan software ini sebaiknya bisa dibuat lebih menarik agar siswa lebih tertarik menggunakannya. Untuk guru Bimbingan dan Konseling diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi agar

kebermanfaatan dari teknologi ini semakin terasa. Sebaiknya dilakukan evaluasi secara berkala agar perangkat lunak identifikasi kematangan karier ini mampu berkontribusi banyak dalam pengoptimalan potensi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Crites, J. O. (1969). *Vocational psychology: The study of vocational behavior and its development*. New York: McGraw-Hill.
- Crites, J. O. (1981). *Career counseling: Models, methods, and materials*. New York: McGraw-Hill.
- Hurlock, Elizabeth B. (2002) *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta :Penerbit Erlangga.
- Kasim, Anwar. (2001). *Dasar-dasar Bimbingan karier I*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Sudarmawan, (2007). *Interaksi Manusia & Komputer* Yogyakarta: Andi
- Sukmadinata, Syaodih. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosda.
- Syamsu Yusuf & Ahmad Juntika Nurihsan (2008). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung : Kerjasama Program Pasca Sarjana UPI dengan PT Remaja Rosdakarya
- <http://www.bi.go.id/NR/rdonlyres/F33570E7-3540-4862-912E-1051EEC9E3EF/26374/InformasiKependudukanIndonesia.pdf> (download: 30 Oktober 2013)
- <http://www.thejakartapost.com/news/2013/09/24/the-politics-a-demographic-bonus.html> (download: 30 Oktober 2013).

PENGUNAAN M ETODE KARYAWISATA UNTUK M ENINGKATKAN KETERAM PILAN BERBICARA DAN M ENULIS ANAK USIA DINI

**(Studi Eksperimen Kuasi pada Anak Kelompok B Roudhatul Athfal Assiroj Sekarwangi,
Kabupaten Sumedang).**

Ryan Dwi Puspita

LATAR BELAKANG M ASALAH

Usia Taman Kanak-kanak adalah masa yang paling tepat untuk anak mengembangkan semua potensinya. Perkembangan berpikir anak pada usia ini sangat pesat. Perkembangan intelektual anak yang sangat pesat terjadi pada kurun usia nol sampai usia prasekolah. Masa usia TK dapat disebut sebagai masa peka belajar. Pada masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang berada di lingkungan anak tersebut, misalnya dengan bantuan orang tua dan guru TK.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang pada usia TK adalah kemampuan berbahasa. Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematisa berbicara anak menggambarkan sistematisanya dalam berpikir. Yang akan penulis bahas di sini adalah pengembangan bahasa yaitu kemampuan berbicara dan kemampuan menulis.

Potensi anak dapat dirangsang melalui komunikasi aktif yang menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kualitas bahasa yang digunakan orang-orang yang dekat dengan anak akan mempengaruhi keterampilan anak dalam berbicara. Di TK, guru merupakan salah satu orang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Guru harus dapat mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak, salah satunya dengan metode karyawisata.

Untuk mencapai tujuan tersebut guru sebaiknya memberikan pengalaman belajar kepada anak yang menginginkan terbentuknya kebiasaan kerja, kebiasaan menghargai waktu dan orang lain serta kebiasaan memelihara lingkungan. Adapun karakter anak TK adalah anak yang selalu bergerak mempunyai rasa ingin tahu yang kuat (*curiosity*), senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri serta kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.

Menurut Catherine Landreth (Hildebrand, 1986: 422) karena proses belajar anak TK lebih ditekankan pada "berbuat" daripada mendengarkan ceramah, karena anak TK tidak hanya diberikan pembelajaran dan kegiatan dalam ruang kelas tetapi mereka bisa diajak keluar kelas dan mendekatkannya dengan objek pembelajaran yang lebih konkret.

Menurut Warsidi (2007: 35), kawasan alam berupa persawahan, sungai, bukit, gunung, dan taman terbuka dapat dikelola sedemikian rupa menjadi tempat proses belajar anak TK, tentu saja dengan suasana materi konservasi, ilmu pengetahuan, budaya dan manajemen (diri). Proses pembelajaran dengan menggunakan alam sebagai media dipandang sangat

efektif dalam *knowledge management* sehingga anak didik dapat merasakan, melihat langsung, bahkan dapat melakukan sendiri.

Dengan demikian, transfer pengetahuan berdasarkan pengalaman dapat dirasakan, diterjemahkan, dan dikembangkan berdasarkan kemampuan yang dimiliki anak TK.

Melalui karyawisata, anak mendapat kesempatan untuk memperkaya pengalaman tentang dunia hewan. Anak dibawa ke kebun binatang mereka mendapat kesempatan untuk mengamati bermacam binatang maka tumbuh minat anak untuk mengamati lebih lanjut binatang yang menarik perhatiannya. Minat tersebut menimbulkan dorongan atau motivasi untuk memperoleh informasi lebih lanjut seperti informasi tentang kehidupannya, asalnya, makanannya, cara berkembangbiaknya, tempat tinggalnya, cara mengasuh anaknya dan sebagainya. Bila anak dibawa ke taman bunga akan memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan bermacam-macam tanaman bunga yang ada di situ, akan menimbulkan sikap menikmati keindahannya karena untuk menjadikan tanaman bunga itu tumbuh segar harus disiram, disiangi dan diberi pupuk, maka timbulah motivasi anak untuk merawat, menyirami, menyiangi dan memberi pupuk tanaman bunga tersebut.

Metode karyawisata dapat digunakan guru untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti perkembangan bahasa karena dilakukan di luar kelas, di alam terbuka dan digunakan untuk mengenal lingkungan sekitarnya, yang dapat pula menjadi sumber belajar anak.

Anak-anak ternyata para pengamat, pendengar dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan karyawisata, anak dapat diajak untuk mengamati dan belajar mengenai sesuatu hal dengan cara yang menarik karena dilakukan di luar kelas. Dari hasil pengamatannya diharapkan anak bisa menceritakan kembali pengalaman yang telah dilaluinya, baik secara lisan maupun tulisan.

Pelaksanaan pembelajaran di RA Assiroj seringkali di dalam kelas dan kurang bervariasi, jarang sekali menggunakan metode belajar di luar kelas atau metode karyawisata, karena pengajar belum mengetahui manfaat metode karyawisata untuk perkembangan bahasa anak usia dini.

Penggunaan metode karyawisata di TK yang terletak di pedesaan, khususnya RA. Assiroj, memang jarang digunakan karena guru-guru RA Assiroj belum mengetahui manfaat metode karyawisata untuk perkembangan bahasa anak khususnya berbicara dan menulis. Karena hal tersebut, penulis tertarik untuk mencoba menggunakan metode karyawisata dalam pembelajaran di RA. Assiroj. Berdasarkan paparan yang dikemukakan maka fokus kajian dalam penelitian ini adalah Penggunaan Metode Karyawisata untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menulis pada Anak Usia Dini.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka pokok penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah pembelajaran dengan metode karyawisata mempunyai pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis anak?. Rumusan masalahnya dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan berbicara anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata?
2. Bagaimana keterampilan berbicara anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata?
3. Bagaimana keterampilan menulis anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata?
4. Bagaimana keterampilan menulis anak kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata?
5. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berbicara anak kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat sebelum dengan pada saat sesudah dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata?
6. Apakah terdapat perbedaan keterampilan menulis anak kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat sebelum dengan pada saat sesudah dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata?

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterampilan berbicara anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata.
2. Untuk mengetahui keterampilan berbicara anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata.
3. Untuk mengetahui keterampilan menulis anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata.
4. Untuk mengetahui keterampilan menulis anak kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata.
5. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara anak kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat sebelum dengan pada saat sesudah dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata.
6. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan menulis anak kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat sebelum dengan pada saat sesudah dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata.

MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teori s

Dari penelitian ini dihasilkan program pembelajaran melalui metode karyawisata untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis.

2. Manfaat Prak s

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak berikut :

a. Guru TK

Guru harus mampu mengajar dengan metode yang bervariasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis anak salah satunya melalui pembelajaran dengan metode karyawisata.

b. Pengembangan Kurikulum

Metode karyawisata dapat diterapkan secara integral dalam kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini sehingga dapat mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis anak usia dini.

c. Peneli Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya, khususnya dalam rangka mengembangkan kemampuan berbahasa terutama keterampilan berbicara dan menulis pada anak TK.

DEFINISI OPERASIONAL

1. Metode Karyawisata

Yang dimaksud dengan metode karyawisata dalam penelitian ini adalah suatu metode pembelajaran di luar kelas dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang dilakukan dengan cara mengajak anak ke suatu tempat seperti melihat beragam hewan, mengamati proses pertumbuhan, tempat-tempat khusus dan pengelolaannya, bermacam kegiatan transportasi, lembaga sosial dan budaya, seperti mengunjungi peternakan sapi, kolam ikan, kantor polisi, hutan wisata, pasar dan sawah.

2. Berbicara

Yang dimaksud berbicara dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengucapkan bunyi atau kata-kata, mengekspresikan pikiran, dan menyampaikan pikiran, serta perasaannya kepada orang lain secara lisan sesuai dengan pengalamannya pada saat karyawisata.

3. Menulis

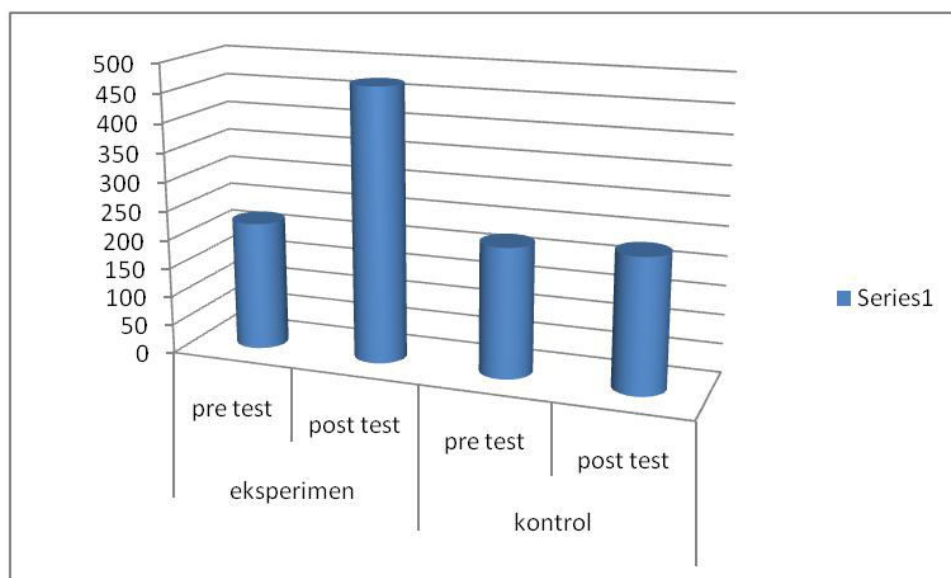
Yang dimaksud menulis dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menulis huruf-huruf, mengungkapkan pikiran dan perasaan sesuai dengan pengalamannya saat berkaryawisata, misalnya anak mencoba menuliskan kata sapi sekaligus bisa menggambar bentuk sapi.

HASIL PENELITIAN

1. Perbedaan Peningkatan (*Gain*) Keterampilan Berbicara Anak Pada Saat Sebelum dan Sesudah Dilakukan Pembelajaran Melalui Metode Karyawisata.

Hasil uji beda rata-rata terhadap *gain* keterampilan berbicara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikasi 0,05 diperoleh p (*sig.(2-tailed)*)=0,000. Oleh karena $p < 0,005$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, atau kedua rata-rata terdapat perbedaan.

Di bawah ini adalah Gambar 4.1 yang menunjukkan peningkatan (*gain*) keterampilan berbicara anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.



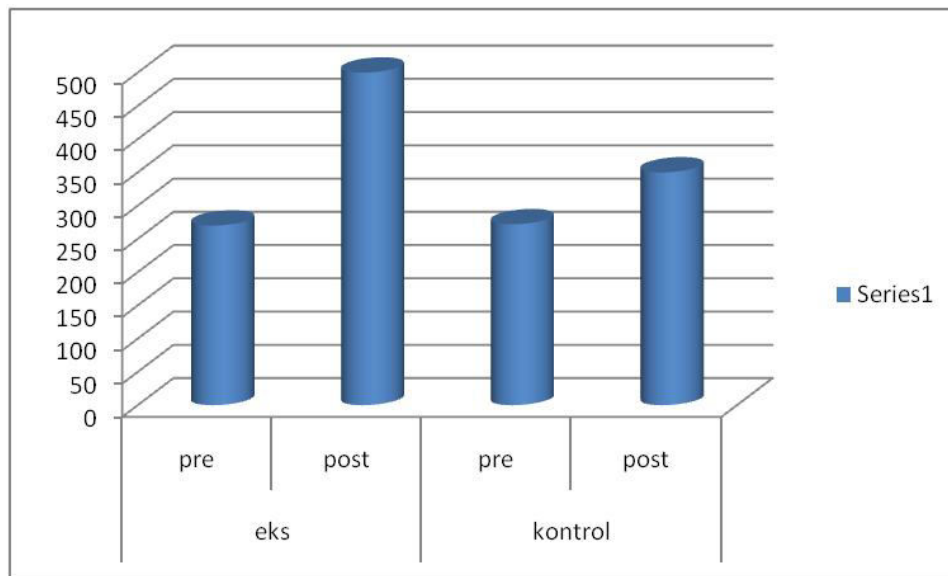
Gambar 4.1

Grafik Peningkatan (*Gain*) Keterampilan Berbicara Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

2. Perbedaan Peningkatan (*Gain*) Keterampilan Menulis Anak Pada Saat Sebelum dan Sesudah Dilakukan Pembelajaran Melalui Metode Karyawisata.

Hasil uji beda rata-rata terhadap *gain* keterampilan menulis kelas eksperimen pada taraf signifikasi 0,05 diperoleh p (*sig.(2-tailed)*)=0,000. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan skor keterampilan menulis anak setelah dilakukan pembelajaran melalui metode karyawisata.

Di bawah ini adalah Gambar 4.2. yang menunjukkan peningkatan (*gain*) keterampilan menulis anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 4.2

Grafik Peningkatan (*Gain*) Keterampilan Menulis Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

PEM BAHASAN

1. Perbedaan Keterampilan Berbicara Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Saat Sebelum dan Sesudah Dilakukan Pembelajaran Melalui Metode Karyawisata.

Hasil analisis uji statistik memberikan informasi bahwa keterampilan berbicara anak termasuk dalam kategori meningkat dengan pembelajaran melalui metode karyawisata pada kelas eksperimen, ini terlihat dari rata-rata peningkatannya adalah 14,47.

Karyawisata bagi anak TK dapat dipergunakan untuk memperluas informasi yang telah diperoleh di kelas, memberi pengalaman mengenai kenyataan yang ada. (Hildebrand, 1986 dalam Moeslihatoen 2004 : 71). Informasi-informasi yang diterima anak didunia nyata merupakan masukan dalam kegiatan belajar selanjutnya, misalnya : menulis, menggambar, bercerita dll. Melalui kegiatan tersebut anak dapat mengaitkannya dengan pengalaman saat berkaryawisata. Seiring dengan pernyataan di atas maka selayaknya guru-guru RA. Assiroj perlu melakukan pembelajaran melalui metode karyawisata untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak.

Setelah mengalami pembelajaran melalui metode karyawisata, anak menjadi tahu lebih banyak dan lebih mendetail, misalnya anak menjadi tahu bahwa selain makan rumput, sapi juga makan onggok. Untuk sub variabel sawah, anak menjadi tahu bentuk benih padi muda, petani yang sedang ngagelebeg, tanaman apa saja yang ada dipinggir sawah (galengan). Untuk sub variabel kantor polisi, anak jadi tahu tugas pak polisi, pistol digunakan untuk apa, dan yang paling penting adalah mengubah persepsi anak tentang pak polisi, yang awalnya anak-anak menyangka bahwa polisi itu galak, setelah mengunjungi kantor polisi dan diajak jalan-jalan oleh pak polisi, anak bisa mengubah persepsinya bahwa polisi itu baik hati jadi mereka tidak takut lagi.

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di Taman Kanak-Kanak dengan cara mengamati dunia sesuai kenyataan yang ada secara langsung, anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Dan pengamatan ini diperoleh melalui panca indera yakni mata, telinga, lidah, hidung, atau penglihatan, pendengaran, penciuman, pembauan dan perabaan.

Hasil penglihatan oleh mata memberi informasi tentang kesan pengamatan (persepsi penglihatan) mengenai bentuk (segitiga, bundar, persegi dsb) warna (merah, hijau, kuning dsb) dan ukuran (besar, kecil, tinggi rendah dsb).

Persesi penglihatan ini membantu anak mengembangkan wawasan perbendaharaan pengetahuan dan memperluas wawasan. Setelah itu anak bisa mengungkapkannya melalui kegiatan bercerita.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa melalui karyawisata diharapkan anak TK mendapat kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan dan dihadapkan dengan beragam bahan yang dapat menarik perhatiannya, memenuhi rasa ingin tahu, dan mengadakan kajian terhadap fakta yang dihadapi secara langsung. Karyawisata memberi kesempatan anak TK untuk melihat, mendengar, membaui, mengecap, dan meraba beragam benda anak yang sesuai. Dengan memperoleh beragam pengalaman dari tangan pertama tersebut, berbagai hal yang menarik perhatian anak akan meningkatkan motivasinya untuk belajar atau mengetahui anak lebih lanjut semua hal yang dipersepsikannya. Dan hasil belajar melalui karyawisata dapat anak ungkapkan melalui bahasa (berbicara dan menulis).

Namun guru-guru juga perlu memilih tema atau sasaran karyawisata sesuai dengan tujuan perkembangan yang akan dicapai. Cara penyampaian kepada anak pun harus diperhatikan. Dalam kegiatan karyawisata, ibu gurunya jangan terlalu aktif tapi harus bisa memancing anak untuk berpendapat atau untuk banyak bertanya. Peningkatan berbicara bisa dicapai melalui metode karyawisata tapi didukung juga oleh kemampuan guru.

Tujuan berbicara adalah untuk memberitahukan, melaporkan, menghibur, membujuk dan meyakinkan seseorang. Ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara anak. Ada dua kriteria untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara anak, apakah anak berbicara secara benar atau hanya sekedar membeo, sebagai berikut :

- a. Anak mengetahui arti kata yang digunakan dan mampu menghubungkannya dengan objek yang diwakilinya.
- b. Anak mampu melafalkan kata-kata yang dapat dipahami orang lain dengan mudah.
- c. Anak memahami kata-kata tersebut bukan karena telah sering mendengar atau menduga-duga.

Selaras dengan pendapat di atas, kegiatan karyawisata bisa membuat anak mengetahui arti kata yang digunakan dan mampu menghubungkannya dengan objek yang diwakilinya. Misalnya, anak mampu mengucapkan kata sapi sesuai dengan objek yang diwakilinya karena anak sudah melihat langsung bentuk sapi seperti apa.

Penelitian tentang kecakapan berbahasa terus berkembang berdasarkan hasil observasi para ahli tentang bahasa anak. Beberapa ahli sepakat bahwa anak memiliki

kemampuan untuk menirukan bahasa orang tua yang dilakukan dengan dua cara yaitu secara spontan, dan melalui penugasan dari orang dewasa untuk meniru bahasa tersebut.

Bagi anak-anak bermain merupakan kegiatan yang sangat disukainya karena bermain memberikan efek berupa kesenangan, kepuasan, dan membantu anak mengatasi ketertekanannya. Karena alasan itulah bermain dipandang cocok untuk digunakan sebagai pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di TK dan RA.

Pendapat diatas selaras dengan pembelajaran melalui metode karyawisata anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi anak.

2. Perbedaan Keterampilan Menulis Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Saat Sebelum dan Sesudah Dilakukan Pembelajaran Melalui Metode Karyawisata.

Hasil yang didapatkan untuk memberikan informasi tentang keterampilan menulis anak RA. Assiroj terlihat dari rata-rata *pre test* pada kelas eksperimen adalah 22,4 setelah anak mendapat perlakuan maka pada *post test* yang dilaksanakan mengalami kenaikan rata-rata menjadi 35,3. Kalau kita lihat dalam persentasinya dari *pre test* yang dilakukan sebesar 50,55%, setelah mendapat perlakuan maka meningkat menjadi 79,5%.

Metode karyawisata dapat digunakan guru untuk mengembangkan perkembangan bahasa anak. Anak-anak adalah para pengamat, pendengar dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

Dengan karyawisata anak dapat diajak untuk mengamati dan belajar mengenai sesuatu hal dengan cara menarik karena dilakukan diluar kelas. Sifat anak-anak yang selalu ingin tahu dan selalu tertarik dengan hal-hal yang baru akan membuat guru sambil bermain dan berjalan-jalan dapat menarik minat anak untuk mengamati segala yang dipertunjukkan dilokasi karyawisata. Setelah anak tertarik dengan segala hal yang diamatinya, guru dapat mengarahkan mereka untuk mengembangkan berbagai kemampuan berbahasanya, seperti menceritakan kembali apa saja yang telah dilihatnya, menyimak cerita, membaca permulaan atau menuliskan pengalamannya atau menggambarkan apa yang dilihatnya.

Setelah dianalis, ternyata sebagian anak sudah punya keterampilan menulis yang cukup mahir. Dan setelah mendapat perlakuan keterampilan menulisnya jadi meningkat.

Pembelajaran melalui metode karyawisata memberikan pengalaman langsung kepada anak. Dengan pengalaman ini bisa dijadikan bekal anak untuk pembelajaran didalam kelas. Guru bisa mengarahkan anak untuk mengembangkan keterampilan menulis, misalnya : anak menulis sederhana tentang pengalamannya, apa yang anak lihat dan apa yang anak rasakan.

Peningkatan keterampilan menulis anak dalam penelitian ini dapat dilihat dari segi yaitu:

1. Arahnya, anak menjadi mampu menulis banyak kata-kata sesuai dengan tema.
2. Volumennya, anak menjadi mampu menulis kata yang lebih mendetail yang berhubungan dengan tema.

REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan temuan-temuan selama penelitian tentang keterampilan berbicara dan menulis anak usia dini melalui pembelajaran dengan menggunakan metode karyawisata dapat dikemukakan beberapa rekomendasi, sebagai berikut:

1. Untuk Guru TK

- a. Setelah karyawisata anak mengalami kelelahan maka diperlukan jeda atau waktu satu hari untuk anak mengolah pengalaman yang didapat dari kegiatan karyawisata, agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.
- b. Karena pembelajaran melalui metode karyawisata dilaksanakan di luar kelas maka harus didukung oleh kemampuan guru yang baik dan keadaan psikis anak yang mendukung. Dalam pembelajaran ini diperlukan guru yang aktif, menguasai tema dan mampu mengendalikan anak.
- c. Karena setelah pembelajaran melalui metode karyawisata diperlukan tindak lanjut di dalam kelas agar anak dapat menggunakan pengalamannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis maka diperlukan guru yang mampu memberikan stimulus yang baik agar pengalaman anak dapat dimunculkan dalam pembelajaran di dalam kelas.

2. Untuk Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung upaya guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, seperti metode karyawisata, karena metode karyawisata sangat memungkinkan dikemas lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis anak usia dini.
- b. Karena biaya yang harus dikeluarkan cukup mahal, maka untuk pembelajaran selanjutnya hendaknya Kepala sekolah bekerja sama dengan sponsor dan orang tua siswa untuk pembiayaan pembelajaran melalui metode karyawisata.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya hasil penelitian yaitu sebuah program pembelajaran melalui metode karyawisata yang bisa diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis anak TK, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan yang ada dengan metode, media, dan materi yang berbeda. Dengan demikian ke depannya dapat memberikan masukan dan temuan-temuan baru dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mubiar. (2006). *Mengenal dan Memahami Dunia Anak*. UPI : Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- _____, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Citra. Jakarta.
- Block, Ben. *World Watch*. Washington: Jul/ Aug 2010. Vol. 23, Iss. 4; pg. 24, 5 pgs.
- Breit-Smith, Allison. Dkk. *Language, Speech & Hearing Services in Schools (Online)*. Washington: Jan 1, 2010. Vol. 41, Iss. 1; pg. 96, 12 pgs.
- Dhieni, Nurbiana, (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Penerbit Universitas Terbuka: Jakarta.
- Eka, Rita, (2005). *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia Dini*. Penerbit Depdiknas: Jakarta.
- Furqon. (2004). *Statistika Terapan Untuk Penelitian*. Penerbit ALFABETA : Bandung.
- Gestwicki, Carol. (2007). *Developmentally Appropriate Practice*. Central Piedmont Community College.
- Gunarti, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Hurlock, E. B., (1999). *Perkembangan Anak Jilid 1* (Edisi 6). Penerbit Erlangga : Jakarta.
- Izzaty, Eka Rita. (2005). *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Depdiknas : Jakarta.
- Kerlinger. N, Fred. (1973). *Foundations of Behavioral Research Second Edition*. New York University.
- Laura M Justice, Laura. Dkk. *Language, Speech & Hearing Services in Schools (Online)*. Washington: Apr 1, 2010. Vol. 41, Iss. 2; pg. 161, 18 pgs.
- Mashburn, Andrew. dkk. *Language, Speech & Hearing Services in Schools (Online)*. Washington: Jan 1, 2010. Vol. 41, Iss. 1; pg. 61, 9 pgs.

- Masitoh, 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka : Jakarta.
- Moeslihatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak – Kanak*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2009). *Menumbuhkembangkan BACA-TULIS Anak Usia Dini*. Grasindo. Jakarta.
- Musthafa, Bachrudin. (2008). *Dari Literasi Dini Ke Literasi Teknologi*. Bandung.
- Nugraha, Ali. (2008). *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Penerbit Universitas Terbuka: Jakarta.
- Ruth Alfaro Piker. (2008). *Influences of Teacher–Child Social Interactions on English Language Development in a Head Start classroom*. www.prequest.com/pqdweb.
- Sabarti. (1990). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Erlangga. Jakarta.
- Santrock, John. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1 dan 2*. Penerbit Erlangga.
- Sa’ud, Syaefudin Udin (2007). *Modul Metodologi Penelitian Pendidikan Dasar*. Bandung SPS UPI.
- Sherwood, Mellanie. dkk., 2008. *Retrospective Parent Report of Early Vocal Behaviours in Children with Suspected Childhood Apraxia of Speech (sCAS)*. www.prequest.com/pqdweb.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV. ALFABETA. Bandung.
- Sumacher, McMillan (2005). *Research in Education*. London : Langman.
- Sutadi, Rusda. *Permasalahan Anak Taman Kanak-Kanak*. Depdikbud : Jakarta.
- Tarigan, Guntur Henry. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Penerbit Angkasa. Bandung.
- _____, (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2006). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI.

_____, (2004). *Kurikulum 2004 (Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal)*. Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta.

Wahyudin, Uyu. Mubiar, Agustin. (2004). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. CV. Falah Production : Bandung.

Y L Shong, Sussana. Dkk. New York: 2009. Vol. 170, Iss. 3; pg. 193, 4 pgs.

_____, (2000). *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak – Kanak*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.

_____, (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.

IMPLEMENTASI AVM PADA TK ATRAKTIF MELALUI PEMBELAJARAN TERPADU DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERCEKITA

Sri Kadarwaw

UPBJJ – UT Semarang

skadarawati@ut.ac.id

Abstrak

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan membawa dampak dalam upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Keberhasilan pendidikan yang diraih seseorang merupakan wujud dari keberhasilan pendidikan anak di usia dini, karena keberhasilan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan “usia emas” bagi seseorang artinya bila seorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia mempunyai kesiapan belajar yang baik yang merupakan satu kunci utama bagi keberhasilannya dijenjang berikutnya.

Dalam rangka mencapai keberhasilan pendidikan di usia dini, maka pembelajaran yang dilaksanakan di TK sebaiknya dilaksanakan dalam suasana inovatif, dengan suasana inovatif dapat memecahkan persoalan krisis dalam pendidikan dan membentuk ketahanan anak didik maupun sekolah dalam menghadapi kehidupan serta menjaga harkat martabat manusia supaya tetap berkembang.

Agar supaya pembelajaran di TK dapat berhasil dengan baik, salah satu alternatif yang dipilih yaitu pembelajaran dengan menggunakan model AVM (Audio Visual Memory). Melalui AVM maka perkembangan intelektual anak berkembang dengan baik, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan yang kita miliki 74% diperoleh dari kemampuan visual, 12% dari pendengaran dan sisanya dari sumber pengetahuan. Dengan AVM itulah merupakan pintu gerbang masuknya pengetahuan dan berkembangnya semua fungsi intelektual anak.

Alternatif yang tidak kalah pentingnya yaitu dipilihnya model pembelajaran TK Atraktif, TK Atraktif pada dasarnya merupakan upaya mengembalikan TK pada fungsi yang hakiki sebagai sebuah taman yang paling indah (menyenangkan dan menarik), bermain sambil mempelajari berbagai hal tentang bahasa, intelektual, motorik, disiplin, emosi dan sosiabilitas.

Dalam pelaksanaan AVM di TK Atraktif pembelajarannya dilaksanakan secara terpadu (integrated) dan melalui metode percakapan dan bercerita.

Alternatif pembelajaran yang dipilih ini dikarenakan selama ini TK Pembina Salaga para anak didik mengalami kesulitan dalam pemahaman tentang konsep bilangan yang ditunjukkan sering dilakukan kesalahan dalam penulisan lambang bilangan (penulisan kebalik), sikapnya acuh pada saat mengikuti pelajaran dan malas-malasan. Dengan AVM melalui pembelajaran terpadu dengan cerita diharapkan pemahaman konsep bilangan akan lebih meningkat.

Kata Kunci: AVM, TK Atraktif, Pembelajaran Terpadu.

PENDAHULUAN

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi. Salah satu di antaranya ialah pendidikan Taman Kanak-kanak. Anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikannya dipandang perlu untuk dikhususkan.

Taman Kanak-kanak adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan juga bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Oleh karena itu, Taman Kanak-kanak sangat penting bagi setiap keluarga demi menciptakan generasi penerus keluarga yang baik dan berhasil.

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, yang tidak tertinggal dari bangsa-bangsa lain.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan Taman Kanak-kanak merupakan masa peka dan merupakan “usia emas” artinya bila seorang anak pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia mempunyai kesiapan belajar yang baik yang merupakan satu kunci utama bagi keberhasilannya di jenjang berikutnya. Pada masa tersebut tempaan dapat memberikan bekas yang kuat dan tahan lama. Kesalahan menempa akan memberikan efek negatif jangka panjang yang sulit diperbaiki. Guru Taman Kanak-kanak (TK) tidak dipandang lebih mudah dari guru SD atau jenjang pendidikan di atasnya. Guru TK dalam melaksanakan pembelajarannya dituntut untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan penuh kreativitas. Dengan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan penuh kreativitas tersebut harapannya anak-anak TK akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta dapat dengan mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Di samping itu pembelajaran yang dilaksanakan di TK seharusnya diberikan dalam suasana yang inovatif, dan guru TK harus dapat menjadikan TK itu merupakan taman yang paling indah untuk bermain serta tempat untuk mencari teman yang banyak. Hal ini dikarenakan bahwa masa anak usia TK itu baru berada pada masa bermain. Sehubungan dengan hal tersebut, pembelajaran di TK seyogianya para guru TK pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan berbagai permainan sebagai media pembelajaran. Apabila guru TK dalam pembelajarannya selalu menciptakan suasana sebagai taman yang indah, menyenangkan, menarik serta menggunakan berbagai media, maka anak TK tidak akan kehilangan masa bermainnya. Peserta didik pada dasarnya mempunyai potensi serta daya kreativitas yang tinggi, oleh sebab itu guru TK diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi serta menggali kreativitas peserta didik dengan baik.

Dalam rangka mengembangkan kreativitas peserta didik, maka salah satu alternatif yang tepat yaitu diterapkannya pengembangan model pendidikan TK Atraktif. Gagasan TK Atraktif tersebut pada dasarnya merupakan upaya mengembalikan TK pada fungsinya yang hakiki sebagai sebuah taman yang paling indah. Maksud taman di sana yaitu TK yang menyenangkan dan menarik. Selain dari itu, dapat juga menantang anak untuk bermain

sambil mempelajari berbagai hal tentang bahasa, intelektual, motorik, disiplin, emosi, dan sosiabilitas. *Kata atrak f* mengandung makna selain menarik dan menyenangkan juga penuh kreativitas dan dapat mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di TK.

Sasaran utama dalam kerangka sistem dan aktivitas persekolahan di antaranya mempersatukan pendidikan dan kreativitas peserta didik. Tujuannya untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak didik termasuk potensi memberikan respons kreatif terhadap hal-hal sekitar kehidupannya. Ada yang beranggapan bahwa bila daya kreativitas peserta didik rendah, maka secara pedagogis ada yang kurang pas dalam kerangka sistem dan aktivitas persekolahan. Malik Fadjar sebagai praktisi pendidikan berpendapat selama ini proses belajar mengajar terasa rutin dan statis, walaupun ada perubahan atau perbaikan sifatnya masih sepotong-sepotong dan parsial. Padahal pembaharuan dan perubahan tidak hanya menyangkut didaktik metodik saja, melainkan menyangkut pula aspek-aspek pedagogis, filosofis, input, proses, dan output.

Merupakan yang keliru apabila pembelajaran di TK itu sebagai tempat mendengarkan guru mengajar dan mengerjakan PR, apabila hal ini terjadi maka peserta didik kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, merasa jenuh, dan akhirnya peserta didik pasif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di TK Pembina Salatiga terdapat pembelajaran yang dirasa kurang berhasil, yaitu pada pembelajaran tentang konsep bilangan. Dari hasil wawancara dengan guru TK tersebut, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan. Kesulitan tersebut ditunjukkan bahwa peserta didik sering mengalami kesalahan dalam penulisan lambang bilangan yaitu penulisannya terbalik, misal lambang bilangan 2, 3, 4, 5, 7 menulisnya tidak menghadap kiri tapi menghadap kanan. Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, guru mengajarkan lambang bilangan tersebut telah menggunakan berbagai cara serta memberi contoh tentang cara penulisan, akan tetapi para peserta didik masih sering melakukan kesalahan, dan kesalahan tersebut sering terulang.

Agar supaya pembelajaran dapat berhasil, peserta didik dalam mengikuti pembelajaran haruslah ikut berperan aktif dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan slogan yang dikembangkan oleh John Dewey yaitu **belajar dengan melakukan** (*learning by doing*).

Bobbie DePorter dan Mike Hernacki dalam publikasinya yang terkenal berjudul *Quantum Learning* menyatakan bahwa belajar dapat terjadi dengan cara:

- 10% dari apa yang kita baca,
- 20% dari apa yang kita dengar,
- 30% dari apa yang kita lihat,
- 50% dari apa yang kita lihat dan dengar,
- 70% dari apa yang kita katakan,
- 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Berkaitan dengan pernyataan tersebut di atas, kalau diperhatikan tentang apa yang dilihat dan apa yang didengar mempunyai nilai 50%. Agar supaya dalam pembelajaran dapat berhasil, para guru TK dapat memilih alternatif pembelajaran yang dapat membuat peserta didik belajar sambil melihat dan mendengar. Adapun alternatif yang dapat membuat peserta didik melihat dan mendengar, yaitu melalui AVM (*Auditory Visual Memory*). Melalui pengembangan AVM ini fungsi sel-sel syaraf akan berkembang dan selanjutnya akan dapat mengembangkan potensi-potensi lainnya seperti imajinasi, kreativitas, intelegensi, bakat, minat peserta didik.

Peserta didik TK dalam pembelajaran sebaiknya mengikuti pembelajaran secara terpadu, mereka tidak belajar mata pelajaran tertentu, seperti sains, matematika, dan bahasa secara terpisah. Hal ini didasarkan atas berbagai kajian PAUD, bahwa anak belajar segala sesuatu dari fenomena dan obyek yang ditemui. Ketika belajar tentang air, mereka bisa belajar menghitung (matematika), mengenal sifat-sifat air (sains), menggambar air mancur (kesenian), dan fungsi air dalam keluarganya (pengetahuan sosial).

Anak usia TK adalah anak yang secara karakteristik menunjukkan rasa keingintahuannya yang besar, senang berpetualang, senang berimajinasi, berkhayal, dan sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pembelajaran untuk membantu perkembangan kemampuan dan pembentukan perilaku pada anak TK akan sangat bermakna apabila tetap memperhatikan karakteristik anak secara keseluruhan. Oleh karena itu, prinsip belajar di Taman Kanak-kanak adalah “bermain sambil belajar, atau belajar seraya bermain”. Model pembelajaran TK Atraktif diluncurkan untuk mengembalikan esensi pokok pembelajaran di TK sebagai proses belajar yang menyenangkan bagi anak

Mengingat masa usia TK itu masih berada pada masa senang berilustrasi, senang mendengar cerita, maka dalam pembelajaran tepat kiranya digunakannya salah satu metode yang dapat membuat peserta didik tertarik tentang apa yang diajarkan guru, yaitu dengan menggunakan metode cerita. Dengan metode cerita tersebut peserta didik akan terbawa dalam alur cerita yang dibawakan guru dan akhirnya peserta didik dapat memahami isi cerita yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang terkandung dalam cerita yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, judul makalah yang dipilih yaitu “Implementasi AVM Pada TK Atraktif Melalui Pembelajaran Terpadu Dengan Menggunakan Metode Cerita”.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan ditampilkan pembahasan yang berhubungan dengan makalah yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui AVM

Pembelajaran melalui AVM (*Auditory Visual Memory*) merupakan pembelajaran yang sangat diharapkan pada balita, hal ini sesuai pendapat John Hendrick Petalozzi, karena melalui pengembangan AVM ini fungsi sel-sel syaraf akan berkembang dan selanjutnya akan

dapat mengembangkan potensi-potensi lainnya seperti imajinasi, kreativitas, intelegensi, bakat, minat anak, misalnya dalam kelompok pengembangan auditori (bahasa), pengembangan perbendaharaan kosa kata anak dan kemampuan berkomunikasi harus mendapat perhatian intensif. Perbendaharaan kosakata akan menyentuh atau mempengaruhi dimensi potensi lainnya. Kemampuan anak berkomunikasi tergantung pada penguasaan kosakata anak. Dalam pelaksanaannya, pengembangan AVM dilaksanakan secara terpadu (*intergrated*). Kegiatan yang menggunakan metode percakapan dan bercerita, akan merupakan metode yang efektif dalam pengembangan AVM di TK. Sebagai contoh: memperkenalkan warna merah, bentuk bulat, rasa manis pada “Apel” merupakan salah satu model *intergrated* dalam pengembangan AVM.

2. Pengembangan Model Pelajaran untuk TK Atraktif

a. Pengertian TK Atraktif

Kata atraktif mengandung makna selain menarik dan menyenangkan juga penuh kreativitas dan dapat mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di TK.

TK Atraktif tersebut pada dasarnya merupakan upaya mengembalikan TK pada fungsinya yang hakiki sebagai sebuah taman yang paling indah.

Model pembelajaran TK atraktif ini tidak hanya memperbaiki bagaimana persiapan guru, materi, atau sarana prasarana saja, tetapi model pembelajaran TK Atraktif lebih memperbaiki semua aspek yang terlibat dalam proses pembelajaran, di antaranya kepala sekolah, guru, lingkungan sekolah, sarana prasarana, media, dan sebagainya. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran TK atraktif ini dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di TK.

b. Tujuan Pengembangan TK Atraktif

Menurut Kartini (2007) tujuan diadakannya pengembangan TK Atraktif yaitu:

- 1) *Menanamkan filosofi pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-kanak.* Filosofi pendidikan TK telah disusun dan dituangkan dengan indah dalam mars lagu TK. Mars TK bukan hanya sekedar dinyanyikan, tapi merupakan pengejawantahan isi dan makna yang tertuang dalam lagu tersebut. TK adalah “taman yang paling indah”, secara filosofi seharusnya menjiwai pelaksanaan pendidikan TK dengan berbagai bentuk kegiatan yang indah, menarik dan menyenangkan anak. “Tempat bermain”, yaitu melalui bermain anak akan “berteman banyak”, untuk mempelajari karakter, keinginan, sikap, dan gaya tingkah laku masing-masing.
- 2) *Menyebarkan wawasan tentang pelaksanaan pendidikan TK yang atraktif.* Tingginya derajat penyimpangan TK mengharuskan perlunya secara intensif penyebaran wawasan dan pemahaman tentang makna dan proses pendidikan TK atraktif.

- 3) *Mengubah sikap dan perilaku guru yang belum sesuai dengan karakteris k pendidikan di TK.*
- 4) *Mendorong munculnya inovasi dan krea vitas guru dalam menciptakan dan mengembangkan iklim pendidikan yang kondusif di TK.*

c. Persyaratan TK Atraktif

Menurut Kartini (2008) Taman Kanak-kanak dikatakan atraktif apabila memenuhi 3 syarat atau memenuhi 3 pilar, yaitu:

Pilar pertama: Penataan lingkungan, baik di dalam maupun diluar kelas. Walaupun penataan lingkungan di TK sudah ada dalam buku pedoman sarana pendidikan TK. Namun bagi seorang guru yang kreatif, tidak ada sejengkal ruangan yang tidak bisa dijadikan sarana pengembangan anak. Segi penataan lingkungan di dalam kelas, setiap ruangan, mulai dari lantai, dinding, rak buku, jendela, sampai langit-langit dapat dibuat menjadi atraktif. Begitu juga segi penataan lingkungan di luar kelas, mulai dari pintu gerbang, jalan menuju kelas, tanaman hias, apotik hidup, kandang binatang ternak, saluran air, tempat sampah, papan pengumuman, ayunan, jungkitan, papan luncur sampai terowongan semuanya bisa dirancang atraktif. Contoh: Pintu gerbang bisa dibentuk menjadi bentuk ikan hiu, harimau atau ayam.

Pilar kedua: Kegiatan bermain dan alat permainan edukatif, Merancang, dan mengembangkan berbagai jenis alat permainan edukatif, bagi guru yang kreatif akan menggunakan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar anak, misalnya terbuat dari koran, kardus, biji kacang hijau, batang korek api, lilin, gelas aqua dan sebagainya. Demikian pula pada kegiatan pengembangan kemampuan anak, akan dikemas oleh guru menjadi kegiatan yang menarik. dalam suatu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), contohnya dalam pembukaan ada kegiatan *brainstorming*, dalam proses permainan ada kegiatan *fun cooking*, *sandal making*, *story reading*, atau *story telling*.

Pilar ke ga: Ada interaksi edukatif yang ditunjukkan guru. Guru TK harus memahami dan melaksanakan tindakan edukatif yang sesuai dengan usia perkembangan anak. Mulai dari. pembukaan kegiatan proses KBM sampai penutup kegiatan. Tindakan guru dapat dimulai dengan memberikan teladan, misalnya cara duduk, membuang sampah etika makan, berpakaian, berbicara dan sebagainya. Demikian pula cara bertindak, misalnya memberi pujian dan dorongan pada anak, menunjukkan kasih sayang dan perhatian hendaknya adil.

d. Konsep pendidikan TK Atraktif

Konsep pendidikan pada TK Atraktif yang selama terjadi yaitu mengacu pada pandangan Pestalozzi dengan memperhatikan 3 ciri khas yaitu melalui adanya pengajaran suara, bentuk dan bilangan. Semua bidang pengembangan yang diajarkan pada anak dikelompokkan dalam 3 kategori sebagai berikut.

- 1) Konsep suara mencakup bahan pengembangan bahasa, pengetahuan sejarah dan pengetahuan bumi.
 - 2) Konsep bentuk mencakup pengetahuan bangun, menggambar dan menulis.
 - Konsep bilangan mencakup semua aspek yang berkaitan dengan berhitung.
- e. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran TK atraktif
- Model pembelajaran TK atraktif ini baru diluncurkan tahun 1999, artinya secara proses belum dapat dievaluasi secara penuh apakah model ini benar-benar merupakan suatu model yang “unggul” yang dapat terus digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan peserta didik seoptimal mungkin. Namun bila dilihat dari gagasan, konsep maupun anggapan para pelaksana pembelajaran di lapangan, model ini baik untuk dilakukan karena lebih berpijak pada Kurikulum 1994 dan memperhatikan esensi perkembangan anak didik.
- Adapun kelemahan dari model ini, karena model ini diluncurkan langsung dari tingkat atas yang secara esensial tidak menyentuh gagasan, keinginan, pandangan maupun pengalaman dari para pelaksana di lapangan. Boleh jadi model ini dapat tidak terlaksana karena para pelaksana kurang memahami maksud diluncurkannya model ini, apa konsep-konsep yang mendasarnya maupun kesulitan dalam konsep-konsep yang mendasarnya maupun kesulitan dalam pelaksanaannya. Selain dari itu, guru yang sudah lama bekerja yang secara rutinitas “terbiasa” melakukan pembelajaran dengan cara yang sudah biasa dilakukan akan sulit menerima perubahan begitu saja, tanpa dibarengi dengan sosialisasi yang sungguh-sungguh. Merubah sesuatu yang sudah ada dan sudah terbiasa akan lebih sulit dibandingkan dengan menerima sesuatu yang baru tanpa sebelumnya memiliki “pola” kegiatan yang dilakukan.
- Iniilah gambaran pembelajaran TK atraktif.



3. Pembelajaran Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Terpadu.

Pengertian pembelajaran terpadu menurut Tim Pengembang PGSD (2001; 8) dapat dilihat sebagai:

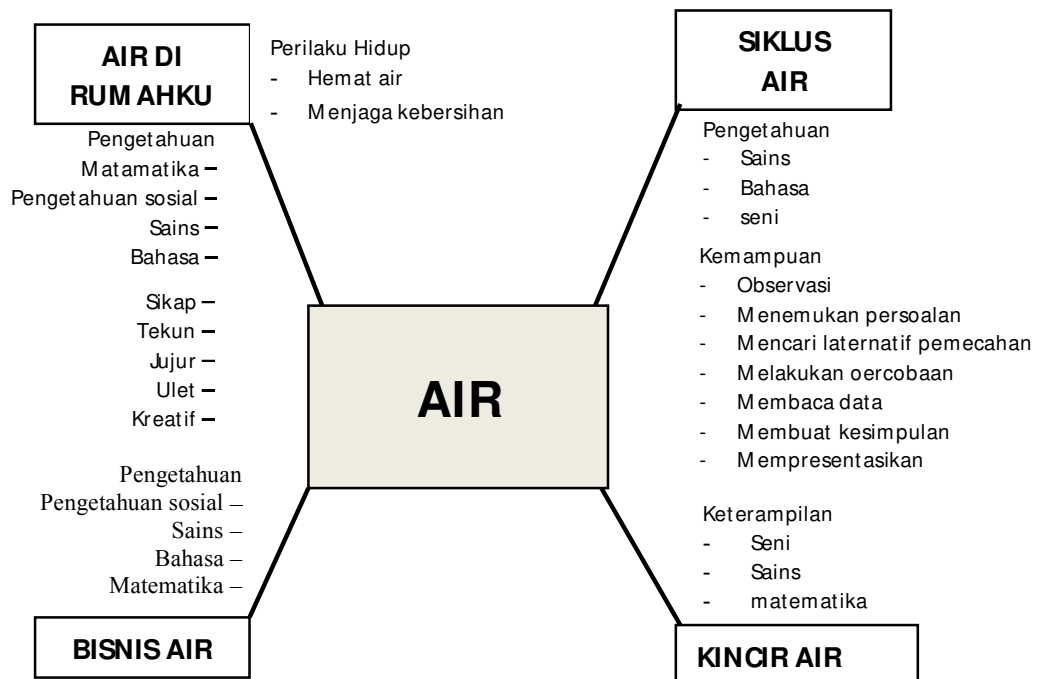
- 1) Pembelajaran yang beranjak dari suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain baik yang berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi lainnya.

- 2) Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak.
- 3) Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara simultan.
- 4) Merakit atau menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda, dengan harapan anak akan belajar dengan lebih baik dan bermakna.

b. Penerapan Pembelajaran Terpadu.

Pembelajaran terpadu pada TK pelaksanaannya dengan menggunakan satu tema dasar yang dikenal dengan istilah tematik unit. Air dapat digunakan sebagai tema utama dalam penyusunan tematik unit. Tema dasar dipilih dari kejadian keseharian yang dialami oleh peserta didik. Dalam tematik unit, tema dasar selanjutnya dikembangkan menjadi tema-tema yang lebih banyak yang disebut unit tema. Pemilihan unit tema didasarkan atas berbagai pertimbangan, seperti muatan kurikulum, pengetahuan, nilai-nilai, keterampilan, dan sikap yang ingin dikembangkan menjadi serangkaian tema seperti air di rumahku, siklus air, kincir air, air waduk, air sungai, bisnis air, air laut, dan sebagainya.

Hubungan antara tema dasar dan unit tema dalam tematik unit digambarkan dalam bagan berikut.



Bagan tematik unit tersebut menggunakan tema dasar air. Dari tema dasar tersebut dapat dikembangkan menjadi empat unit tema: 1) Air di rumahku, 2) Siklus Air, Bisnis

Air, dan 4) Kincir Air. Dengan demikian, kegiatan tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan Sains, Pengetahuan Sosial, Bahasa, dan Matematika.

c. Karakteristik pembelajaran terpadu meliputi:

Menurut Andrean Perdana (2013), karakteristik pembelajaran terpadu adalah sebagai berikut:

1) Bepusat pada anak



Pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada siswa seperti aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasai dan dibutuhkan sesuai perkembangannya. Dalam pembelajaran terpadu peran guru lebih banyak sebagai fasilitator dan siswa sebagai aktor.

2) Otentik



Pembelajaran terpadu diprogramkan untuk melibatkan siswa secara langsung pada konsep dan prinsip yang dipelajari sehingga dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan antarbidang studi tidak begitu jelas

Pembelajaran terpadu memusatkan perhatian pada pengamatan suatu peristiwa dari beberapa mata pelajaran sekaligus. Pemisahan antara bidang studi tidak ditonjolkan sehingga memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena pembelajaran dari segala sisi. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai bidang studi dalam suatu proses pembelajaran

Pembelajaran terpadu mengkaji suatu fenomena dari berbagai macam aspek yang membentuk semacam jalinan antarskema yang dimiliki oleh siswa, keterkaitan antara konsep-konsep lain akan menambah kebermaknaan konsep yang dipelajari secara utuh dan diharapkan anak mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah nyata di dalam kehidupannya.

5) Bersikap luwes

Pembelajaran terpadu bersifat luwes, sebab guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu bahan ajar dengan mata pelajaran lainnya, bahkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, anak diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

4. Metode Cerita

Pengertian Bercerita Di Taman Kanak-kanak

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK. Bila isi cerita itu dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK, maka mereka merasa akan mendengarkannya dengan penuh perhatian, dan mudah dapat menangkap isi cerita. Dunia kehidupan anak itu penuh dengan suka cita, maka kegiatan bercerita harus diusahakan dapat memberikan perasaan gembira, lucu dan mengasyikan. Dunia kehidupan anak-anak itu berkaitan dengan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah. Kegiatan bercerita di TK harus diusahakan menjadi pengalaman bagi anak TK yang bersifat unik dan menarik, yang menggetarkan perasaan anak, dan memotivasi anak untuk mengikuti cerita itu sampai tuntas.

a. Teknik Bercerita



Ada beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan antara lain guru dapat membaca langsung dari buku gambar, menggunakan papan flanel, menggunakan boneka, bermain peran dalam suatu cerita. Sebelum melaksanakan kegiatan bercerita, anak-anak yang mengikuti kegiatan bercerita duduk di lantai mengelilingi bu guru yang duduk di kursi kecil. Anak-anak itu akan mendengarkan ibu guru bercerita. Sedangkan tiga kelompok yang

lain duduk di meja lain dengan kegiatan yang bercerita, misalnya: kelompok yang satu melakukan kegiatan menggambar, kelompok yang satu lagi melakukan kegiatan melepas kertas, sedangkan kelompok yang terakhir melakukan kegiatan membangun atau membentuk plastisin. Dengan demikian masing-masing kelompok akan memperoleh kesempatan melakukan kegiatan yang sama.

b. Cara Bercerita yang Hidup dan Menarik

Dalam bercerita, intonasi suara dan gerakan mata sangat menentukan apakah cerita yang disampaikan hidup dan menarik untuk anak-anak? Bagaimana cara mengatur intonasi suara dan gerakan mata:

1. Harus mengeluarkan suara yang cukup keras (tidak perlu berteriak) untuk dapat didengar oleh semua anak di kelas.
2. Untuk menyajikan cerita secara dramatis maka kita harus betul-betul menguasai ceritanya sehingga tahu kapan harus menekankan kata-kata tertentu atau memperlihatkan mimik muka tertentu. Mis, jika sedang bercerita tentang seorang yang sedang berlari ketakutan, kita perlu ikut mempercepat suara kita dengan mimik muka yang tepat untuk menggambarkan kejadian tersebut.
3. Cara memperbesar atau memperkecil suara adalah sesuai dengan penjiwaan kita terhadap cerita tersebut. Jika itu tercapai maka mudah sekali kita menirukan suara-suara tertentu, mis. suara anak kecil atau orang tua, suara orang memerintah atau suara lembut seorang ibu, suara orang ketakutan atau suara orang marah dan lain-lain.
4. Tujukan gerakan yang sesuai dengan cerita. Misalnya, jika bercerita tentang seorang yang sedang berbisik, kita perlu menirukan gaya orang yang sedang berbisik.

Hal yang paling penting dalam bercerita adalah gerakan mata. Jangan sekali-sekali membiarkan mata menerawang ke angkasa. Tataplah mata anak-anak secara bergantian. Dengan tatapan mata kita ini kita dapat menguasai seluruh kelas.

Taman Kanak-kanak merupakan jenjang pendidikan yang membutuhkan perhatian khusus, karena keberhasilan pendidikan di TK merupakan pendidikan dasar untuk pendidikan di jenjang berikutnya. Maksudnya apabila pendidikan di TK berhasil, maka pendidikan di jenjang Sekolah Dasar tidak akan mengalami kesulitan. Sebaliknya, apabila pendidikan di TK kurang berhasil, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pendidikan di tingkat Sekolah Dasar.

Bilangan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena bilangan merupakan dasar dalam mempelajari hal yang berhubungan dengan hitungan dan hitungan sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan bilangan di TK haruslah disampaikan secara benar dan menarik, sehingga peserta didik akan merasa senang mengikuti penjelasan guru sehingga peserta didik dapat menuliskan lambang bilangan dengan benar dan juga dapat memahami konsep bilangan dengan benar.

Agar supaya pemahaman peserta didik tentang konsep bilangan di TK dapat berjalan mulus, maka pembelajarannya haruslah dikemas secara bagus dengan memperhatikan kemampuan peserta didik dan menggunakan sarana, media yang menarik serta menggunakan metode yang dapat membuat peserta didik senang dan mudah menangkap penjelasan guru. Pilihan yang tepat dalam menanamkan konsep bilangan di TK mengacu pada pengembangan AVM dan menggunakan pembelajaran terpadu serta digunakan metode cerita.

PENUTUP

Keberhasilan pembelajaran merupakan dambaan semua orang yang terlibat dalam proses belajar mengajar, demikian juga keberhasilan pembelajaran bilangan di TP Pembina Salatiga. Agar supaya guru dalam menanamkan konsep bilangan guru harus tepat dalam memilih metode dan strategi pembelajaran. Adapun alternatif yang dirasa tepat dalam mengenalkan konsep bilangan di TK yaitu dipilihlah situasi yang penuh kreatifitas dalam hal ini menerapkan TK Atraktif dengan mengembangkan AVM serta menggunakan pembelajaran terpadu dengan metode cerita.

Pemilihan semua itu karena kita semua tahu bahwa peserta didik TK masih dalam masa senang bermain serta masih dalam masa senang mendengarkan cerita dalam suasana kelas yang menyenangkan dan menarik.

Dengan dipilihnya alternatif pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menggembirakan, maka penanaman konsep bilangan dapat mudah dikuasai oleh peserta didik dan hal ini akan mempermudah peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Asikinpasha's word press.com. 2012. *Metode Bercerita*.

Kartini. 2012. *Model Pembelajaran Atraktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Widyaswara PPPG Tertulis Bidang Studi Keguruan

Perdana, A. 2012. *Pengertian Pembelajaran Terpadu, Ciri dan Karakteristik Pembelajaran Terpadu dan Kelebihan kekurangan Pembelajaran Terpadu*. Jakarta

Suryanto. S. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Hikayat Pulisting

Trimanto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta. Prestasi Pustaka.

Warsono, Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Atraktif Teori dan Asesmen*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.

IMPLEMENTASI AVM PADA TK ATRAKTIF MELALUI PEMBELAJARAN TERPADU DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERCEKITA

Sri Kadarwaw

UPBJJ – UT Semarang

skadarawati@ut.ac.id

Abstrak

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan membawa dampak dalam upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Keberhasilan pendidikan yang diraih seseorang merupakan wujud dari keberhasilan pendidikan anak di usia dini, karena keberhasilan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan “usia emas” bagi seseorang artinya bila seorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia mempunyai kesiapan belajar yang baik yang merupakan satu kunci utama bagi keberhasilannya dijenjang berikutnya.

Dalam rangka mencapai keberhasilan pendidikan di usia dini, maka pembelajaran yang dilaksanakan di TK sebaiknya dilaksanakan dalam suasana inovatif, dengan suasana inovatif dapat memecahkan persoalan krisis dalam pendidikan dan membentuk ketahanan anak didik maupun sekolah dalam menghadapi kehidupan serta menjaga harkat martabat manusia supaya tetap berkembang.

Agar supaya pembelajaran di TK dapat berhasil dengan baik, salah satu alternatif yang dipilih yaitu pembelajaran dengan menggunakan model AVM (Audio Visual Memory). Melalui AVM maka perkembangan intelektual anak berkembang dengan baik, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan yang kita miliki 74% diperoleh dari kemampuan visual, 12% dari pendengaran dan sisanya dari sumber pengetahuan. Dengan AVM itulah merupakan pintu gerbang masuknya pengetahuan dan berkembangnya semua fungsi intelektual anak.

Alternatif yang tidak kalah pentingnya yaitu dipilihnya model pembelajaran TK Atraktif, TK Atraktif pada dasarnya merupakan upaya mengembalikan TK pada fungsi yang hakiki sebagai sebuah taman yang paling indah (menyenangkan dan menarik), bermain sambil mempelajari berbagai hal tentang bahasa, intelektual, motorik, disiplin, emosi dan sosiabilitas.

Dalam pelaksanaan AVM di TK Atraktif pembelajarannya dilaksanakan secara terpadu (integrated) dan melalui metode percakapan dan bercerita.

Alternatif pembelajaran yang dipilih ini dikarenakan selama ini TK Pembina Salaga para anak didik mengalami kesulitan dalam pemahaman tentang konsep bilangan yang ditunjukkan sering dilakukan kesalahan dalam penulisan lambang bilangan (penulisan kebalik), sikapnya acuh pada saat mengikuti pelajaran dan malas-malasan. Dengan AVM melalui pembelajaran terpadu dengan cerita diharapkan pemahaman konsep bilangan akan lebih meningkat.

Kata Kunci: AVM, TK Atraktif, Pembelajaran Terpadu.

PENDAHULUAN

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi. Salah satu di antaranya ialah pendidikan Taman Kanak-kanak. Anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikannya dipandang perlu untuk dikhususkan.

Taman Kanak-kanak adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan juga bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Oleh karena itu, Taman Kanak-kanak sangat penting bagi setiap keluarga demi menciptakan generasi penerus keluarga yang baik dan berhasil.

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, yang tidak tertinggal dari bangsa-bangsa lain.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan Taman Kanak-kanak merupakan masa peka dan merupakan “usia emas” artinya bila seorang anak pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia mempunyai kesiapan belajar yang baik yang merupakan satu kunci utama bagi keberhasilannya di jenjang berikutnya. Pada masa tersebut tempaan dapat memberikan bekas yang kuat dan tahan lama. Kesalahan menempa akan memberikan efek negatif jangka panjang yang sulit diperbaiki. Guru Taman Kanak-kanak (TK) tidak dipandang lebih mudah dari guru SD atau jenjang pendidikan di atasnya. Guru TK dalam melaksanakan pembelajarannya dituntut untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan penuh kreativitas. Dengan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan penuh kreativitas tersebut harapannya anak-anak TK akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta dapat dengan mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Di samping itu pembelajaran yang dilaksanakan di TK seharusnya diberikan dalam suasana yang inovatif, dan guru TK harus dapat menjadikan TK itu merupakan taman yang paling indah untuk bermain serta tempat untuk mencari teman yang banyak. Hal ini dikarenakan bahwa masa anak usia TK itu baru berada pada masa bermain. Sehubungan dengan hal tersebut, pembelajaran di TK seyogianya para guru TK pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan berbagai permainan sebagai media pembelajaran. Apabila guru TK dalam pembelajarannya selalu menciptakan suasana sebagai taman yang indah, menyenangkan, menarik serta menggunakan berbagai media, maka anak TK tidak akan kehilangan masa bermainnya. Peserta didik pada dasarnya mempunyai potensi serta daya kreativitas yang tinggi, oleh sebab itu guru TK diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi serta menggali kreativitas peserta didik dengan baik.

Dalam rangka mengembangkan kreativitas peserta didik, maka salah satu alternatif yang tepat yaitu diterapkannya pengembangan model pendidikan TK Atraktif. Gagasan TK Atraktif tersebut pada dasarnya merupakan upaya mengembalikan TK pada fungsinya yang hakiki sebagai sebuah taman yang paling indah. Maksud taman di sana yaitu TK yang menyenangkan dan menarik. Selain dari itu, dapat juga menantang anak untuk bermain

sambil mempelajari berbagai hal tentang bahasa, intelektual, motorik, disiplin, emosi, dan sosiabilitas. *Kata atrak f* mengandung makna selain menarik dan menyenangkan juga penuh kreativitas dan dapat mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di TK.

Sasaran utama dalam kerangka sistem dan aktivitas persekolahan di antaranya mempersatukan pendidikan dan kreativitas peserta didik. Tujuannya untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak didik termasuk potensi memberikan respons kreatif terhadap hal-hal sekitar kehidupannya. Ada yang beranggapan bahwa bila daya kreativitas peserta didik rendah, maka secara pedagogis ada yang kurang pas dalam kerangka sistem dan aktivitas persekolahan. Malik Fadjar sebagai praktisi pendidikan berpendapat selama ini proses belajar mengajar terasa rutin dan statis, walaupun ada perubahan atau perbaikan sifatnya masih sepotong-sepotong dan parsial. Padahal pembaharuan dan perubahan tidak hanya menyangkut didaktik metodik saja, melainkan menyangkut pula aspek-aspek pedagogis, filosofis, input, proses, dan output.

Merupakan yang keliru apabila pembelajaran di TK itu sebagai tempat mendengarkan guru mengajar dan mengerjakan PR, apabila hal ini terjadi maka peserta didik kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, merasa jenuh, dan akhirnya peserta didik pasif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di TK Pembina Salatiga terdapat pembelajaran yang dirasa kurang berhasil, yaitu pada pembelajaran tentang konsep bilangan. Dari hasil wawancara dengan guru TK tersebut, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan. Kesulitan tersebut ditunjukkan bahwa peserta didik sering mengalami kesalahan dalam penulisan lambang bilangan yaitu penulisannya terbalik, misal lambang bilangan 2, 3, 4, 5, 7 menulisnya tidak menghadap kiri tapi menghadap kanan. Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, guru mengajarkan lambang bilangan tersebut telah menggunakan berbagai cara serta memberi contoh tentang cara penulisan, akan tetapi para peserta didik masih sering melakukan kesalahan, dan kesalahan tersebut sering terulang.

Agar supaya pembelajaran dapat berhasil, peserta didik dalam mengikuti pembelajaran haruslah ikut berperan aktif dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan slogan yang dikembangkan oleh John Dewey yaitu **belajar dengan melakukan** (*learning by doing*).

Bobbie DePorter dan Mike Hernacki dalam publikasinya yang terkenal berjudul *Quantum Learning* menyatakan bahwa belajar dapat terjadi dengan cara:

- 10% dari apa yang kita baca,
- 20% dari apa yang kita dengar,
- 30% dari apa yang kita lihat,
- 50% dari apa yang kita lihat dan dengar,
- 70% dari apa yang kita katakan,
- 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Berkaitan dengan pernyataan tersebut di atas, kalau diperhatikan tentang apa yang dilihat dan apa yang didengar mempunyai nilai 50%. Agar supaya dalam pembelajaran dapat berhasil, para guru TK dapat memilih alternatif pembelajaran yang dapat membuat peserta didik belajar sambil melihat dan mendengar. Adapun alternatif yang dapat membuat peserta didik melihat dan mendengar, yaitu melalui AVM (*Auditory Visual Memory*). Melalui pengembangan AVM ini fungsi sel-sel syaraf akan berkembang dan selanjutnya akan dapat mengembangkan potensi-potensi lainnya seperti imajinasi, kreativitas, intelegensi, bakat, minat peserta didik.

Peserta didik TK dalam pembelajaran sebaiknya mengikuti pembelajaran secara terpadu, mereka tidak belajar mata pelajaran tertentu, seperti sains, matematika, dan bahasa secara terpisah. Hal ini didasarkan atas berbagai kajian PAUD, bahwa anak belajar segala sesuatu dari fenomena dan obyek yang ditemui. Ketika belajar tentang air, mereka bisa belajar menghitung (matematika), mengenal sifat-sifat air (sains), menggambar air mancur (kesenian), dan fungsi air dalam keluarganya (pengetahuan sosial).

Anak usia TK adalah anak yang secara karakteristik menunjukkan rasa keingintahuannya yang besar, senang berpetualang, senang berimajinasi, berkhayal, dan sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pembelajaran untuk membantu perkembangan kemampuan dan pembentukan perilaku pada anak TK akan sangat bermakna apabila tetap memperhatikan karakteristik anak secara keseluruhan. Oleh karena itu, prinsip belajar di Taman Kanak-kanak adalah “bermain sambil belajar, atau belajar seraya bermain”. Model pembelajaran TK Atraktif diluncurkan untuk mengembalikan esensi pokok pembelajaran di TK sebagai proses belajar yang menyenangkan bagi anak

Mengingat masa usia TK itu masih berada pada masa senang berilustrasi, senang mendengar cerita, maka dalam pembelajaran tepat kiranya digunakannya salah satu metode yang dapat membuat peserta didik tertarik tentang apa yang diajarkan guru, yaitu dengan menggunakan metode cerita. Dengan metode cerita tersebut peserta didik akan terbawa dalam alur cerita yang dibawakan guru dan akhirnya peserta didik dapat memahami isi cerita yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang terkandung dalam cerita yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, judul makalah yang dipilih yaitu “Implementasi AVM Pada TK Atraktif Melalui Pembelajaran Terpadu Dengan Menggunakan Metode Cerita”.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan ditampilkan pembahasan yang berhubungan dengan makalah yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui AVM

Pembelajaran melalui AVM (*Auditory Visual Memory*) merupakan pembelajaran yang sangat diharapkan pada balita, hal ini sesuai pendapat John Hendrick Petalozzi, karena melalui pengembangan AVM ini fungsi sel-sel syaraf akan berkembang dan selanjutnya akan

dapat mengembangkan potensi-potensi lainnya seperti imajinasi, kreativitas, intelegensi, bakat, minat anak, misalnya dalam kelompok pengembangan auditori (bahasa), pengembangan perbendaharaan kosa kata anak dan kemampuan berkomunikasi harus mendapat perhatian intensif. Perbendaharaan kosakata akan menyentuh atau mempengaruhi dimensi potensi lainnya. Kemampuan anak berkomunikasi tergantung pada penguasaan kosakata anak. Dalam pelaksanaannya, pengembangan AVM dilaksanakan secara terpadu (*intergrated*). Kegiatan yang menggunakan metode percakapan dan bercerita, akan merupakan metode yang efektif dalam pengembangan AVM di TK. Sebagai contoh: memperkenalkan warna merah, bentuk bulat, rasa manis pada “Apel” merupakan salah satu model *intergrated* dalam pengembangan AVM.

2. Pengembangan Model Pelajaran untuk TK Atraktif

a. Pengertian TK Atraktif

Kata atraktif mengandung makna selain menarik dan menyenangkan juga penuh kreativitas dan dapat mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di TK.

TK Atraktif tersebut pada dasarnya merupakan upaya mengembalikan TK pada fungsinya yang hakiki sebagai sebuah taman yang paling indah.

Model pembelajaran TK atraktif ini tidak hanya memperbaiki bagaimana persiapan guru, materi, atau sarana prasarana saja, tetapi model pembelajaran TK Atraktif lebih memperbaiki semua aspek yang terlibat dalam proses pembelajaran, di antaranya kepala sekolah, guru, lingkungan sekolah, sarana prasarana, media, dan sebagainya. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran TK atraktif ini dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di TK.

b. Tujuan Pengembangan TK Atraktif

Menurut Kartini (2007) tujuan diadakannya pengembangan TK Atraktif yaitu:

- 1) *Menanamkan filosofi pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-kanak.* Filosofi pendidikan TK telah disusun dan dituangkan dengan indah dalam mars lagu TK. Mars TK bukan hanya sekedar dinyanyikan, tapi merupakan pengejawantahan isi dan makna yang tertuang dalam lagu tersebut. TK adalah “taman yang paling indah”, secara filosofi seharusnya menjiwai pelaksanaan pendidikan TK dengan berbagai bentuk kegiatan yang indah, menarik dan menyenangkan anak. “Tempat bermain”, yaitu melalui bermain anak akan “berteman banyak”, untuk mempelajari karakter, keinginan, sikap, dan gaya tingkah laku masing-masing.
- 2) *Menyebarkan wawasan tentang pelaksanaan pendidikan TK yang atraktif.* Tingginya derajat penyimpangan TK mengharuskan perlunya secara intensif penyebaran wawasan dan pemahaman tentang makna dan proses pendidikan TK atraktif.

- 3) *Mengubah sikap dan perilaku guru yang belum sesuai dengan karakteris k pendidikan di TK.*
- 4) *Mendorong munculnya inovasi dan krea vitas guru dalam menciptakan dan mengembangkan iklim pendidikan yang kondusif di TK.*

c. Persyaratan TK Atraktif

Menurut Kartini (2008) Taman Kanak-kanak dikatakan atraktif apabila memenuhi 3 syarat atau memenuhi 3 pilar, yaitu:

Pilar pertama: Penataan lingkungan, baik di dalam maupun diluar kelas. Walaupun penataan lingkungan di TK sudah ada dalam buku pedoman sarana pendidikan TK. Namun bagi seorang guru yang kreatif, tidak ada sejengkal ruangan yang tidak bisa dijadikan sarana pengembangan anak. Segi penataan lingkungan di dalam kelas, setiap ruangan, mulai dari lantai, dinding, rak buku, jendela, sampai langit-langit dapat dibuat menjadi atraktif. Begitu juga segi penataan lingkungan di luar kelas, mulai dari pintu gerbang, jalan menuju kelas, tanaman hias, apotik hidup, kandang binatang ternak, saluran air, tempat sampah, papan pengumuman, ayunan, jungkitan, papan luncur sampai terowongan semuanya bisa dirancang atraktif. Contoh: Pintu gerbang bisa dibentuk menjadi bentuk ikan hiu, harimau atau ayam.

Pilar kedua: Kegiatan bermain dan alat permainan edukatif, Merancang, dan mengembangkan berbagai jenis alat permainan edukatif, bagi guru yang kreatif akan menggunakan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar anak, misalnya terbuat dari koran, kardus, biji kacang hijau, batang korek api, lilin, gelas aqua dan sebagainya. Demikian pula pada kegiatan pengembangan kemampuan anak, akan dikemas oleh guru menjadi kegiatan yang menarik. dalam suatu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), contohnya dalam pembukaan ada kegiatan *brainstorming*, dalam proses permainan ada kegiatan *fun cooking*, *sandal making*, *story reading*, atau *story telling*.

Pilar ke ga: Ada interaksi edukatif yang ditunjukkan guru. Guru TK harus memahami dan melaksanakan tindakan edukatif yang sesuai dengan usia perkembangan anak. Mulai dari. pembukaan kegiatan proses KBM sampai penutup kegiatan. Tindakan guru dapat dimulai dengan memberikan teladan, misalnya cara duduk, membuang sampah etika makan, berpakaian, berbicara dan sebagainya. Demikian pula cara bertindak, misalnya memberi pujian dan dorongan pada anak, menunjukkan kasih sayang dan perhatian hendaknya adil.

d. Konsep pendidikan TK Atraktif

Konsep pendidikan pada TK Atraktif yang selama terjadi yaitu mengacu pada pandangan Pestalozzi dengan memperhatikan 3 ciri khas yaitu melalui adanya pengajaran suara, bentuk dan bilangan. Semua bidang pengembangan yang diajarkan pada anak dikelompokkan dalam 3 kategori sebagai berikut.

- 1) Konsep suara mencakup bahan pengembangan bahasa, pengetahuan sejarah dan pengetahuan bumi.
 - 2) Konsep bentuk mencakup pengetahuan bangun, menggambar dan menulis.
 - Konsep bilangan mencakup semua aspek yang berkaitan dengan berhitung.
- e. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran TK atraktif
- Model pembelajaran TK atraktif ini baru diluncurkan tahun 1999, artinya secara proses belum dapat dievaluasi secara penuh apakah model ini benar-benar merupakan suatu model yang “unggul” yang dapat terus digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan peserta didik seoptimal mungkin. Namun bila dilihat dari gagasan, konsep maupun anggapan para pelaksana pembelajaran di lapangan, model ini baik untuk dilakukan karena lebih berpijak pada Kurikulum 1994 dan memperhatikan esensi perkembangan anak didik.
- Adapun kelemahan dari model ini, karena model ini diluncurkan langsung dari tingkat atas yang secara esensial tidak menyentuh gagasan, keinginan, pandangan maupun pengalaman dari para pelaksana di lapangan. Boleh jadi model ini dapat tidak terlaksana karena para pelaksana kurang memahami maksud diluncurkannya model ini, apa konsep-konsep yang mendasarnya maupun kesulitan dalam konsep-konsep yang mendasarnya maupun kesulitan dalam pelaksanaannya. Selain dari itu, guru yang sudah lama bekerja yang secara rutinitas “terbiasa” melakukan pembelajaran dengan cara yang sudah biasa dilakukan akan sulit menerima perubahan begitu saja, tanpa dibarengi dengan sosialisasi yang sungguh-sungguh. Merubah sesuatu yang sudah ada dan sudah terbiasa akan lebih sulit dibandingkan dengan menerima sesuatu yang baru tanpa sebelumnya memiliki “pola” kegiatan yang dilakukan.
- Iniilah gambaran pembelajaran TK atraktif.



3. Pembelajaran Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Terpadu.

Pengertian pembelajaran terpadu menurut Tim Pengembang PGSD (2001; 8) dapat dilihat sebagai:

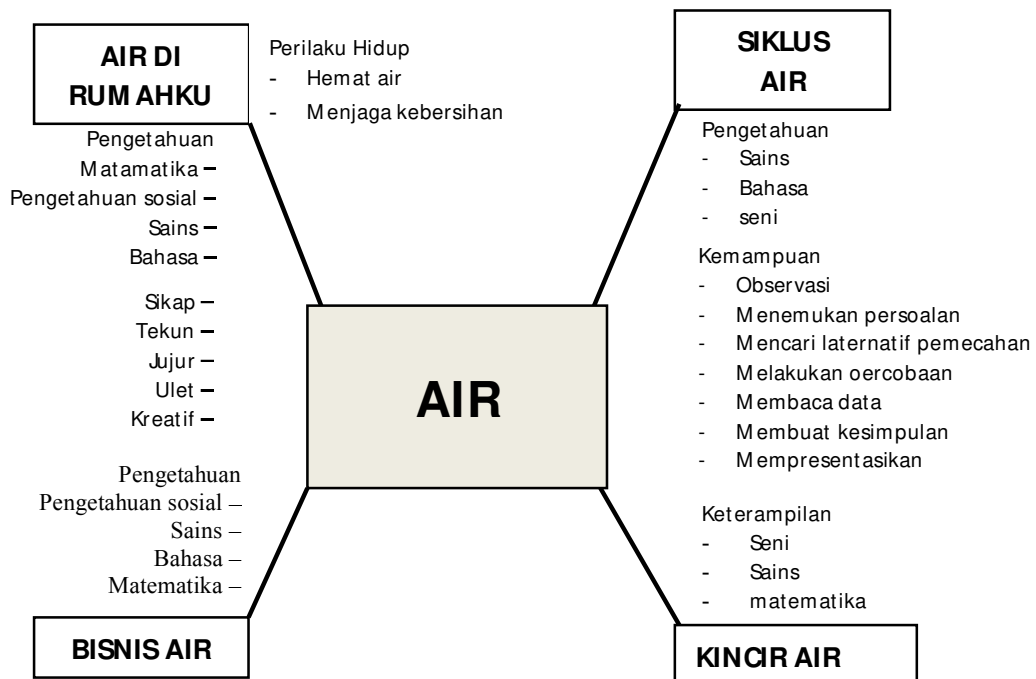
- 1) Pembelajaran yang beranjak dari suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain baik yang berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi lainnya.

- 2) Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak.
- 3) Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara simultan.
- 4) Merakit atau menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda, dengan harapan anak akan belajar dengan lebih baik dan bermakna.

b. Penerapan Pembelajaran Terpadu.

Pembelajaran terpadu pada TK pelaksanaannya dengan menggunakan satu tema dasar yang dikenal dengan istilah tematik unit. Air dapat digunakan sebagai tema utama dalam penyusunan tematik unit. Tema dasar dipilih dari kejadian keseharian yang dialami oleh peserta didik. Dalam tematik unit, tema dasar selanjutnya dikembangkan menjadi tema-tema yang lebih banyak yang disebut unit tema. Pemilihan unit tema didasarkan atas berbagai pertimbangan, seperti muatan kurikulum, pengetahuan, nilai-nilai, keterampilan, dan sikap yang ingin dikembangkan menjadi serangkaian tema seperti air di rumahku, siklus air, kincir air, air waduk, air sungai, bisnis air, air laut, dan sebagainya.

Hubungan antara tema dasar dan unit tema dalam tematik unit digambarkan dalam bagan berikut.



Bagan tematik unit tersebut menggunakan tema dasar air. Dari tema dasar tersebut dapat dikembangkan menjadi empat unit tema: 1) Air di rumahku, 2) Siklus Air, Bisnis

Air, dan 4) Kincir Air. Dengan demikian, kegiatan tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan Sains, Pengetahuan Sosial, Bahasa, dan Matematika.

c. Karakteristik pembelajaran terpadu meliputi:

Menurut Andrean Perdana (2013), karakteristik pembelajaran terpadu adalah sebagai berikut:

1) Bepusat pada anak



Pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada siswa seperti aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasai dan dibutuhkan sesuai perkembangannya. Dalam pembelajaran terpadu peran guru lebih banyak sebagai fasilitator dan siswa sebagai aktor.

2) Otentik



Pembelajaran terpadu diprogramkan untuk melibatkan siswa secara langsung pada konsep dan prinsip yang dipelajari sehingga dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan antarbidang studi tidak begitu jelas

Pembelajaran terpadu memusatkan perhatian pada pengamatan suatu peristiwa dari beberapa mata pelajaran sekaligus. Pemisahan antara bidang studi tidak ditonjolkan sehingga memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena pembelajaran dari segala sisi. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai bidang studi dalam suatu proses pembelajaran

Pembelajaran terpadu mengkaji suatu fenomena dari berbagai macam aspek yang membentuk semacam jalinan antarskema yang dimiliki oleh siswa, keterkaitan antara konsep-konsep lain akan menambah kebermaknaan konsep yang dipelajari secara utuh dan diharapkan anak mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah nyata di dalam kehidupannya.

5) Bersikap luwes

Pembelajaran terpadu bersifat luwes, sebab guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu bahan ajar dengan mata pelajaran lainnya, bahkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, anak diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

4. Metode Cerita

Pengertian Bercerita Di Taman Kanak-kanak

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK. Bila isi cerita itu dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK, maka mereka merasa akan mendengarkannya dengan penuh perhatian, dan mudah dapat menangkap isi cerita. Dunia kehidupan anak itu penuh dengan suka cita, maka kegiatan bercerita harus diusahakan dapat memberikan perasaan gembira, lucu dan mengasyikan. Dunia kehidupan anak-anak itu berkaitan dengan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah. Kegiatan bercerita di TK harus diusahakan menjadi pengalaman bagi anak TK yang bersifat unik dan menarik, yang menggetarkan perasaan anak, dan memotivasi anak untuk mengikuti cerita itu sampai tuntas.

a. Teknik Bercerita



Ada beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan antara lain guru dapat membaca langsung dari buku gambar, menggunakan papan flanel, menggunakan boneka, bermain peran dalam suatu cerita. Sebelum melaksanakan kegiatan bercerita, anak-anak yang mengikuti kegiatan bercerita duduk di lantai mengelilingi bu guru yang duduk di kursi kecil. Anak-anak itu akan mendengarkan ibu guru bercerita. Sedangkan tiga kelompok yang

lain duduk di meja lain dengan kegiatan yang bercerita, misalnya: kelompok yang satu melakukan kegiatan menggambar, kelompok yang satu lagi melakukan kegiatan melepas kertas, sedangkan kelompok yang terakhir melakukan kegiatan membangun atau membentuk plastisin. Dengan demikian masing-masing kelompok akan memperoleh kesempatan melakukan kegiatan yang sama.

b. Cara Bercerita yang Hidup dan Menarik

Dalam bercerita, intonasi suara dan gerakan mata sangat menentukan apakah cerita yang disampaikan hidup dan menarik untuk anak-anak? Bagaimana cara mengatur intonasi suara dan gerakan mata:

1. Harus mengeluarkan suara yang cukup keras (tidak perlu berteriak) untuk dapat didengar oleh semua anak di kelas.
2. Untuk menyajikan cerita secara dramatis maka kita harus betul-betul menguasai ceritanya sehingga tahu kapan harus menekankan kata-kata tertentu atau memperlihatkan mimik muka tertentu. Mis, jika sedang bercerita tentang seorang yang sedang berlari ketakutan, kita perlu ikut mempercepat suara kita dengan mimik muka yang tepat untuk menggambarkan kejadian tersebut.
3. Cara memperbesar atau memperkecil suara adalah sesuai dengan penjiwaan kita terhadap cerita tersebut. Jika itu tercapai maka mudah sekali kita menirukan suara-suara tertentu, mis. suara anak kecil atau orang tua, suara orang memerintah atau suara lembut seorang ibu, suara orang ketakutan atau suara orang marah dan lain-lain.
4. Tujukan gerakan yang sesuai dengan cerita. Misalnya, jika bercerita tentang seorang yang sedang berbisik, kita perlu menirukan gaya orang yang sedang berbisik.

Hal yang paling penting dalam bercerita adalah gerakan mata. Jangan sekali-sekali membiarkan mata menerawang ke angkasa. Tataplah mata anak-anak secara bergantian. Dengan tatapan mata kita ini kita dapat menguasai seluruh kelas.

Taman Kanak-kanak merupakan jenjang pendidikan yang membutuhkan perhatian khusus, karena keberhasilan pendidikan di TK merupakan pendidikan dasar untuk pendidikan di jenjang berikutnya. Maksudnya apabila pendidikan di TK berhasil, maka pendidikan di jenjang Sekolah Dasar tidak akan mengalami kesulitan. Sebaliknya, apabila pendidikan di TK kurang berhasil, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pendidikan di tingkat Sekolah Dasar.

Bilangan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena bilangan merupakan dasar dalam mempelajari hal yang berhubungan dengan hitungan dan hitungan sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan bilangan di TK haruslah disampaikan secara benar dan menarik, sehingga peserta didik akan merasa senang mengikuti penjelasan guru sehingga peserta didik dapat menuliskan lambang bilangan dengan benar dan juga dapat memahami konsep bilangan dengan benar.

Agar supaya pemahaman peserta didik tentang konsep bilangan di TK dapat berjalan mulus, maka pembelajarannya haruslah dikemas secara bagus dengan memperhatikan kemampuan peserta didik dan menggunakan sarana, media yang menarik serta menggunakan metode yang dapat membuat peserta didik senang dan mudah menangkap penjelasan guru. Pilihan yang tepat dalam menanamkan konsep bilangan di TK mengacu pada pengembangan AVM dan menggunakan pembelajaran terpadu serta digunakan metode cerita.

PENUTUP

Keberhasilan pembelajaran merupakan dambaan semua orang yang terlibat dalam proses belajar mengajar, demikian juga keberhasilan pembelajaran bilangan di TP Pembina Salatiga. Agar supaya guru dalam menanamkan konsep bilangan guru harus tepat dalam memilih metode dan strategi pembelajaran. Adapun alternatif yang dirasa tepat dalam mengenalkan konsep bilangan di TK yaitu dipilihlah situasi yang penuh kreatifitas dalam hal ini menerapkan TK Atraktif dengan mengembangkan AVM serta menggunakan pembelajaran terpadu dengan metode cerita.

Pemilihan semua itu karena kita semua tahu bahwa peserta didik TK masih dalam masa senang bermain serta masih dalam masa senang mendengarkan cerita dalam suasana kelas yang menyenangkan dan menarik.

Dengan dipilihnya alternatif pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menggembirakan, maka penanaman konsep bilangan dapat mudah dikuasai oleh peserta didik dan hal ini akan mempermudah peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Asikinpasha's word press.com. 2012. *Metode Bercerita*.

Kartini. 2012. *Model Pembelajaran Atraktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Widyaswara PPPG Tertulis Bidang Studi Keguruan

Perdana, A. 2012. *Pengertian Pembelajaran Terpadu, Ciri dan Karakteristik Pembelajaran Terpadu dan Kelebihan kekurangan Pembelajaran Terpadu*. Jakarta

Suryanto. S. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Hikayat Pulisting

Trimanto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta. Prestasi Pustaka.

Warsono, Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Atraktif Teori dan Asesmen*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.

IMPLEMENTASI AVM PADA TK ATRAKTIF MELALUI PEMBELAJARAN TERPADU DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERCEKITA

Sri Kadarwaw

UPBJJ – UT Semarang

skadarawati@ut.ac.id

Abstrak

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan membawa dampak dalam upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Keberhasilan pendidikan yang diraih seseorang merupakan wujud dari keberhasilan pendidikan anak di usia dini, karena keberhasilan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan “usia emas” bagi seseorang artinya bila seorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia mempunyai kesiapan belajar yang baik yang merupakan satu kunci utama bagi keberhasilannya dijenjang berikutnya.

Dalam rangka mencapai keberhasilan pendidikan di usia dini, maka pembelajaran yang dilaksanakan di TK sebaiknya dilaksanakan dalam suasana inová f, dengan suasana inová f dapat memecahkan persoalan krisis dalam pendidikan dan membentuk ketahanan anak didik maupun sekolah dalam menghadapi kehidupan serta menjaga harkat martabat manusia supaya tetap berkembang.

Agar supaya pembelajaran di TK dapat berhasil dengan baik, salah satu alternatif yang dipilih yaitu pembelajaran dengan menggunakan model AVM (Audio Visual Memory). Melalui AVM maka perkembangan intelektual anak berkembang dengan baik, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan yang kita miliki 74% diperoleh dari kemampuan visual, 12% dari pendengaran dan sisanya dari sumber pengetahuan. Dengan AVM itulah merupakan pintu gerbang masuknya pengetahuan dan berkembangnya semua fungsi intelektual anak.

Alternatif yang tidak kalah pentingnya yaitu dipilihnya model pembelajaran TK Atraktif, TK Atraktif pada dasarnya merupakan upaya mengembalikan TK pada fungsi yang hakiki sebagai sebuah taman yang paling indah (menyenangkan dan menarik), bermain sambil mempelajari berbagai hal tentang bahasa, intelektual, motorik, disiplin, emosi dan sosiabilitas.

Dalam pelaksanaan AVM di TK Atraktif pembelajarannya dilaksanakan secara terpadu (intergrated) dan melalui metode percakapan dan bercerita.

Alternatif pembelajaran yang dipilih ini dikarenakan selama ini TK Pembina Salaga para anak didik mengalami kesulitan dalam pemahaman tentang konsep bilangan yang ditunjukkan sering dilakukan kesalahan dalam penulisan lambang bilangan (penulisan kebalik), sikapnya acuh pada saat mengikuti pelajaran dan malas-malasan. Dengan AVM melalui pembelajaran terpadu dengan cerita diharapkan pemahaman konsep bilangan akan lebih meningkat.

Kata Kunci: AVM, TK Atraktif, Pembelajaran Terpadu.

PENDAHULUAN

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi. Salah satu di antaranya ialah pendidikan Taman Kanak-kanak. Anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikannya dipandang perlu untuk dikhususkan.

Taman Kanak-kanak adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan juga bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Oleh karena itu, Taman Kanak-kanak sangat penting bagi setiap keluarga demi menciptakan generasi penerus keluarga yang baik dan berhasil.

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, yang tidak tertinggal dari bangsa-bangsa lain.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan Taman Kanak-kanak merupakan masa peka dan merupakan “usia emas” artinya bila seorang anak pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia mempunyai kesiapan belajar yang baik yang merupakan satu kunci utama bagi keberhasilannya dijenjang berikutnya. Pada masa tersebut tempaan dapat memberikan bekas yang kuat dan tahan lama. Kesalahan menempa akan memberikan efek negatif jangka panjang yang sulit diperbaiki. Guru Taman Kanak-kanak (TK) tidak dipandang lebih mudah dari guru SD atau jenjang pendidikan di atasnya. Guru TK dalam melaksanakan pembelajarannya dituntut untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan penuh kreativitas. Dengan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan penuh kreativitas tersebut harapannya anak-anak TK akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta dapat dengan mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Di samping itu pembelajaran yang dilaksanakan di TK seharusnya diberikan dalam suasana yang inovatif, dan guru TK harus dapat menjadikan TK itu merupakan taman yang paling indah untuk bermain serta tempat untuk mencari teman yang banyak. Hal ini dikarenakan bahwa masa anak usia TK itu baru berada pada masa bermain. Sehubungan dengan hal tersebut, pembelajaran di TK seyogianya para guru TK pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan berbagai permainan sebagai media pembelajaran. Apabila guru TK dalam pembelajarannya selalu menciptakan suasana sebagai taman yang indah, menyenangkan, menarik serta menggunakan berbagai media, maka anak TK tidak akan kehilangan masa bermainnya. Peserta didik pada dasarnya mempunyai potensi serta daya kreativitas yang tinggi, oleh sebab itu guru TK diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi serta menggali kreativitas peserta didik dengan baik.

Dalam rangka mengembangkan kreativitas peserta didik, maka salah satu alternatif yang tepat yaitu diterapkannya pengembangan model pendidikan TK Atraktif. Gagasan TK Atraktif tersebut pada dasarnya merupakan upaya mengembalikan TK pada fungsinya yang hakiki sebagai sebuah taman yang paling indah. Maksud taman di sana yaitu TK yang menyenangkan dan menarik. Selain dari itu, dapat juga menantang anak untuk bermain

sambil mempelajari berbagai hal tentang bahasa, intelektual, motorik, disiplin, emosi, dan sosiabilitas. *Kata atrak f* mengandung makna selain menarik dan menyenangkan juga penuh kreativitas dan dapat mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di TK.

Sasaran utama dalam kerangka sistem dan aktivitas persekolahan di antaranya mempersatukan pendidikan dan kreativitas peserta didik. Tujuannya untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak didik termasuk potensi memberikan respons kreatif terhadap hal-hal sekitar kehidupannya. Ada yang beranggapan bahwa bila daya kreativitas peserta didik rendah, maka secara pedagogis ada yang kurang pas dalam kerangka sistem dan aktivitas persekolahan. Malik Fadjar sebagai praktisi pendidikan berpendapat selama ini proses belajar mengajar terasa rutin dan statis, walaupun ada perubahan atau perbaikan sifatnya masih sepotong-sepotong dan parsial. Padahal pembaharuan dan perubahan tidak hanya menyangkut didaktik metodik saja, melainkan menyangkut pula aspek-aspek pedagogis, filosofis, input, proses, dan output.

Merupakan yang keliru apabila pembelajaran di TK itu sebagai tempat mendengarkan guru mengajar dan mengerjakan PR, apabila hal ini terjadi maka peserta didik kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, merasa jenuh, dan akhirnya peserta didik pasif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di TK Pembina Salatiga terdapat pembelajaran yang dirasa kurang berhasil, yaitu pada pembelajaran tentang konsep bilangan. Dari hasil wawancara dengan guru TK tersebut, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan. Kesulitan tersebut ditunjukkan bahwa peserta didik sering mengalami kesalahan dalam penulisan lambang bilangan yaitu penulisannya terbalik, misal lambang bilangan 2, 3, 4, 5, 7 menulisnya tidak menghadap kiri tapi menghadap kanan. Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, guru mengajarkan lambang bilangan tersebut telah menggunakan berbagai cara serta memberi contoh tentang cara penulisan, akan tetapi para peserta didik masih sering melakukan kesalahan, dan kesalahan tersebut sering terulang.

Agar supaya pembelajaran dapat berhasil, peserta didik dalam mengikuti pembelajaran haruslah ikut berperan aktif dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan slogan yang dikembangkan oleh John Dewey yaitu **belajar dengan melakukan** (*learning by doing*).

Bobbie DePorter dan Mike Hernacki dalam publikasinya yang terkenal berjudul *Quantum Learning* menyatakan bahwa belajar dapat terjadi dengan cara:

- 10% dari apa yang kita baca,
- 20% dari apa yang kita dengar,
- 30% dari apa yang kita lihat,
- 50% dari apa yang kita lihat dan dengar,
- 70% dari apa yang kita katakan,
- 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Berkaitan dengan pernyataan tersebut di atas, kalau diperhatikan tentang apa yang dilihat dan apa yang didengar mempunyai nilai 50%. Agar supaya dalam pembelajaran dapat berhasil, para guru TK dapat memilih alternatif pembelajaran yang dapat membuat peserta didik belajar sambil melihat dan mendengar. Adapun alternatif yang dapat membuat peserta didik melihat dan mendengar, yaitu melalui AVM (*Auditory Visual Memory*). Melalui pengembangan AVM ini fungsi sel-sel syaraf akan berkembang dan selanjutnya akan dapat mengembangkan potensi-potensi lainnya seperti imajinasi, kreativitas, intelegensi, bakat, minat peserta didik.

Peserta didik TK dalam pembelajaran sebaiknya mengikuti pembelajaran secara terpadu, mereka tidak belajar mata pelajaran tertentu, seperti sains, matematika, dan bahasa secara terpisah. Hal ini didasarkan atas berbagai kajian PAUD, bahwa anak belajar segala sesuatu dari fenomena dan obyek yang ditemui. Ketika belajar tentang air, mereka bisa belajar menghitung (matematika), mengenal sifat-sifat air (sains), menggambar air mancur (kesenian), dan fungsi air dalam keluarganya (pengetahuan sosial).

Anak usia TK adalah anak yang secara karakteristik menunjukkan rasa keingintahuannya yang besar, senang berpetualang, senang berimajinasi, berkhayal, dan sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pembelajaran untuk membantu perkembangan kemampuan dan pembentukan perilaku pada anak TK akan sangat bermakna apabila tetap memperhatikan karakteristik anak secara keseluruhan. Oleh karena itu, prinsip belajar di Taman Kanak-kanak adalah “bermain sambil belajar, atau belajar seraya bermain”. Model pembelajaran TK Atraktif diluncurkan untuk mengembalikan esensi pokok pembelajaran di TK sebagai proses belajar yang menyenangkan bagi anak

Mengingat masa usia TK itu masih berada pada masa senang berilustrasi, senang mendengar cerita, maka dalam pembelajaran tepat kiranya digunakannya salah satu metode yang dapat membuat peserta didik tertarik tentang apa yang diajarkan guru, yaitu dengan menggunakan metode cerita. Dengan metode cerita tersebut peserta didik akan terbawa dalam alur cerita yang dibawakan guru dan akhirnya peserta didik dapat memahami isi cerita yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang terkandung dalam cerita yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, judul makalah yang dipilih yaitu “Implementasi AVM Pada TK Atraktif Melalui Pembelajaran Terpadu Dengan Menggunakan Metode Cerita”.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan ditampilkan pembahasan yang berhubungan dengan makalah yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui AVM

Pembelajaran melalui AVM (*Auditory Visual Memory*) merupakan pembelajaran yang sangat diharapkan pada balita, hal ini sesuai pendapat John Hendrick Petalozzi, karena melalui pengembangan AVM ini fungsi sel-sel syaraf akan berkembang dan selanjutnya akan

dapat mengembangkan potensi-potensi lainnya seperti imajinasi, kreativitas, intelegensi, bakat, minat anak, misalnya dalam kelompok pengembangan auditori (bahasa), pengembangan perbendaharaan kosa kata anak dan kemampuan berkomunikasi harus mendapat perhatian intensif. Perbendaharaan kosakata akan menyentuh atau mempengaruhi dimensi potensi lainnya. Kemampuan anak berkomunikasi tergantung pada penguasaan kosakata anak. Dalam pelaksanaannya, pengembangan AVM dilaksanakan secara terpadu (*intergrated*). Kegiatan yang menggunakan metode percakapan dan bercerita, akan merupakan metode yang efektif dalam pengembangan AVM di TK. Sebagai contoh: memperkenalkan warna merah, bentuk bulat, rasa manis pada “Apel” merupakan salah satu model *intergrated* dalam pengembangan AVM.

2. Pengembangan Model Pelajaran untuk TK Atraktif

a. Pengertian TK Atraktif

Kata atraktif mengandung makna selain menarik dan menyenangkan juga penuh kreativitas dan dapat mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di TK.

TK Atraktif tersebut pada dasarnya merupakan upaya mengembalikan TK pada fungsinya yang hakiki sebagai sebuah taman yang paling indah.

Model pembelajaran TK atraktif ini tidak hanya memperbaiki bagaimana persiapan guru, materi, atau sarana prasarana saja, tetapi model pembelajaran TK Atraktif lebih memperbaiki semua aspek yang terlibat dalam proses pembelajaran, di antaranya kepala sekolah, guru, lingkungan sekolah, sarana prasarana, media, dan sebagainya. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran TK atraktif ini dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di TK.

b. Tujuan Pengembangan TK Atraktif

Menurut Kartini (2007) tujuan diadakannya pengembangan TK Atraktif yaitu:

- 1) *Menanamkan filosofi pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-kanak.* Filosofi pendidikan TK telah disusun dan dituangkan dengan indah dalam mars lagu TK. Mars TK bukan hanya sekedar dinyanyikan, tapi merupakan pengejawantahan isi dan makna yang tertuang dalam lagu tersebut. TK adalah “taman yang paling indah”, secara filosofi seharusnya menjiwai pelaksanaan pendidikan TK dengan berbagai bentuk kegiatan yang indah, menarik dan menyenangkan anak. “Tempat bermain”, yaitu melalui bermain anak akan “berteman banyak”, untuk mempelajari karakter, keinginan, sikap, dan gaya tingkah laku masing-masing.
- 2) *Menyebarkan wawasan tentang pelaksanaan pendidikan TK yang atraktif.* Tingginya derajat penyimpangan TK mengharuskan perlunya secara intensif penyebaran wawasan dan pemahaman tentang makna dan proses pendidikan TK atraktif.

- 3) *Mengubah sikap dan perilaku guru yang belum sesuai dengan karakteris k pendidikan di TK.*
- 4) *Mendorong munculnya inovasi dan krea vitas guru dalam menciptakan dan mengembangkan iklim pendidikan yang kondusif di TK.*

c. Persyaratan TK Atraktif

Menurut Kartini (2008) Taman Kanak-kanak dikatakan atraktif apabila memenuhi 3 syarat atau memenuhi 3 pilar, yaitu:

Pilar pertama: Penataan lingkungan, baik di dalam maupun diluar kelas. Walaupun penataan lingkungan di TK sudah ada dalam buku pedoman sarana pendidikan TK. Namun bagi seorang guru yang kreatif, tidak ada sejengkal ruangan yang tidak bisa dijadikan sarana pengembangan anak. Segi penataan lingkungan di dalam kelas, setiap ruangan, mulai dari lantai, dinding, rak buku, jendela, sampai langit-langit dapat dibuat menjadi atraktif. Begitu juga segi penataan lingkungan di luar kelas, mulai dari pintu gerbang, jalan menuju kelas, tanaman hias, apotik hidup, kandang binatang ternak, saluran air, tempat sampah, papan pengumuman, ayunan, jungkitan, papan luncur sampai terowongan semuanya bisa dirancang atraktif. Contoh: Pintu gerbang bisa dibentuk menjadi bentuk ikan hiu, harimau atau ayam.

Pilar kedua: Kegiatan bermain dan alat permainan edukatif, Merancang, dan mengembangkan berbagai jenis alat permainan edukatif, bagi guru yang kreatif akan menggunakan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar anak, misalnya terbuat dari koran, kardus, biji kacang hijau, batang korek api, lilin, gelas aqua dan sebagainya. Demikian pula pada kegiatan pengembangan kemampuan anak, akan dikemas oleh guru menjadi kegiatan yang menarik. dalam suatu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), contohnya dalam pembukaan ada kegiatan *brainstorming*, dalam proses permainan ada kegiatan *fun cooking*, *sandal making*, *story reading*, atau *story telling*.

Pilar ke ga: Ada interaksi edukatif yang ditunjukkan guru. Guru TK harus memahami dan melaksanakan tindakan edukatif yang sesuai dengan usia perkembangan anak. Mulai dari. pembukaan kegiatan proses KBM sampai penutup kegiatan. Tindakan guru dapat dimulai dengan memberikan teladan, misalnya cara duduk, membuang sampah etika makan, berpakaian, berbicara dan sebagainya. Demikian pula cara bertindak, misalnya memberi pujian dan dorongan pada anak, menunjukkan kasih sayang dan perhatian hendaknya adil.

d. Konsep pendidikan TK Atraktif

Konsep pendidikan pada TK Atraktif yang selama terjadi yaitu mengacu pada pandangan Pestalozzi dengan memperhatikan 3 ciri khas yaitu melalui adanya pengajaran suara, bentuk dan bilangan. Semua bidang pengembangan yang diajarkan pada anak dikelompokkan dalam 3 kategori sebagai berikut.

- 1) Konsep suara mencakup bahan pengembangan bahasa, pengetahuan sejarah dan pengetahuan bumi.
 - 2) Konsep bentuk mencakup pengetahuan bangun, menggambar dan menulis.
 - Konsep bilangan mencakup semua aspek yang berkaitan dengan berhitung.
- e. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran TK atraktif
- Model pembelajaran TK atraktif ini baru diluncurkan tahun 1999, artinya secara proses belum dapat dievaluasi secara penuh apakah model ini benar-benar merupakan suatu model yang “unggul” yang dapat terus digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan peserta didik seoptimal mungkin. Namun bila dilihat dari gagasan, konsep maupun anggapan para pelaksana pembelajaran di lapangan, model ini baik untuk dilakukan karena lebih berpijak pada Kurikulum 1994 dan memperhatikan esensi perkembangan anak didik.
- Adapun kelemahan dari model ini, karena model ini diluncurkan langsung dari tingkat atas yang secara esensial tidak menyentuh gagasan, keinginan, pandangan maupun pengalaman dari para pelaksana di lapangan. Boleh jadi model ini dapat tidak terlaksana karena para pelaksana kurang memahami maksud diluncurkannya model ini, apa konsep-konsep yang mendasarnya maupun kesulitan dalam konsep-konsep yang mendasarnya maupun kesulitan dalam pelaksanaannya. Selain dari itu, guru yang sudah lama bekerja yang secara rutinitas “terbiasa” melakukan pembelajaran dengan cara yang sudah biasa dilakukan akan sulit menerima perubahan begitu saja, tanpa dibarengi dengan sosialisasi yang sungguh-sungguh. Merubah sesuatu yang sudah ada dan sudah terbiasa akan lebih sulit dibandingkan dengan menerima sesuatu yang baru tanpa sebelumnya memiliki “pola” kegiatan yang dilakukan.
- Inilah gambaran pembelajaran TK atraktif.



3. Pembelajaran Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Terpadu.

Pengertian pembelajaran terpadu menurut Tim Pengembang PGSD (2001; 8) dapat dilihat sebagai:

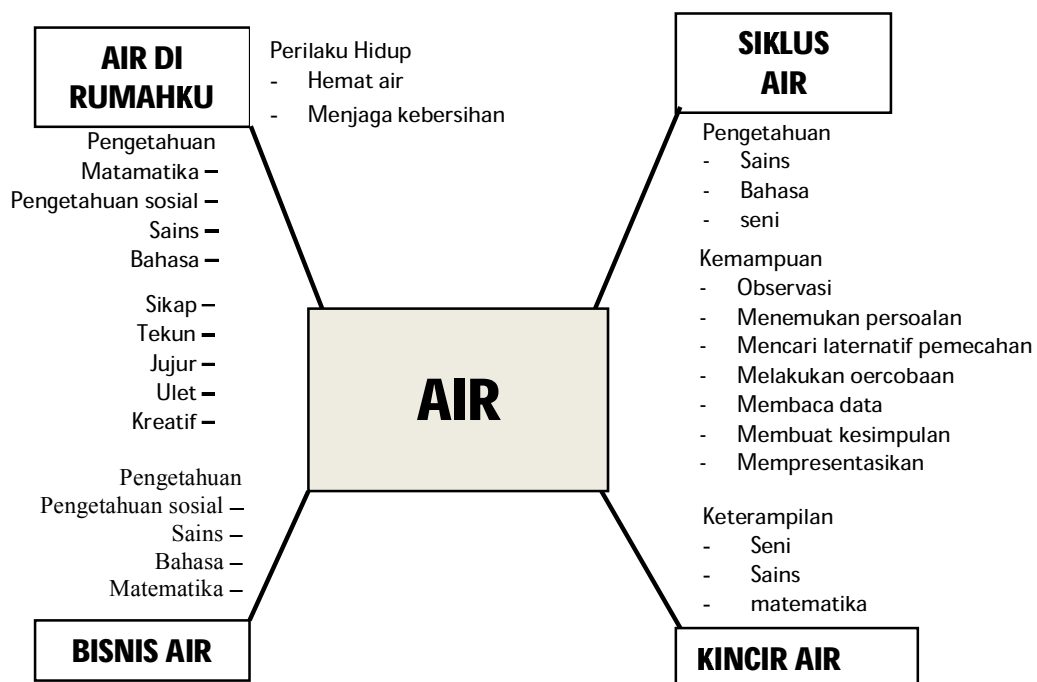
- 1) Pembelajaran yang beranjak dari suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain baik yang berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi lainnya.

- 2) Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak.
- 3) Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara simultan.
- 4) Merakit atau menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda, dengan harapan anak akan belajar dengan lebih baik dan bermakna.

b. Penerapan Pembelajaran Terpadu.

Pembelajaran terpadu pada TK pelaksanaannya dengan menggunakan satu tema dasar yang dikenal dengan istilah tematik unit. Air dapat digunakan sebagai tema utama dalam penyusunan tematik unit. Tema dasar dipilih dari kejadian keseharian yang dialami oleh peserta didik. Dalam tematik unit, tema dasar selanjutnya dikembangkan menjadi tema-tema yang lebih banyak yang disebut unit tema. Pemilihan unit tema didasarkan atas berbagai pertimbangan, seperti muatan kurikulum, pengetahuan, nilai-nilai, keterampilan, dan sikap yang ingin dikembangkan menjadi serangkaian tema seperti air di rumahku, siklus air, kincir air, air waduk, air sungai, bisnis air, air laut, dan sebagainya.

Hubungan antara tema dasar dan unit tema dalam tematik unit digambarkan dalam bagan berikut.



Bagan tematik unit tersebut menggunakan tema dasar air. Dari tema dasar tersebut dapat dikembangkan menjadi empat unit tema: 1) Air di rumahku, 2) Siklus Air, Bisnis

Air, dan 4) Kincir Air. Dengan demikian, kegiatan tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan Sains, Pengetahuan Sosial, Bahasa, dan Matematika.

c. Karakteristik pembelajaran terpadu meliputi:

Menurut Andrean Perdana (2013), karakteristik pembelajaran terpadu adalah sebagai berikut:

1) Bepusat pada anak



Pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada siswa seperti aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasai dan dibutuhkan sesuai perkembangannya. Dalam pembelajaran terpadu peran guru lebih banyak sebagai fasilitator dan siswa sebagai aktor.

2) Otentik



Pembelajaran terpadu diprogramkan untuk melibatkan siswa secara langsung pada konsep dan prinsip yang dipelajari sehingga dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan antarbidang studi tidak begitu jelas

Pembelajaran terpadu memusatkan perhatian pada pengamatan suatu peristiwa dari beberapa mata pelajaran sekaligus. Pemisahan antara bidang studi tidak ditonjolkan sehingga memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena pembelajaran dari segala sisi. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai bidang studi dalam suatu proses pembelajaran

Pembelajaran terpadu mengkaji suatu fenomena dari berbagai macam aspek yang membentuk semacam jalinan antarskema yang dimiliki oleh siswa, keterkaitan antara konsep-konsep lain akan menambah kebermaknaan konsep yang dipelajari secara utuh dan diharapkan anak mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah nyata di dalam kehidupannya.

5) Bersikap luwes

Pembelajaran terpadu bersifat luwes, sebab guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu bahan ajar dengan mata pelajaran lainnya, bahkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, anak diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

4. Metode Cerita

Pengertian Bercerita Di Taman Kanak-kanak

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK. Bila isi cerita itu dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK, maka mereka merasa akan mendengarkannya dengan penuh perhatian, dan mudah dapat menangkap isi cerita. Dunia kehidupan anak itu penuh dengan suka cita, maka kegiatan bercerita harus diusahakan dapat memberikan perasaan gembira, lucu dan mengasyikan. Dunia kehidupan anak-anak itu berkaitan dengan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah. Kegiatan bercerita di TK harus diusahakan menjadi pengalaman bagi anak TK yang bersifat unik dan menarik, yang menggetarkan perasaan anak, dan memotivasi anak untuk mengikuti cerita itu sampai tuntas.

a. Teknik Bercerita



Ada beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan antara lain guru dapat membaca langsung dari buku gambar, menggunakan papan flanel, menggunakan boneka, bermain peran dalam suatu cerita. Sebelum melaksanakan kegiatan bercerita, anak-anak yang mengikuti kegiatan bercerita duduk di lantai mengelilingi bu guru yang duduk di kursi kecil. Anak-anak itu akan mendengarkan ibu guru bercerita. Sedangkan tiga kelompok yang

lain duduk di meja lain dengan kegiatan yang bercerita, misalnya: kelompok yang satu melakukan kegiatan menggambar, kelompok yang satu lagi melakukan kegiatan melepas kertas, sedangkan kelompok yang terakhir melakukan kegiatan membangun atau membentuk plastisin. Dengan demikian masing-masing kelompok akan memperoleh kesempatan melakukan kegiatan yang sama.

b. Cara Bercerita yang Hidup dan Menarik

Dalam bercerita, intonasi suara dan gerakan mata sangat menentukan apakah cerita yang disampaikan hidup dan menarik untuk anak-anak? Bagaimana cara mengatur intonasi suara dan gerakan mata:

1. Harus mengeluarkan suara yang cukup keras (tidak perlu berteriak) untuk dapat didengar oleh semua anak di kelas.
2. Untuk menyajikan cerita secara dramatis maka kita harus betul-betul menguasai ceritanya sehingga tahu kapan harus menekankan kata-kata tertentu atau memperlihatkan mimik muka tertentu. Mis, jika sedang bercerita tentang seorang yang sedang berlari ketakutan, kita perlu ikut mempercepat suara kita dengan mimik muka yang tepat untuk menggambarkan kejadian tersebut.
3. Cara memperbesar atau memperkecil suara adalah sesuai dengan penjiwaan kita terhadap cerita tersebut. Jika itu tercapai maka mudah sekali kita menirukan suara-suara tertentu, mis. suara anak kecil atau orang tua, suara orang memerintah atau suara lembut seorang ibu, suara orang ketakutan atau suara orang marah dan lain-lain.
4. Tujukan gerakan yang sesuai dengan cerita. Misalnya, jika bercerita tentang seorang yang sedang berbisik, kita perlu menirukan gaya orang yang sedang berbisik.

Hal yang paling penting dalam bercerita adalah gerakan mata. Jangan sekali-sekali membiarkan mata menerawang ke angkasa. Tataplah mata anak-anak secara bergantian. Dengan tatapan mata kita ini kita dapat menguasai seluruh kelas.

Taman Kanak-kanak merupakan jenjang pendidikan yang membutuhkan perhatian khusus, karena keberhasilan pendidikan di TK merupakan pendidikan dasar untuk pendidikan di jenjang berikutnya. Maksudnya apabila pendidikan di TK berhasil, maka pendidikan di jenjang Sekolah Dasar tidak akan mengalami kesulitan. Sebaliknya, apabila pendidikan di TK kurang berhasil, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pendidikan di tingkat Sekolah Dasar.

Bilangan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena bilangan merupakan dasar dalam mempelajari hal yang berhubungan dengan hitungan dan hitungan sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan bilangan di TK haruslah disampaikan secara benar dan menarik, sehingga peserta didik akan merasa senang mengikuti penjelasan guru sehingga peserta didik dapat menuliskan lambang bilangan dengan benar dan juga dapat memahami konsep bilangan dengan benar.

Agar supaya pemahaman peserta didik tentang konsep bilangan di TK dapat berjalan mulus, maka pembelajarannya haruslah dikemas secara bagus dengan memperhatikan kemampuan peserta didik dan menggunakan sarana, media yang menarik serta menggunakan metode yang dapat membuat peserta didik senang dan mudah menangkap penjelasan guru. Pilihan yang tepat dalam menanamkan konsep bilangan di TK mengacu pada pengembangan AVM dan menggunakan pembelajaran terpadu serta digunakan metode cerita.

PENUTUP

Keberhasilan pembelajaran merupakan dambaan semua orang yang terlibat dalam proses belajar mengajar, demikian juga keberhasilan pembelajaran bilangan di TP Pembina Salatiga. Agar supaya guru dalam menanamkan konsep bilangan guru harus tepat dalam memilih metode dan strategi pembelajaran. Adapun alternatif yang dirasa tepat dalam mengenalkan konsep bilangan di TK yaitu dipilihlah situasi yang penuh kreatifitas dalam hal ini menerapkan TK Atraktif dengan mengembangkan AVM serta menggunakan pembelajaran terpadu dengan metode cerita.

Pemilihan semua itu karena kita semua tahu bahwa peserta didik TK masih dalam masa senang bermain serta masih dalam masa senang mendengarkan cerita dalam suasana kelas yang menyenangkan dan menarik.

Dengan dipilihnya alternatif pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menggembirakan, maka penanaman konsep bilangan dapat mudah dikuasai oleh peserta didik dan hal ini akan mempermudah peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Asikinpasha's word press.com. 2012. *Metode Bercerita*.

Kartini. 2012. *Model Pembelajaran Atraktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Widyaswara PPPG Tertulis Bidang Studi Keguruan

Perdana, A. 2012. *Pengertian Pembelajaran Terpadu, Ciri dan Karakteristik Pembelajaran Terpadu dan Kelebihan kekurangan Pembelajaran Terpadu*. Jakarta

Suryanto. S. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Hikayat Pulisting

Trimanto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta. Prestasi Pustaka.

Warsono, Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Atraktif Teori dan Asesmen*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.

PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK ANAK USIA DINI

Ta Raj

Abstrak

Kalau kita berbicara tentang kualitas dan produk vital pembelajaran maka kita berhadapan dengan seberapa jauh siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sedangkan bagaimana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tersebut terkait erat dengan efek vital strategi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Artinya bahwa untuk mencapai kualitas dan produk vital pembelajaran yang tinggi, penyampaian materi pelajaran harus dikelola dan diorganisir melalui strategi pembelajaran dan pelaksanaan yang tepat pula. Guru harus mempermbangkan secara cermat strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk memudahkan anak belajar. Dalam hal ini tugas guru adalah bagaimana menyelenggarakan pembelajaran yang efektif yang sesuai dengan kemampuan siswa. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar harus mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mempelajari berbagai hal di lingkungan sekitarnya, karena anak usia dini memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu serta memiliki sikap berpetualang serta minat yang kuat untuk mengobservasi lingkungan. Pengenalan terhadap lingkungan di sekitarnya merupakan pengalaman yang positif untuk mengembangkan minat keilmuan anak usia dini. Pendekatan pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini di antaranya adalah pembelajaran terpadu.

Menurut Masitoh (2009: 12.4) pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang khas bagi anak usia dini. Pembelajaran terpadu adalah pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan mengintegrasikan kegiatan yang mewakili semua bidang pengembangan yang dijabarkan ke dalam kegiatan belajar yang berpusat pada satu tema, oleh karena itu pembelajaran terpadu di Taman Kanak-kanak disebut juga pembelajaran tema. Pada pembelajaran terpadu menuntut guru untuk dapat memilih dan mengembangkan tema, membuat perencanaan, melaksanakan pembelajaran dan dapat menilai hasil pembelajaran.

Lingkungan yang ada di sekitar anak merupakan sumber belajar yang dapat digunakan pada pendekatan pembelajaran terpadu khususnya dan umumnya dapat diopmalkan untuk pencapaian proses dan hasil belajar yang berkualitas bagi anak usia dini. Hasilnya akan lebih bermakna dan bernilai, sebab anak dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya sehingga lebih nyata, faktual, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

Kata Kunci: Pembelajaran Terpadu, Lingkungan, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Proses belajar di sekolah sangat mempengaruhi pembentukan kemampuan intelektual anak, oleh karena itu guru harus mampu mengendalikan proses belajar agar siswa sehingga dapat mencapai kemampuan yang kita harapkan. Guru harus menyadari bahwa tugas dan peranannya dalam pembelajaran adalah sebagai pembimbing, fasilitator, dan nara sumber bagi anak didiknya. Guru harus mampu menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang optimal, artinya guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar harus mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mempelajari berbagai hal di sekitarnya, terutama bagi anak usia taman kanak-kanak yang memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Pengenalan terhadap lingkungan di sekitarnya merupakan pengalaman yang positif untuk mengembangkan minat keilmuan yang dimilikinya. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran yang dilakukan, guru harus mempertimbangkan secara cermat strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk memudahkan anak belajar, selain itu guru harus mengetahui hakikat pendidikan bagi anak usia dini, dan karakteristik anak usia dini.

HAKIKAT PENDIDIKAN USIA DINI/TAMAN KANAK-KANAK

Menurut (Masitoh, 2009: 1.6) pengertian dan hakikat Pendidikan taman-kanak/Pendidikan Usia Dini adalah:

1. Penger an Pendidikan Anak Usia Dini, Taman Kanak-kanak, dan Kelompok Bermain

Pendidikan TK merupakan bentuk pendidikan anak usia dini, yaitu anak yang berusia empat sampai dengan enam tahun. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih.

2. Hakikat Pendidikan TK/Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini/TK pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini/TK memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini khususnya TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik (Anderson, 1993).

STRATEGI PEMBELAJARAN TERPADU

Di antara sekian banyak strategi pembelajaran yang cocok dilaksanakan di taman kanak-kanak adalah pembelajaran terpadu. Menurut Hermawan dkk (2009), pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Pembelajaran terpadu diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Pembelajaran terpadu secara efektif akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi siswa untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan. Dalam pembelajaran terpadu di taman kanak-kanak pembelajaran disajikan berdasarkan tema-tema belajar. Tema-tema adalah ide-ide pokok. Pembelajaran tema adalah suatu pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada ide-ide pokok atau ide-ide sentral tentang anak dan lingkungan. Tema yang disajikan kepada anak harus dimulai dari hal-hal yang telah dikenal anak menuju yang lebih jauh, dimulai dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks. Pada pembelajaran terpadu John Dewey mengusulkan kurikulum yang dihubungkan dengan pengalaman hidup yang riil atau nyata. Dalam mengembangkan suatu tema, guru-guru memilih topik yang relevan dengan minat anak (Masitoh, 2009: 12.4). Pembelajaran terpadu memberikan informasi atau pemahaman tentang lingkungan sekitar anak, dan membantu anak dalam mengembangkan semua pemikirannya secara langsung. Pengalaman langsung anak melalui inderanya, anak dapat mengembangkan keterampilan mengamati, membandingkan, menghitung, mengemukakan perasaan dan gagasannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Masitoh (2009:3.4) terdapat hubungan yang sangat erat antara aspek perkembangan estetis, afektif, kognitif, fisik dan sosial anak. Artinya aspek perkembangan yang satu mempengaruhi aspek lainnya: proses sosial membentuk proses kognitif, proses kognitif meningkatkan kemampuan sosial, proses fisik mempengaruhi bahasa kognisi. Dari pendapat tersebut harus kita pahami bahwa anak adalah manusia secara keseluruhan yang aspek perkembangannya perlu kita fasilitasi agar mencapai tingkat perkembangan yang optimal. Oleh karena itu dalam mengorganisasikan kurikulum atau program pendidikan di TK hendaknya berkaitan dengan karakteristik perkembangan anak untuk membantu anak mengembangkan potensi seutuhnya.

1. Karakteris k Pembelajaran Terpadu

Menurut Hermawan dkk (2009: 1.7) karakteristik pembelajaran terpadu adalah;

- a. berpusat pada siswa (*student centered*), peran guru lebih banyak sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*).
- c. terpadu, pemisahan antarmata pelajaran menjadi tidak begitu jelas.
- d. menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

- e. bersifat luwes (fleksibel), guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya,
- f. hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Terpadu

Menurut (Masitoh, 2009: 12.7) pembelajaran terpadu akan lebih efektif apabila dalam menyusun perencanaan dan melaksanakan pembelajaran para guru harus memperhatikan dan menerapkan prinsip-prinsip sebagai berikut.

- a. tema dalam pembelajaran terpadu harus sesuai dengan usia, perbedaan individu, dan karakteristik sosial budaya anak.
- b. harus berkaitan secara langsung dengan pengalaman nyata anak dan harus dikembangkan berdasarkan hal-hal yang telah mereka ketahui dan apa yang ingin mereka ketahui.
- c. setiap tema harus menyajikan konsep yang dapat diselidiki oleh anak.
- d. setiap tema harus didukung oleh suatu pengetahuan yang telah diteliti secara cermat.
- e. harus mengintegrasikan isi dan proses belajar.
- f. informasi yang berhubungan dengan tema harus disampaikan kepada anak melalui pengalaman langsung yang melibatkan penemuan aktif.
- g. kegiatan yang berhubungan dengan tema harus menggambarkan bidang kurikulum yang beraneka ragam dan mendukung keterpaduannya.
- h. isi atau bahan ajar yang sama harus disajikan lebih dari satu kali dan disajikan melalui jenis-jenis kegiatan yang bervariasi.
- i. tema harus memungkinkan untuk dilaksanakan melalui kegiatan proyek yang diprakarsai anak.
- j. harus memberikan kesempatan kepada anak untuk merefleksikan hal-hal yang telah mereka pelajari.
- k. harus memasukkan cara-cara untuk melibatkan anggota keluarga anak
- l. setiap tema harus dapat diperluas atau direvisi sesuai dengan minat dan pemahaman yang ditunjukkan oleh anak.

3. Keunggulan Pembelajaran Terpadu

Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan dan keterbatasan, berikut beberapa keunggulan pembelajaran terpadu,

- a. pengalaman dan kegiatan belajar akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan siswa.
- b. kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
- c. seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
- d. pembelajaran terpadu dapat menumbuhkembangkan keterampilan berpikir siswa.
- e. menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.

- f. menumbuhkembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan respek terhadap gagasan orang lain (Masitoh, 2009:8).

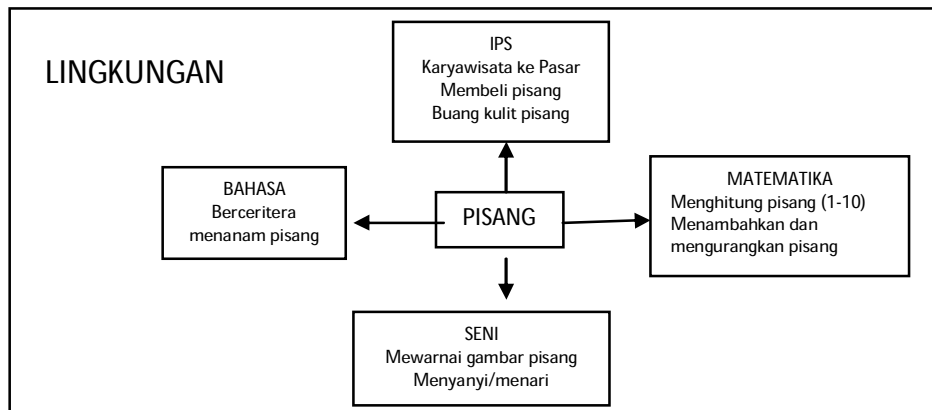
PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN

Pembelajaran terpadu berbasis pada lingkungan merupakan hal yang strategis yang seyogianya harus dilaksanakan terutama pada jenjang pendidikan taman kanak-kanak. Pembelajaran ini membimbing anak untuk mengaitkan pelajaran yang diberikan dengan kehidupan nyata. Pembelajaran terpadu berbasis lingkungan membawa anak langsung ke dunia nyata, sehingga anak lebih akrab dengan lingkungannya. Anak akan berintegrasi dengan alam sehingga wawasan anak yang lebih luas. Pembelajaran berbasis lingkungan menyediakan kegiatan dan kebiasaan yang ditujukan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, fisik afeksi, dan estetis, dan agama (Masitoh, 2009: 12.5).

PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran terpadu di taman kanak-kanak pembelajaran disajikan berdasarkan tema-tema belajar, tema membantu anak-anak memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Dengan pembelajaran terpadu yang berpusat pada tema, akan membentuk pengetahuan anak secara utuh, karena informasi yang terpisah-pisah disatukan menjadi suatu konsep yang integral. Proses pembelajaran terpadu berbasis lingkungan menyediakan berbagai jenis dan tingkatan bantuan yang dapat memfasilitasi anak agar mereka dapat pengalaman langsung tentang objek-objek nyata dengan menggunakan semua inderanya, yaitu melihat, menyentuh, mendengar, meraba dan merasa, sehingga anak dapat membangun pengetahuannya dengan cara memperlakukan atau memanipulasi objek, mengamati peristiwa atau kejadian, berinteraksi dengan manusia, dan lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan hakikat pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*mul ple intelegences*), maupun kecerdasan spiritual dan kurikulum untuk anak usia dini/TK harus dirancang untuk membantu anak mengembangkan potensinya secara utuh yang mencakup aspek perkembangan intelektual, fisik motorik, sosial, emosional, dan bahasa anak Masitoh, 2009: 1.17).

Contoh pada Pembelajaran terpadu berbasis lingkungan dengan tema pisang.



Pengembangan Tema Pisang

Lingkungan yang ada di sekitar anak merupakan sumber belajar yang dapat digunakan pada pendekatan pembelajaran terpadu khususnya dan umumnya dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil belajar yang berkualitas bagi anak usia dini. Pada pembelajaran tema pisang dengan pembelajaran terpadu berbasis lingkungan, dapat mengaitkan setiap sub tema dengan lingkungan yang ada di sekitar anak, misalnya anak dibawa ke Pasar atau keliling kampung. Dari pembelajaran ini selain anak berekreasi juga dapat mengembangkan intelektualnya sebagai contoh dapat menghitung (menjumlah dan mengurangi), mengembangkan sosial, yaitu dapat berkomunikasi dengan orang lain saat membeli pisang; mengembangkan emosi, yaitu menerima tugas/tidak rebutan saat dibagi pisang; mengembangkan bahasa, yaitu bercerita tentang menanam pisang; dan mengembangkan fisik anak, yaitu saat bernyanyi sambil menari.

Dampak pengiring dari sub tema IPA untuk membuang kulit pisang; anak akan terbiasa membuang sampah pada tempatnya, anak akan peduli kepada kebersihan lingkungannya dan jika membuang kulit pisang sembarangan, akan mengakibatkan orang lain jatuh/celaka. Pada subtema ini juga anak diajak membiasakan peduli terhadap sampah, peserta didik diwajibkan agar membuang sampah pada tempatnya, yaitu membuang sampah pada tong sampah yang tersedia. Hasil dari pembelajaran tersebut akan lebih bermakna dan bernilai, sebab anak dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya sehingga lebih nyata, faktual, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

KESIMPULAN

Pembelajaran terpadu berbasis lingkungan merupakan strategis pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran pada usia dini. Dengan pembelajaran ini anak memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan struktur kognitif, emosi dan sosialnya, melalui informasi, transformasi, dan penggunaan dengan cara mengamati sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah Sri. (2011). Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hernawan Hery Asep, Resmini Novi, Andayani. (2009). Pembelajaran Terpadu di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

Masitoh, dkk. (2009). Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Universitas Terbuka.

<http://boardingschool.wordpress.com/2013/05/24/pembelajaran-berbasis-lingkungan-dengan-model-enviromental-learning/>

MENGENALKAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA PAUD MELALUI METODE BERMAIN DI DESA TEGAL GONDO LAMPUNG TIMUR

Theodory Razokinta

theodoryrazokinta@yahoo.com

Abstrak

Untuk menghadapi kemajuan jaman yang semakin berkembang pesat saat ini, ada baiknya bahasa Inggris dikenalkan sejak dini, selain di lingkungan sehari-hari, lingkungan keluarga, ada baiknya dikenalkan di lingkungan sekolah. PAUD sebagai wadah dasar pendidikan, mengenalkan berbagai pembelajaran bagi anak, sebelum mereka memasuki pendidikan formal. Untuk itu dirasa perlu mengenalkan Bahasa Inggris bagi siswa-siswanya. Agar anak merasa senang dan tidak terpaksa dalam belajarnya, maka guru PAUD mengenalkan Bahasa Inggris melalui metode bermain. Penulis merasa perlu mengenalkan Bahasa Inggris pada siswanya mengingat desa Tegal Gondo Lampung Timur merupakan desa yang mayoritas penduduknya adalah transmigran dari pulau Jawa sehingga selain Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, bahasa Jawa masih terasa kental sebagai bahasa ibu, hal ini baik dalam logat maupun bahasa sehari-harinya. Dengan demikian Bahasa Inggris bisa menjadi bahasa kedua bagi mereka.

Seper kita ketahui bersama, anak usia dini dalam menerima pelajaran lebih senang apabila melalui bermain, karena mereka pada dasarnya adalah belajar sambil bermain. Dalam penyampaiannya, pengenalan Bahasa Inggris bagi anak PAUD lebih tepat dengan bermain, bernyanyi, karena melalui bermain dan bernyanyi tersebut, siswa mengulang-ulang bahasa Inggris tersebut, dan diperkenalkan artinya. Dengan demikian secara tidak langsung mereka akan mengetahui arti dari masing-masing kata yang diucapkan dengan mudah, dan akan selalu diingat.

Dalam metode bermain ini, sedikit banyak guru mengenalkan kosa kata dasar yang sehari-hari biasa digunakan, sehingga untuk anak usia dini bukan suatu pengenalan yang terpaksa melainkan terbiasa.

Melalui metode bermain ini, penulis berharap pengenalan Bahasa Inggris kepada siswa PAUD menjadi nilai tambah untuk kemajuan pengetahuan siswa PAUD di desa Tegal Gondo Lampung Timur tempat penulis mengajar.

Kata Kunci : Bahasa Inggris, siswa PAUD, metode bermain

BAB I

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Di era modern saat ini pengenalan bahasa inggris sebaiknya dikenalkan sejak dini pada anak. Baik formal maupun informal. Untuk kami para tenaga didik PAUD,ingin sekali mengenalkan bahasa inggris kepada anak didik kami. PAUD sebagai wadah pembelajaran dasar untuk anak,kami mengupayakan untuk dapat memberikan sedikit pengenalan bahasa inggris sebagai bahasa asing kepada anak-anak didik kami.

Pada umumnya anak secara alamiah telah mendapat kemampuan untuk menguasai bahasa melalui komunikasi langsung kepada orang disekitarnya. Hal ini terlihat dari perilaku anak normal pada usia lima tahun,yang telah dapat berkomunikasi dengan bahasa yang digunakan di sekitarnya.

Dalam sudut pandangan teoritis tentang pemerolehan bahasa pertama pada anak, salah satunya adalah pandangan kognitif yang beranggapan bahwa anak dilahirkan dengan kemampuan berpikir dan di dalamnya termasuk kemampuan berbahasa,dan kemampuan ini berkembang karena adanya interaksi dengan orang tua dan dunia sekitarnya,termasuk sekolah sebagai wadah pembelajaran dasar untuk anak.

Proses pengenalan bahasa inggris di tempat kami dikenalkan,melalui metode bermain dan bernyanyi. Teorinya, apabila bahasa itu sering diulang maka secara tidak langsung anak dapat lebih cepat mengingat. Melalui metode bermain dan bernyanyi dalam bahasa inggris secara tidak langsung kita sudah memasukkan pengenalan bahasa inggris kepada anak.

Pada dasarnya mengenalkan anak dengan metode bermain dan bernyanyi menurut kami para tenaga didik suatu cara cepat mengenalkan sedikit kosakata yang biasa kita dengar sehari hari seperti pengenalan warna,nama hewan,nama anggota tubuh dan sebagainya.

Di masa “golden ages” ini, adalah di mana kita sebagai tenaga didik bisa memberikan sedikit pengenalan bahasa baru kepada anak didik selain bahasa pertama,karena di desa kami sebagian besar penduduknya keturunan jawa, maka sebagian besar menjadikan bahasa jawa sebagai bahasa pertama. Sedangkan bahasa Indonesia dijadikan bahasa kedua. Maka di sini kita coba menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang dipelajari di taman pendidikan kami ini.

Mungkin hal ini bukanlah suatu hal penting untuk para wali peserta didik kami,tetapi untuk melewati era modernisasi saat ini, di mana anak juga sudah terbiasa menonton sajian televisi dengan format bahasa inggris,atau buku bergambar dengan sedikit penjelasan tentang arti suatu gambar dalam bahasa inggris. Agar kiranya mereka sudah dapat memahami sedikit banyak maksud dan arti dari kata atau gambar yang dimaksud.

Sambil menyanyi dalam lagu berbahasa inggris dan menyanyikan artinya,maka secara tidak disadari anak sudah dapat mengartikan satu persatu kata-kata yang terdapat di lagu tersebut. Dan pada akhirnya menjadi nilai lebih bagi wali peserta didik kami yang mayoritas

pendidikan terakhir hanya sampai sekolah dasar, ketika anak-anaknya mempunyai kelebihan dalam berbahasa.

Menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa asing menjadi suatu hal yang sulit dalam pengucapannya, tetapi rasa ingin tahu mereka akan nama suatu benda dalam bahasa Inggris menjadikan anak-anak menjadi lebih giat mengulangnya di rumah.

Menurut hipotesis masukan, keterampilan berbicara bukan hal mutlak yang harus selalu dilakukan untuk memperoleh bahasa. Manusia memperoleh bahasa bukan dari apa yang dikatakannya melainkan dari apa yang didengar/dibaca.

Cara terbaik membuat seseorang berbicara bahasa kedua/asing adalah dengan cara banyak mendengarkan/membaca bahasa kedua/asing tersebut. Dengan cara ini lama kelamaan orang tersebut dengan sendirinya akan dapat berbicara dengan lancar.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan Latar belakang di atas maka timbul permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk penyajian metode ini dalam proses belajar mengajar anak-anak usia dini?
2. Bagaimana bentuk penerimaan siswa terhadap metode ini?

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memajukan para siswa dalam berbahasa Inggris melalui metode-metode yang harusnya mendapat dukungan dari berbagai pihak, di dalam maupun di luar wadah pembelajaran kami, selain kami sebagai tenaga didik atau pun para wali atau para orang tua siswa yang seharusnya mendukung metode ini.

Dan selanjutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai nilai plus yang dapat dijadikan contoh strategi pembelajaran untuk PAUD di desa lainnya.

BAB II

STRUKTUR PEMBELAJARAN

Di tempat kami mengajar, sebagian besar siswa menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa pertama/pengantar. Untuk mengenalkan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua/asing, awalnya sedikit mengalami kendala dalam pengucapannya. Tetapi dengan sedikit kesabaran dan seringnya pengulangan para peserta didik kini sudah dapat mengikutinya dengan sedikit lebih baik.

Dengan demikian untuk lebih mempermudah sistem pembelajaran yang mempunyai satu tujuan pembelajaran yang lebih baik dari segi bahasa melalui interaksi yang lebih intens terhadap siswa.

Edi Suardi dalam bukunya *Pedagogik* [1980] merinci ciri-ciri interaksi belajar mengajar sebagai berikut:

1. Interaksi belajar mengajar memiliki tujuan, yakni untuk membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu. Inilah yang dimaksud interaksi belajar mengajar itu *sadar tujuan*, dengan menetapkan siswa sebagai pusat perhatian siswa mempunyai tujuan, unsur lainnya sebagai pengantar dan pendukung.
2. Ada suatu prosedur (jalanya interaksi) yang di rencana, di disain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Agar dapat mencapai tujuan secara optimal, maka dalam melakukan interaksi perlu adanya prosedur, atau langkah-langkah sistematis dan relevan. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang satu dengan yang lain, mungkin akan dibutuhkan prosedur dan desain yang berbeda pula. Sebagai contoh: misalnya tujuan pembelajaran: agar peserta didik dapat menunjukkan nama benda, tentu kegiatannya tidak cocok di suru membaca dalam hati, dan begitu seterusnya.
3. Interaksi Belajar Mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus. Dalam hal ini materi harus didisain sedemikian rupa sehingga cocok untuk mencapai tujuan. Sudah barang tentu dalam hal ini perlu diperhatikan komponen yang lain, apalagi komponen anak didik yang merupakan sentral materi sudah harus didisain dan disiapkan sebelum berlangsungnya belajar mengajar.
4. Ditandai dengan adanya aktivitas peserta didik. Sebagai konsekuensi, bahwa peserta didik sebagai sentral, maka aktivitas siswa merupakan sarat mutlak bagi berlangsungnya belajar mengajar. Aktivitas siswa dalam hal ini, baik secara fisik maupun secara mental aktif. Inilah yang sesuai dengan konsep CBSA. Jadi tidak ada gunanya guru melakukan kegiatan belajar mengajar, kalau siswa hanya pasif saja. Sebab para siswalah yang belajar, maka merekalah yang harus melakukannya.
5. Dalam interaksi belajar mengajar guru berperan sebagai pembimbing. Dalam perannya sebagai pembimbing guru berperan aktif menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi yang kondusif. Guru akan merupakan tokoh yang akan dilihat dan dicontoh tingkah lakunya oleh anak didik.

Menelaah uraian di atas maka kami sebagai guru/tenaga pendidik berusaha melakukan interaksi langsung dengan siswa dan sebagai alat pembelajaran adalah seputaran lingkungan alam, keluarga, benda-benda dan hewan yang ada di sekitar mereka. Karena hal tersebut adalah suatu pembelajaran yang paling mudah diingat artinya dalam bahasa Indonesia.

Dan dengan pendekatan dengan cara bermain di dalam kelas atau di luar kelas, anak diharapkan lebih dapat cepat mengingat.

Penfield dan Roberts (1959) berpendapat bahwa usia maksimum untuk penguasaan bahasa biasanya berkisar antara sepuluh tahun pertama dari kehidupannya (maksudnya usia efektif untuk menguasai suatu bahasa adalah dari dua sampai sepuluh tahun). Mengapa demikian? Karena selama periode ini otak masih lentur, tetapi bila sudah memasuki masa pubertas, maka elastisitas ini akan berangsur-angsur hilang.

Dari segi kognitif *explana on* bahwa anak-anak belum bisa memperhatikan kemampuan memahami bahasa, dengan cara mempelajari kaidah linguistik secara benar. Misalnya ketika kita mengajar bahasa Inggris pada anak-anak yang *grammarnya* belum sempurna. Sekarang terserah kita sebagai guru, apakah jawaban itu diterima atau tidak. Kalau melihat jawaban anak dari segi kognitif, maka kekurangan dalam pelafalan bunyi merupakan proses dari penguasaan bahasa.

SISTEM PEMBELAJARAN

Dengan metode bermain sambil bernyanyi, khususnya peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan karena setiap pertemuannya akan selalu ada pengulangan bunyi kata-kata dalam bahasa Inggris yang disertai dengan artinya. Dengan begitu anak diharapkan akan lebih cepat mengingat suatu arti dari suatu bentuk atau benda di sekitarnya. Dengan membawa anak berjalan-jalan di sekitar lingkungan sekolah sambil menunjukkan pohon dalam bahasa Inggris misalnya, anak akan lebih cepat mengingat apabila ia berpapasan dengan benda yang sama maka ia akan lebih cepat mengingat apa bahasa Inggris dari pohon tersebut. Atau dengan metode bernyanyi, anak diajak interaktif bernyanyi sambil menunjukkan benda yang dimaksud dalam lagu yang dinyanyikan dalam bahasa Inggris tanpa kita sadari siswa akan paham arti benda yang ditunjuknya dari nyanyian tadi.

Usaha pemahaman tentang makna belajar ini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar, antara lain dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Cronbach memberikan definisi: *Learning is shown by a change in a behavior as a result of experience.*
2. Harold Spears memberikan batasan: *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.*
3. Geoce, mengatakan: *Learning is a change in performance as a result of practice.*

Dari ketiga definisi di atas, maka dapat diterangkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengar, meniru dan lain sebagainya.

BAB III

Dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran, perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar.

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

Paul B. Diedrich membuat 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan.
2. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: termasuk mendengarkan lagu, music
3. *Drawing activities*, misalnya menggambar, mewarnai gambar.
4. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain bermain, berkebun, beternak.

Maka dari itu kami para pendidik menciptakan pola pengenalan bahasa kedua/asing dengan salah satu metode pembelajaran seperti tercantum di atas. Untuk siswa didik kami yang khususnya ada di desa ini metode tersebut menjadikan anak tidak merasa cepat bosan dan pembelajaran tersebut bisa cepat dengan mudah diikuti siswa.

Untuk kami para pendidik menjadi suatu tantangan besar untuk bisa mengajarkan bahasa asing kepada siswa didik kami yang sebagian besar lebih menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa pertama/ibu. Karena mengingat kebutuhan kita akan bahasa asing terutama bahasa Inggris yang banyak digunakan dalam berbagai macam bentuk aktivitas, bacaan, gambar, lagu dan tayangan film untuk anak-anak di televisi pun banyak yang mencantumkan bahasa Inggris di dalamnya.

Tanggapan wali peserta didik pun terlihat positif, karena menurut mereka di usia seperti anak-anak mereka dulu belum sama sekali dikenalkan dengan bahasa asing terutama bahasa Inggris. Sehingga antusias mereka para orang tua agar anak-anak mereka mengerti dengan apa yang telah diajarkan pendidik/guru diterapkan lagi di rumah.

Kami sebagai tenaga didik, merasa terpanggil hati nuraninya, karena merasa bertanggung jawab secara penuh atas keberhasilan pendidikan anak asuh kami. Kami berusaha sebisanya untuk mendalami masing-masing karakter anak, agar kita bisa menilai plus minusnya tiap anak. Sehingga dapat memudahkan kita para pendidik untuk menilai kemajuan tiap anak setiap harinya dalam hal ini sebenarnya tidak banyak terdapat kesulitan dalam penyampaian, karena sikap proaktif dan rasa ingin atau anak yang sangat besar. Misalnya anak diajarkan satu lagu dalam bahasa Inggris sambil menunjuk tiap objek dari

lagu yang dinyanyikan, dalam waktu kurang lebih dari 12 kali pertemuan, anak sudah dapat menyanyikannya sendiri tanpa harus dibimbing lagi. Dan kelebihanannya anak diajak saling menebak-nebak dalam bahasa Indonesia ke bahasa Inggris arti dari suatu benda di sekitarnya, dan mereka sudah dapat mengartikannya dengan benar, walaupun masih sedikit salah dalam pelafalannya.

BAB IV PENUTUP

KESIMPULAN

Pada dasarnya metode belajar bahasa Inggris sambil bermain dan bernyanyi ini bukan hal baru lagi di dunia pendidikan khususnya PAUD, karena dengan metode inilah cara paling efektif terjadinya pendekatan secara fisik maupun batin kepada anak.

Dan dengan metode ini saya sebagai penulis berharap anak didik saya yang berasal dari lingkungan desa dengan keterbatasan pengetahuan dan keingin-tahuan mendapatkan keunggulan dalam kosakata bahasa Inggrisnya. Mengapa demikian? Karena menurut para orang tua peserta didik yang terpenting dari sekolah adalah anak mereka bisa membaca, menulis dan berhitung saja sudah cukup. Buat kami para pendidik itu merupakan suatu tantangan tersendiri untuk menunjukkan keunggulan dari PAUD kami kepada orang tua siswa. Karena dengan bernyanyi dan bermain kita bisa menyelipkan sedikit bahasa baru, yaitu bahasa Inggris.

Dalam 6 kali pertemuan dalam seminggu, jam efektif belajar hanya 1 jam saja, selebihnya kita membuat lingkaran di dalam kelas setiap paginya dengan dimulai dari salam berdoa, bernyanyi yang diselingi dengan lirik-lirik dalam bahasa Inggris, atau sesekali kita adakan tebak-tebakan.

Dari wacana di atas jelas disampaikan bahwa metode yang kami pakai ini sama dengan Ciri-ciri interaksi belajar mengajar yang diungkapkan oleh Edi Suardi di atas yakni memiliki tujuan, ada suatu prosedur yang direncanakan, ditandai dengan penggarapan materi secara khusus, ditandai dengan aktivitas, ada guru yang berperan sebagai pembimbing, dan ada batas waktu untuk mencapai tujuan dan dibarengi pula dengan penilaian. Dan pada dasarnya mengenai pemahaman metode ini, sama dengan sistem interaksi guru kepada siswa melalui interaksi langsung dan tidak langsung.

Perolehan anak terhadap bahasa kedua/asing sebenarnya disadari atau tidak terbentuk dari pengulangan-pengulangan kata yang setiap harinya disampaikan di sekolah, maka akan semakin cepat siswa mengingatkannya, di samping usia anak masih terbilang cukup mudah untuk mendapat masukan baru lewat bahasa kedua/asingnya.

FENOMENOLOGI KULTUR KELUARGA PADA PERILAKU *OFF-TASK* ANAK USIA DINI DI KELAS

Titik Setyowati

FKIP-UT, UPBJJ Surabaya

titiktyowati@ut.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) menemukan konsep tentang kemunculan Perilaku off task anak di dalam kelas; (2) menemukan konsep tentang latar belakang munculnya perilaku off task anak pada saat proses pembelajaran di dalam kelas; (3) menemukan konsep tentang sikap orang tua, kultur keluarga dalam interaksinya terhadap perilaku off task anaknya di sekolah.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif-fenomenologis, di TK Dharma Wanita Dawu dan Tempuran I, Ngawi dengan informan 6 (enam) orang murid TK beserta orang tuanya. Data dikumpulkan melalui wawancara dan pengamatan. Seluruh data dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) perilaku off task anak usia dini tidak selalu muncul setiap saat, namun hanya kadang kala muncul pada saat-saat tertentu di dalam kelas ; (2) latar belakang munculnya perilaku off task anak pada saat proses pembelajaran disebabkan oleh faktor internal: rasa percaya diri kurang, tidak senang pada tema menghafal dan faktor keluarga: orang tua sibuk, sehingga tidak ada waktu yang cukup untuk bercengkerama dengan anaknya, juga tidak adanya model dan pembiasaan-pembiasaan dari orang tuanya; (3) orang tua menyadari perilaku off task anak di sekolah, mereka mengakui kekurangannya, untuk itu meminta bantuan guru, membimbing anaknya ke perilaku yang lebih baik.

Kata Kunci: *fenomenologi, kultur keluarga, perilaku off-task, anak usia dini.*

PENDAHULUAN

Seorang anak dilahirkan dan dibesarkan dalam suatu lingkungan sosial-budaya tertentu. Keluarga merupakan lingkungan sosial-budaya pertama dan utama dalam proses pembentukan pengetahuan, sikap, dan perilaku anak (Surya, 2000). Di dalam kehidupan keluarga, peran orang tua sangat fundamental sebagai pewaris nilai budaya (*cultural-bearer*) ikut menentukan nilai-nilai, sikap, bahkan berbagai corak perilaku anak. Walaupun pada akhirnya corak perilaku tersebut bergantung pula pada proses di dalam kejiwaan anak itu sendiri atau proses intra-psikis (Dipoyono, 1987).

Setiap keluarga mempunyai kultur sendiri, yang membedakan dengan keluarga lain, yang tercipta melalui hubungan lintas budaya antara suami atau isteri mencakup unsur benda, norma, nilai, ide, perilaku, dan simbol (Dimiyati, 1994). Latar belakang kultur keluarga

inilah yang membentuk *mindset* anak, yaitu pola pikir yang mempengaruhi perilakunya, atau dengan kata lain, perilaku anak sesungguhnya merupakan cerminan dari budaya orang tuanya (Setyowati, 2007), hasil interaksi sosial-kultural dirinya dengan orang lain (Gunarti, Suryani, & Muis, 2010). Apalagi, anak cenderung meniru atau mengimitasi apa yang ia lihat, ia dengar, ia rasakan dari lingkungannya, terutama lingkungan keluarga. Karenanya, sebagai fenomena sosial-budaya, kultur keluarga merupakan fenomena yang perlu dipelajari karena dapat mempengaruhi kehidupan anak selanjutnya baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Dalam tatanan masyarakat Indonesia, keluarga memerankan fungsi yang relatif kekal sebagai ayah, ibu, dan anak. Fungsi-fungsi tersebut dialami secara psikologis yang diterima secara sosiologis, yuridis, normatif oleh lingkungan sosialnya. Keluarga merupakan kelompok masyarakat terkecil dalam sistem kemasyarakatan dan memiliki keterikatan yang sangat kuat. Keluarga juga dapat disebut lembaga pendidikan, karena di dalam keluarga anak manusia mulai dididik tentang etika, moral untuk selanjutnya akan membawa individu pada pergaulan yang lebih luas.

Perilaku anak, khususnya perilaku di sekolah/kelas dapat dibedakan menjadi perilaku yang dikehendaki kemunculannya (*on-task behavior*) seperti memperhatikan guru, menyelesaikan tugas, duduk di bangku dengan tertib, dan lain-lain; dan perilaku yang tidak dikehendaki kemunculannya (*off-task behavior*) seperti perilaku impulsif (*impulsiveness*), tidak memperhatikan (*inattention*), tidak menyelesaikan tugas (*noncompletion off-task*), meninggalkan tempat duduk (*out of seat*), berbicara tanpa permissão (*talking without permission*), tidak mempunyai motivasi belajar (*unmotivated to learn*), tidak siap mengikuti kegiatan di kelas (*unprepared for class*) dan perilaku mengganggu (*disruptive*). Perilaku-perilaku tersebut, terutama perilaku *off-task* sering dijumpai pada anak usia dini saat pembelajaran berlangsung (Sparzo & Poteet, 1989). Kecenderungan munculnya perilaku *off-task* tersebut, juga tak lepas dari karakteristik psikologis anak usia dini, yaitu: egosentris naif, relasi sosial yang primitif, holistik, dan sikap hidup yang fisiognomis (Kartono, 1986).

Penelitian ini mengkaji tentang perilaku-perilaku *off-task* pada anak usia dini selama di kelas, dan fenomena-fenomena kultur (ucapan, perilaku, kebiasaan) keluarga yang berpengaruh terhadap munculnya perilaku-perilaku *off-task* tersebut. Kajian terhadap perilaku-perilaku *off-task* pada anak usia dini tersebut sangat penting, karena jika hal tersebut dilakukan anak terus menerus dapat mengganggu aktivitas dan hasil belajarnya. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diungkap 'konstruksi psikologis' anak dan ditemukan upaya-upaya untuk mereduksinya, dan mengubahnya menjadi perilaku *on-task*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-fenomenologi yang diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh), dan bertujuan memahami subjek dari sudut pandang subjek itu sendiri (*epic*) (Dimiyati, 1997, Munandir, 1990), tetapi tidak mesti menolak realitas 'di sana' yang ada pada manusia dan yang mampu menahan tindakan

terhadapnya (Blumer, 1980). Dalam penelitian ini, peneliti menempatkan diri dalam posisi yang sama dengan subjek penelitian, berinteraksi dengan subjek secara alamiah dan terbuka, dan mengamati perilaku subjek dengan sepengetahuan subjek penelitian, tanpa ada unsur paksaan (Setyowati, 2007).

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan (Februari-Juli 2012) di TK Dharma Wanita (DW) Dawu dan TK DW Tempuran I kecamatan Paron, kabupaten Ngawi. Data dikumpulkan dalam bentuk catatan lapangan (*fieldnotes*) dari hasil pengamatan dan wawancara langsung dengan subjek penelitian yang kemudian direfleksikan secara kritis untuk memperoleh “makna-makna” (*meanings*) tentang perilaku *off-task* anak (Munandir, 1990). Subjek penelitian terdiri atas 6 (enam) orang murid TK beserta kedua orang tua mereka.

Data selanjutnya dianalisis secara deskriptif dengan cara: (1) menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari hasil wawancara, catatan lapangan berdasarkan hasil pengamatan, foto, dan sebagainya; (2) reduksi data, yang dilakukan dengan cara membuat abstraksi; (3) menyusun data yang sudah direduksi dalam satuan-satuan dan kemudian dikategorisasikan; (4) pemeriksaan keabsahan data, dan (5) penafsiran data. (Moleong, 1999:190).

HASIL DAN BAHASAN

1. Kemunculan Perilaku Off- task Anak di dalam Kelas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa munculnya perilaku *off-task* anak di kelas tidak setiap saat, namun hanya pada saat-saat tertentu, misalnya saat berdo’a, dan atau pada saat pembelajaran inti. Berikut adalah contoh fenomena-fenomena perilaku *off-task* anak di kelas.

Jika mengikuti doa yang dipimpin oleh temannya dengan bimbingan guru, namun sebentar-bentar ngobrol dengan teman yang duduk di sampingnya (*pengamatan, 14 April 2012*). Bagas sering jalan-jalan dan tidak mau berdo’a (*pengamatan, 5 Mei 2012*). Ilham jarang mengikuti dan sering mengajak teman untuk mengobrol (*pengamatan, 22 Mei 2012*). Saat berdo’a Adi duduk tenang, namun terkadang bersuara keras kadangkala tak bersuara sama sekali (*pengamatan, 9 Juni 2012*) Waktu berdo’a Dicky banyak bergerak dan bergurau dengan teman sebangkunya, saat ditegur dia hanya tersenyum meringis (*pengamatan, 26 juni 2012*). Rio tidak memperhatikan guru, dia tidak mau mengikuti kegiatan berdo’a, dia berdo’a namun asal-asalan, juga mengganggu teman yang berada di sampingnya untuk diajak bermain (*pengamatan, 14 juli 2012*).

Pada waktu guru menerangkan, Adi mengobrol dengan temannya sebangku membicarakan masalah mainan. Namun setelah ditegur langsung diam dan mendengarkan lagi. Saat mengerjakan tugas ke-satu, Adi semangat sekali, dia bilang “halah penak” dan ternyata dia juga bisa mengerjakan semua. Pada tugas yang kedua, Adi mengerjakannya sambil bergurau dengan teman sebangkunya (*pengamatan, 12 Juni 2012*).

Dicky mendengarkan ceritera Guru dengan tenang, namun kadangkala berdiri sebentar dan duduk lagi. Saat mengerjakan tugas pertama, Dicky kurang jelas tugas yang diberikan dan berkata “ Bu, ajari, to..., Bu!”. Setelah dijelaskan lagi, Dicky baru bisa mengerjakannya. Dicky mengerjakan tugas dengan cepat dan meletakkan tugasnya di meja guru tapi dengan tangan kiri “ nyoh...Bu” saat disuruh mengulangi, langsung diambil dan dikasihkan dengan tangan kanan. Dicky tak banyak bicara (*pengamatan, 30 Juni 2012*).

Pada saat istirahat Tika selalu menyendiri dan bermain sendiri. Pelajaran yang tidak disukai: menghafal, sehingga pada saat pembelajaran ia sering mengobrol, sehingga banyak tugas yang tidak selesai. (*wawancara dengan guru, tanggal, 24 April 2012*)

Bagas anaknya suka cari perhatian, banyak tanya, suka bergaul, dan bila salah langsung minta maaf. Selama pembelajaran Bagas sering bilang “ itu saya bisa, Pak ! gampang”. Bagas anaknya pintar, patuh, tepat waktu, namun bila tugas yang diberikan sudah selesai dikerjakan maka ia tidak mau ditambah lagi. Bagas sangat senang bergaul dengan teman-temannya di saat istirahat, namun kadang suka menendang kaki temannya. Pelajaran yang disukai: (tidak menjawab). Pelajaran yang tidak disukai: (tidak menjawab). Dalam pembelajaran ia kurang memperhatikan, nilai hariannya sedang. (*wawancara dengan guru, tanggal, 15 Mei 2012*)

Berdasarkan uraian di atas mengenai munculnya perilaku *off-task* pada saat pembelajaran, dapat disimpulkan sebagai berikut: bahwa perilaku *off-task* pada diri subjek penelitian tidak selalu muncul pada setiap saat, namun hanya kadang kala muncul pada saat-saat tertentu di dalam kelas. Seperti pada saat berdoa, pada saat guru menerangkan, pada saat ia menerima tugas pengembangan, pada saat mengerjakan tugas, pada saat mereka bebas (istirahat).

Bentuk-bentuk perilaku *off-task* yang muncul pada waktu-waktu pembelajaran tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut (1) bergurau dengan teman sebangku, tidak memperhatikan guru; (2) tidak mau mengerjakan tugas yang diperintahkan guru; (3) mondar-mandir di kelas, tidak bisa duduk tenang; (4) ngobrol dengan teman sebangku; (5) berdiam diri, kurang bersemangat; (6) tidak mengikuti kegiatan berdo’a, bermain-main saat guru menjelaskan; (7) berteriak/bersuara keras, mengganggu (mencubit) teman sebangkunya.

2. Latar belakang Munculnya Perilaku *Off-task* Anak di Kelas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa munculnya perilaku *off-task* pada anak saat pembelajaran di kelas, dipengaruhi oleh faktor internal anak itu sendiri, dan faktor lingkungan keluarga.

Faktor-faktor internal anak itu sendiri, adalah: sikap malas, agak cengeng, senang menyendiri (Tika), minat kurang terhadap pembelajaran yang sifatnya menghafal (Tika), rasa kurang percaya diri pada saat mengerjakan tugas, kebiasaan sering terlambat masuk sekolah (Tika), Dicky kebalikan dari Tika, kalau Dicky anaknya tidak mau diam, sikap *ekstrovert*, kadang kala kurang bisa mengendalikan diri dalam bercanda, ia sering kelewatan pada ibunya, dan *semau gue*. Berikut contoh-contoh fenomena munculnya perilaku *off-task* pada anak saat pembelajaran di kelas,

Tika anaknya agak cengeng, bila diminta untuk melaksanakan tugas dalam kegiatan fisik dan menghafal sering meminta di temani dan anaknya agak kurang percaya diri. Selama pembelajaran Tika kadang memperhatikan dan kadang tidak, namun di dalam kegiatan mewarnai Tika suka sekali. Tika senang bergaul dengan teman-temannya. Datang ke sekolah sering terlambat, ia diantar oleh ibunya. Dalam mengerjakan tugas, kadang selesai, kadang tidak. Pada saat istirahat selalu menyendiri dan bermain sendiri. Pelajaran yang disukai: menulis dan mewarnai. Pelajaran yang tidak disukai: menghafal. Dalam pembelajaran yang sifatnya menghafal ia sering mengobrol, sehingga banyak tugas yang tidak selesai. (wawancara dengan guru, tanggal, 24 April 2012)

Dicky anaknya tidak mau diam, baik ucapan atau perilakunya. Kalau di rumah selalu ada saja yang ditanyakan, ia senang bergurau dengan orang-orang di sekitarnya. Kadang bercandanya kelewatan membuat ibunya marah-maraha, namun Dicky anak yang baik, masih mau dinasihati walaupun kadang-kadang tingkahnya semaunya sendiri. Ibunya memaklumi tingkah laku anaknya tersebut mungkin Dicky merindukan kasih sayang dari ayahnya, karena ayahnya jarang di rumah, bekerja di Jakarta dan pulang ya tidak menentu, kadang sebulan sekali, kadang dua bulan sekali. Ayah Dicky tidak di rumah, tapi bekerja di Jakarta, dan pulangya tidak menentu, Ibunya bekerja di sawah sebagai buruh tani dan merangkap sebagai ibu rumah tangga (Dicky). (wawancara dengan orang tua Dicky/ibu, tanggal, 10 Juli 2012)

Sedangkan faktor lingkungan keluarga yang mempengaruhi munculnya perilaku *off-task* pada anak adalah: *Pertama*, keluarga kurang menunjukkan sikap perhatian, kurang kontrol/ pengawasan karena orang tua mereka sibuk kerja mencari nafkah, sehingga anak merasa kurang kasih-sayang, Fenomena kultur keluarga Bagas berikut merupakan salah satu contoh.

Bapaknya Bagas bekerja sebagai guru swasta di SMP Paron, Ngawi. Ibunya bekerja di pabrik rokok. Bagas kalau hari Senin – Sabtu tinggal dengan Neneknya. Kalau hari Minggu, baru tinggal dengan orang tuanya. Bagas anaknya suka cari perhatian, banyak tanya, suka bergaul, dan bila salah langsung minta maaf. Selama pembelajaran Bagas sering bilang "itu saya bisa, Pak! gampang". Bagas anaknya pintar, patuh, tepat waktu, namun bila tugas yang diberikan sudah selesai dikerjakan maka tidak mau ditambah lagi. Bagas sangat senang bergaul dengan teman-temannya di saat istirahat, namun kadang suka menendang kaki temannya. Pelajaran yang disukai: (tidak menjawab). Pelajaran yang tidak disukai: (tidak menjawab). Dalam pembelajaran ia kurang memperhatikan, nilai hariannya sedang (*wawancara dengan orang tua Bagas/ibu, tanggal, 19 Mei 2012*)

Kedua, orang tua sering memberi 'label' pada anak seperti: bandel, nakal, dan lain-lain, seperti ditunjukkan dari fenomena kultur keluarga Bagas dan Ilham berikut.

Neneknya Bagas bilang kepada gurunya: "Bagas agak ditegasi, soalnya anaknya agak bandel". Bapak dan Ibunya juga bilang kepada gurunya "titip anak saya, karena anaknya agak bandel dan juga gak bisa diam"! Bagas kalau di rumah agak membandel, kalau pagi hari waktu berangkat sekolah, susah mau mandi, sampai ibunya marah, tapi anaknya mau berangkat sekolah pagi sekali, katanya ada piket. (*wawancara tak terstruktur dengan orang tua Bagas: ungkapan orang tua terhadap anaknya, tanggal, 19 Mei 2012*)

Ilham anaknya agak bandel dalam belajar, membaca susah. Padahal sudah berkali-kali saya bujuk tetapi tidak pernah berhasil, maunya belajar sama Om nya. Disuruh tidur siang, anaknya tidak mau, maunya bermain ke rumah temannya, apalagi kalau disuruh mandi sore, susahnya bukan main, sampai saya marah-marah dulu, karena sore ia harus mengikuti TPA yang kebetulan dekat dengan rumah. Ia juga tidak berangkat ke TPA kalau tidak diberi uang jajan oleh ibunya. (*wawancara tak terstruktur dengan orang tua Ilham : ungkapan orang tua terhadap anaknya, tanggal, 5 Juni 2012*).

Ke ga, keluarga cenderung menciptakan "iklim kemanjaan", kurang memberikan pembiasaan untuk berperilaku baik atau yang diharapkan, sehingga anak kurang terbiasa melakukan perilaku-perilaku *on-task*; di samping adanya sikap "pembiaran" (tanpa disadari) dan "bersikap tegas" terhadap perilaku-perilaku *off-task* pada anak (mis. suka bermain, suka nonton TV, tidak biasa membantu orang tua, tidak biasa menyiapkan kebutuhan sekolah sendiri, melawan orang tua, tidak terbiasa sholat, dan lain-lain). Fenomena ini telah menjadikan perilaku-perilaku *off-task* pada anak bersifat "resisten" (tahan lama), dan membangun *mindset* anak bahwa perilaku-perilaku *off-task* yang dilakukan bukan sebagai suatu kesalahan. Fenomena kultur keluarga demikian, tampaknya banyak terjadi pada kehidupan keluarga yang diteliti. Contoh fenomena kultur keluarga Tika berikut menggambarkan situasi tersebut.

Bangun pagi jam 5.30, tempat tidur diberesin sama neneknya, sholat subuh belum terbiasa, menyiapkan buku sekolah sama neneknya, kadang disiapkan sendiri. Sarapan pagi tidak terbiasa, ia biasa melihat TV. Berangkat sekolah jam 6.30, diantar sama kakeknya, jarak dari rumah ke sekolah $\pm$ 400 meter. Pulang sekolah jam 10.00, setelah sampai rumah ia belajar dan melihat TV, Sholat Dhuhur belum terbiasa, kemudian tidur siang. Sholat Ashar belum terbiasa, kegiatan nya lihat TV dan belajar. Sholat Magrib kadang ikut kakek, kemudian belajar, dan lihat TV. Sholat Isya' belum terbiasa, belajar dan lihat TV. Tidur jam 21.00 (9 malam), dengan kakek dan nenek. Sebelum tidur pipis dan minum susu. (*wawancara dengan orang tua Tika, tanggal, 1 Mei 2012*)

3. Sikap orang tua dan guru terhadap perilaku *off task* anak

a. Sikap orang tua terhadap perilaku *off task* anaknya di sekolah

Terhadap perilaku-perilaku *off-task* anak di kelas tersebut, para orang tua memberikan beragam respons atau sikap. *Pertama*, bersikap wajar, sabar, dan tetap memberikan perhatian, kasih-sayang sambil memberikan bimbingan (sendiri atau dengan bantuan bimbingan guru). Contoh fenomena sikap orang tua terhadap perilaku *off task* anaknya di kelas.

Menghadapi anaknya yang agak cengeng, dan bandel, maka Tika agak diberi perhatian. Susah sarapan pagi, setiap hari Ibunya membawakan bekal nasi ke sekolah. Uang saku disiapkan dan wujudnya harus yang masih bagus. Tidur siang diupayakan setiap hari, untuk persiapan TPA dan belajar mengerjakan pekerjaan rumah dari sekolah. (*wawancara tak terstruktur dengan orang tua Tika: ungkapan orang tua terhadap anaknya, tanggal, 1 Mei 2012*)

Saya harus sabar, karena anak saya agak bandel. Kalau sore melihat TV, dan saya harus menemani, lalu waktu belajar harus saya bimbing, takutnya nanti tidak terkontrol. Jika disuruh tidur siang, Bagas agak susah. (*wawancara tak terstruktur dengan orang tua Tika: ungkapan orang tua terhadap anaknya, tanggal, 19 Mei 2012*).

Kedua, “memafkan”, karena munculnya perilaku-perilaku *off-task* anak di kelas bukan sepenuhnya kesalahan anak, tetapi juga karena kekhilafan orang tua (sibuk kerja, dan kurang memberikan perhatian/kasih sayang). Contoh fenomena sikap orang tua terhadap perilaku *off task* anaknya di kelas.

Ibunya Dicky, sangat perhatian, namun karena harus bekerja di sawah sebagai buruh tani, tiap harinya perhatian pada anaknya sedikit berkurang. Oleh karena itu belajarnya pun sedikit berkurang, kadang belajar, kadang tidak. Kalau ada tugas/PR kadang dikerjakan kadang juga tidak. Kalau ditanya ibunya kenapa tidak mengerjakan PR: jawabnya: ‘lupa, bu’. (*wawancara tak terstruktur dengan orang tua Dicky: ungkapan orang tua terhadap anaknya, tanggal, 10 Juli 2012*).

Ke ga, menunjukkan kekesalan, tetapi juga memahami karena munculnya perilaku *off-task* anak merupakan sesuatu yang alamiah, sesuai dengan sifat mereka yang “imitatif, suka meniru”. Contoh fenomena sikap orang tua terhadap perilaku *off task* anaknya di kelas.

Orang tua Rio, menyadari kalau anaknya banyak tingkah, hanya semaunya sendiri, ia juga egois, perilakunya sering menirukan gerakan-gerakan robot-robotan yang ia lihat di TV. (*wawancara tak terstruktur dengan orang tua Dicky: ungkapan orang tua terhadap anaknya, tanggal, 28 Juli 2012*).

b. *Sikap guru terhadap perilaku off task anak di sekolah*

Terhadap perilaku-perilaku *off-task* anak di kelas tersebut, maka sikap guru sebagai berikut: *Pertama*, bersikap wajar, karena setiap anak memiliki kekurangan dan/atau keunggulan masing-masing, yang perlu dimengerti dan disadari oleh guru. Contoh fenomena sikap guru terhadap perilaku *off task* anak di kelas.

Selama pembelajaran Tika kadang memperhatikan dan kadang tidak, namun di dalam kegiatan mewarnai Tika suka sekali. Pada saat istirahat selalu menyendiri dan bermain sendiri. Pelajaran yang tidak disukai: menghafal, sehingga pada saat pembelajaran ia sering mengobrol, sehingga banyak tugas yang tidak selesai. (*wawancara dengan guru, tanggal, 24 April 2012*)

Bagas anaknya suka cari perhatian, banyak tanya, suka bergaul, dan bila salah langsung minta maaf. Selama pembelajaran Bagas sering bilang “itu saya bisa, Pak ! gampang”. Bagas anaknya pintar, patuh, tepat waktu, namun bila tugas yang diberikan sudah selesai dikerjakan maka ia tidak mau ditambah lagi. Bagas sangat senang bergaul dengan teman-temannya di saat istirahat, namun kadang suka menendang kaki temannya. Pelajaran yang disukai: (tidak menjawab). Pelajaran yang tidak disukai: (tidak menjawab). Dalam pembelajaran ia kurang memperhatikan, nilai hariannya sedang. (*wawancara dengan guru, tanggal, 15 Mei 2012*)

Kedua, bersikap wajar, karena mereka tidak selalu berperilaku *off-task*, masih dalam batas kewajaran, dan mampu mengendalikan diri. Contoh fenomena sikap guru terhadap perilaku *off task* anak di kelas.

Adi anaknya agak pendiam, dan tidak banyak tingkah. Selama pelajaran kadangkala terbawa gurauan teman, namun cepat bisa dikendalikan. Adi anaknya cenderung patuh dan hormat kepada guru. Selalu memperhatikan selama pelajaran berlangsung, hanya sedikit gurauannya kalau di dalam kelas. (*wawancara dengan guru, tanggal, 19 Juni 2012*)

Ke ga, bersikap wajar, karena perilaku *off-task* sudah menjadi karakteristik anak usia dini, hanya muncul sekali-sekali, dan masih banyak perilaku *on-task* yang bisa dibina. Contoh fenomena sikap guru terhadap perilaku *off task* anaknya di kelas.

Dalam mengerjakan tugas kadang-kadang selesai, namun kadang juga tidak selesai. Sebenarnya Dicky orangnya baik, namun kadang kala suka membantah perintah guru. Kepada temannya dia baik, namun kadang kala juga bertengkar dengan temannya. Selama pelajaran berlangsung, kadang memperhatikan dengan serius, dan kadang kala bergurau dengan temannya. Kadang-kadang sangat patuh pada gurunya, kadang kala juga sesuka hatinya dan egois. Dalam mengerjakan tugas kadang bersungguh-sungguh, kadang juga sekehendak hatinya dan tidak selesai. (*wawancara dengan guru, tanggal, 7 Juli 2012*)

Keempat, “mem maafkan”, karena pada dasarnya mereka memiliki karakter baik. Munculnya perilaku-perilaku *off-task* anak di kelas bukan sepenuhnya kesalahan anak, tetapi juga karena kekhilafan orang Tua (sibuk kerja, dan kurang memberikan perhatian/kasih sayang). Contoh fenomena sikap guru terhadap perilaku off task anaknya di kelas.

Rio sebenarnya anak yang baik dan lincah, karena orang tua sibuk dengan pekerjaannya, jadi kurang perhatian, sehingga belajarnya pun terbelengkalai.... Anaknya baik suka bergaul dengan teman, namun kadang emosinya berlebihan. Waktu pelajaran Rio masih mondar-mandir saja. Namun setiap kali ditegur dia langsung kembali ke tempat duduknya. (*wawancara dengan guru, tanggal, 24 Juli 2012*)

Berkaitan dengan sikap orang tua dan guru terhadap perilaku anak, maka mereka perlu menyadari perilaku *off-task* anak didiknya muncul sejalan dengan tingkat perkembangan atau karakteristik anak, dan kemunculannya juga hanya sekali-kali. Sungguhpun demikian, munculnya perilaku *off-task* mereka di kelas perlu di minimalisasi dengan memberikan perhatian, dan bimbingan ke arah perilaku yang lebih baik. Seperti diberi latihan-latihan membaca, menulis dan berhitung untuk persiapan memasuki sekolah berikutnya.

Selain itu, orang tua dan guru memandang perlu kepada anak usia dini ditanamkan perilaku sesuai dengan nilai-nilai moral-agama, melalui model, dan pembiasaan yang baik dan terus menerus di sekolah dan rumah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hidayat, O.S. (2008) bahwa anak membutuhkan latihan dan rutinitas, dan pengalaman langsung adalah hal-hal yang kritis bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kultur keluarga yang dilandasi oleh unsur-unsur budaya yang dianut oleh keluarga tersebut, seperti perilaku, nilai-nilai, sikap hidup atau norma, dan cara hidup sekaligus cara untuk memandang persoalan dan memecahkannya ada kecenderungan berinteraksi terhadap perilaku anak baik di lingkungan keluarga, maupun di sekolah. Oleh karena itu, suatu kultur secara alami akan diwariskan oleh satu generasi kepada generasi berikutnya. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan utama yang didesain untuk memperlancar proses transmisi kultural antar generasi tersebut. Penampilan anak pada usia dini ini merupakan cerminan dari budaya orang tuanya (Setyowati, 2007).

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perilaku *off task* anak usia dini tidak selalu muncul setiap saat, namun hanya kadang kala muncul pada saat-saat tertentu di dalam kelas, hal tersebut muncul sejalan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik anak. Sungguhpun demikian, munculnya perilaku *off-task* mereka di kelas perlu di minimalisasi dengan memberikan perhatian, dan bimbingan ke arah perilaku yang lebih baik. Seperti diberi latihan-latihan membaca, menulis dan berhitung untuk persiapan memasuki sekolah berikutnya.

Latar belakang munculnya perilaku *off task* anak pada saat proses pembelajaran disebabkan oleh (1) faktor internal: rasa kurang percaya diri, bersikap tertutup (*introvert*); kurang senang pada pelajaran yang sifatnya menghafal; kemampuan membaca, kurang; kurang perhatian atau kasih sayang dari orang tua, sehingga di sekolah minta diperhatikan oleh guru; cengeng dan maunya minta sesuatu harus dituruti dan (2) faktor keluarga: orang tua sibuk mencari nafkah, sehingga tidak ada waktu yang cukup untuk bercengkerama dengan anaknya; orang tua sering memberi 'label' pada anak seperti: bandel, nakal, dan lain-lain; keluarga cenderung menciptakan "iklim kemandirian", kurang memberikan pembiasaan untuk berperilaku baik atau yang diharapkan, sehingga anak kurang terbiasa melakukan perilaku-perilaku *on-task*; di samping adanya sikap "pembiaran" (tanpa disadari) dan "bersikap tegas" terhadap perilaku-perilaku *off-task* pada anak (mis. suka bermain, suka nonton TV, tidak biasa membantu orang tua, tidak biasa menyiapkan kebutuhan sekolah sendiri, melawan orang tua, tidak terbiasa sholat, dan lain-lain).

Orang tua menyadari perilaku *off task* anaknya di kelas, mereka mengakui kekurangannya, untuk itu mereka memberikan beragam respons atau sikap, seperti : (1) bersikap wajar, sabar, dan tetap memberikan perhatian, kasih-sayang sambil memberikan bimbingan (sendiri atau dengan bantuan bimbingan guru); (2) "memafkan", karena munculnya perilaku-perilaku *off-task* anak di kelas bukan sepenuhnya kesalahan anak, tetapi juga karena kekhilafan orang tua (sibuk kerja, dan kurang memberikan perhatian/kasih sayang); (3) menunjukkan kekesalan, tetapi juga memahami karena munculnya perilaku *off-task* anak merupakan sesuatu yang alamiah, sesuai dengan sifat mereka yang "imitatif, suka meniru".

Guru menyadari perilaku *off-task* anak didiknya di kelas, adalah (1) bersikap wajar, karena setiap anak memiliki kekurangan dan/atau keunggulan masing-masing, yang perlu dimengerti dan disadari oleh guru; (2) bersikap wajar, karena mereka tidak selalu berperilaku *off-task*, masih dalam batas kewajaran, dan mampu mengendalikan diri; (3) bersikap wajar, karena perilaku *off-task* sudah menjadi karakteristik anak usia dini, hanya muncul sekali-sekali, dan masih banyak perilaku *on-task* yang bisa dibina; (4) "memafkan", karena pada dasarnya mereka memiliki karakter baik, dan munculnya perilaku-perilaku *off-task* anak di kelas bukan sepenuhnya kesalahan anak, tetapi juga karena kekhilafan orang tua (sibuk kerja, dan kurang memberikan perhatian/kasih sayang).

Pandangan/ ungkapan-ungkapan orang tua terhadap anaknya, berkaitan dengan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan anaknya di rumah, merupakan cerminan budaya orang tua dan membentuk *mindset* anak serta mempengaruhi perilaku *off-task* anak di kelas

2. Saran

Berdasarkan simpulan disarankan sebagai berikut: kepada orang tua (1) orang tua seyogianya selalu memberikan perhatian/kasih sayang kepada anaknya, niscaya anak akan merasa aman, dan merasa terlindungi, sehingga anak tidak mencari perhatian dengan perilaku *off-task*nya di sekolah; (2) orang tua seyogianya selalu mengupayakan setiap saat untuk memberikan teladan, latihan berupa pembiasaan-pembiasaan yang baik kepada anaknya, karena penampilan anak pada usia dini ini merupakan cerminan dari budaya orang tuanya; (3) jika orang tua menghadapi permasalahan perilaku anak, hindari pemberian label pada anak, seperti: nakal, bandel, karena akan menginspirasi anak untuk berbuat seperti yang dilabelkan; kepada guru (4) agar tidak terjadi permasalahan yang berkaitan dengan perilaku anak di sekolah, seyogyanya guru bekerja sama dengan orang tua memantau perkembangan anak, informasikan kepada orang tuanya, untuk mencari jalan pemecahannya; (5) seyogianya perilaku *off-task* yang muncul pada anak saat pembelajaran, setiap saat diidentifikasi, dianalisis, sebagai bahan memberikan bimbingan konseling untuk anak usia dini di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Blumer, H. *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall
- Dimiyati, 1997. *Penelitian Kualitatif. Paradigma, Epistemologi, Pendekatan, Metode, dan Terapan*. Malang: IPTPI dan PSTP-PPS IKIP Malang.
- Gunarti., Suryani., Muis.,, 2010, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Kartono, Kartini, 1986. *Psikologi Anak*, Bandung: Alumi
- Setyowati, Titik., Sumarmi, Mamik, 2007. *Peranan Wanita terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Lingkungan keluarga: Studi terhadap Wanita Karier*. Laporan Penelitian kajian Wanita dipublikasikan oleh Dikti.
- Sparzo, F. J & Pattet, J. A. 1989. *Classroom Behavior Detecting and Correcting Special Problem*. Boston : Allyn & Bacon.

PERAN GURU DALAM UPAYA INOVASI PENDIDIKAN DI INDONESIA

Wuwuh Asrining Surasmi
FKIP Universitas Terbuka UPBJJ-UT Surabaya
Prodi. PG PAUD

Abstract

Human resource development is a priority of national development, in which the teacher becomes one of the main key. Teachers, as professionals, have a very important role in achieving national education goals, the development potential of students to become a man of faith, fear of God Almighty, noble, healthy, knowledgeable, skilled, creative, independent, and become citizens of a democracy and responsible. Professional teachers are those who can lead learners to master science and technology for compete into the 21st century. That every teacher is required to master the science and technology that continues to evolve rapidly. Innovation is part of social change, education and development. Given that formal education provider is an organization that includes teachers should follow the pattern of innovation in an organization that is more appropriate to be applied in the field of education. Educational innovation is innovation in education or innovation to solve educational problems. So education innovation is an idea, goods, method, perceived or observed as a new thing for a person or group of people (society), either in the form of invention or discovery used to achieve educational goals or to solve educational problems. Learning in school should be regarded as the soul of education is continuously upgraded. Improving the quality of learning in schools involving various interested parties (stakeholders) with the Indonesian people that the process of establishing a competitive and highly competitive. The main goal of innovation in schools is to improve the quality of the school. Signs of good quality schools such as effective teaching and learning, high student achievement of learning outcomes, teachers mempunyai ample time to carry out duties in accordance with the profession, the principal use most of the time to work more familiar with the students and teachers as well as always trying to obtain feedback in order to improve the quality of the school. Every person who works at the school do its work in accordance with the interest and ability to develop a career.

Keywords : *Role of Teachers, Education Innovation*

PENGERTIAN INOVASI

Inovasi berasal dari kata latin, *innovation* yang berarti pembaruan dan perubahan. Kata kerjanya *innovo* yang artinya memperbarui dan mengubah. Inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invensi atau diskoveri.

Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu (Ibrahim, 1988). Inovasi adalah suatu penemuan yang benar-benar baru artinya hasil kreasi manusia yang berupa benda atau hal yang ditemukan itu benar-benar sebelumnya belum ada, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru. Sedangkan diskoveri adalah suatu penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang.

Ibrahim (1988) mengemukakan bahwa inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat), baik berupa inovasi atau diskoveri yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan.

TUJUAN INOVASI PENDIDIKAN

Menurut Fuad Ihsan (2005), tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas, sarana serta jumlah peserta didik sebanyak-banyaknya, dengan hasil pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan pembangunan), dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat, waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya.

Kalau dikaji, arah tujuan inovasi pendidikan Indonesia tahap demi tahap, yaitu :

1. Mengejar ketinggalan-keinggalan yang dihasilkan oleh kemajuan-kemajuan ilmu dan teknologi sehingga makin lama pendidikan di Indonesia makin berjalan sejajar dengan kemajuan-kemajuan tersebut.
2. Mengusahakan terselenggaranya pendidikan sekolah maupun luar sekolah bagi setiap warga negara. Misalnya daya tampung usia sekolah SD, SLTP, SLTA, dan Perguruan Tinggi.

Di samping itu, akan diusahakan peningkatan mutu yang dirasakan makin menurun dewasa ini. Dengan sistem penyampaian yang baru, diharapkan peserta didik menjadi manusia yang aktif, kreatif, dan terampil memecahkan masalahnya sendiri.

Tujuan jangka panjang yang hendak dicapai adalah terwujudnya manusia Indonesia seutuhnya.

MASALAH-MASALAH YANG MENUNTUT DIADAKAN INOVASI

Adapun masalah-masalah yang menuntut diadakan inovasi pendidikan di Indonesia, yaitu :

1. Perkembangan ilmu pengetahuan menghasilkan kemajuan teknologi yang mempengaruhi kehidupan sosial, ekonomi, politik, pendidikan dan kebudayaan bangsa Indonesia. Sistem pendidikan yang dimiliki dan dilaksanakan di Indonesia belum mampu mengikuti dan mengendalikan kemajuan-kemajuan tersebut sehingga

dunia pendidikan belum dapat menghasilkan tenaga-tenaga pembangunan yang terampil, kreatif, dan aktif sesuai dengan tuntutan dan keinginan masyarakat.

2. Laju eksplorasi penduduk yang cukup pesat, yang menyebabkan daya tampung, ruang, dan fasilitas pendidikan yang sangat tidak seimbang.
3. Melonjaknya aspirasi masyarakat untuk memperoleh pendidikan yang lebih baik, sedangkan di pihak lain kesempatan sangat terbatas.
4. Mutu pendidikan yang dirasakan makin menurun, yang belum mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Belum mekarnya alat organisasi yang efektif, serta belum tumbuhnya suasana yang subur dalam masyarakat untuk mengadakan perubahan-perubahan yang dituntut oleh keadaan sekarang dan yang akan datang.

HAMBATAN PENDIDIKAN GURU DAN INOVASI PENDIDIKAN

Hofstede seorang ahli psikologi industri pada 1991 melakukan penelitian selama enam tahun tentang perbedaan budaya di 40 negara salah satunya di Thailand sebagai anggota Asean. Menurut Hofstede, Thailand sangat menganut "High Power Distance". Di mana keputusan harus selalu dibuat oleh yang memiliki kedudukan lebih tinggi dan sering kali diikuti tekanan seperti hubungan kepala dinas dengan kepala sekolah, guru dengan murid dan kepala sekolah dengan guru. Selain itu, senioritas masih dipegang teguh oleh Thailand dalam dunia pendidikan.

Kondisi Thailand, tidak jauh berbeda dengan di Indonesia, sampai hari ini kita masih menganut apa yang ada di Thailand. Dalam dunia pendidikan kita, inovasi dan inisiatif serta kreativitas sangat sulit dilakukan secara individu. Sangat mustahil seseorang bergerak tanpa ada keputusan dari pihak yang memiliki posisi lebih tinggi.

Misalnya, ketika seorang guru ingin mengikuti lomba karya ilmiah atau inovasi Asean. Menurut Hofstede, Thailand sangat menganut "High Power Distance". Di mana atasan. Ini tentu sangat lucu dan memalukan. Orang mau maju, kok malah dipersulit dengan berbagai alasan ini dan itu. Ini sangat ironis dengan UU Guru dan Dosen yang mengagungkan profesionalisme guru dan dosen.

Contoh lainnya, di Negara-negara seperti Norwegia, Finlandia, Belanda, Swedia dan Jerman orang yang berkarya dan bekerja di perguruan tinggi minimal bergelar doktor atau professor. Artinya, perguruan tinggi di sana, sangat susah menemui dosen atau peneliti bergelar S1 atau Master. Namun, di Indonesia jangan untuk bergelar doktor atau professor, mau melamar sekolah saja sulitnya minta ampun. Padahal, sekolahnya dibiayai pihak lain. Dan lagi-lagi mempersulit adalah karena sistem "Higher Power Distance".

Kita juga menganut paham "Collectivism" di mana segala sesuatu harus dilakukan secara bersama-sama dan semua keputusan harus dilakukan atas persetujuan bersama pula sehingga risiko yang akan dihadapi akan ditanggung bersama. Dalam pendidikan kita, sifat individualistik sangat tidak didukung. Hal ini sangat memungkinkan sebuah inovasi dan inisiatif akan memakan waktu yang lama dalam prosesnya dan mungkin pudar sebelum menjadi sebuah proyek karena sulitnya mencari kata setuju di antara anggota kelompok.

Padahal, inovasi akan muncul dari individu-individu yang memang memiliki bakat untuk maju secara sendiri-sendiri sehingga hasilnya bias digunakan secara bersama-sama.

Dan parahnya, senioritas masih sangat dijunjung tinggi di dalam dunia pendidikan kita. Kita memang diharuskan mendukung ungkapan bahwa “yang lebih tua lebih berpengalaman dalam berinovasi dan berkreasi. Serta pendidikan kita juga selalu mengutamakan yang lebih senior dan yang memiliki posisi lebih tinggi untuk mengikuti kegiatan-kegiatan di luar seperti seminar, workshop, lokakarya, bahkan studi lanjut pun harus senior kalau perlu lebih dahulu. Bahkan atas nama kebersamaan dan senioritas sering kali mengangkat dan memilih orang tidak tepat serta kering inovasi untuk menduduki jabatan tertentu.

Memang di dalam dunia pendidikan menjunjung tinggi hubungan sosial dan kebersamaan, mempertahankan harmonisasi dalam kelompok dan mencegah konflik sangat dibutuhkan agar tujuan yang telah disepakati bias dicapai. Akan tetapi, jangan sampai inovasi, kreativitas dan inisiatif untuk kemajuan sebuah lembaga terhambat oleh hal tersebut di atas. Kalau ini terjadi maka sampai kapan pun, pendidikan kita akan tetap mengalami kekeringan dalam berinovasi. (*From where does man's weakness come? From the inequality between his strength and his desires*).

PENDIDIKAN GURU DAN INOVASI PENDIDIKAN

Banyak program pendidikan baru yang inovatif diberlakukan oleh pemerintah dalam waktu paling tidak lima tahun terakhir ini, seperti *broad based educa on, life skills*, manajemen pendidikan berbasis sekolah, *contextual teaching-learning (CTL)*, evaluasi belajar model portofolio, dan yang terakhir Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Semua itu kurang atau bahkan tidak mengikutsertakan guru sebagai variabel penting dalam pelaksanaan program-program itu, padahal semua program baru itu bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan di negeri ini.

Dengan banyaknya program baru itu, semestinya para guru kita didorong untuk memiliki profesionalisme yang lebih tinggi. Hal itu juga diikuti kesejahteraan yang lebih memadai. Kenyataan tidaklah seperti itu. Banyaknya program baru itu justru menambah beban kerja guru.

Mengapa beban? Karena guru belum atau tidak mengerti secara sempurna terhadap berbagai inovasi pendidikan itu. Akibatnya, mereka berada dalam ketidakmenentuan profesi ketika harus melakukan program-program inovatif di tempat kerja masing-masing.

Penggagas pembaharuan pendidikan memiliki asumsi, guru dengan serta merta dapat melakukan apa saja yang menjadi program pembaharuan yang dicanangkan pemerintah. Asumsi inilah yang tidak benar. Sebab, kenyataannya guru harus mendapatkan *retraining* yang memadai dan tersistem untuk dapat melakukan berbagai pembaharuan dalam bidang pendidikan.

Karena itu, ke depan pemerintah perlu melihat kemampuan riil yang dimiliki guru untuk melakukan atau mengadopsi setiap inovasi di bidang pendidikan.

PROFESIONALISME

Saat ini kita hidup pada era *knowledge based economy*. Artinya sistem ekonomi secara global berjalan berdasarkan kaidah-kaidah ilmu pengetahuan dan teknologi. Dampaknya, negara yang memiliki dan menguasai ilmu pengetahuan yang kuat akan menguasai ekonomi.

Mengapa demikian? Karena dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebuah bangsa akan memiliki daya saing yang tinggi di tengah-tengah bangsa lain. Jika sebuah bangsa memiliki daya saing yang tinggi, ia dapat dipastikan bisa menguasai dunia secara ekonomi. Negara-negara seperti Jepang, Jerman, Amerika Serikat, Korea, Singapura, dan Australia memiliki perekonomian yang jauh lebih baik dibandingkan dengan perekonomian kita. Sebab, negara-negara tersebut menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Lalu apa implikasinya terhadap pendidikan, terutama guru, di negeri ini? Implikasinya, kita harus melakukan profesionalisme pada pekerjaan guru. Dengan guru yang memiliki profesionalisme yang tinggi, pendidikan akan bisa ditingkatkan kualitasnya. Kualitas pendidikan yang baik pada akhirnya akan meningkatkan daya saing bangsa melalui penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Untuk bisa menjamin terjadinya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, bangsa ini mau tidak mau ke depan harus meningkatkan profesionalisme guru. Jika ini harus dilakukan, kita harus memperhatikan syarat-syarat terjadinya profesionalisme yang perlu dimiliki para guru kita. Antara lain, menurut Houle, harus memiliki landasan pengetahuan yang kuat, berdasarkan atas kompetensi individual (bukan atas dasar KKN), memiliki sistem seleksi dan sertifikasi, dan ada kerja sama dan kompetisi yang sehat antarsejawat. Selain itu, ada kesadaran profesional yang tinggi, memiliki prinsip-prinsip etik (kode etik), memiliki sistem sanksi profesi, ada militansi individual, dan memiliki organisasi profesi.

Dari syarat-syarat yang harus dimiliki guru agar mereka termasuk dalam kategori profesional tersebut, tentu perlu ada sistem peningkatan pengetahuan bagi guru secara tersistem dan berkelanjutan. Pendek kata, perlu ada *in service training* yang baik bagi para guru kita.

GURU DAN PROFESIONALISME

Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Kepiawaian dan kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Ada beberapa hal yang dapat membentuk kewibawaan guru antara lain adalah penguasaan materi yang diajarkan, metode mengajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, hubungan antar individu, baik dengan siswa maupun antar sesama guru dan unsur lain yang terlibat dalam proses pendidikan seperti administrator, misalnya kepala sekolah dan tata usaha serta masyarakat sekitarnya, pengalaman dan keterampilan guru itu sendiri.

Dengan demikian, maka dalam pembaharuan pendidikan, keterlibatan guru mulai dari perencanaan inovasi pendidikan sampai dengan pelaksanaan dan evaluasinya memainkan peran yang sangat besar bagi keberhasilan suatu inovasi pendidikan. Tanpa melibatkan mereka, maka sangat mungkin mereka akan menolak inovasi yang diperkenalkan kepada mereka. Hal ini seperti diuraikan sebelumnya, karena mereka menganggap inovasi yang tidak melibatkan mereka adalah bukan miliknya yang harus dilaksanakan, tetapi sebaliknya mereka menganggap akan mengganggu ketenangan dan kelancaran tugas mereka. Oleh karena itu, dalam suatu inovasi pendidikan, gurulah yang utama dan pertama terlibat karena guru mempunyai peran yang luas sebagai pendidik, sebagai orang tua, sebagai teman, sebagai dokter, sebagai motivator dan lain sebagainya. (Wright 1987)

Pengembangan Profesionalisme Guru Menurut para ahli, profesionalisme menekankan kepada penguasaan ilmu pengetahuan atau kemampuan manajemen beserta strategi penerapannya. Maister (1997) mengemukakan bahwa profesionalisme bukan sekadar pengetahuan teknologi dan manajemen tetapi lebih merupakan sikap, pengembangan profesionalisme lebih dari seorang teknisi bukan hanya memiliki keterampilan yang tinggi tetapi memiliki suatu tingkah laku yang dipersyaratkan.

Apabila guru di Indonesia telah memenuhi standar profesional guru maka kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia semakin baik. Selain memiliki standar profesional guru sebagaimana diuraikan dalam jurnal *Educational Leadership* 1993 (dalam Supriadi 1998) dijelaskan bahwa untuk menjadi profesional seorang guru dituntut untuk memiliki lima hal: (1) Guru mempunyai komitmen pada siswa dan proses belajarnya, (2) Guru menguasai secara mendalam bahan/mata pelajaran yang diajarkannya serta cara mengajarnya kepada siswa, (3) Guru bertanggung jawab memantau hasil belajar siswa melalui berbagai cara evaluasi, (4) Guru mampu berpikir sistematis tentang apa yang dilakukannya dan belajar dari pengalamannya, (5) Guru seyogianya merupakan bagian dari masyarakat belajar dalam lingkungan profesinya.

Arifin (2000) mengemukakan guru Indonesia yang profesional dipersyaratkan mempunyai; (1) dasar ilmu yang kuat sebagai pengejawantahan terhadap masyarakat teknologi dan masyarakat ilmu pengetahuan di abad 21; (2) penguasaan kiat-kiat profesi berdasarkan riset dan praksis pendidikan yaitu ilmu pendidikan sebagai ilmu praksis bukan hanya merupakan konsep-konsep belaka. Pendidikan merupakan proses yang terjadi di lapangan dan bersifat ilmiah, serta riset pendidikan hendaknya diarahkan pada praksis pendidikan masyarakat Indonesia; (3) pengembangan kemampuan profesional berkesinambungan, profesi guru merupakan profesi yang berkembang terus menerus dan berkesinambungan antara LPTK dengan praktek pendidikan. Kekerdilan profesi guru dan ilmu pendidikan disebabkan terputusnya program pre-service dan in-service karena pertimbangan birokratis yang kaku atau manajemen pendidikan yang lemah.

Dengan adanya persyaratan profesionalisme guru ini, perlu adanya paradigma baru untuk melahirkan profil guru Indonesia yang profesional di abad 21 yaitu; (1) memiliki kepribadian yang matang dan berkembang; (2) penguasaan ilmu yang kuat; (3) keterampilan untuk membangkitkan peserta didik kepada sains dan teknologi; dan (4) pengembangan profesi secara berkesinambungan. Keempat aspek tersebut merupakan satu kesatuan utuh

yang tidak dapat dipisahkan dan ditambah dengan usaha lain yang ikut mempengaruhi perkembangan profesi guru yang profesional.

Apabila syarat-syarat profesionalisme guru di atas itu terpenuhi akan mengubah peran guru yang tadinya pasif menjadi guru yang kreatif dan dinamis. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan (1991) bahwa pemenuhan persyaratan guru profesional akan mengubah peran guru yang semula sebagai orator yang verbalistik menjadi berkekuatan dinamis dalam menciptakan suatu suasana dan lingkungan belajar yang *invita on learning environment*.

Pengembangan profesionalisme guru menjadi perhatian secara global, karena guru memiliki tugas dan peran bukan hanya memberikan informasi-informasi ilmu pengetahuan dan teknologi, melainkan juga membentuk sikap dan jiwa yang mampu bertahan dalam era hiperkompetisi. Tugas guru adalah membantu peserta didik agar mampu melakukan adaptasi terhadap berbagai tantangan kehidupan serta desakan yang berkembang dalam dirinya. Pemberdayaan peserta didik ini meliputi aspek-aspek kepribadian terutama aspek intelektual, sosial, emosional, dan keterampilan. Tugas mulia itu menjadi berat karena bukan saja guru harus mempersiapkan generasi muda memasuki abad pengetahuan, melainkan harus mempersiapkan diri agar tetap eksis, baik sebagai individu maupun sebagai profesional.

Profesionalisasi harus dipandang sebagai proses yang terus menerus. Dalam proses ini, pendidikan prajabatan, pendidikan dalam jabatan termasuk penataran, pembinaan dari organisasi profesi dan tempat kerja, penghargaan masyarakat terhadap profesi keguruan, penegakan kode etik profesi, sertifikasi, peningkatan kualitas calon guru, imbalan, dll secara bersama-sama menentukan pengembangan profesionalisme seseorang termasuk guru.

PERAN GURU DALAM INOVASI

Dalam bukunya yang berjudul "Reinventing Education", Louis V. Gerstmer, Jr. dkk (1995), menyatakan bahwa di masa-masa mendatang peran-peran guru mengalami perluasan yaitu guru sebagai: pelatih (*coaches*), konselor, manajer pembelajaran, partisipan, pemimpin, pembelajar, dan pengarang.

1. **Pelatih (*coaches*);** Sebagai *pelatih (coaches)*, guru harus memberikan peluang yang sebesar-besarnya bagi siswa untuk mengembangkan cara-cara pembelajarannya sendiri sesuai dengan kondisi masing-masing. Guru hanya memberikan prinsip-prinsip dasarnya saja dan tidak memberikan satu cara yang mutlak. Hal ini merupakan analogi dalam bidang olah raga, di mana pelatih hanya memberikan petunjuk dasar-dasar permainan, sementara dalam permainan itu sendiri para pemain akan mengembangkan kiat-kiatnya sesuai dengan kemampuan dan kondisi yang ada.
2. **Konselor;** Sebagai *konselor*, guru harus mampu menciptakan satu situasi interaksi belajar-mengajar, di mana siswa melakukan perilaku pembelajaran dalam suasana psikologis yang kondusif dan tidak ada jarak yang kaku dengan guru. Disamping itu, guru diharapkan mampu memahami kondisi setiap siswa dan membantunya ke arah perkembangan optimal.

3. **Manajer Pembelajaran;** Sebagai *manajer pembelajaran*, guru memiliki kemandirian dan otonomi yang seluas-luasnya dalam mengelola keseluruhan kegiatan belajar-mengajar dengan mendinamiskan seluruh sumber-sumber penunjang pembelajaran.
4. **Par sipan;** Sebagai *par sipan*, guru tidak hanya berperilaku mengajar akan tetapi juga berperilaku belajar dari interaksinya dengan siswa. Hal ini mengandung makna bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi anak, akan tetapi ia sebagai fasilitator pembelajaran siswa.
5. **Pemimpin;** Sebagai *pemimpin*, diharapkan guru mampu menjadi seseorang yang mampu menggerakkan orang lain untuk mewujudkan perilaku menuju tujuan bersama. Di samping sebagai pengajar, guru harus mendapat kesempatan untuk mewujudkan dirinya sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam berbagai kegiatan lain di luar mengajar.
6. **Pembelajar;** Sebagai *pembelajar*, guru harus secara terus menerus belajar dalam rangka menyegarkan kompetensinya serta meningkatkan kualitas profesionalnya.
7. **Pengarang;** Sebagai *pengarang*, guru harus selalu kreatif dan inovatif menghasilkan berbagai karya yang akan digunakan untuk melaksanakan tugas-tugas profesionalnya. Guru yang mandiri bukan sebagai tukang atau teknisi yang harus mengikuti satu buku petunjuk yang baku, melainkan sebagai tenaga yang kreatif yang mampu menghasilkan berbagai karya inovatif dalam bidangnya. Hal itu harus didukung oleh daya abstraksi dan komitmen yang tinggi sebagai basis kualitas profesionalismenya.

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, guru memiliki multi fungsi yaitu sebagai fasilitator, motivator, informator, komunikator, transformator, change agent, inovator, konselor, evaluator, dan administrator (Soewondo, 1972 dalam Arifin 2000).

Menurut Makagiansar (1996) memasuki abad 21 pendidikan akan mengalami pergeseran perubahan paradigma yang meliputi pergeseran paradigma: (1) dari belajar terminal ke belajar sepanjang hayat, (2) dari belajar berfokus penguasaan pengetahuan ke belajar holistik, (3) dari citra hubungan guru-murid yang bersifat konfrontatif ke citra hubungan kemitraan, (4) dari pengajar yang menekankan pengetahuan skolastik (akademik) ke penekanan keseimbangan fokus pendidikan nilai, (5) dari kampanye melawan buta aksara ke kampanye melawan buta teknologi, budaya, dan komputer, (6) dari penampilan guru yang terisolasi ke penampilan dalam tim kerja, (7) dari konsentrasi eksklusif pada kompetisi ke orientasi kerja sama. Dengan memperhatikan pendapat ahli tersebut nampak bahwa pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi berbagai tantangan dan tuntutan yang bersifat kompetitif.

Gambaran Pembelajaran di Abad Pengetahuan praktek pembelajaran yang terjadi sekarang masih didominasi oleh pola atau paradigma yang banyak dijumpai di abad industri. Pada abad pengetahuan paradigma yang digunakan jauh berbeda dengan pada abad industri. Galbreath (1999) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan pada abad pengetahuan adalah pendekatan campuran yaitu perpaduan antara pendekatan belajar dari guru, belajar dari siswa lain, dan belajar pada diri sendiri. Praktek pembelajaran di abad industri dan abad pengetahuan dapat dilihat pada Tabel berikut.

Abad Industri	Abad Pengetahuan
1. Guru sebagai pengarah 2. Guru sebagai sumber pengetahuan 3. Belajar diarahkan oleh guru-kuliah. 4. Belajar dijadualkan secara ketat dgn waktu yang terbatas 5. Terutama didasarkan pd fakta 6. Bersifat teoritik, prinsip-prinsip dan survei 7. Pengulangan dan latihan 8. Aturan dan prosedur 9. Kompetitif 10. Berfokus pada kelas 11. Hasilnya ditentukan sbilmnya 12. Mengikuti norma 13. Komputer sbg subyek belajar 14. Presentasi dgn media statis 15. Komunikasi sebatas ruang kelas 16. Tes diukur dengan norma	1. Guru sebagai fasilitator, pembimbing, konsultan 2. Guru sebagai kawan belajar 3. Belajar diarahkan oleh siswa kulum. 4. Belajar secara terbuka, ketat dgn waktu yang terbatas fleksibel sesuai keperluan 5. Terutama berdasarkan proyek dan masalah 6. Dunia nyata, dan refleksi prinsip dan survei 7. Penyelidikan dan perancangan 8. Penemuan dan penciptaan 9. Kolaboratif 10. Berfokus pada masyarakat 11. Hasilnya terbuka 12. Keanekaragaman yang kreatif 13. Komputer sebagai peralatan semua jenis belajar 14. Interaksi multi media yang dinamis 15. Komunikasi tidak terbatas ke seluruh dunia 16. Unjuk kerja diukur oleh pakar, penasihat, kawan sebaya dan diri sendiri.

Berdasarkan Tabel dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa;

1. Pada abad industri banyak dijumpai belajar melalui fakta, drill dan praktek, dan menggunakan aturan dan prosedur-prosedur. Sedangkan di abad pengetahuan menginginkan paradigma belajar melalui proyek-proyek dan permasalahan-permasalahan, inkuiri dan desain, menemukan dan penciptaan.
2. Betapa sulitnya mencapai reformasi yang sistemik, karena bila paradigma lama masih dominan, dampak reformasi cenderung akan ditelan oleh pengaruh paradigma lama.
3. Meskipun telah dinyatakan sebagai polaritas, perbedaan praktik pembelajaran Abad Pengetahuan dan Abad Industri dianggap sebagai suatu kontinum. Meskipun sekarang dimungkinkan memandang banyak contoh praktek di Abad Industri yang "murni" dan jauh lebih sedikit contoh lingkungan pembelajaran di Abad Pengetahuan yang "murni", besar kemungkinannya menemukan metode persilangan perpaduan antara metode di Abad Pengetahuan dan metode di Abad Industri. Perlu diingat dalam melakukan reformasi pembelajaran, metode lama tidak sepenuhnya hilang, namun hanya digunakan kurang lebih jarang dibanding metode-metode baru.
4. Praktek pembelajaran di Abad Pengetahuan lebih sesuai dengan teori belajar modern. Melalui penggunaan prinsip-prinsip belajar berorientasi pada proyek dan permasalahan sampai aktivitas kolaboratif dan difokuskan pada masyarakat, belajar kontekstual yang didasarkan pada dunia nyata dalam konteks ke peningkatan perhatian pada tindakan-tindakan atas dorongan pembelajaran sendiri.

Pada Abad Pengetahuan nampaknya praktek pembelajaran tergantung pada piranti-piranti pengetahuan modern yakni komputer dan telekomunikasi, namun sebagian besar karakteristik Abad Pengetahuan bisa dicapai tanpa memanfaatkan piranti modern. Meskipun teknologi informasi dan telekomunikasi merupakan katalis yang penting yang membawa kita pada metode belajar Abad Pengetahuan, perlu diingat bahwa yang membedakan metode tersebut adalah pelaksanaan hasilnya bukan alatnya. Kita dapat melengkapi peralatan lembaga pendidikan kita dengan teknologi canggih tanpa mengubah pelaksanaan dan hasilnya.

KESIMPULAN

Memperhatikan peran guru dan tugas guru sebagai salah satu faktor determinan bagi keberhasilan pendidikan, maka keberadaan dan peningkatan profesi guru menjadi wacana yang sangat penting. Pendidikan di abad pengetahuan menuntut adanya manajemen pendidikan modern dan profesional dengan bernaung pendidikan.

Kemerosotan pendidikan bukan diakibatkan oleh kurikulum tetapi oleh kurangnya kemampuan profesionalisme guru dan keengganan belajar siswa. Profesionalisme menekankan kepada penguasaan ilmu pengetahuan atau kemampuan manajemen beserta strategi penerapannya. Profesionalisme bukan sekadar pengetahuan teknologi dan manajemen tetapi lebih merupakan sikap, pengembangan profesionalisme lebih dari seorang teknisi bukan hanya memiliki keterampilan yang tinggi tetapi memiliki suatu tingkah laku yang dipersyaratkan.

Guru yang profesional pada dasarnya ditentukan oleh attitudenya yang berarti pada tataran kematangan yang mempersyaratkan willingness dan ability, baik secara intelektual maupun pada kondisi yang prima. Profesionalisasi harus dipandang sebagai proses yang terus menerus. Usaha meningkatkan profesionalisme guru merupakan tanggung jawab bersama antara LPTK sebagai pencetak guru, instansi yang membina guru (dalam hal ini Depdiknas atau yayasan swasta), PGRI dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, I. 2000. *Profesionalisme Guru: Analisis Wacana Reformasi Pendidikan dalam Era Globalisasi*. Simposium Nasional Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang, 25-26 Juli 2001.
- Dahrin, D. 2000. *Memperbaiki Kinerja Pendidikan Nasional Secara Komprehensif: Transformasi Pendidikan. Komunitas, Forum Rektor Indonesia. Vol.1 No. Hlm 24*.
- Degeng, N.S. 1999. *Paradigma Baru Pendidikan Memasuki Era Desentralisasi dan Demokrasi*. Jurnal Getengkali Edisi 6 Tahun III 1999/2000. Hlm. 2-9.

- Galbreath, J. 1999. *Preparing the 21st Century Worker: The Link Between Computer-Based Technology and Future Skill Sets*. Educational Technology Nopember-Desember 1999. Hlm. 14-22.
- Gerald Zaltman, Rober Duncan, Johny Holbek. (1973). *Innovation and Organization. A Wiley-Interscience Publication John Wiley and Sons*, New York. London, Sydney, Toronto.
- Matthew B. Miles (1964). *Innovation in Education, Bureau of Publication Teachers College*. Columbia University New York
- Maister, DH. 1997. *True Professionalism*. New York: The Free Press.
- Makagiansar, M. 1996. *Shift in Global paradigm and The Teacher of Tomorrow, 17th. Convention of the Asean Council of Teachers (ACT); 5-8 Desember, 1996, Republic of Singapore*.
- Naisbitt, J. 1995. *Megatrend Asia: Delapan Megatrend Asia yang Mengubah Dunia, (Alih bahasa oleh Danan Triyatmoko dan Wandi S. Brata)*. Jakarta: Gramdeia.
- Mulyasa, E. (2008). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

PEMANFAATAN POWERPOINT UNTUK MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA LINEAR DAN NON-LINEAR

Yanuard Putro Dwikristanto

Universitas Pelita Harapan

yanuard.dwikristanto@uph.edu

Abstrak

Perkembangan media dan teknologi yang sangat pesat membawa perubahan terhadap lingkungan pembelajaran siswa. Lingkungan pembelajaran saat ini sudah mulai berubah dari hanya mengandalkan single sensory menjadi mul sensory input, dari text-based first menjadi digital and media first, dari work oriented menjadi play oriented, dan dari conven onal speed menjadi twitch speed. Media pembelajaran dalam kelas dirancang untuk mengakomodasi perubahan tersebut, sehingga saat ini mulai berkembang media pembelajaran berbasis mul media. Guru dapat mengadopsi media pembelajaran berbasis mul media yang sudah jadi dan menerapkannya di dalam kelas. Akan tetapi, ini kadang kurang sesuai dengan kondisi kelas maupun harapan guru sehingga guru memilih untuk membuat sendiri yang lebih sesuai. Pembuatan media pembelajaran berbasis mul media dapat menjadi sangat rumit karena dibutuhkan authoring so ware khusus yang keterampilannya dak dikuasai oleh guru yang awam dengan so ware tersebut. Paper ini menelaah tentang inovasi pembuatan media pembelajaran berbasis mul media dengan menggunakan so ware yang lebih umum dikenal yaitu PowerPoint. PowerPoint dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis mul media linear dan non-linear.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Mul media Linear dan Non-Linear, PowerPoint

PENDAHULUAN

Perkembangan media dan teknologi yang sangat pesat membawa perubahan terhadap lingkungan pembelajaran siswa. Saat ini lingkungan pembelajaran siswa sudah mulai dipenuhi dengan beragam perangkat media digital, seperti komputer, *smart-phones*, *personal data assistants (PDA)*, dan Tablet PC. Siswa dapat menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar perangkat media digital tersebut untuk menonton video, mendengarkan musik atau memainkan program komputer. Shelly, Cashman, Gunter, & Gunter (2006) mengatakan lingkungan pembelajaran saat ini sudah mulai berubah dari hanya mengandalkan *single sensory* menjadi *mul sensory input*, dari *text-based first* menjadi *digital and media first*, dari *work oriented* menjadi *play oriented*, dan dari *conven onal speed* menjadi *twitch speed*.

Media pembelajaran dirancang untuk mengakomodasi perubahan tersebut, sehingga saat ini mulai berkembang media pembelajaran berbasis multimedia. Guru dapat mengadopsi media pembelajaran yang sudah jadi dan menerapkannya di dalam kelas (Jatmika, 2005). Akan tetapi, ini kadang kurang sesuai dengan kebutuhan kondisi kelas

maupun harapan guru. Oleh karena itu, kemudian guru dapat merencanakan untuk membuat media pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan berdasarkan pertimbangan tujuan dari pesan dan isi pesan yang akan dimunculkan, dan cara mengorganisasikan gambar, huruf, warna dan sebagainya (Setiawan, Pribadi, Suroso, & Andayani, 2007)

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjadi sangat rumit karena membutuhkan digital *authoring software*. Digital *authoring software* adalah program yang digunakan untuk mengedit elemen-elemen multimedia pembelajaran seperti elemen teks, grafis, video, audio dan animasi (Shelly, Cashman, Gunter, & Gunter, 2006). Beberapa digital *authoring software* diantaranya seperti adobe photoshop untuk mengedit khusus elemen gambar, adobe premiere untuk mengedit khusus elemen audio dan video, dan adobe flash untuk mengedit khusus elemen animasi. *Authoring software* seperti photoshop, adobe premiere dan flash tidak mudah dikuasai oleh guru yang umumnya awam dengan *software* tersebut.

PowerPoint sebagai salah satu program yang telah dikenal secara lebih luas dibandingkan *authoring software* di atas, dapat juga digunakan untuk mengembangkan presentasi multimedia (Shelly, Cashman, Gunter, & Gunter, 2006). PowerPoint memiliki fitur-fitur efek presentasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi pembelajaran siswa (Nouri & Shahid, 2005).

MEDIA PEMBELAJARAN

Media adalah bentuk jamak dari medium yang artinya adalah saluran komunikasi (Heinich, Molenda, Russel, & Smaldino, 2002). Menurutnya, peran media dalam pembelajaran dapat tergantung dari dua kutub yaitu besarnya kendali guru dalam memberikan instruksi, yang artinya kehadiran guru sangat diperlukan untuk mengarahkan siswa, dan besarnya kendali siswa, yang artinya kemandirian siswa untuk mengarahkan dirinya sendiri dalam pembelajaran (*self-instruction*).

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Istilah multimedia mengacu pada penggunaan berbagai format media dalam presentasi atau program belajar sendiri secara berurutan atau simultan (Heinich, Molenda, Russel, & Smaldino, 2002). Mayer (2005) menyatakan bahwa pengertian multimedia secara lebih sederhana yaitu presentasi kata-kata dan gambar-gambar. Presentasi kata-kata meliputi lisan dan tertulis. Presentasi gambar dapat meliputi ilustrasi, photo, animasi, atau video. Menurut Mayer, multimedia pembelajaran terjadi ketika pembelajar membentuk bangunan pengetahuannya dari presentasi kata-kata dan gambar-gambar tersebut.

Multimedia pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua berdasarkan kendalinya, yaitu: linear dan non-linear (Vaughan, 2008). Multimedia pembelajaran linear artinya presentasi dimulai dari awal dan terus berjalan terus sampai dengan akhir. Dalam multimedia pembelajaran linear, siswa hanya dapat menelusuri isi secara berurutan, dari

frame yang satu ke *frame* yang berikutnya. Contoh dari multimedia pembelajaran linear adalah multimedia pembelajaran yang berbentuk film atau video.

Multimedia pembelajaran non-linear artinya presentasi yang interaktif terhadap isi. Siswa diberikan kendali navigasi sehingga dapat menelusuri setiap bagian isi sesuai dengan keinginannya dan tidak harus secara berurutan. Contoh dari multimedia pembelajaran non-linear adalah multimedia pembelajaran yang berbentuk *games*.

Multimedia pembelajaran berperan untuk membenamkan siswa dalam pengalaman multi inderawi agar meningkatkan pembelajaran siswa (Heinich, Molenda, Russel, & Smaldino, 2002). Hal ini dikarenakan multimedia memungkinkan pengalaman seseorang menjadi seperti nyata tanpa perlu berada di sana untuk mengalaminya secara nyata. Hal yang perlu diperhatikan oleh para pengajar adalah memahami dengan jelas tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengalaman siswa (*auditory, visual, atau tac le*) sehingga dapat diputuskan untuk menentukan media yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran dan cara yang terbaik untuk membawakannya. Vaughan (2008) menyatakan bahwa penentuan pilihan cara pengguna berinteraksi dan bernavigasi dalam isi multimedia pembelajaran bergantung pada isi pesan, penulisan naskah atau jalan cerita (*storyboarding*), keindahan seni, dan pemrograman.

POWERPOINT UNTUK MEMBUAT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

PowerPoint adalah program presentasi grafis yang memungkinkan para guru dan siswa untuk mengembangkan presentasi multimedia yang menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, audio, video, *links*, dan yang paling penting yaitu interaktivitas (Shelly, Cashman, Gunter, & Gunter, 2006).

1. Teks

Teks terdiri dari karakter yang digunakan untuk membentuk kata-kata, kalimat-kalimat, paragraph-paragraf dan merupakan elemen fundamental yang digunakan dalam semua aplikasi multimedia. Aplikasi multimedia tidak hanya menggunakan teks biasa untuk menyampaikan informasi dasar, tetapi mereka juga menggunakan variasi dan efek teks untuk menegaskan dan memperjelas informasi. Perbedaan ukuran, warna, atau *font-style* misalnya sering digunakan untuk menegaskan kata-kata atau frase kata tertentu.

PowerPoint memungkinkan kita untuk melakukan pengaturan teks melalui fasilitas menu format font (Hidayat, 2004). Gambar 1 adalah menu Font yang dapat memungkinkan ukuran, warna, tipe, style, dan bahkan efek teks dapat dibuat secara bervariasi.



Gambar 1 Menu Font

Pengaturan perataan teks dapat juga dilakukan dengan menggunakan fasilitas menu format *paragraph*. Gambar 2 adalah menu Paragraph yang memungkinkan teks dapat dibuat perataannya secara vertikal maupun secara horisontal dengan jarak ukuran yang diinginkan.



Gambar 2 Menu Paragraph

2. Grafis

Grafis adalah representasi digital dari informasi bukan teks, seperti gambar, grafik, atau foto. Sebuah grafis, disebut juga sebuah gambar atau foto yang tidak bergerak atau beranimasi. Di dalam aplikasi multimedia, selain berfungsi untuk menggambarkan informasi yang lebih padat daripada teks, grafis dapat juga berfungsi sebagai elemen navigasi.

Grafis dapat dengan mudah disisipkan ke dalam presentasi dengan menggunakan fasilitas menu images dan illustration. Gambar 3 adalah menu Images dan Illustration yang memungkinkan gambar, foto, clipart, shapes, diagram, dan grafik dapat ditempelkan dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 3 Menu Images dan Illustrations

Pengaturan warna, bentuk, perataan, efek, dan style dari grafis ini dapat dilakukan dengan menggunakan ribbon menu format (Gambar 4).



Elemen audio dapat di input ke dalam PowerPoint melalui Menu Audio (Gambar 7). Audio yang di input dapat berasal dari clip art audio dalam program PowerPoint, atau dari file lain, atau merekamnya secara langsung.



Gambar 7 Menu Audio

5. Video

Video terdiri dari *frame* visual yang dapat diputar ulang dengan kecepatan 15 sampai 60 frame per detik dan memberikan gerakan penuh secara real time. Penggunaan video dapat memperkuat ceramah dan bacaan, memberikan dasar umum pengetahuan, dan menunjukkan hal-hal yang siswa tidak alami secara nyata.

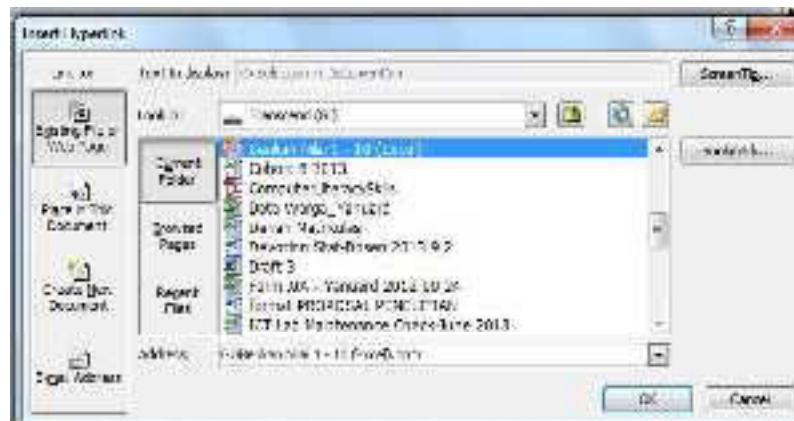
Elemen video dapat di input ke dalam PowerPoint melalui Menu Video (Gambar 8). Video yang di input dapat berasal dari clip art video dalam program PowerPoint, atau dari file lain.



Gambar 8 Video

6. Link dan Interak vitas

Interaktivitas dalam PowerPoint dapat dilakukan dengan pengaturan kendali link dalam Hyperlink dan kendali jalannya animasi. Kendali Hyperlink dapat diatur melalui kotak dialog insert Hyperlink (Gambar 9).



Gambar 9 Hyperlink

Cara kerja tombol hyperlink dapat diatur dengan menggunakan kotak dialog action setting (Gambar 10).



Gambar 10 Action Settings

Kendali jalannya animasi dapat diatur dengan menggunakan fasilitas menu-menu yang terdapat pada group ribbon Timing dan Advanced Animation (Gambar 11).



Gambar 11 Timing dan Advanced Animation

KESIMPULAN

PowerPoint dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran linear dan non-linear dengan mudah dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di dalam

PowerPoint. Fitur-fitur tersebut antara lain menu Font, Paragraph, Images dan Illustration, Format, Transition, Animation, Audio, Video, Hyperlink, Action Settings, dan Timing dan Advanced Animation.

DAFTAR PUSTAKA

- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instruc onal Media and Technologies for Learning. (7th Edi on)*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Hidayat, R. (2004). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Jilid 3 untuk SMA Kelas XII*. Jakarta: Erlangga.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Volume 3*, 97.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Mul media Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Nouri, H., & Shahid, A. (2005). The Effect of PowerPoint Presentations on Student Learning and Attitudes. *Global Perspec ves on Accoun ng Educa on, Volume 2*, 53-73.
- Setiawan, D., Pribadi, B. A., Suroso, A., & Andayani. (2007). *Komputer dan Media Pembelajaran, Edisi 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Shelly, G. B., Cashman, T. J., Gunter, G. A., & Gunter, R. E. (2006). *Teachers Discovering Computers: Integra ng Technology and Digital Media in The Classroom*. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Vaughan, T. (2008). *Mul media: Making It Work, 7th Ed*. New York: McGraw-Hill.

PENGUATAN PERAN DAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MELALUI STRATEGI KONSTRUKTIVISTIK

Zuwirna

Dosen pada Prodi teknologi Pendidikan FIP UNP Padang

Abstrak

Pembaharuan kurikulum hendaknya memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Guru memegang peranan penting dalam mengimplementasikan kurikulum. Oleh sebab itu guru perlu meningkatkan pemahaman dan keterampilannya dalam memilih strategi pembelajaran yang berorientasi pada penguatan peran dan aktivitas siswa, melalui strategi belajar konstruktivistik dan strategi belajar aktif.

PENDAHULUAN

Tahun 2013 kurikulum baru sudah mulai diterapkan pada sekolah-sekolah tertentu pada jenjang sekolah dasar, SMP, SMA, dan SMK. Perubahan dan pembaharuan kurikulum ini merupakan perbaikan dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, yaitu KTSP. Salah satu kelemahan kurikulum 2006 adalah tuntutan penguasaan hasil belajar yang lebih menekankan aspek kognitif saja, sementara pembentukan sikap dan perilaku terabaikan. Penghargaan diberikan secara berlebihan kepada orang yang memiliki pengetahuan yang tinggi, walaupun sikap dan perilakunya tidak baik.

Pembaharuan kurikulum merupakan salah satu cara penanganan yang serius untuk menyeimbangkan penguasaan kompetensi peserta didik pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Keseimbangan ke tiga aspek inilah yang akan membentuk karakter. Kurikulum 2013 berorientasi kepada penanaman karakter pada peserta didik.

Melalui pendekatan proses pembelajaran diterapkan kembali pendidikan budi pekerti dalam wujud yang lebih sempurna yaitu Pendidikan Karakter. Pendidikan Karakter dapat menjadi salah satu obat untuk menyembuhkan berbagai penyakit sosial karena pendidikan karakter yang diterapkan dalam sebuah lembaga pendidikan dapat dijadikan sebagai sarana pembudayaan dan pemanusiaan.

Pergantian dan perubahan kurikulum berdampak kepada pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, guru merupakan komponen utama yang harus memahami kurikulum baru ini sebelum mengimplementasikannya di sekolah. Guru tidak mungkin lagi berceramah saja di depan kelas. Pada kurikulum ini pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran berbasis peserta didik (*Student Central Learning, SCL*). Dengan demikian, guru perlu meningkatkan pemahamannya tentang strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif. Sebagai fasilitator, guru harus cerdas meramu pelajaran yang membangkitkan keinginan tahu peserta didik. Siswa dilatih agar lebih sensitif menangkap fenomena yang terjadi, memiliki kemampuan mengungkapkan ide, pendapat, maupun gagasan. Berdasarkan asumsi bahwa melalui pendekatan pembelajaran konstruktivistik dan

strategi belajar aktif, siswa akan lebih terlatih untuk berprakarsa, berpikir secara sistematis, kritis, tanggap, sehingga dapat menyelesaikan masalah melalui penelusuran informasi yang bermakna baginya. Kondisi itu akan berujung pada terciptanya proses dan hasil belajar yang terus meningkat kualitasnya maupun produktivitasnya.

Tulisan ini akan menguraikan strategi pembelajaran yang memperkuat peran siswa sebagai subjek belajar melalui strategi belajar konstruktivistik dan strategi belajar aktif. Melalui tulisan ini diharapkan guru memahami strategi pembelajaran konstruktivistik dan strategi belajar aktif serta memiliki kemampuan kreatif dalam membelajarkan siswa, sehingga pada akhirnya akan menjadikan peserta didik memiliki karakter yang baik.

PEMBAHASAN

1. Proses Pembelajaran

Secara umum pembelajaran merupakan upaya memanipulasi sumber-sumber belajar dalam rangka menciptakan kondisi yang dapat memfasilitasi terjadinya peristiwa belajar. Dalam pengertian tersebut menurut Anderson dan Karthwol (2002) sedikitnya terdapat tiga hal yang masing-masingnya menjalankan fungsinya mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pertama, fungsi pengelolaan sumber belajar yang dilakukan oleh faktor di luar diri peserta didik yaitu guru. Kedua, fungsi belajar yaitu berinteraksinya siswa dengan sumber belajar. Ketiga, fungsi penilaian dan pengukuran terhadap upaya penciptaan kondisi maupun interaksi antar sumber belajar. Ketiga fungsi tersebut akan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dalam mencapai tujuan belajarnya.

Seiring dengan berkembangnya budaya dan teknologi, kegiatan pembelajaran kini mengalami pergeseran makna yakni dari membentuk manusia yang cenderung seragam menjadi manusia yang menghargai perbedaan. Kalau dulu kegiatan pembelajaran cenderung lebih menekankan pada kemampuan transfer informasi dari guru pada peserta didik, namun kini paradigma itu berubah. Pembelajaran lebih menekankan pada peserta didik untuk aktif dalam menemukan sendiri informasi yang dibutuhkannya. Dalam hal ini, Longworth (1999) menyatakan bahwa pendidik perlu mengubah fokus dari *apa yang perlu dipelajari* menjadi *bagaimana caranya untuk mempelajari*. Perubahan yang harus terjadi adalah perubahan dari *isi* menjadi *proses*. Belajar *bagaimana cara belajar untuk mempelajari sesuatu* menjadi suatu hal yang lebih penting daripada fakta-fakta dan konsep-konsep yang dipelajari itu sendiri. Artinya dalam hal ini ditekankan bagaimana seorang pembelajar di masa depan dituntut untuk bisa menemukan sendiri dan memahami makna dari apa yang dibelajarnya sehingga lebih bisa meresap dan mudah untuk diaplikasikan.

Sehubungan dengan itu pendidikan melalui proses pembelajaran harus bisa mempersiapkan para individu yakni peserta didik untuk siap hidup dalam sebuah dunia di mana masalah-masalah muncul jauh lebih cepat daripada jawaban dari masalah tersebut. Hal tersebut berujung bahwa peserta didik harus memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukannya untuk secara berkelanjutan menyesuaikan hubungan mereka dengan sebuah dunia yang terus berubah. Tujuan pendidikan haruslah untuk mengembangkan suatu

masyarakat di mana orang-orang dapat hidup secara lebih nyaman dengan adanya perubahan daripada dengan adanya kepastian. Dalam dunia yang akan datang, kemampuan untuk menghadapi hal-hal baru secara tepat lebih penting daripada kemampuan untuk mengetahui dan mengulangi hal-hal lama.

Orientasi baru dalam pendidikan ini dinilai sangat penting dan kuat direspons dalam berbagai bidang studi, baik dalam bidang studi eksakta maupun ilmu-ilmu sosial. Para pendidik, praktisi pendidikan dan kita semua, mau tidak mau harus merespons perubahan yang terjadi dengan mengubah paradigma pendidikan. Untuk menjawab dan mengatasi perubahan yang terjadi secara terus-menerus, salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah paradigma konstruktivisme.

2. Strategi Pembelajaran Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan salah satu aliran filsafat yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi kita sendiri. Pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif dari kenyataan yang terjadi melalui serangkaian aktivitas seseorang. Mahasiswa membentuk skema, kategori, konsep, dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan (Bettencourt dalam Pannen, 2005).

Konstruktivisme menjadi landasan bagi beberapa teori belajar seperti teori perubahan konsep, teori belajar bermakna, dan teori skema. Konstruktivisme percaya bahwa dalam proses belajar seseorang mengalami perubahan konsep. Pengetahuan tidak sekali jadi, tetapi melalui proses perkembangan yang terus menerus. Proses perubahan terjadi bila siswa aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Teori Konstruktivisme dan perubahan konsep menjelaskan bahwa pengertian yang dibentuk peserta didik mungkin berbeda dengan pengertian ilmuwan, tetapi bukan berarti salah atau akhir proses perkembangan karena setiap kali mereka dapat mengubah pengertiannya melalui pengalaman. Salah paham dalam memahami sesuatu menurut teori konstruktivisme bukanlah akhir dari segala-galanya, melainkan justru menjadi awal untuk perkembangan yang lebih baik (Suparno, 1997).

Strategi pembelajaran konstruktivisme meliputi strategi belajar aktif, strategi belajar mandiri, belajar kooperatif dan kolaboratif, *generative learning*, dan model pembelajaran kognitif (Pannen, 2005).

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivisme memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

Dalam teori konstruktivisme pada proses pembelajaran, si belajarliah yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas

dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa.

Belajar dalam hal ini lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru.

Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik, yaitu: (1) mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan, (2) mengutamakan proses, (3) menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, (4) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman (Pranata, <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>).

Sehubungan dengan itu dalam pembelajaran konstruktivistik penting artinya memberikan pemahaman kepada peserta didik melalui pengalaman langsung menemukan sesuatu sehingga bisa membentuk sendiri konsep pengetahuannya.

3. Strategi Belajar Aktif

Belajar aktif (sering dikenal dengan Cara Belajar Siswa Aktif) merupakan suatu pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Untuk dapat mencapai hal tersebut, kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi siswa. Belajar yang bermakna terjadi bila siswa berperan secara aktif dan terlibat secara fisik dan mental dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya (Yulaelawati, 1992).

Melalui pendekatan belajar aktif, siswa mampu mengenal dan mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki. Siswa dapat memanfaatkan potensi sumber belajar yang ada di sekitarnya, lebih terlatih untuk berprakarsa, berpikir secara sistematis, kritis, tanggap, sehingga dapat menyelesaikan masalah melalui penelusuran informasi yang bermakna baginya (Pannen, 2005). Selanjutnya dijelaskan bahwa, belajar aktif menuntut agar guru bekerja secara profesional, sistematis dan menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

Guru diharapkan memiliki kemampuan; a) memanfaatkan sumber belajar secara optimal, b) berkreasi dan mengembangkan kreasi baru, c) Mengurangi kesenjangan pengetahuan yang diperoleh dari sekolah dengan pengetahuan yang diperoleh dari masyarakat, d) memperjelas relevansi dan keterkaitan pelajaran di sekolah dengan kebutuhan sehari-hari dalam masyarakat, e) mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku siswa secara bertahap dan utuh, f) memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuannya, dan g) menerapkan prinsip-prinsip belajar aktif.

Strategi yang dapat digunakan guru melalui belajar aktif antara lain; a) Refleksi, yaitu dengan meminta siswa merefleksikan apa-apa yang telah mereka pelajari, b) Pertanyaan siswa; guru menugaskan siswa untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang hal-hal

yang tidak dipahami atau hal-hal yang perlu dibahas dalam kelas, c) Rangkuman; maksudnya bahwa siswa ditugasi merangkum materi yang baru dipelajari, d) Pemetaan kognitif.

Kegiatan belajar aktif dapat dilakukan dalam pembelajaran klasikal, kelompok, maupun belajar individual. Guru perlu memilih bentuk kegiatan yang paling tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sumber belajar yang dapat dimanfaatkan pun tidak terbatas pada sumber belajar yang ada di sekolah saja, tetapi juga yang ada di luar sekolah. Pemanfaatan sumber belajar yang beraneka ragam secara optimal merupakan titik tolak kegiatan pembelajaran yang bervariasi.

Melalui belajar aktif siswa dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya. Melalui perhatian terhadap siswa secara individu diharapkan siswa dapat mencapai ketuntasan dalam belajar.

KESIMPULAN

Strategi pembelajaran Konstruktivistik dan pembelajaran aktif menitik beratkan kepada peran aktif peserta didik. Proses pembelajaran melibatkan peserta didik secara fisik dan mental. Dengan demikian, peserta didik menghayati dan berpengalaman langsung mengenai apa yang mereka pelajari. Pembelajaran yang seperti itu tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai apa yang dipelajari, tetapi juga akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku. Pembelajaran yang seperti itu menimbulkan kesan mendalam bagi peserta didik, dengan demikian akan sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyasa. E. 2008. *Standar Kompetensi dan sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pannen, Paulina dkk. (2005). *Konstruk visme dalam Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas. (Pranata, <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>).
- Ornstein, Allan C. and Francis P. Hunkins, (1998). *Curriculum Foundations, Principles n Issues*
- Slavin, Robert E. (1990). *Cooperative Learning, Theory, Research, and Practice*. Massachusetts: Allyn and Bacon Copyright
- Suparno. (1997). *Filsafat Konstruk visme dalam Pendidikan*. Jakarta: Kanisius.
- Solihatin, Etin. (2005). *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara

Wilson (1996)

Syukur Gazali (2002) *Menerapkan Paradigma Konstruktivisme melalui Strategi Belajar Kooperatif dalam Pembelajaran Bahasa*

Yulaelawati. (1993). *Belajar Aktif Membuat Anak Belajar Lebih Bermakna*. Jakarta: Gelora.

FACEBOOK SEBAGAI APLIKASI PELENGKAP TUTORIAL ONLINE UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA PENDIDIKAN JARAK JAUH

Adhi Susilo

FMIPA Universitas Terbuka

adhi@ut.ac.id

Abstrak

Facebook (FB) telah menjadi " Portal komunikasi " untuk jejaring sosial, yang telah dengan cepat mengubah cara orang berkomunikasi. Dari perspektif pendidikan, situs jejaring sosial telah menerima berbagai ulasan yang bias. FB dikritik karena sangat berisiko terhadap data pribadi sementara yang lain memuji karena dapat digunakan untuk sarana belajar jarak jauh. Pembelajaran berbasis web telah membuat konten pembelajaran jauh lebih bebas dan tersedia untuk siswa yang dengan mudah dapat mengunduh catatan kursus dan bacaan dengan satu klik mouse. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan FB dalam pembelajaran bahasa dan dapat menjadi alat yang efektif. FB tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga membantu mendorong belajar mandiri dalam lingkungan sosial bagi siswa dan menempatkan kontrol untuk belajar ke tangan siswa. Makalah ini berfokus pada situs jejaring sosial, FB, dalam konteks pembelajaran jauh di Universitas Terbuka (UT), bagi mahasiswa UT yang bekerja sebagai pekerja rumah tangga di Hong Kong. Berbagai kegiatan siswa termasuk pembagian informasi dilakukan melalui diskusi *online* menggunakan grup FB dan melibatkan siswa pembelajaran jarak jauh dalam program studi terjemahan bahasa Inggris FISIP-UT. Penelitian ini meneliti partisipasi siswa dalam diskusi *online* dan umpan balik mereka pada penggunaan kelompok FB sebagai platform untuk kegiatan tersebut. Penulis mengeksplorasi penggunaan FB pada sepuluh mahasiswa UT yang berprofesi sebagai pekerja rumah tangga, serta keterlibatan dosen dengan siswa. Penulis juga membahas bagaimana kegiatan sederhana di FB membantu mahasiswa kelas bahasa menjadi lebih nyaman berpartisipasi dalam diskusi *online*, berpendapat, dan menjalin hubungan lebih dekat dengan teman sekelas mereka. Data diperoleh dengan menggunakan etnografi virtual dan wawancara kualitatif secara *online*, artikel ini bergantung pada data kualitatif yang menunjukkan ada potensi manfaat positif menggunakan FB untuk mengajar dan belajar, terutama untuk pengembangan pendidikan jarak jauh. Artikel ini menyimpulkan bahwa grup FB memiliki potensi untuk digunakan sebagai pelengkap tutorial *online*. FB memiliki nilai pedagogis, sosial dan keunggulan teknologi yang memungkinkan mahasiswa berbagi ide dalam diskusi *online*. Untuk penggunaan yang efektif dari FB, banyak faktor lain seperti partisipasi tutor dan peran admin kelompok FB perlu ditingkatkan.

Kata Kunci: Facebook, pendidikan jarak jauh, buruh migran Indonesia, jejaring sosial

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan zaman di era globalisasi menuntut berbagai perubahan dalam berbagai elemen kehidupan. Salah satunya dalam penyebaran informasi dan dalam mengakses informasi, yang kini menjadi hal yang cepat dan mudah. Penggunaan teknologi informasi yang sekarang menjadi *trend* di kalangan masyarakat adalah penggunaan Internet. Dalam dunia pendidikan, internet banyak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Seperti dimanfaatkan untuk mencari bahan ajar, digunakan sebagai media pembelajaran, sebagai media dalam mengirim tugas, forum diskusi, dan lain sebagainya. Dikarenakan Internet mampu mengkomunikasikan informasi antar jaringan komputer yang terpisah jarak dan waktu, sering pula dimanfaatkan dalam kegiatan belajar jarak jauh (*distance learning*). Hal ini seperti yang dilakukan oleh Universitas Terbuka dalam mengakses perkuliahannya seringkali menggunakan sistem belajar jarak jauh yang memanfaatkan teknologi internet. Kegiatan *distance learning* melalui internet ini disebut juga dengan *elektronik learning* (*e-learning*), sebagaimana dituturkan oleh Rossen and Hartley (2001), *E-learning* merujuk pada apa saja yang disampaikan, diaktifkan, atau dimediasi oleh teknologi elektronik untuk tujuan eksplisit belajar. Istilah ini meliputi: belajar *online*, belajar berbasis web, pelatihan berbasis komputer.

Sedangkan Pengertian *distance learning* atau *distance education*, yaitu suatu sistem pendidikan di mana terdapat pemisahan antara pengajar dan siswa baik secara ruang dan/atau waktu. Dalam *distance learning*, kegiatan belajar mengajar tidak selalu harus bertatap muka di ruangan kelas. Pertemuan antara siswa dan guru hanya dilakukan beberapa kali dalam satu semesternya. Hal ini terjadi dikarenakan siswa yang mengambil kuliah secara *distance learning* memiliki kesibukan lain seperti telah berumah tangga dan telah memiliki pekerjaan. Untuk mengontrol dan memberikan pemahaman yang sesuai atau memberikan pengayaan, sebagai pengajar dosen sering kali memberikan pengajaran melalui media *online*.

Hambatan yang timbul dalam kegiatan mengajar *distance learning* adalah jarak yang jauh yang harus ditempuh oleh dosen/pengajar ketika hendak memberikan bimbingan terhadap siswanya, hal ini dinilai selain kurang efektif tapi juga kurang efisien. Terlalu memakan waktu dan tidak efisien/efektif. Alternatif solusi yang bisa digunakan untuk permasalahan pengayaan dalam *distance learning* ini adalah dengan memanfaatkan *e-learning* sebagai pembelajaran yang menarik di era global dengan menggunakan media yang sudah dikenal oleh siswa yaitu jejaring sosial Facebook.

Pemanfaatan *e-learning* menggunakan situs jejaring sosial facebook dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik. Karena memberikan akses kepada informasi online, juga tersedia jaringan di mana para individu dapat saling berinteraksi dan fitur-fitur yang mendukung. Situs jejaring Facebook merupakan salah satu situs jejaring paling populer di Indonesia, di mana Indonesia merupakan negara pengguna Facebook terbesar kedua di dunia setelah Amerika Serikat (AS). Selain itu, pengguna/pengakses jejaring sosial terbesar

di Indonesia adalah usia remaja (*net genera on*). Generasi Internet (disebut juga Generation, Generasi Net, atau Generasi Internet) lahir dan dibesarkan di era digital, dengan aneka teknologi yang komplet dan canggih, seperti: komputer/laptop, HandPhone, iPads, Tablet, dan aneka perangkat elektronik lainnya. Sejak kecil, mereka sudah mengenal atau diperkenalkan dan akrab dengan berbagai gadget yang canggih itu, yang secara langsung atau pun tidak langsung akan berpengaruh terhadap perkembangan perilaku dan kepribadiannya.

Sistem *e-learning* seiring perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi terus dikembangkan sejumlah orang, bahkan beberapa pakar atau sebagian ahli sependapat dengan adanya *e-learning* seperti sekarang yang banyak bermunculan, dapat juga dikatakan sebagai ciri dari generasi teknologi web sekarang yang merupakan bagian dari karakteristik dari web2.0. Web 2.0 lebih menonjolkan ide kolaborasi dan berbagi informasi (*collabora ng andsharing*), yang tidak dimiliki generasi web sebelumnya seperti web 1.0 dengan tampilan yang statis. Karakteristik kolaborasi dan berbagi informasi inilah yang sekarang melekat dan banyak dimiliki beberapa situs jejaring sosial seperti twitter, facebook, myspace dan jejaring sosial yang lainnya.

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas penulis tertarik mengambil judul untuk penelitian "Facebook sebagai Aplikasi Pelengkap Tutorial Online untuk Pembelajaran Bahasa Inggris pada Pendidikan Jarak Jauh".

2. Permasalahan

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana pendapat dan persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan fb untuk mata kuliah bahasa inggris?
- b. Bagaimana mahasiswa berpartisipasi dalam grup bahasa inggris di FB?
- c. Bagaimana mekanisme pemanfaatan FB sebagai pelengkap tutorial online?

3. Ruang Lingkup Peneli an

- a. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi yang diintegrasikan melalui sistem Facebook
- b. Beberapa aplikasi yang terintegrasi di antaranya adalah kelompok belajar (*group*), youtube, blog dan Wikipedia.

TINJAUAN PUSTAKA

Pada saat ini, internet merupakan kebutuhan bagi banyak orang karena dengan internet kita bisa mengakses dan menemukan segala informasi di seluruh dunia dengan cepat dan mudah. Kebutuhan internet yang sangat penting sehingga peningkatan jumlah pemakai internet setiap tahun yang selalu meningkat di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri jumlah pemakai internet selalu meningkat dengan peningkatan yang cukup besar.

Menurut Ludlow and Duff (2009), Internet telah memiliki pengaruh paling dramatis pada pendidikan dibandingkan dengan inovasi teknologi sebelumnya karena telah

memungkinkan individu-individu dari segala usia untuk mengakses program pendidikan dan pelatihan. Namun, perubahan paling dramatis telah datang dengan adanya Web2.0. Unsur-unsur dasar yang membentuk Web 2.0 terdiri dari komunikasi dan teknologi kolaborasi yang melibatkan suara, video, jejaring sosial, dan berbagi konten. Web 2.0 adalah seperangkat aplikasi berbasis web yang sangat fleksibel (Lorenzetti, 2009). Konten serta arah dari aplikasi ini ditetapkan oleh pengguna. Teknologi Web 2.0 menambahkan dimensi baru untuk mengajar dan belajar *online*. Teknologi ini telah menggeser peran instruktur dari pengantar instruksi ke fasilitator pembelajaran dan peserta didik menjadi pusat perhatian (Askov & Bixler, 1998; Beldarrain, 2006; Gunga & Ricketts, 2008). Falvo and Johnson (2007) mencatat bahwa teknologi Web 2.0 dipandang sebagai alat yang akan meningkatkan pengajaran dan pembelajaran dari lingkungan LMS terstruktur dan linier untuk lingkungan yang dinamis dan multi - dimensi.

Facebook (FB) adalah sebuah layanan jejaring sosial dan situs web yang diluncurkan pada Februari 2004 yang dioperasikan dan dimiliki oleh Facebook, Inc. Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama teman sekamarnya dan sesama mahasiswa ilmu komputer Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes. Keanggotaan situs web ini awalnya terbatas untuk mahasiswa Harvard saja, kemudian diperluas ke perguruan tinggi lain.

Facebook adalah perangkat lunak jejaring sosial paling populer saat ini. Perangkat lunak jejaring sosial adalah perangkat lunak berbasis web yang memungkinkan individu untuk: (1) menuliskan profil mereka untuk disiarkan secara terbuka atau tertutup dalam sistem perangkat lunak tersebut, (2) memiliki daftar pengguna yang terhubung dengannya, dan (3) melihat dan menjelajahi daftar pengguna yang terhubung dengannya di dalam sistem (Boyd & Ellison, 2007).

Meskipun situs jejaring sosial dapat memfasilitasi pertemuan virtual antar individu, situs-situs tersebut juga dapat dimanfaatkan untuk memelihara ataupun memperkuat pertemanan yang telah berlangsung secara offline. Facebook adalah salah satu situs jejaring sosial yang digunakan untuk memperkuat tali pertemanan yang telah terbina secara offline atau membuat pertemanan yang baru (Hew, 2011; Hew & Cheung, 2012).

Banyak penelitian menunjukkan bahwa jejaring sosial dapat mendukung aktivitas pembelajaran dengan cara memfasilitasi interaksi, kolaborasi, partisipasi aktif, berbagi informasi, dan memungkinkan berpikir kritis (Ajjan & Hartshorne, 2008; Selwyn, 2007). Terdapat beberapa karakteristik Facebook yang menurut sebagian penelitian dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan, yakni: dapat memfasilitasi hubungan positif antar mahasiswa, meningkatkan motivasi (Kabilan, Ahmad, & Abidin, 2010; West, Lewis, & Currie, 2009), melibatkan mahasiswa dalam mencapai keberhasilan transfer pengetahuan (Madge, Meek, Wellens, & Hooley, 2009), mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Kirschner & Karpinski, 2010), mengembangkan interaksi dalam hubungan antara mahasiswa dan dosen di luar kelas (Selwyn, 2009) serta mempertahankan hubungan pertemanan dengan teman *offline* (Hew & Cheung, 2012).

Menurut Patria and Yulianto (2013), kegiatan belajar dan mengajar (KBM) pada institusi pendidikan jarak jauh adalah sebuah bentuk interaksi antara tutor dan peserta

tutorial (mahasiswa) serta antar peserta yang terkait dengan kegiatan belajar mengajar, membentuk jejaring sosial (*social network*) dengan menggunakan sebuah media sosial (*social media*) sebagai sarana berinteraksi untuk memungkinkan terjadinya multi interaksi (partisipasi aktif dari mahasiswa dan tutor) serta *flexible* (tidak dibatasi tempat dan waktu). Pada era digital saat ini, banyak tersedia perangkat media sosial berbasis internet, pada umumnya dalam bentuk situs, yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana interaksi jejaring sosial. Salah satu media sosial yang cukup populer di dunia adalah *Facebook*. Fitur-fitur *Facebook* sebagai media sosial dapat dimanfaatkan untuk menunjang pelaksanaan KBM, khususnya tutorial *online*, antara lain fasilitas berbagai dokumen/modul dengan diskusi interaktif antar peserta yang tertata secara kronologis per topik. Adanya fasilitas *notification* untuk memberikan tanda (*alert*) serta Agenda yang disertai fungsi pengingat (*reminder*) memungkinkan para peserta KBM dapat mengikuti perkembangan KBM secara *mobile* dan dapat memanfaatkannya untuk pengayaan materi tutorial secara mandiri, sesuai dengan waktu dan kesempatan yang tersedia bagi masing-masing peserta.

Keunggulan facebook adalah website yang mempunyai multi fungsi, diantaranya adalah:

1. Sebagai jejaring sosial (fungsi utama).
2. Sebagai website portal.
3. Sebagai *mailing list* untuk wadah diskusi.
4. Sebagai text/audio/video Conference.
5. Sebagai pengirim pesan (email).
6. Sebagai tempat berbagi file (teks, gambar, audio. Video, dll).

Sehubungan dengan fungsi facebook nomor 3, yaitu bisa membuat *mailing list* maka FB bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran online, salah satu caranya yaitu membuat grup belajar. Fungsi grup yang dibuat nantinya adalah sebagai wadah komunikasi antar siswa atau antar siswa dan guru. Guru bisa memberikan bahan ajar dan bahan ujian secara *online*. Siswa pun juga dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan bahan ujian secara *online*.

Simonson (2003) mengungkapkan pembelajaran jarak jauh dapat didefinisikan sebagai: sebuah kegiatan belajar formal yang berbasis organisasi (*ins tu onally-based*) dimana kelompok belajar terpisah (*separa on of teacher and student*), dan dimana interaksi jarak jauh (*interactive telecommunication*) dipergunakan untuk saling terhubung antar anggota, dengan pengajar dan juga menghubungkan dengan sumber-sumber pembelajaran (*learning experience*). Selanjutnya Simonson (2009) menjelaskan masing-masing faktor sebagai berikut:

- ***Ins tu onally based***, yang merupakan komponen pertama ini membedakan sebuah kegiatan belajar jarak jauh dengan kegiatan belajar secara mandiri (*self study*). Yang dimaksudkan dengan institusi adalah adanya sebuah organisasi pendidikan yang menawarkan pembelajaran jarak jauh kepada murid. Institusi ini bisa berbentuk

sekolah konvensional ataupun lembaga non-konvensional (perusahaan, lembaga pelatihan, dll.).

- **Separation of teacher and student.** Seringkali ditafsirkan bahwa pemisahan ini adalah pemisahan dalam arti tempat/geografis. Tetapi saat ini pemisahan ini juga berarti pemisahan dalam arti waktu. Tutor memberikan suatu materi pada suatu waktu sementara murid mengakses materi tersebut pada waktu yang lain yang memungkinkan (*asynchronous*). Selain terpisah secara tempat dan waktu, pemisahan dalam hal kemampuan siswa (*skill*) adalah hal yang penting pula. Sebuah proses belajar mengajar adalah interaksi antara tutor yang mempunyai tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didiknya. Dalam hal ini, tujuan pendidikan jarak jauh adalah mengurangi perbedaan kecerdasan tersebut.
- **Interaction Telecommunication,** sebagai komponen ke-3 dapat berarti *asynchronous* (non-linier) ataupun *synchronous* (linier). Interaksi adalah suatu hal yang penting tetapi harus tetap memperhatikan biaya yang muncul dari penggunaan telekomunikasi itu sendiri. Artinya, ketersediaan sarana dan prasarana komunikasi jarak jauh secara umum dan relevan sudah cukup untuk menunjang KBM jarak jauh. Pengertian telekomunikasi dapat berarti media elektronik, seperti televisi, telepon, dan juga internet. Tetapi istilah tersebut juga mencakup pengertian sistem surat menyurat dan sarana-sarana non elektronik lain yang berguna untuk berinteraksi secara *offline*.
- **Learning Experiences.** Tentu saja ujung dari komponen-komponen pembelajaran jarak jauh yang lain tidak akan berguna jika tidak ditunjang dengan sebuah bentuk pengalaman belajar mengajar (*learning experiences*) yang sesuai dan berdaya guna. Pengertian *learning experiences* di sini adalah jenis/bentuk materi yang dapat dibagikan dan bagaimana caranya diakses, dapat dimengerti dengan baik dan benar serta mudah dipergunakan. Sumber pembelajaran harus memenuhi syarat desain instruksional yang mengorganisasikannya ke dalam pengalaman belajar, termasuk sumber belajar yang dapat diamati, dirasakan, didengar, atau dapat dikerjakan.

Ditinjau dari pendekatan sistem, menurut Rovai (2002), sebuah sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sebuah interaksi yang menempatkan si pembelajar/mahasiswa sebagai pusat dari lingkungan. Di dalam lingkungan belajar jarak jauh tersebut mahasiswa mempunyai akses ke sumber pembelajaran yang disediakan (*learning management system*) yang dapat diperkaya dan ditingkatkan dengan tersedianya layanan kepastakaan *online*. Sementara dalam kegiatan belajarnya, mahasiswa akan berinteraksi dengan penyelenggara, pengajar, serta mendapatkan layanan dukungan dalam hal administrasi dan penggunaan teknologi. Tentu saja tersedia fasilitas untuk berinteraksi dengan mahasiswa lain untuk mendiskusikan materi perkuliahan, baik dengan metode linier dan non-linier.

Menurut Rovai (2002) untuk mengembangkan suatu kesadaran komunitas pembelajar diperlukan empat dimensi pembentuk kesadaran tersebut yaitu: semangat (*spirit*), kepercayaan (*trust*), interaksi (*interaction*) dan persamaan harapan dan tujuan pembelajaran (*commonality of learning expectations and goals*). Strategi yang

dikembangkan untuk memperkuat empat dimensi ini harus meningkatkan kesadaran komunitas pembelajar. Pendidik/instruktur pada pendidikan jarak jauh dapat mengembangkan kesadaran komunitas pembelajar anak didiknya dengan cara meningkatkan: (a) mempermudah interaksi (*transac onal distance*), (b) kehadiran (*social presence*), (c) persamaan di dalam proses KBM (*social equality*), (d) kegiatan kelompok kecil (*small group ac vi es*), (e) memfasilitasi kelompok (*group facilita on*), (f) gaya mengajar dan tahap pembelajaran (*teaching style and learning stage*) serta (g) ukuran komunitas (*community size*).

METODOLOGI

Metodologi utama untuk penelitian ini adalah etnografi virtual, wawancara *online*, dan analisis isi profil FB 10 mahasiswa UT. Virtual etnografi adalah praktek etnografi tetapi secara *online* (Bosch, 2009). Fokusnya adalah pada mahasiswa, karena mereka umumnya pengguna teraktif dari situs FB (Mazman & Usluel, 2010; Stutzman, 2008).

Pendekatan etnografi virtual yang digunakan dalam penelitian ini mengidentifikasi responden untuk eksplorasi lebih lanjut dalam wawancara *online*. Stratified random sampling dari 10 mahasiswa dilakukan, dengan memilih dua mahasiswa semester empat, empat mahasiswa semester dua, dan empat mahasiswa semester pertama Sastra Inggris Bidang Minat Penerjemahan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UT. Data dikumpulkan dari diskusi *online*, *link pos ng*, daftar teman, kelompok dan jaringan, *pos ngan* di dinding dan komunikasi *asynchronous* lainnya (*skype, yahoo messenger*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 10 orang mahasiswa UT Hongkong diperoleh fakta bahwa para mahasiswa tersebut memiliki paling tidak 1 (satu) akun Facebook dan 1 (satu) akun email yang aktif digunakan. Sebagian kecil diantaranya, memiliki masing-masing 2 (dua) akun Facebook dan email. Selain itu, sebagian besar, selain memiliki akun Facebook dan email juga memiliki akun Twitter.

Aktivitas mahasiswa di jejaring sosial Facebook, kebanyakan berupa: mengisi status dan mengomentari status yang dituliskan oleh teman dalam jejaringnya, memasang dan mengomentari foto yang diunggah teman, dan aktivitas sejenis lainnya. Status, dalam Facebook, adalah tulisan singkat pada kolom "*what is in your mind*" di halaman awal Facebook.

1. Pendapat dan Persepsi Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Facebook untuk Matakuliah Bahasa Inggris

Mengenai pendapat dan persepsi responden terhadap grup Facebook, rata-rata responden berpendapat bahwa facebook sebagai jejaring sosial mempunyai nilai manfaat (diantaranya sebagai forum diskusi). Ditambahkan pula, forum diskusi di facebook

memudahkan pembahasan materi dan diskusi serta penggunaan forum diskusi di Facebook belum optimal dikarenakan ketiadaan tutor (dosen).

Adanya pendapat dari mayoritas responden tentang facebook yang mempunyai nilai tambah, membuktikan bahwa responden mengetahui seluk-beluk facebook dan menikmati layanan facebook yang menyenangkan baginya. Grup Facebook sebagai atribut dari facebook, sudah tentu dirasa bermanfaat bagi para responden ini. Karena itu responden menyatakan bahwa facebook yang di dalamnya terdapat forum diskusi bermanfaat bagi responden.

Forum diskusi di facebook memudahkan pembahasan materi dan diskusi, tentunya pembahasan materi dan diskusi pada mata kuliah masing-masing grup. Pendapat positif ini lebih spesifik dibandingkan pendapat sebelumnya. Sesuai dengan pengertian forum diskusi, grup Facebook merupakan wadah untuk bertukar pikiran, umumnya tentang materi yang diberikan pada tutorial *online* khususnya mengenai tugas-tugas yang diberikan tutor pada tutorial *online* (tuton). Diskusi terjadi antar-mahasiswa. Ketika topik diskusi muncul mahasiswa dituntut untuk memberikan respons berupa komentar yang logis sesuai topik. Hal ini sedikit banyak membuat mahasiswa dituntut aktif untuk mencari informasi di internet dan hasilnya bisa dibagi dalam grup FB. Karena tiap tugas pada tuton mempunyai bobot nilai yang cukup besar, mahasiswa akan mengupayakan secara maksimal memperoleh jawaban, mencari informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk mengerjakan tugas dari tutor/dosen. Bagi sebagian mahasiswa, hal-hal seperti inilah yang membuat adrenalin terpacu untuk 'mencari solusi' ataupun merasa *exciting* tentang hal baru yang akan mereka pelajari dan tunjukkan dalam forum diskusi.

2. Partisipasi Mahasiswa dalam Grup Bahasa Inggris di Facebook

Berita yang disampaikan melalui grup Facebook juga direspons lebih cepat oleh mahasiswa. Ketika anggota grup menyampaikan berita bahwa ada materi tambahan kuliah di suatu link tertentu, pada hari yang sama seluruh anggota Grup Facebook telah melihat berita itu dan telah mengunjungi link (website, youtube, blog) yang dimaksud.

Melalui fasilitas penulisan kiriman, anggota grup dapat menuliskan pesan sekaligus menautkan halaman situs tertentu agar dikunjungi anggota lainnya. Tugas yang penyelesaiannya berupa jawaban atas pertanyaan dan harus dituliskan sebagai pesan untuk saling ditanggapi itu direspons dengan baik oleh sebagian besar mahasiswa. Selain menautkan bahan ajar, anggota grup bisa mengunggah (*uploading*) bahan ajar ke grup Facebook. Berbagai format dokumen bisa diunggah dan disimpan di dalam grup Facebook untuk diunduh oleh anggota grup lainnya. Hanya anggota grup yang bisa melihat dan mengunduh dokumen-dokumen ini. Pengunggahan dan penyimpanan dalam grup Facebook relatif lebih terjaga dan hanya dapat dilihat maupun diunduh anggota grup saja.

Dalam beberapa kali upaya pemberian pengumuman terkait aktivitas pembelajaran, sebagian besar mahasiswa merespons dalam satu jam pertama dengan cara melihat, memberi tanda Like (akan tampak sebagai ikon yang menunjukkan ibu jari) atau langsung memberikan tanggapan berupa pesan tertulis. Jumlah dan identitas akun mahasiswa yang

melihat, memberi tanda Like, maupun memberi tanggapan dapat dilihat oleh semua anggota grup Facebook. Kecepatan merespons pertanyaan, tugas, maupun berita ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa selalu *online* melalui Facebook. Pada umumnya mahasiswa menggunakan telepon seluler yang mampu mengakses internet sehingga selalu *online* untuk mengakses grup Facebook.

3. Mekanisme Pemanfaatan Grup Facebook sebagai Pelengkap Tutorial

Grup facebook sebagian besar terdiri dari para mahasiswa program studi sastra Inggris bidang minat penerjemahan FISIP UT, namun tidak semua mahasiswa mengenal seluruh mahasiswa dalam grup. Interaksi yang terjadi dalam grup Facebook ternyata bisa lebih mengakrabkan mereka dengan teman seangkatannya baik dari wilayah Hongkong maupun dari wilayah lain.

Interaksi dalam grup Facebook terjadi secara intensif saat mereka memberi jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh anggota lainnya. Keaktifan mahasiswa dalam diskusi juga terekam, sekaligus dapat dilihat siapa yang aktif bertanya, memberikan jawaban, dan mengomentari jawaban teman lain. Percakapan langsung melalui komentar dan tanggapan dalam grup Facebook ini seringkali merupakan percakapan untuk mendiskusikan tugas-tugas dari tutor yang diberikan pada tutorial *online*. Anggota grup merasa lebih bebas dan nyaman untuk berdiskusi di grup Facebook dibanding di dalam ruang diskusi tutorial *online*.

KESIMPULAN

Telah dilakukan penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi grup Facebook pada mahasiswa UT wilayah Hongkong. Penelitian ini dimungkinkan diselenggarakan karena semua responden mahasiswa memiliki akun Facebook dan email, serta memiliki laptop atau telepon seluler untuk mengakses situs Facebook. Penelitian dilakukan untuk mengimplementasikan skenario pembelajaran yang terdiri dari aktivitas diskusi *online*. Hasilnya menunjukkan bahwa aktivitas itu dapat diimplementasikan dengan baik di dalam Grup Facebook, dengan bantuan aplikasi lainnya seperti youtube, blog dan sumber-sumber pembelajaran lain (Open Educational Resources, OER). Respons mahasiswa juga cukup positif dengan menyatakan bahwa pembelajaran yang diselenggarakan dengan grup Facebook cukup bisa diterima sebagai alternatif di samping tutorial *online*. Interaksi yang aktif, positif, dan kaya nuansa juga bisa terjadi meskipun minim fasilitasi oleh dosen. Dengan demikian, penyelenggaraan pembelajaran melalui Grup Facebook dapat dijadikan salah satu alternatif pelengkap (*complement*) tutorial *online*.

Situs jejaring sosial Facebook yang akrab di kalangan mahasiswa berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang bersifat terpadu (*blended*), menggantikan fungsi perangkat lunak *learning management system*. Dibandingkan dengan perangkat lunak *learning management system*, Facebook memiliki keunggulan karena bisa digunakan tanpa menyewa atau mengelola *server* dan lebih akrab digunakan oleh mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajjan, H., & Hartshorne, R. (2008). Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *The Internet and Higher Education*, 11(2), 71-80. doi: 10.1016/j.iheduc.2008.05.002
- Askov, E., & Bixler, B. (1998). Transforming adult literacy instruction through computer-assisted instruction. In D. Reinking, M. McKenna, L. Labbo & R. Kieffer (Eds.), *Handbook of literacy and technology: transformations in a post-typographic world* (pp. 167-184). Mahwah, N.J: L. Erlbaum Associates.
- Beldarrain, Y. (2006). Distance education trends: Integrating new technologies to foster student interaction and collaboration. *Distance Education*, 27(2), 139-153.
- Bosch, T. E. (2009). Using *online* social networking for teaching and learning: Facebook use at the University of Cape Town. *Communicatio*, 35(2), 185-200. doi: 10.1080/02500160903250648
- Boyd, D., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230. doi: 10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x
- Falvo, D. A., & Johnson, B. F. (2007). The use of learning management systems in the United States. *TechTrends*, 51(2), 40-45. doi: 10.1007/s11528-007-0025-9
- Gunga, S. O., & Ricketts, I. W. (2008). The prospects for *e-learning* revolution in education: A philosophical analysis. *Educational Philosophy and Theory*, 40(2), 294-314. doi: 10.1111/j.1469-5812.2007.00332.x
- Hew, K. F. (2011). Students' and teachers' use of Facebook. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 662-676. doi: 10.1016/j.chb.2010.11.020
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2012). Use of Facebook: A case study of Singapore students' experience. *Asia Pacific Journal of Education*, 32(2), 181-196.
- Kabilan, M. K., Ahmad, N., & Abidin, M. J. Z. (2010). Facebook: An *online* environment for learning of English in institutions of higher education? *The Internet and Higher Education*, 13(4), 179-187. doi: 10.1016/j.iheduc.2010.07.003
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237-1245. doi: 10.1016/j.chb.2010.03.024

- Lorenzetti, J. (2009). Web 2.0 and course management systems. *Distance Education Report*, 13(5), 1-2.
- Ludlow, B. L., & Duff, M. C. (2009). Evolution of distance education at West Virginia University: Past accomplishments, present activities, and future plans. *Rural Special Education Quarterly*, 28(3), 9.
- Madge, C., Meek, J., Wellens, J., & Hooley, T. (2009). Facebook, social integration and informal learning at university: 'It is more for socialising and talking to friends about work than for actually doing work'. *Learning, Media and Technology*, 34(2), 141-155. doi: 10.1080/17439880902923606
- Mazman, S. G., & Usluel, Y. K. (2010). Modeling educational usage of Facebook. *Computers & Education*, 55(2), 444-453. doi: 10.1016/j.compedu.2010.02.008
- Patria, L., & Yulianto, K. (2013). Pemanfaatan Facebook untuk menunjang kegiatan belajar mengajar *online* secara mandiri. Paper presented at the Seminar Nasional Matematika. Sains dan Teknologi 2011, Pondok Cabe - Ciputat Tangerang Selatan.
- Rossen, E., & Hartley, D. E. (2001). *Basics of e-learning: training technology*. Alexandria, Va: ASTD.
- Rovai, A. P. (2002). Building sense of community at a distance. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 3(1).
- Selwyn, N. (2007). The use of computer technology in university teaching and learning: a critical perspective. *Journal of Computer Assisted Learning*, 23(2), 83-94.
- Selwyn, N. (2009). Faceworking: exploring students' education-related use of Facebook. *Learning, Media and Technology*, 34(2), 157-174. doi: 10.1080/17439880902923622
- Simonson, M. R. (2003). *Teaching and learning at a distance: foundations of distance education*. Upper Saddle River, N.J: Merrill/Prentice Hall.
- Simonson, M. R. (2009). *Teaching and learning at a distance: foundations of distance education*. Boston: Allyn & Bacon/Pearson.
- Stutzman, F. (2008). The vibrancy of *online* social spaces. In B. Rigby (Ed.), *Mobilizing generation 2.0: a practical guide to using Web 2.0 technologies to recruit, organize, and engage youth*. San Francisco: Jossey-Bass.
- West, A., Lewis, J., & Currie, P. (2009). Students' Facebook 'friends': public and private spheres. *Journal of Youth Studies*, 12(6), 615-627. doi: 10.1080/13676260902960752

PEKI4501 SEBAGAI SARANA PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN IPA YANG INOVATIF

Deetje Sunarsih

Pendidikan Kimia FKIP-UT

deetje.ut@gmail.com

Abstrak

PEKI4501 adalah mata kuliah Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP) untuk mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Kimia FKIP-UT. Melalui mata kuliah PKP mahasiswa (yang juga guru) diharapkan akan memiliki kemampuan profesional yang lebih baik dalam menerapkan prinsip-prinsip Penilaian Tindakan Kelas (PTK), karena mata kuliah PKP bertujuan agar mahasiswa berlatih untuk menemukan, menganalisis, dan merumuskan masalah pembelajaran yang dihadapi, menemukan dan merancang pemecahan masalah tersebut melalui rencana perbaikan pembelajaran, melaksanakan perbaikan pembelajaran, menemukan kekuatan dan kelemahan kinerja sendiri dalam perbaikan pembelajaran, serta mempertanggungjawabkan secara ilmiah tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan. Dari laporan mahasiswa yang penulis bimbing dapat dikemukakan bahwa dengan mengikuti mata kuliah PEKI4501, mahasiswa mampu meningkatkan hasil belajar siswanya. Hal tersebut disebabkan mahasiswa ketika melakukan perbaikan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang inovatif seperti metode inkuiri dan model pembelajaran kooperatif (seperti STAD, Jigsaw). Sebagai contoh, dengan menggunakan metode inkuiri, hasil belajar siswa tentang IPA meningkat dari rata-rata 73,55 pada pra siklus, menjadi 80,09 pada siklus 1, dan 91,14 pada siklus 2 (setelah perbaikan pembelajaran ke 2). Contoh lain: penerapan model pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI tentang Hidrokarbon, dari 63,1 pada pra siklus, menjadi 77,1 pada siklus 1, dan 81,3 pada siklus 2.

Kata Kunci: perbaikan pembelajaran, metode pembelajaran yang inovatif, hasil belajar.

Sebagai tenaga profesional, guru dituntut untuk memvalidasi ilmunya, baik melalui belajar sendiri maupun melalui program pembinaan dan pengembangan yang dilembagakan oleh pemerintah atau masyarakat (Baedhowi, 2009). Sejalan dengan pendapat tersebut, untuk menghasilkan tenaga pendidik atau guru yang profesional, UT merancang mata kuliah Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP) dan mencantumkannya dalam setiap kurikulum pendidikan guru yang ada di bawah asuhan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP-UT).

Semua mahasiswa S1 FKIP-UT wajib menempuh mata kuliah PKP karena PKP merupakan *exit requirement*. Pada hakikatnya PKP merupakan mata kuliah yang menyediakan pengalaman belajar bagi mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya dalam mengelola pembelajaran. Sehubungan dengan kompetensi yang harus

dimiliki semua lulusan program S1 FKIP yaitu meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui peningkatan kemampuan profesional guru, maka semua mahasiswa harus melalui proses pembelajaran yang memungkinkan mereka menemukan dan memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas masing-masing berlandaskan kaidah penelitian tindakan kelas (PTK). Sebagai seorang guru yang harus menguasai salah satu kompetensi utama guru yaitu pengembangan kepribadian dan keprofesionalan, mahasiswa FKIP-UT juga harus dapat menilai kinerjanya sendiri dengan strategi yang tepat.

Program pendidikan yang diselenggarakan oleh FKIP UT adalah *in service training*, dengan kata lain mahasiswa FKIP-UT adalah para guru yang aktif mengajar. Jadi, inti dari mata kuliah PKP adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar, khususnya melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan kaidah-kaidah PTK.

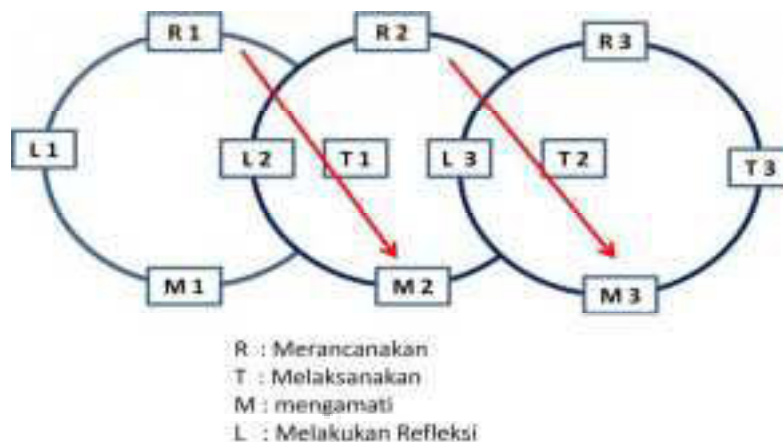
Pada saat mahasiswa menempuh mata kuliah PKP, mahasiswa dibimbing untuk melakukan (1) refleksi profesional tentang proses pembelajaran yang dikelolanya, (2) menemukan akar permasalahan pembelajaran yang dihadapi, serta (3) mengatasi masalah yang dihadapi melalui langkah-langkah yang sistematis dan ilmiah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan dalam PKP merupakan realisasi dari PTK. Setelah menyelesaikan PKP, diharapkan kemampuan mengajar mahasiswa akan semakin mantap.

Dengan demikian, mahasiswa akan tumbuh menjadi guru yang profesional, mampu menerapkan kaidah-kaidah PTK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara lebih khusus, setelah melaksanakan PKP mahasiswa diharapkan mampu: (1) menemukan kelemahan/permasalahan dalam pembelajaran di kelasnya melalui refleksi; (2) menemukan alternatif solusi untuk memperbaiki kelemahan dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan berdasarkan PTK; serta (3) mempertanggungjawabkan keputusan/tindak perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara ilmiah dan tertulis.

PTK adalah proses penelitian yang sistematis dan terencana melalui tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri. Guru perlu melakukan PTK karena: (a) guru mempunyai otonomi untuk menilai sendiri kinerjanya, (b) temuan berbagai penelitian pembelajaran yang dilakukan oleh para peneliti sering sukar diterapkan untuk memperbaiki pembelajaran, (c) guru adalah orang yang paling akrab dan paling mengetahui kelasnya, (d) interaksi guru-siswa berlangsung secara unik, dan (e) keterlibatan guru dalam berbagai kegiatan inovatif yang bersifat pengembangan, mempersyaratkan guru untuk mampu melakukan PTK di kelasnya (Wardani, dkk., 2007). Manfaat PTK bagi guru, antara lain: (a) membantu guru memperbaiki pembelajaran; (b) membantu guru berkembang secara profesional; (c) meningkatkan rasa percaya diri guru, serta (d) memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.

Keterbatasan PTK terletak pada: (1) kesahihan atau validitasnya yang masih sering disangsikan; (2) tidak dapat melakukan generalisasi karena sampel sangat terbatas, serta (3) peran guru yang sekaligus bertindak sebagai pengajar dan peneliti sering membuat guru menjadi sangat repot. Keterbatasan tersebut hendaknya menjadi tantangan bagi guru untuk menemukan berbagai kiat dalam melaksanakan PTK.

Langkah-langkah dalam melakukan PTK dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan Perbaikan Pembelajaran PKP berbasis PTK

Kegiatan 'merencanakan' dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti. Setelah mengkaji kelayakan masalahnya, direncanakan tindakan perbaikan untuk mengatasi masalah tersebut. 'Melaksanakan' tindakan dilakukan berdasarkan rencana kegiatan yang dirumuskan oleh guru bersama teman sejawat di kelas yang diciptakan sebagai komunitas belajar. 'Mengamati' dilakukan oleh teman sejawat selama berlangsungnya tindakan untuk memotret sejauh mana tindakan yang direncanakan berlangsung efektif, juga mengamati antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

'Melakukan refleksi' adalah kegiatan guru mengulas secara kritis seluruh data yang ada. Pada tahap ini, guru bersama teman sejawat menyimpulkan apakah tindakan yang dilakukan mencapai keberhasilan dari semua indikator. Di samping keberhasilan, jika ditemui kendala, misalnya kekurangan yang terdapat pada siklus I, dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus II.

Memperbaiki pembelajaran yang dimaksud di atas biasanya adalah dengan mengganti model atau metode pembelajaran, dan atau menambah media pembelajaran. Metode pembelajaran yang dipilih biasanya adalah metode yang dapat menjadikan proses pembelajaran inovatif, yaitu pembelajaran yang menyenangkan, menantang, aktif, kreatif, mandiri, interaktif, dan inspiratif (Liliasari, 2013).

METODE PEMBELAJARAN IPA YANG INOVATIF

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu contoh pembelajaran yang inovatif. Menurut Majid (2013), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*coopera ve learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 – 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kerja kelompok. Namun tidak semua kerja kelompok adalah pembelajaran kooperatif, karena menurut Nurhayati dalam Majid (2013) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Pembelajaran kooperatif, menurut Arends dalam Anitah (2008), mempunyai karakter: (1) siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi, (2) anggota kelompok diatur sedemikian sehingga terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, (3) jika memungkinkan, anggota kelompok kooperatif berbeda jenis kelamin, suku, dan budaya, serta (4) sistem penghargaan lebih di titik beratkan pada kelompok dari pada individu.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase, yaitu: (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) membimbing kerja kelompok dalam belajar, (5) evaluasi, dan (6) memberikan penghargaan (Majid, 2013). Slavin dalam Anitah (2008) membagi pembelajaran kooperatif dalam beberapa tipe, di antaranya: *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Jigsaw*, dan *Team Assisted Individualization* (TAI).

Pembelajaran kooperatif dapat dikatakan termasuk metode pembelajaran inovatif karena dengan menerapkan pembelajaran kooperatif proses pembelajaran, termasuk pembelajaran IPA, menjadi menyenangkan dan menantang, siswa menjadi aktif dan kreatif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Liliarsari (2013) yang mengatakan bahwa pembelajaran inovatif itu menyenangkan, menantang, siswa menjadi aktif, kreatif, mandiri, dan bersifat interaktif serta inspiratif.

CONTOH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN IPA YANG INOVATIF

Salah satu contoh penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* di kelas XI SMK di Cibinong Kabupaten Bogor pada mata pelajaran Kimia tentang Hidrokarbon dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas, dari 6,31 pada pra siklus (pra perbaikan) menjadi 7,71 pada siklus I dan 8,13 pada siklus II. Selain itu terlihat juga penurunan jumlah siswa yang nilainya tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan, yaitu 6,5. Pada pra siklus, jumlah siswa yang nilainya tidak mencapai KKM sebanyak 61,1% menurun menjadi 16,6% setelah penerapan pembelajaran tipe *Jigsaw*, dan menurun lagi sampai 2,7% setelah penerapan pembelajaran tipe *Jigsaw* yang dikombinasikan dengan pemberian ringkasan. Dengan penerapan pembelajaran tipe *Jigsaw*, siswa yang kurang paham bisa belajar dari temannya yang sudah mengerti. Keberhasilan ini juga diakibatkan oleh pengkondisian kelas sebelum memulai pelajaran. Pembelajaran *Jigsaw* sering disebut model pembelajaran tim ahli karena dalam proses pembelajarannya meliputi pembentukan kelompok untuk diskusi, kemudian masing-masing kelompok memiliki perwakilan sebagai tim ahli yang akan bertemu dalam kelompok baru untuk mendiskusikan hasil pembahasan dari masing-masing kelompok.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* pada mata pelajaran Kimia tentang Penyetaraan Reaksi Kimia di kelas X-1 SMA di kota Bogor menunjukkan bahwa ketuntasan belajar (KKM yang telah ditetapkan adalah 60) meningkat dari 60% pada pra siklus, menjadi 75,86% pada siklus I, dan 85,16% pada akhir siklus II. Sedangkan nilai rata-rata kelas (30 siswa) juga meningkat, dari 62 pada pra siklus, menjadi 66,3 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 79,6 pada siklus II. Pada perbaikan pembelajaran siklus I diterapkan model pembelajaran *Number Head Together*, dan pada perbaikan pembelajaran siklus II tetap menggunakan *Number Head Together* dan digabung dengan penggunaan alat peraga.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* dapat juga diterapkan pada mata pelajaran selain IPA, misalnya Bahasa Indonesia. Sebagai contoh penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu tentang Menemukan Pokok-pokok Berita yang Didengar Melalui Radio di kelas VIII MTs di Kecamatan Cipanas Kabupaten Cianjur. Hasilnya menunjukkan bahwa ketuntasan belajar (KKM yang telah ditetapkan adalah 70) meningkat dari 48% pada pra siklus, menjadi 71 % pada siklus I, dan 92% pada akhir siklus II. Nilai rata-rata kelas (25 siswa) juga meningkat, dari 60 pada pra siklus, menjadi 74 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 84 pada siklus II. Sedangkan keaktifan siswa juga meningkat, dari 61% pada pra siklus, menjadi 80% pada siklus I dan meningkat menjadi 86% pada siklus II. Pada perbaikan pembelajaran siklus I diterapkan model pembelajaran *Number Head Together*, dan pada perbaikan pembelajaran siklus II tetap menggunakan *Number Head Together* dan digabung dengan penggunaan teks berita. Sesuai dengan pendapat Steven Kagan, model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* dapat digunakan untuk mata pelajaran apa saja. Namun demikian penerapan model pembelajaran ini memerlukan keterampilan guru untuk menyusun kelompok yang heterogen agar diperoleh hasil pembelajaran yang maksimal.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* pada mata pelajaran Matematika tentang Sifat-sifat Operasi Hitung Bilangan Pecahan di kelas VII SMP Negeri 1 Ciawi Kabupaten Bogor menunjukkan bahwa ketuntasan belajar (KKM yang telah ditetapkan adalah 70) meningkat dari 21,95% pada pra siklus, menjadi 87,80% pada siklus I, dan 100% pada akhir siklus II. Sedangkan nilai rata-rata kelas (41 siswa) juga meningkat, dari 59,9 pada pra siklus, menjadi 76,1 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 91,34 pada siklus II. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat mendorong siswa untuk belajar lebih bersemangat sehingga meningkatkan hasil belajar siswa; munculnya kerja sama dalam kelompok yang baik dan lebih kooperatif. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD diperlukan persiapan yang matang, terutama pada saat penilaian kelompok. Oleh karena itu perlu persiapan yang sempurna untuk instrumen pengamatan beserta rubrik-rubrik yang jelas. Namun ditemukan juga bahwa tidak semua pokok bahasan dapat diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Penerapan metode inkuiri pada mata pelajaran IPA tentang Keanekaragaman Makhluk Hidup di kelas VII SMP di Desa Cibeureum, Kecamatan Cibungbulang Kabupaten Bogor

menunjukkan bahwa ketuntasan belajar (KKM yang telah ditetapkan adalah 75) meningkat dari 50% pada pra siklus, menjadi 62,2 % pada siklus I, dan 95,45% pada akhir siklus II. Nilai rata-rata kelas (23 siswa) juga meningkat, dari 73,5 pada pra siklus, menjadi 80 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 91,1 pada siklus II. Sedangkan keaktifan siswa meningkat dari 59,09% pada pra siklus, menjadi 69,57% pada siklus I dan menjadi 90,90% pada siklus II. Pada perbaikan pembelajaran siklus I diterapkan metode *guided inquiry* dan menggunakan LCD *Projector*, dan pada perbaikan pembelajaran siklus II menerapkan *modified free inquiry* dan digabung dengan pemberian *handout*. Hal ini sesuai dengan pendapat Bruner dalam Anitah (2007) yang mengatakan bahwa inkuiri dapat meningkatkan potensi intelektual peserta didik karena peserta didik diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan keteraturan dan hal-hal yang berhubungan melalui pengamatan dan pengalamannya sendiri. Guru yang ingin menerapkan metode inkuiri harus memperhatikan alokasi waktu karena penerapan metode inkuiri membutuhkan waktu yang lama. Sedangkan untuk menyediakan *handout* dibutuhkan biaya tambahan untuk mencetaknya, di samping memerlukan waktu yang cukup lama dalam mengembangkannya.

PENUTUP

Pembelajaran inovatif itu menyenangkan, menantang, siswa menjadi aktif, kreatif, mandiri, dan bersifat interaktif serta inspiratif. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPA harus digunakan metode pembelajaran yang inovatif. Guru Kimia seyogianya berlatih diri untuk mengenal dan menggunakan metode-metode pembelajaran yang inovatif sehingga dapat diharapkan siswa belajar ilmu Kimia secara benar tidak belajar sastra Kimia namun belajar kimia sebagai ilmu pengetahuan alam. Maksudnya, dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, siswa yang sedang belajar ilmu Kimia atau IPA pada umumnya mempunyai pengalaman belajar seperti ilmuwan yaitu menemukan konsep, atau memverifikasi konsep yang sudah ada, mampu memecahkan masalah dengan menggunakan metode ilmiah, bekerja atau mengambil kesimpulan berdasarkan data, dan lain sebagainya. Guru Kimia atau guru IPA yang kuliah di S1 Pendidikan Kimia FKIP-UT semuanya harus mengambil mata kuliah PKP PEKI4501 karena mata kuliah tersebut sebagai salah satu *exit requirement* Program S1 Pendidikan Kimia FKIP-UT. Mata kuliah tersebut mempersyaratkan mahasiswa untuk melakukan praktik perbaikan pembelajaran di kelasnya melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam praktik perbaikan pembelajaran yang dibimbing oleh supervisor 1 dan supervisor 2 (teman sejawat) inilah guru didorong untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. Diharapkan guru (mahasiswa FKIP-UT) yang telah mampu memilih dan menerapkan metode yang inovatif akan menularkannya kepada teman-teman guru lain di sekolahnya. Walaupun dalam memilih metode pembelajaran guru harus memperhatikan: (1) tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (2) materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa, (3) waktu dan sarana yang tersedia, (4) kemampuan dan banyaknya musid, dan (5) kemampuan guru dalam menggunakan metode. Adapun metode yang inovatif dalam pembelajaran Kimia

atau IPA dapat dipilih metode-metode pembelajaran yang mempunyai karakteristik seperti dikemukakan terdahulu, seperti pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, *STAD*, *Number Head Together*, inkuiri, dan lain-lain. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa mata kuliah PEKI4501 Pemantapan Kemampuan Profesional untuk mahasiswa Program Studi S1 pendidikan Kimia FKIP-UT dapat digunakan sebagai sarana latihan dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif mengingat mahasiswa yang guru dalam menerapkan metode pembelajaran tersebut dibimbing oleh teman sejawat atau supervisor, baik dalam memilih metode yang cocok maupun dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri. (2008). Strategi Pembelajaran Kimia. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

Baedhowi dalam <http://ispi-banyumas.blogspot.com/2009/01/peningkatan-profesionalisme-tenaga.html>, diunduh 10 Januari 2012

Majid, Abdul. (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya

**PEMBELAJARAN MODEL INVESTIGASI KELOMPOK
PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR
DENGAN MEMPERHATIKAN PERBEDAAN KECERDASAN SISWA**

Djoko Sri Bimo

UPBJJ – UT Semarang

djokosb@ut.ac.id

Abstrak

Model Investigasi Kelompok merupakan salah satu model belajar kooperatif yang telah lama dikembangkan oleh Sharan. Model ini juga menekankan pada siswa akan kerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Penciptaan kerja sama ini sangat baik bila di njau dari perbedaan individu dalam berinteraksi secara sosial. Dalam kerangka tersebut Joyce dan Weil menganalogikan suasana kelas dengan kehidupan masyarakat terutama mengenai cara anggota masyarakat melakukan proses mekanisme sosial melalui serangkaian kesepakatan sosial. Melalui kesepakatan-kesepakatan inilah siswa mempelajari pengetahuan akademis dan melibatkan diri dalam pemecahan masalah sosial. Model ini mempunyai langkah-langkah yang perlu diperhatikan oleh setiap pengguna model tersebut, karena setiap langkah mempunyai tujuan benar .

Kecerdasan sebagai unsur kognitif mempunyai peranan yang cukup penting. Siswa yang memiliki kecerdasan abnormal, baik sangat tinggi (superior) maupun yang sangat rendah (inferior) sama-sama menimbulkan masalah bila di njau dari dunia pendidikan. Pentingnya makna perbedaan individu khususnya dalam perbedaan kecerdasan, membawa kesadaran dalam dunia pendidikan akan perlunya perlakuan khusus terhadap siswa yang tergolong memiliki tingkat kecerdasan tidak biasa. Siswa yang memiliki kecerdasan begitu rendah sehingga kemampuan belajarnya sangat terbatas, memerlukan program khusus yang memungkinkan para siswa belajar dengan beban dan kecepatan yang sesuai dengan keterbatasan mereka. Pada sisi lain, para siswa yang memiliki kemampuan superior pun memerlukan program khusus yang memungkinkan para siswa mengembangkan prestasi yang optimal dan tidak menimbulkan problem psikologi yang lain.

Dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif agar dapat menentukan keberhasilan belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, guru harus dapat melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, memahami prinsip perbedaan individu dan dapat melakukan peragaan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Investigasi Kelompok, kecerdasan, kemampuan belajar*

PENDAHULUAN

Salah satu kelemahan dalam pembelajaran IPA yang lebih menekankan pada penguasaan sejumlah fakta dan konsep, dan kurang memfasilitasi siswa agar memiliki hasil belajar yang komprehensif. Tidak jarang pembelajaran IPA bahkan dilaksanakan dalam bentuk latihan-latihan penyelesaian soal-soal tes, semata-mata dalam rangka mencapai target nilai tes tertulis evaluasi hasil belajar sebagai “ukuran utama” prestasi siswa dan kesuksesan guru dalam mengelola pembelajaran. Pembelajaran IPA yang demikian jelas lebih menekankan pada penguasaan sejumlah konsep dan kurang menekankan pada penguasaan kemampuan dasar kerja ilmiah atau keterampilan proses IPA. Oleh karena target seperti itu maka guru tidak terlalu terdorong untuk menghadirkan fenomena-fenomena alam – betapa pun melalui alat peraga sederhana – ke dalam pembelajaran IPA.

(docs.docstoc.com/orig/674690/679a024a-306a-4936-b816-b5...29 okt 2013 : 13.57)

Tugas guru dalam pembelajaran IPA di SD antara lain menyajikan IPA sesuai dengan karakteristik pendidikan IPA dan karakteristik anak yang berada pada masa perkembangan kognitif operasional konkret. Jika hal ini dilaksanakan dengan tepat maka pembelajaran IPA di SD akan mampu memfasilitasi perkembangan potensi sikap, berpikir, berperilaku dan keterampilan dasar *scientific* yang terdapat pada diri siswa.

Seperti halnya pada gagasan-gagasan luhur lainnya, pada pembelajaran IPA selalu ada kesenjangan. Upaya untuk mendekatkan kesenjangan antara keharusan dan realitas pembelajaran IPA di lapangan terus dilakukan antara lain dengan membenahi kurikulum, fasilitas yang diperlukan, serta pembinaan profesionalitas para pelaksana.

Dalam merencanakan pembelajaran, seorang guru perlu memperhatikan terlebih dahulu kecerdasan (inteligensi) yang dimiliki siswa. Gardner membedakan antara inteligensi lama yang diukur dengan IQ dan inteligensi ganda yang ia temukan. Dalam pengertian lama, inteligensi seseorang dapat diukur dengan tes tertulis (tes IQ) ; IQ seseorang tetap sejak lahir dan tidak dapat dikembangkan secara signifikan ; yang menonjol dalam pengukuran IQ adalah kemampuan matematis-logis dan linguistik. Sedangkan menurut Gardner, inteligensi seseorang bukan hanya dapat diukur dengan tes tertulis, melainkan lebih cocok dengan cara bagaimana orang itu memecahkan persoalan dalam hidup nyata; inteligensi seseorang dapat dikembangkan lewat pendidikan, dan inteligensi itu banyak jumlahnya (Paul, 2004). Armstrong dalam Paul Suparno (2004) menjelaskan beberapa cara untuk meneliti inteligensi siswa, antara lain melalui tes, mencoba mengajar dengan inteligensi ganda, observasi siswa di kelas, observasi di luar kelas, dan mengumpulkan dokumen siswa.

Dari macam-macam model pembelajaran kooperatif yang berkembang saat ini, model Investigasi Kelompok yang pada tahap awal siswa dihadapkan dengan suatu masalah selaras dengan pengertian inteligensi tentang bagaimana seseorang itu memecahkan persoalan hidup dalam dunia nyata. Oleh karena itu model Investigasi Kelompok dapat digunakan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) dengan memperhatikan perbedaan kecerdasan/inteligensi.

MODEL INVESTIGASI KELOMPOK

Model Investigasi Kelompok merupakan salah satu model belajar kooperatif yang telah lama dikembangkan oleh Sharan. Model ini juga menekankan pada siswa akan kerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Penciptaan kerjasama ini sangat baik bila ditinjau dari perbedaan individu dalam berinteraksi secara sosial. Dalam kerangka tersebut Joyce dan Weil menganalogikan suasana kelas dengan kehidupan masyarakat terutama mengenai cara anggota masyarakat melakukan proses mekanisme sosial melalui serangkaian kesepakatan sosial. Melalui kesepakatan-kesepakatan inilah siswa mempelajari pengetahuan akademis dan melibatkan diri dalam pemecahan masalah sosial. Model ini mempunyai langkah-langkah yang perlu diperhatikan oleh setiap pengguna model tersebut, karena setiap langkah mempunyai tujuan berarti

1. Langkah-langkah model Investigasi Kelompok

Sharan dalam Arends (2001:34) menggambarkan langkah-langkah model Investigasi Kelompok sebagai model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- a. Pemilihan Topik
Para siswa memilih subtopik yang spesifik dari suatu masalah umum, biasanya dirancang oleh guru. Kemudian para siswa mengorganisasikan menjadi dua sampai enam orientasi tugas kelompok. Komposisi kelompok adalah heterogen dalam hal kemampuan akademik dan etnis.
- b. Perencanaan Kerja sama
Para siswa dan guru merencanakan prosedur pembelajaran spesifik, tugas-tugas dan tujuan yang sesuai dengan subtopik masalah yang terpilih pada langkah pertama.
- c. Implementasi
Para siswa membawa rencana yang terformulasi pada langkah 2. Pembelajaran melibatkan bermacam-macam aktivitas yang luas dan keterampilan-keterampilan serta mengantarkan para siswa pada jenis-jenis sumber belajar yang berbeda baik dalam kelas maupun luar kelas. Guru mengikuti dengan seksama kemajuan tiap kelompok dan menawarkan bantuan jika diperlukan.
- d. Analisis dan Sintesis
Para siswa menganalisis dan mengevaluasi informasi yang dicapai selama langkah ketiga dan merencanakan bagaimana informasi itu dapat diringkas pada beberapa model untuk ditampilkan atau dipresentasikan ke teman sekelas.
- e. Presentasi Hasil Akhir
Beberapa atau semua kelompok di kelas memberikan presentasi topik yang menarik dari topik yang dipelajari agar melibatkan teman sekelas pada masing-masing pekerjaan dan mencapai perspektif yang luas pada topik. Presentasi-presentasi kelompok dikoordinasikan oleh guru.

f. Evaluasi

Dalam banyak hal, kelompok mengikuti aspek yang berbeda dari topik yang sama, dan guru mengevaluasi tiap kontribusi kelompok pada pekerjaan kelas sebagai suatu keseluruhan. Evaluasi dapat secara individu, kelompok atau keduanya.

2. Sintakma k

Joyce dan Weil (2000 : 50) mengemukakan enam langkah kegiatan Model Investigasi Kelompok sebagai berikut:

- a. Langkah Pertama : siswa dihadapkan pada situasi bermasalah
- b. Langkah Kedua : siswa melakukan eksplorasi sebagai respons terhadap situasi yang problematis tersebut.
- c. Langkah Ketiga : siswa merumuskan tugas-tugas belajar atau *learning task* dan mengorganisasikannya untuk membangun suatu proses penilaian.
- d. Langkah Keempat: siswa melakukan kegiatan belajar secara individu dan kelompok.
- e. Langkah Kelima : siswa menganalisis kemajuan dan proses yang dilakukan dalam proses penelitian kelompok ini.
- f. Langkah Keenam : Siswa melakukan proses pengulangan kegiatan atau *recycle ac vi es*.

3. Sistem Pendukung

Joyce dan Weil (2000 : 51) menyatakan bahwa dalam melaksanakan model Investigasi Kelompok ini, sistem pendukung sangat diperlukan agar siswa dalam proses belajar mengajar dapat menggali berbagai informasi yang sesuai dan diperlukan untuk melakukan proses pemecahan masalah kelompok. Pendukung tersebut adalah sumber belajar yang dapat berupa perpustakaan kecil atau lingkungan di sekitar siswa yang dapat digunakan oleh siswa sebagai acuan untuk memecahkan masalah. Dengan kata lain bahwa lingkungan harus dapat menjawab macam-macam kebutuhan guru dan siswa. Guru dan siswa harus dapat mengumpulkan apa yang mereka butuhkan ketika mereka membutuhkannya.

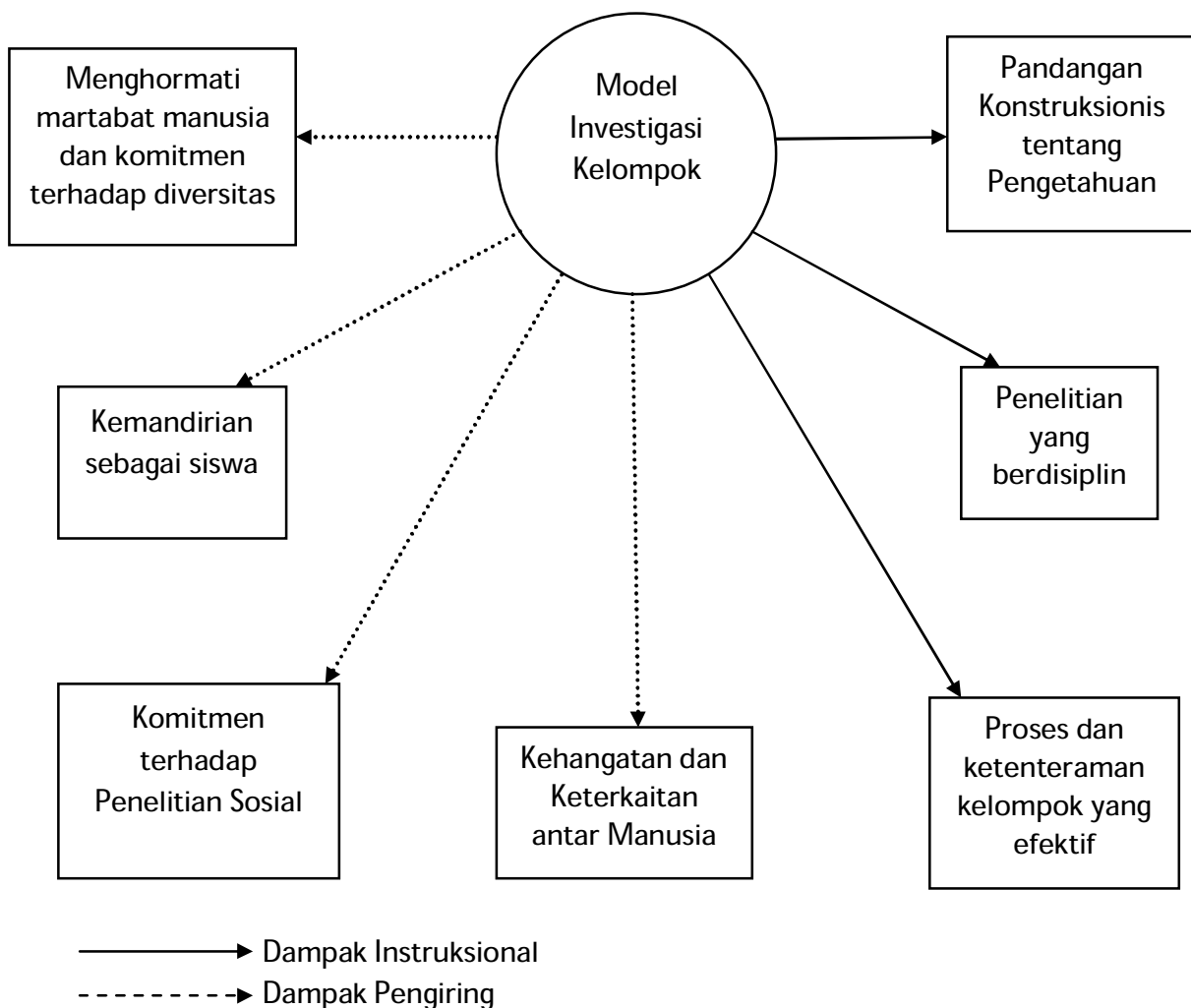
4. Sistem Sosial

Sistem sosial yang berlaku dan berlangsung dalam model Investigasi Kelompok bersifat demokratis yang ditandai oleh keputusan-keputusan didasarkan pada pengalaman kelompok dalam konteks masalah yang dipecahkan dalam proses pembelajaran. Peran guru diharapkan seminimal mungkin dalam pembelajaran tersebut. Di hadapan masalah, kedudukan guru dan siswa adalah sama, yang berbeda adalah peran di dalam memecahkan masalah. Iklim kelas ditandai dengan proses interaksi yang bersifat kesepakatan atau konsensual.

5. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Model Investigasi Kelompok menurut Joyce dan Weil (2000 : 53) sangat fleksibel dan komprehensif, sebab model ini menghubungkan tujuan penelitian akademis, integrasi sosial, dan belajar proses sosial. Model ini dapat digunakan di seluruh wilayah, pada seluruh tingkatan usia, ketika guru ingin untuk menekankan bentuk pemecahan masalah aspek pengetahuan daripada pengambilan informasi yang sudah ada dan terorganisasi.

Dalam memutuskan apakah menggunakan model ini, perlu diperhatikan dampak instruksional dan dampak pengiring, karena sama pentingnya. Dampak instruksional dan dampak pengiring suatu model akan muncul jika model pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik dan benar. Dampak instruksional dan dampak pengiring dari model Investigasi Kelompok menurut Joyce dan Weil (2000 : 53) dapat dilukiskan pada gambar berikut :



KECERDASAN (INTELIGENSI)

Gardner mendefinisikan inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu seting bermacam-macam dan dalam

situasi yang nyata (Paul, 2004). Dengan demikian jelas bahwa inteligensi bukan hanya kemampuan seseorang untuk menjawab suatu tes dalam kamar tertutup yang lepas dari lingkungannya, melainkan inteligensi memuat kemampuan untuk memecahkan persoalan yang nyata dalam situasi yang bermacam-macam.

Paul (2004 : 25-43) mengelompokkan inteligensi Gardner menjadi 9 kategori yang disebutnya inteligensi ganda, yaitu:

1. Inteligensi linguistik, sebagai kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata sendiri secara efektif baik secara oral maupun tertulis.
2. Inteligensi matematis-logis, adalah kemampuan yang berkaitan dengan penggunaan bilangan dan logika secara efektif.
3. Inteligensi ruang-visual, adalah kemampuan untuk menangkap dunia ruang secara tepat.
4. Inteligensi kinestik badani, adalah kemampuan menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan.
5. Inteligensi musikal, sebagai suatu kemampuan untuk mengembangkan, mengekspresikan, dan menikmati bentuk-bentuk musik dan suara.
6. Inteligensi interpersonal, adalah kemampuan mengerti dan menjadi peka perasaan, intensi, motivasi, watak, temperamen orang lain.
7. Inteligensi intrapersonal, adalah kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan akan diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptif berdasarkan pengenalan diri itu, termasuk kemampuan berefleksi dan keseimbangan diri.
8. Inteligensi lingkungan, sebagai kemampuan seseorang untuk dapat mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat membuat distingsi konsekuensi lain dalam alam natural.
9. Inteligensi eksistensial, inteligensi ini lebih menyangkut kepekaan dan kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia.

Selanjutnya Gardner menjelaskan bahwa kemampuan-kemampuan manusia yang dimasukkan dalam inteligensi ganda haruslah memenuhi delapan kriteria yang sering digunakan untuk menentukan apakah kemampuan itu sungguh inteligensi. Kedelapan kriteria itu menurut Armstrong dalam Paul (2004 : 23) adalah sebagai berikut :

1. Terisolasi dalam bagian otak tertentu
2. Kemampuan itu independen
3. Memuat satuan operasi khusus
4. Mempunyai sejarah perkembangan sendiri
5. Berkaitan dengan sejarah evolusi zaman dulu
6. Dukungan psikologi eksperimental
7. Dukungan dari penemuan psikometrik
8. Dapat disimpulkan

PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Pada kurikulum 2013 yang berbasis pada sains menyatakan bahwa mata pelajaran IPA dimulai dari kelas IV dan diakhiri di kelas VI dengan alokasi waktu masing-masing 3 jam pelajaran. Struktur kurikulum mata pelajaran IPA termasuk dalam kelompok A yang merupakan mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi lebih kepada aspek kognitif dan aspek afektif.

(<http://downloads.ziddu.com/download/file/21748257/kompetensi-i-dan-kompetensi-dasar-sd-mi.doc.html>, 29 Okt 2013; 14.30)

Dalam Kompetensi Dasar kelas V Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah tahun 2013 disebutkan pada poin 3.4 Mengenal rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan 4.5 Membuat elektromagnet sederhana dan menggunakannya untuk mendeteksi benda-benda yang ditarik oleh magnet, dalam makalah ini mengadopsi dua poin tersebut menjadi konsep gaya magnet.

Berdasarkan jenjang dan karakteristik perkembangan intelektual anak seusia siswa SD maka penyajian konsep dan keterampilan dalam pembelajaran IPA harus dimulai dari nyata (konkret) ke abstrak; dari mudah ke sukar; dari sederhana ke rumit, dan dari dekat ke jauh. Dengan kata lain, mulailah dari apa yang ada pada/di sekitar siswa dan yang dikenal, diminati serta diperlukan siswa. Secara psikologis, anak usia SD berada dalam dunia bermain. Tugas guru adalah menciptakan dan mengoptimalkan suasana bermain tersebut dalam kelas sehingga menjadi media yang efektif untuk membelajarkan siswa dalam IPA. Sese kali tidak boleh terjadi, pembelajaran IPA di SD justru mengabaikan – apalagi menghilangkan dunia bermain anak. Pembelajaran IPA akan berlangsung efektif jika kegiatan belajar mengajarnya mampu mencitrakan kepada siswa bahwa kelas adalah tempat untuk bermain, aman dari segala bentuk ancaman dan hambatan psikologis, serta memfasilitasi siswa untuk secara lugas mengemukakan dan mencobakan ide-idenya. (docs.docstoc.com/orig/674690/679a024a-306a-4936-b816-b5...29 okt 2013 : 13.57)

Dari pernyataan di atas bahwa anak seusia siswa SD yang masih pada taraf berpikir operasional konkret dalam proses pembelajaran memerlukan suasana yang mengajak siswa dalam keadaan senang dan bermain sehingga mereka dalam mendapatkan pengetahuan dengan cara berinteraksi dengan lingkungan bermain mereka. Namun demikian perbedaan individu siswa juga perlu diperhatikan oleh guru dalam hal tingkat kecerdasan.

Hasil belajar IPA harus dikaitkan dengan tujuan pendidikan IPA yang tercantum dalam kurikulum tanpa melupakan hakikat IPA itu sendiri. Hasil belajar IPA dikelompokkan berdasarkan hakikat sains yang meliputi IPA sebagai produk, proses, dan sikap ilmiah.

Dari segi produk, siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dari segi proses, siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan, gagasan, dan menerapkan konsep yang diperolehnya untuk memecahkan persoalan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dari segi sikap ilmiah, siswa diharapkan mempunyai minat untuk mempelajari benda-benda di sekitarnya, bersikap ingin tahu, tekun, kritis, mawas diri, bertanggung jawab, dapat

bekerja sama dan mandiri, serta mengenal dan mengembangkan rasa cinta terhadap alam sekitar dan Tuhan Yang Maha Esa.

PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL INVESTIGASI KELOMPOK DENGAN MEMPERHATIKAN PERBEDAAN KECERDASAN (INTELIGENSI)

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar pada konsep Gaya Magnet

Tujuan : membuat klasifikasi dan pengelompokan benda yang dapat ditarik oleh gaya magnet.

Alat : bermacam-macam benda atau barang

Inteligensi yang ditekankan : lingkungan, linguistik, ruang-visual, matematis-logis, interpersonal, intrapersonal, kinestik- badani

Langkah pembelajaran Investigasi Kelompok pada mata pelajaran IPA dengan memperhatikan kecerdasan/inteligensi siswa adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama: siswa menghadapi situasi yang penuh teka-teki (direncanakan atau tidak) Dalam hal ini guru menjelaskan pentingnya siswa untuk mengenal berbagai benda melalui indera dan mengelompokkan benda-benda itu berdasarkan yang dapat mereka amati lewat indera seperti: bentuk, warna, besar, bau, rasa, berat, kekerasan, suara (linguistik).
2. Langkah kedua: siswa menjelajahi reaksi terhadap situasi. Secara berkelompok, siswa mengelompokkan benda-benda menurut beberapa kriteria itu (lingkungan, matematis-logis, visual).
3. Langkah ketiga: siswa merumuskan tugas belajar dan mengorganisasi pada belajar (masalah, pengertian, peran, tugas, dan sebagainya). Siswa diminta memasukkan pengelompokan ke dalam suatu tabel (matematis-logis).
4. Langkah keempat: Belajar individu dan kelompok. Dalam kelompok mereka mendiskusikan, apakah ada kesamaan dan perbedaan benda-benda itu ? Apakah mungkin pengelompokannya digabung, berdasarkan berbagai kriteria di atas ? (interpersonal).
5. Langkah kelima: siswa menganalisis kemajuan dan proses. Siswa diminta untuk memikirkan apa gunanya pengelompokan seperti itu bagi hidupnya (intrapersonal).
6. Langkah keenam: siswa mengulang aktivitas. Siswa diminta untuk menuliskan kegunaan itu ke dalam suatu kalimat (linguistik).

Bila dirangkum dalam suatu tabel menjadi seperti berikut :

Topik	Inteligensi	Bentuk Pembelajaran
Klasifikasi benda pada gaya magnet	Matematis-logis	Pengelompokkan benda-benda yang dapat ditarik oleh gaya magnet dan yang tidak dapat ditarik oleh gaya magnet
	Lingkungan	Pengelompokan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar
	Ruang- visual	Melihat benda-benda kongkret
	Kinestik -badani	Kerja tangan, menyusun kelompok benda yang dapat ditarik oleh gaya magnet dan yang tidak dapat ditarik oleh gaya magnet
	Interpersonal	Kerja kelompok dan diskusi
	Intrapersonal	Memikirkan kegunaan benda yang dapat ditarik gaya magnet untuk dirinya
	Linguistik	Menulis dalam kalimat, guru menjelaskan

(diadopsi dari sumber : Paul, 2004)

KESIMPULAN

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu proses belajar adalah kecerdasan (inteligensi). Inteligensi berkaitan dengan informasi yang menekankan suatu responss yang memungkinkan untuk berpikir sehingga dapat memecahkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi. Seseorang yang mempunyai inteligensi tinggi atau cerdas memiliki daya ingat yang baik: pandai menggabungkan informasi baru, pandai menyederhanakan, meringkas, dan mencerna informasi agar dapat menggunakannya dengan lebih efisien, pandai menggunakan serta menguasai informasi untuk menemukan pemecahan suatu masalah. Masalah itu sendiri dapat muncul dari diri siswa atau diberikan oleh guru. Untuk memecahkan masalah itu memerlukan prosedur dan persyaratan yang sudah tertentu. Dengan Model Investigasi Kelompok yang di dalamnya terdapat tiga konsep utama yaitu penelitian, pengetahuan, dan kerja kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R.I. 2001. *Learning to Teach.Fifth Edition*. New Jersey : The Mc Graw-Hil Companies, Inc.

docs.docstoc.com/orig/674690/679a024a-306a-4936-b816-b5... 29 okt 2013 : 13.57

<http://downloads.ziddu.com/downloadfile/21748257/kompetensi-inti-dan-kompetensi-dasar-sd-mi.doc.html>, 29 Okt 2013; 14.30)

Joice, B dan Weil, M. 2000. *Models of Teaching*. New Jersey : Prentice-Hall, Inc.

Paul Suparno. 2004. *Teori Inteligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta : Kanisius.

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME BERORIENTASI LIFE SKILL
DENGAN PEMBELAJARAN METODE CERAMAH DI KELAS X
SMAN 12 PADANG**

Suherman

Ka. Lab Fisika (Guru) IPA Fisika SMAN 12 Padang, Sumatera Barat

ut-padang@ut.ac.id

Abstrak

“Penelitian ini dilatarbelakangi hasil belajar fisika siswa kelas X SMAN 12 Padang yang belum mencapai target yang diinginkan. Di antara faktor penyebabnya adalah proses pembelajaran sering terjadi dalam satu arah (teacher centered), kemudian motivasi siswa dalam belajar fisika juga rendah. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar fisika siswa adalah dengan pembelajaran konstruktivisme berorientasi Life Skill. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran konstruktivisme berorientasi Life Skill dengan metode ceramah pembelajaran konstruktivisme berorientasi Life Skill dapat memberikan perbedaan yang baik terhadap hasil belajar siswa. Hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar fisika siswa yang signifikan menggunakan model pembelajaran konstruktivisme berorientasi Life Skill dengan pembelajaran metode ceramah di kelas X SMAN 12 Padang. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian Randomized Control Group Only Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 12 Padang tahun pelajaran 2009/2010. Untuk mendapatkan kelas sampel digunakan teknik Cluster Random Sampling, sehingga diperoleh kelas X_3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X_4 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis aspek kognitif adalah analisis kesamaan dua rata-rata dengan uji-t pada taraf kepercayaan 95 %. Dari hasil penelitian diperoleh persentase rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 70,37, sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 63,5. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh $t_{hitung} = 2,52$ dan $t_{tabel} = 2,00$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar fisika siswa yang signifikan menggunakan model pembelajaran konstruktivisme berorientasi Life Skill dengan pembelajaran metode ceramah di kelas X SMAN 12 Padang”.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Life Skill, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Suatu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan saat ini adalah menerapkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah, karakteristik

sekolah, dan karakteristik peserta didik. Fisika adalah ilmu yang lahir dan berkembang bermula dari rasa keingintahuan tentang alam, serta berbagai gejala dijumpai di alam.

Bagi siswa pada umumnya, fisika dianggap sebagai pengetahuan yang sulit dan tidak menyenangkan pembelajaran fisika masih cenderung monoton didominasi oleh guru dan terkesan kaku guru-guru cenderung menggunakan metode ceramah proses pembelajaran yang terjadi masih bersifat satu arah, dan guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi yang dominan. Pendekatan seperti ini menghasilkan strategi pembelajaran yang berpusat pada guru yang disebut dengan istilah *teacher centered strategies*.

Siswa terfokus untuk mendengarkan dan mencatat pada saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran sehingga siswa menjadi kurang paham terhadap materi pelajaran yang diberikan. Hamdi dan Festiyed (2001) dalam penelitiannya menemukan bahwa 75% siswa menyatakan fisika sulit dan 45% siswa menyatakan fisika membosankan. Penelitian pendidikan sains pada tahun-tahun terakhir telah menunjukkan suatu pergeseran ke arah paradigma konstruktivis.

Konstruktivisme mempunyai prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Sesuai yang dikemukakan oleh Von Glasersfeld dalam Paul Suparno (2007: 18) yakni konstruktivisme adalah filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa, pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Konstruktivisme menekankan tindakan dan pemikiran siswa sendiri dengan bimbingan guru.

Implikasi teori konstruktivisme siswa aktif dan mengkonstruksi gagasannya menuju konsep yang bersifat ilmiah. Selain itu guru memberikan kesempatan kepada siswa memecahkan masalah sendiri melalui pengamatan, percobaan, atau aktivitas mental lain.

Pembelajaran Konstruktivisme memiliki berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Salah satu model yang diterapkan adalah Model pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill*. Model pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill* dapat dilihat pada proses pembelajaran dimana siswa dituntut untuk mampu berfikir secara rasional dan dapat mengungkapkan gagasan baru sehingga terlihat kecakapan hidup (*Life Skill*) yang dimiliki oleh siswa. Pendidikan kecakapan hidup pada jenjang SLTA lebih menekankan kepada kecakapan hidup umum/ kecakapan generik (generik *Life Skill*), yaitu yang mencakup kecakapan personal (*personal skill*) atau kecakapan berpikir dan kecakapan sosial (*social skill*) atau kecakapan berintegrasi dalam kerja kelompok.

Model pembelajaran konstruk-tivisme berorientasi *Life Skill* ini di terapkan pada pembelajaran fisika, dimana fisika tidak hanya sebagai tujuan, tetapi juga sebagai alat untuk membantu kehidupan, karena fisika hari ini adalah teknologi hari esok. Oleh karena itu, gagasan pengembangan model pembelajaran konstruktivisme berorientasi kecakapan hidup sangat penting untuk segera diwujudkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Konstruktivisme Berorientasi *Life Skill* dengan Pembelajaran Metode Ceramah untuk Fisika di Kelas X SMAN 12 Padang".

Identifikasi Masalah Dalam Penelitian ini adalah:

1. Fisika dianggap sebagai suatu mata pelajaran yang sulit bagi siswa, sehingga hasil belajar cenderung rendah.
2. Pembelajaran yang berlangsung didominasi oleh guru (*Teacher Centered*)
3. Pembelajaran fisika tidak menyenangkan bagi siswa.
4. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien oleh guru dengan menerapkan beberapa model belajar yang dapat merangsang keaktifan siswa dalam belajar. Model konstruktivisme berorientasi *Life Skill* dapat memberikan kesan yang mendalam bagi siswa sehingga pembelajaran fisika yang telah dilakukan tidak mudah dilupakan siswa.

Penulis Membatasi Masalah yang akan di Teliti, sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang menjadi obyek penelitian adalah ranah kognitif.
2. Model pembelajaran yang hendak di teliti adalah model pembelajaran konstruktivisme berorientasi *life skill*.
3. Materi pelajaran fisika yang dipilih untuk penelitian ini adalah suhu dan kalor di SMAN 12 kelas X semester II tahun ajaran 2009/2010.

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan "Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill* dengan metode pembelajaran ceramah terhadap hasil belajar fisika siswa?"

Penelitian ini bertujuan untuk: Menyelidiki perbedaan hasil belajar yang berarti menggunakan model pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill* dengan metode pembelajaran ceramah di kelas X SMAN 12 Padang.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen*. Rancangan penelitian menggunakan model *Randomized Control Group Only Design*. Sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa pada kelas eksperimen di berikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill* sedangkan dalam kelompok kontrol diberi perlakuan dengan cara metode ceramah.

Hasil belajar fisika yang diperoleh pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Hasil tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Nilai	Jumlah Siswa	Nilai	Jumlah Siswa
1	46,2	1	33	1
2	49,5	1	36,3	1
3	52,8	2	46,2	3
4	59,4	1	49,5	2
5	62,7	4	52,8	2
6	66,0	5	56,1	3
7	69,3	5	59,4	3
8	72,6	4	62,7	4
9	75,9	3	66,0	2
10	79,2	5	69,3	4
11	82,5	4	72,6	3
12	85,8	2	75,9	3
13			79,2	3
14			82,5	3
Σ	801,9	37	841,5	37

Dari Tabel 4.1 terlihat bahwa *nilai* terendah pada kelas eksperimen 46,2 atau siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 5 orang (13,51 %), sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 85,8. Ini berarti pada kelas eksperimen 32 orang (86,49 %) sudah berada di atas KKM 60. Sementara itu pada kelas kontrol terlihat bahwa nilai terendah 33, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 15 orang (40,54 %), sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 82,5. Ini berarti pada kelas kontrol 22 orang (59,46 %) sudah berada di atas KKM 60. Berdasarkan tabel 4.1 di atas, maka dapat dibuat tabel perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti berikut:

Tabel 4.2 Hasil tes akhir kedua kelas sampel

No	Statistik	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1	N	37	37
2		70,37	63,5
3	Max	85,8	82,5
4	Min	46,2	33
5	S	10,0833	13,0015
6	S ²	101,6727	169,0403

Pada tabel 4.2 terlihat hasil belajar fisika siswa kelas eksperimen yang diajar dengan pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill* memiliki nilai rata-rata 70,37 dengan nilai tertinggi 85,8. Sementara pada kelas kontrol hasil belajar siswa memiliki rata-rata 63,5 dengan nilai tertinggi 82,5. Dari nilai rata-rata hasil belajar fisika kedua kelas sampel, terlihat kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih besar dari pada kelas kontrol. Data terlebih dahulu dianalisis yakni dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil belajar fisika pada kelas sampel.

1. Uji Normalitas Sampel

Uji normalitas hasil belajar fisika kelas sampel dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors, uji ini bertujuan untuk melihat apakah sampel terdistribusi normal atau tidak dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil uji normalitas tes akhir kelas sampel

Kelas	n	α	Lo	Lt	Keterangan
Eksperimen	37	0,05	0,0672	0,1456	Normal
Kontrol	37	0,05	0,0722	0,1456	Normal

Data pada tabel 4.3 menunjukkan pada kelas eksperimen menghasilkan nilai $Lo = 0,0672$ dan $Lt = 0,1456$. Sedangkan pada kelas kontrol menghasilkan nilai $Lo = 0,0722$ dan $Lt = 0,1456$ (lihat lampiran Kedua data tersebut menunjukkan kedua kelas sampel memiliki nilai $Lo < Lt$, ini berarti data kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes akhir terdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95%.

2. Uji Homogenitas Sampel

Dari uji homogenitas yang dilakukan diperoleh $F = 1,66$. Sedangkan harga F_{tabel} untuk taraf nyata $\alpha = 0.05$ dengan dk pembilang = $n_1 - 1 = 36$ dan dk penyebut = $n_2 - 1 = 36$, Dari daftar distribusi diperoleh $F_{1/2}(V_1, V_2) = 1,72$. Untuk lebih jelasnya uji homogenitas kelas sampel dapat dilihat pada lampiran. Dengan demikian $F < F_{1/2}(V_1, V_2)$ yakni $1,66 < 1,72$ maka H_0 diterima. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang homogeny.

3. Uji Hipotesis Sampel

Dengan uji t adalah persamaan $t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$ dan $S^2 =$ Adapun hasil perhitungan yang diperoleh $t_{\text{hitung}} 2,52$ dan t_{tabel} diperoleh berdasarkan daftar tabel distribusi t untuk harga $t_{0,975}$ dengan dk = 72 sehingga mempunyai nilai 2,00. Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan uji hipotesis

dapat dilihat pada lampiran. Kriteria pengujian hipotesis adalah terima H_0 jika: $-t_{1-1/2} < t < t_{1-1/2}$ pada taraf signifikan 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,52 > 2,00$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan menggunakan pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill* terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMAN 12 Padang.

PEMBAHASAN

Pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill* merupakan suatu model pembelajaran yang sedang berkembang untuk diterapkan di sekolah-sekolah. Untuk meningkatkan pemahaman, konsep dan hasil belajar siswa, sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak terkesan hanya guru yang mentransfer ilmu pengetahuan, namun diharapkan dengan pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill* siswa semakin aktif dalam menemukan konsep-konsep fisika yang sedang dipelajari.

Anjaya (2008: 16) memberikan makna bahwa pengetahuan itu tidak datang dari luar, akan tetapi dibentuk oleh individu itu sendiri dalam struktur kognitif yang dimilikinya. Atas dasar itulah pembelajaran berpikir memandang bahwa mengajar itu bukanlah memindahkan pengetahuan dari guru pada siswa, melainkan suatu aktivitas yang memungkinkan siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya.

La Costa dalam Sanjaya (2008: 36) mengklasifikasikan mengajar berpikir menjadi tiga, yaitu:

1. *Teaching of thinking*, adalah proses pembelajaran yang diarahkan untuk pembentukan keterampilan mental tertentu, seperti keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif dan lain sebagainya. Dengan demikian, jenis pembelajaran ini lebih menekankan kepada aspek tujuan pembelajaran.
2. *Teaching for thinking*, adalah proses pembelajaran yang diarahkan pada usaha menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendorong terhadap pengembangan kognitif. Jenis pembelajaran ini lebih menitikberatkan kepada proses menciptakan situasi dan lingkungan tertentu.
3. *Teaching about thinking*, adalah pembelajaran yang diarahkan pada upaya untuk membantu agar siswa lebih sadar terhadap proses berpikirnya. Jenis pembelajaran ini lebih menekankan kepada metodologi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pencapaian ketuntasan belajar yang diperoleh siswa tidak lepas dari ke-aktifan mereka dalam belajar, karena yang mereka dengar, lihat dan mereka lakukan akan memberikan kesan yang mendalam sehingga lebih lama tersimpan di dalam ingatan mereka. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (www.puskur.net) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

IPA umumnya memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya di dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif dalam menanggapi isu di masyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan IPA dan teknologi.

Sedangkan pembelajaran konvensional yang didominasi oleh metode ceramah membuat siswa pasif dalam belajar. Tentang hal ini sesuai dengan ungkapan Fathurrohman (2007: 61) "Metode ceramah ialah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif". Dari ungkapan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran pada kelas kontrol siswanya cenderung hanya mengikuti pelajaran dengan melihat, mendengar, dan mencatat penjelasan guru.

Djamarah (2002: 43) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. James O. Wittaker dalam Paul Suparno (2006: 18) mendefinisikan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Cranbach dalam Sardiman (2007: 14) memberikan definisi *learning is shown by a change in behavior as a result of experience*.

Dalam tinjauan pembelajaran berdasarkan masalah, peranan guru adalah sebagai fasilitator, mediator, motivator dan konselor. Mulyasa (2007: 263), bahwa dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa, guru dapat menggunakan berbagai pendekatan. Satu cara yang tepat adalah dengan melibatkan siswa dalam menyelidiki sebuah permasalahan yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Sudjana (2005 : 53) menjelaskan bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Dalam Suparno (2007: 24) bahwa "Setiap individu telah memiliki struktur kognitif (skema), kemudian skema tersebut mengalami penyempurnaan melalui proses asimilasi atau melalui proses akomodasi".

Nur (2000 :2) menyatakan butir butir penting dalam pembelajaran konstruktivisme, antara lain:

1. Cara belajar yang membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan bagi siswa adalah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan informasi sendiri tersebut.
2. Mengajukan peran aktif siswa dalam pembelajaran.
3. Peran guru adalah membantu siswa menemukan fakta, konsep, atau konsep dengan kemampuan sendiri
4. Mengajar siswa di kelas seharusnya merupakan salah satu bentuk penerapan penguasaan kognitif, artinya aktivitas sehari-hari di kelas ditandai dengan melibatkan siswa dengan tugas-tugas yang kompleks dan membantunya dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut.
5. Pembelajaran melalui penemuan merupakan satu komponen penting dalam konstruktivisme, siswa didorong terlibat aktif, memiliki pengalaman atau percobaan yang memungkinkan mereka menemukan dan membangun pengetahuan dalam pikirannya.

6. Pembelajaran melalui penemuan memacu keingintahuan siswa, memotivasi mereka untuk terus belajar sehingga menemukan jawaban. Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, logis dan kreatif.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil belajar fisika siswa diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Model pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill* dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa kelas X SMAN 12 Padang, model ini juga dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa, dan kerja sama siswa saat pembelajaran berlangsung.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini maka penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Diharapkan agar guru fisika SMA, khususnya SMAN 12 Padang dapat menerapkan pembelajaran konstruktivisme berorientasi *Life Skill* karena dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa
2. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut dengan menggunakan pembelajaran konstruktivisme dengan model yang lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Pada penelitian berikutnya peneliti hendaknya membagi siswa terlebih dahulu dalam kelompok diskusinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Depdiknas. 2005. *Pengembangan Model Pendidikan Kecakapan Hidup*. Jakarta: Pusat Balitbang Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu*. www.puskur.net. 17 Juni 2008
- Djamarah, Syaiful Bahri. dkk. (2002). *Strategi belajar Mengajar*. Cet. kedua. Jakarta: Rineka Cipta.

- Festiyed. 2006. Makalah : *Pengembangan Kurikulum Fisika FMIPA UNP Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill)*. Padang : UNP
- Hamalik, Oemar..1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iswari, Mega (2008) *Kecakapan Hidup bagi Anak Berkebutuhan Khusus*: UNP Press
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- M, Nur. 2000. *Pengajaran Berpusat Pada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya: UNS
- Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Renika Cipta
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sismanto. *Menakar Integrasi IPA dalam KTSP*. <http://mkpd.wordpress.com>. 17 Juni 2008
- Slameto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsinto.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suparno, Paul. 2007. *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivis dan Menyenangkan*. Yogyakarta: USD.

PEMBELAJARAN IPA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM RANGKA MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA

Anastasia Si Nurhay
UPBJJ – UT Yogyakarta
nurhayati@ut.ac.id

Abstrak

Salah satu kendala dalam proses pembelajaran adalah rasa bosan, entah itu terjadi pada siswa atau pendidik, strategi pembelajaran yang monoton dimana guru akan memberikan ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran, sedangkan siswa pasif saja, metode pembelajaran tersebut harus segera di nggalkan. Guru sudah saatnya merubah media yang dapat mengak an pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dipandang dapat mengak an siswa adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya dari nenek moyang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Derasnya arus globalisasi dikhawa rkan akan mengikis rasa kecintaan terhadap budaya lokal. Agar eksistensi budaya lokal tetap kukuh dan terus ada maka sudah saatnya generasi muda sejak dini perlu ditanamkan rasa cinta kepada tanah air, salah satunya adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran di sekolah. Permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan, karena dapat memberikan pengaruh kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional merupakan aset budaya yang merupakan modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensinya di tengah masyarakat lain. Contoh permainan tradisional yang bisa diberikan pada pembelajaran IPA antara lain: permainan bola bekel, yoyo, gangsingan dan lain- lain

Melalui pemanfaatan media permainan tradisional dalam pembelajaran IPA diharapkan mampu mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran, apalagi media permainan tradisional ini memiliki peran edukasi yang mampu mens mulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak, yaitu: motorik, kogni f, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis dan nilai-nilai moral.

Kata Kunci: pembelajaran IPA, permainan tradisional, karakter siswa

PENDAHULUAN

Pada dasarnya guru adalah seorang pendidik. Pendidik adalah orang dewasa dengan segala kemampuan yang dimilikinya untuk dapat mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya dari tidak tahu menjadi tahu serta mendewasakan anak didiknya. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajar di kelas dan yang paling penting adalah *performance* guru di kelas. Bagaimana seorang guru dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian guru harus

menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Mengajar dapat dipandang sebagai usaha guru agar siswa belajar. Sedangkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung maupun tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari

IPA (ilmu Pengetahuan Alam) merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu yang bukan hanya berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Dengan pengalaman langsung maupun tidak langsung ini maka dia akan menemukan sendiri.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) sendiri dapat dipandang sebagai produk dan sebagai proses. IPA sebagai produk adalah hasil temuan beberapa ahli Sains berupa fakta, konsep, prinsip dan teori-teori. Sedangkan IPA sebagai proses adalah strategi atau cara yang dilakukan para ahli Sains dalam menemukan berbagai hal tersebut sebagai implikasi adanya temuan-temuan tentang kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa alam. IPA sebagai produk tidak dapat dipisahkan dari hakikatnya IPA sebagai proses.

Media pembelajaran secara ilmiah sebetulnya sudah ada sejak ribuan tahun. Salah satunya adalah permainan tradisional. Bermain merupakan suatu hal yang setiap masa kanak-kanak secara insting mesti mengalami. Dalam bermain setiap anak dirangsang untuk berinteraksi dengan orang lain di dalam kelompok. Di dalam interaksi kelompok terjadi proses sosialisasi yang mengajarkan pendidikan nilai-nilai luhur nenek moyang melalui aturan main yang merupakan jembatan untuk berinteraksi dengan dunia yang lebih luas di kemudian hari.

Seperti diketahui bahwa siswa SD secara umum secara perkembangan kognitif termasuk dalam tahapan perkembangan operasional konkret. Tahapan ini ditandai dengan cara berpikir yang cenderung konkret/nyata. Sehingga pada tahapan ini siswa akan lebih mudah menerima pelajaran apabila dihadapkan pada objek yang nyata. Metode pembelajaran secara konvensional masih kita jumpai pada setiap pembelajaran di mana pembelajaran masih terpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah. Karena siswa SD tahap perkembangannya masih tahap operasional konkret, maka sudah selayaknya dicari cara pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan siswa dapat berhadapan langsung dengan obyek. Metode pembelajarannya tidak memerlukan biaya karena ini sudah ada di sekitar kita dan merupakan warisan leluhur kita yaitu permainan tradisional

Media pembelajaran ilmiah ini merupakan sinergisitas antara tradisi budaya dan alam. Permainan tradisional merupakan salah satu cerminan dan identitas nilai-nilai yang mewarnai kehidupan masyarakat. Pada permainan tradisional sarat dengan pesan moral

dengan muatan kearifan lokal (local wisdom) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang kurang peduli karena minimnya bacaan atau metode praktis untuk mengajarkan nilai-nilai yang diangkat dari khasanah keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia.

Kehadiran permainan yang sarat makna yang mengutamakan kegotongroyongan, tenggang rasa, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan ini sudah mengalami erosi dan sudah terabaikan dengan hadirnya permainan modern yang menggunakan teknologi canggih. Hadirnya mainan dengan alat bantu elektronik seperti komputer, video games atau play station, game on line dan mesin-mesin simulator, mendorong anak untuk menjadi operator, bukan menjadi kreator. Dengan keasyikan bermain anak bisa menjadi kecanduan dan lambat laun akan menyebabkan anak terasing secara emosional karena minimnya kontak dengan dunia nyata, anak sulit untuk melepaskan diri kecanduan permainan ini.

Melihat letak geografis Indonesia yang merupakan Negara kepulauan tentunya semua memiliki berbagai macam kebudayaan, namun semua itu tetap mengutamakan rasa persaudaraan dan perdamaian dan mempunyai pandangan hidup yang sama yaitu tetap mengutamakan kegotongroyongan, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan, semua itu menjadi perekat kesatuan dan persatuan bangsa. Permainan tradisional yang sudah diberikan pada usia dini diharapkan akan memberikan penanaman nilai-nilai moral yang menjunjung harkat kemanusiaan, di samping membantu melestarikan nilai permainan tradisional, karena dalam permainan ini banyak pesan moral yang terkandung di dalamnya, walaupun mereka berbeda beda bahasa dan suku dan dipisahkan oleh letak geografi, ternyata mereka mempunyai pandangan hidup yang sama yaitu mengutamakan nilai-nilai gotong-royong, tenggang rasa, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan. Terjadinya konflik antar suku karena bangsa Indonesia belum tahu bagaimana seharusnya memandang perbedaan yang ada dan bagaimana menghormati perbedaan itu. (Ratna Megawangi, 1999 dalam Misbach, 2006).

PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Sains) bertujuan untuk memberikan bekal kepada siswa agar memiliki kemampuan membentuk sikap positif terhadap alam dengan menyadari keteraturan, keindahan serta fenomena yang mengagumkan yang merupakan ciptaan dari Tuhan. Membentuk sikap ilmiah yaitu: jujur, obyektif, terbuka, ulet, kritis dan dapat bekerja sama dengan orang lain, mengembangkan pengalaman untuk dapat mengajukan dan menguji hipotesis melalui percobaan serta mengomunikasikan hasil percobaan secara lisan dan tertulis, mengembangkan kemampuan berpikir analitis, induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains, mengembangkan penguasaan konsep dan prinsip sains, saling keterkaitannya dengan ilmu lainnya serta mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri, menerapkan konsep dan prinsip sains untuk menghasilkan karya teknologi yang berkaitan dengan kebutuhan manusia, meningkatkan kesadaran dan berperan serta dalam menjaga kelestarian lingkungan.

Menurut Nash (dalam Hendro Darmodjo pada buku Usman Samatowa, 2006) IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Cara dan metode tersebut harus bersifat analitis, lengkap, cermat, serta menghubungkan antara fenomena dan fenomena lain. Metode tersebut dapat membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya, metode tersebut disebut metode ilmiah.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya dititikberatkan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Dengan proses penemuan ini siswa akan lebih ditantang untuk lebih mendapatkan pengalaman langsung maupun tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya, sebab dengan mengalami langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari. berimprovisasi sehingga akan berkembang penalarannya.

Di dalam Kurikulum Standar Isi Tingkat Satuan Pendidikan IPA (2006) bahwa Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip tetapi juga merupakan proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Penggunaan metode pada pembelajaran IPA harus disesuaikan dengan karakteristik materi IPA yang akan dipelajari, misalnya apakah materi pelajaran tersebut berupa konsep yang disajikan faktanya atau bersifat abstrak. Selain itu dengan karakteristik materi juga disesuaikan dengan kondisi sekolah atau kelas yang dihadapi guru misalnya keadaan siswanya, sarana, serta harus sesuai dengan kompetensi siswa yang harus dicapai pada Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh siswa. Penggunaan metode juga bergantung pada model dan pendekatan pembelajaran. Untuk menyajikan pembelajaran yang menggunakan pendekatan keterampilan proses, guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi seperti demonstrasi, eksperimen atau diskusi. Guru harus memilih metode yang tepat agar pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Metode pembelajaran dapat dikatakan sebagai cara menyajikan isi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai kompetensi tertentu.

Dalam pelaksanaannya metode yang dipilih oleh guru harus mempermudah para siswa menyerap materi ajar dan membuat guru juga mudah menyajikan bahan ajar tersebut. Masing-masing metode tentunya mempunyai keunggulan-keunggulan dan kelemahan-kelemahan.

Berdasarkan hasil temuan penelitian Ritonga (2013) pembelajaran IPA di Sekolah dasar Negeri 23 Pontianak timur dalam mengajarkan IPA guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yang disertai dengan tanya jawab dan pemberian tugas. Padahal metode

ini jelas hanya berpusat pada guru, sedangkan pembelajaran IPA diharapkan siswa mudah memahami konsep yang abstrak, jika belajar menggunakan benda-benda konkret dan langsung melakukannya sendiri, sehingga pembelajaran IPA akan lebih menarik karena siswa langsung mengamati sendiri. Berdasarkan tujuan pembelajaran IPA tersebut sudah saatnya kita beralih menggunakan media pembelajaran yang secara langsung berhadapan dengan objeknya, apalagi tahap perkembangan anak Sekolah Dasar merupakan tahap operasional konkret. Anak lebih bisa menerima pembelajaran apabila dihadapkan pada benda yang konkret. Permainan Tradisional merupakan media yang secara alamiah sudah diturunkan oleh nenek moyang yang merupakan warisan budaya yang merupakan sinergisitas antara tradisi budaya dan alam yaitu menggunakan permainan tradisional.

2 Permainan Tradisional

Perubahan kondisi sosial ekonomi yang dipacu oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat membawa perubahan dalam cara berpikir, cara menghadapi hidup dan kehidupan ini. Salah satu perubahan yang terlihat dengan semakin mudarnya rasa kemanusiaan, empati, dan rasa saling menghargai pada sesama manusia, belum lagi mudarnya sikap disiplin, jujur, rasa nasionalisme, kurang menghargai budaya lokal ataupun primordialisme yang tak terkendali.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olah raga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah dll. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional memasukkan permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya, bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional.

Apabila digali lebih dalam ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan lokal (*local wisdom*) yang luhur dan sangat sayang, jika generasi sekarang kurang peduli karena minimnya bahan bacaan atau metode praktis untuk mengajarkan nilai-nilai yang diangkat dari khasanah keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia.

Permainan tradisional merefleksikan hasil karya cipta manusia yang membawa unsur budaya yang secara nyata tidak pernah terlepas dari interaksinya dengan alam sebagai makrokosmos yang sangat mereka hormati. Alam selalu menjadi inspirasi yang tak pernah kering, yang selalu menantang akal dan kreativitas anak untuk memiliki kemampuan sebagai kreator. Kehadiran permainan modern yang memanfaatkan teknologi canggih seperti komputer dan internet atau *play station* yang ditawarkan oleh industri pabrik mainan tidak mendorong anak menjadi kreator, tetapi mendorong anak menjadi operator. Apalagi di seluruh penjuru kota maupun desa sudah dipersubur dengan munculnya rental penyewaan play station yang menyewakan video game atau *game on line*. Permainan video game bagi

anak mengasyikkan , tetapi membuat anak menjadi kecanduan berupa unsur thrill , suasana tegang. Pada permainan video game ini anak berupaya untuk menjatuhkan lawan, sehingga apabila belum menang tidak akan berhenti. Hal ini yang menyebabkan anak betah duduk berjam-jam hanya dengan keasyikannya di depan komputer. Keadaan ini lambat laun akan menyebabkan anak terasing secara emosional karena minimnya kontak dengan dunia nyata. Hal ini diperparah dengan maraknya video game yang sarat dengan kekerasan, ini akan membuat anak menjadi agresif dibandingkan dengan teman-teman lainnya

Adanya kemajuan teknologi memang dapat menjadi ambivalensi, di satu sisi menyebabkan kita mendapatkan keuntungan baik informasi maupun teknologi dan tidak ketinggalan jaman, namun di sisi lain, apabila kita tidak bisa menyikapi secara arif maka kemajuan teknologi akan merugikan diri sendiri. Penggunaan komputer sudah meluas ke sekolah-sekolah, namun banyak yang beranggapan bahwa rasio menjadi fokus pendidikan sedangkan tubuh sama sekali tidak dianggap relevan dengan proses belajar untuk menjadi cerdas. Kita telah terfokus pada pembelajaran yang menekankan rasio, abstrak, verbal dengan cara duduk terus menerus sehingga gerakan fisik tidak hanya dianggap kurang penting tetapi juga mengganggu dan sering diwarnai pemahaman sebagai tanda kecerdasan yang rendah. Padahal masa kanak-kanak merupakan saat ideal untuk mengembangkan keterampilan motorik dalam rangka mematangkan otot dan syaraf dengan mengerahkan seluruh kemampuan panca indera mereka. Kesemuanya itu merupakan merupakan dasar visual motorik untuk menstimulasi keterampilan emosi dan kehidupan sosialnya. Kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain itu merupakan jembatan untuk berinteraksi dengan dunia yang lebih luas dikemudian hari (Misbach, 2006)

Secara mendasar media pembelajaran alamiah yang bisa memberdayakan seluruh aspek pada diri manusia yang tidak saja melibatkan aspek rasio, emosi, fisik, sosial, intuitif, tetapi ekologis spiritual dan etika. Pembelajaran alamiah dari permainan tradisional adalah bangkitnya suatu energi untuk memanusiawikan kembali seluruh proses belajar , karena kita belajar langsung melakukan permainan itu sendiri sehingga merasakan energi yang mempengaruhi seluruh sel-sel dalam sistem tubuh untuk merangsang proses-proses sensori motorik. Dalam kaitan ini juga belajar meletakkan dasar untuk melatih keterampilan bersosialisasi, karena kita terlibat dalam kelompok yang mempersyaratkan adanya interaksi alamiah untuk melakukan proses belajar dengan orang lain

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya. Di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk dan wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.

Menurut Misbach (2006) permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti:

- a. Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensori motorik, motorik kasar dan motorik halus.
- b. Aspek kognitif. Mengembangkan imaginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.

- c. Aspek emosi. Kartaris emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa. Pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek sosial. Menjalin relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman orang lain yang lebih dewasa / masyarakat.
- f. Aspek spiritual. Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*)
- g. Aspek ekologis. Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana
- h. Aspek nilai-nilai/moral. Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi berikutnya.

3. Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Sains

Media permainan tradisional pada pembelajaran Sains merupakan alat yang digunakan untuk membantu mengungkap gejala, dan menanamkan konsep Sains dengan perlakuan tertentu. Alat yang digunakan dalam mengungkap gejala dan menanamkan konsep sains di sini tentunya terbuat dari bahan-bahan yang berasal dari lingkungan sekitar dan dari alat tradisional yang dijadikan permainan tradisional anak dari masa ke masa yang ada kaitannya dengan pembelajaran Sains.

Seperti diketahui pada anak sekolah dasar bermain merupakan suatu kebutuhan bagi mereka, pada masa ini merupakan tahap masa anak dengan dunia bermain, sebagian waktunya banyak digunakan untuk bermain. Pada permainan baik menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat anak dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, mengembangkan imajinasi anak. Dengan permainan juga memberikan kesempatan anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara satu dengan yang lain. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak (Mulyadi, 2004)

Permainan dalam pembelajaran IPA dapat berbentuk demonstrasi atau praktikum, dengan menggunakan bahan berwujud padat atau cair dan gas seperti reaksi kimia dan fisika. Bisa juga permainan IPA dengan menggunakan mainan/media gambar slide, chart dan kartu lain.

Contoh Permainan tradisional pada pembelajaran materi-materi IPA

a. Konsep Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi merupakan gaya tarik bumi, di mana setiap benda-benda di muka bumi akan mengalami gaya tarik bumi dan akan menuju ke pusat bumi. Permainan tradisional yang dapat digunakan adalah

1) Bola bekel

Bola bekel merupakan mainan tradisional yang banyak dilakukan oleh anak perempuan secara kelompok. Cara bermainnya dengan melihat kecepatan

jatuhnya bola bekel yang dimainkan, hal ini dengan melihat jatuhnya bola bekel yang dilemparkan ke atas.

Permainan ini menggunakan prinsip pengaruh gaya gravitasi pada benda.

2) Parasut.

Parasut merupakan permainan tradisional yang terbuat dari plastik di mana permainannya dengan jalan melempar parasut ke atas. Kemudian akan turun karena adanya gaya tarik bumi.

b. Materi gaya Gesek

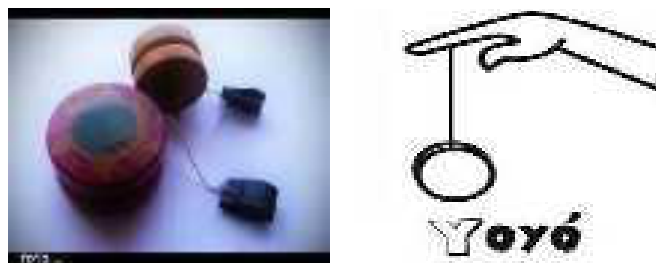
Gaya gesek merupakan hambatan yang terjadi apabila dua benda saling bersentuhan atau bergesekan. Gaya gesekan bersifat menahan gerakan suatu benda dan arahnya selalu berlawanan dengan gaya gravitasi (ke atas). Gesekan dapat diperkecil atau diperbesar dengan cara memperlicin atau memperbesar permukaan benda yang bergesekan.

Permainan tradisional yang dapat digunakan adalah:

1) Yoyo

Yoyo adalah suatu permainan yang tersusun dari dua cakram yang berukuran sama (biasanya terbuat dari plastik, kayu atau logam) yang dihubungkan dengan suatu sumbu, di mana tergulung tali yang digunakan. Satu ujung tali terikat pada sumbu, sedangkan satu ujung yang lainnya bebas dan biasanya diberi kaitan. Permainan Yoyo merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak maupun dewasa dan sudah mendunia.

Permainannya dimainkan dengan mengaitkan ujung bebas tali pada jari tengah, memegang yoyo dan melemparkannya ke bawah dengan gerakan yang mulus. Sewaktu tali terulur pada sumbu efek giroskopik akan terjadi, yang memberikan waktu untuk melakukan beberapa gerakan. Dengan menggerakkan pergelangan tangan, yoyo dapat dikembalikan ke tangan pemain, di mana tali akan kembali tergulung dalam celah sumbu. Yoyo ini dapat dijadikan media pembelajaran sains untuk mengetahui adanya pengaruh gesekan.



Gambar 1: Yoyo

https://www.google.co.id/search?hl=id&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1440&bih=679&q=gasing&oq=gasing&gs_l=img

2) Gasing

Gasing merupakan permainan tradisional yang bisa berputar pada porosnya dan berkeseimbangan pada suatu titik. Gasing merupakan permainan tradisional yang ditemukan dalam berbagai bentuk, dapat dimainkan oleh anak-anak maupun dewasa. Gasing dapat terbuat dari kayu, plastik, maupun bahan-bahan lain. Gasing yang terbuat dari bambu berbentuk tabung dan menggunakan tali yang ada pada gasing. Tali pada ujung kerucut, kemudian dilemparkan ke bawah sampai tali tertarik dan gasing berputar. Tali gasing terbuat dari nilon, atau kulit pohon.



Gambar 2: Gasing

https://www.google.co.id/search?hl=id&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1440&bih=679&q=gasing&oq=gasing&gs_l=img

c. Materi Cahaya tentang Warna

Jagram adalah merupakan permainan tradisional yang dapat dijadikan media pembelajaran Sains. Pada pokok bahasan Cahaya. Jagram dapat dimodifikasi menjadi beberapa warna yang merupakan campuran antara warna primer dengan warna sekunder. Permainan dilakukan dengan cara diputar sehingga dapat mengetahui adanya perubahan warna dan pembiasan .

d. Materi Energi angin

Kincir Angin mempunyai bentuk melingkar dengan sumbu berada ditengahyang digunakan untuk mengaitkan bambu pada kincir. Kincir angin memanfaatkan eneri angin untuk dapat berputar. Kincir angin dapat dipergunakan sebagai media permainan materi energi angin dapat menggerakkan kincir angin.



Gambar 3: Kincir angin dari plastik

https://www.google.co.id/search?hl=id&site=imghp&tbn=isch&source=hp&biw=1440&bih=679&q=kincir+angin+dari+botol+plastik&oq=kincir+angin+dari+botol+&gs_l=img

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh pemainnya, yang dapat menggunakan barang-barang bekas, benda-benda atau tumbuhan yang ada di sekitar kita. Hal tersebut akan mendorong untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Pada permainan tradisional tidak akan memiliki aturan secara tertulis, biasanya aturan yang berlaku selain aturan yang sudah umum digunakan ditambah aturan yang sudah disepakati antara pemain. Pada permainan tradisional terdapat aspek-aspek yang ditonjolkan: bola bekel, misalnya menonjolkan kerja sama dan kompetisi (keterampilan sosial). Gasingan menonjolkan kemampuan untuk dapat mengembangkan keterampilan kognitif dan melalui yoyo dapat menembangkan keterampilan motorik dan keseimbangan.

KARAKTER SISWA

Permasalahan budaya dan karakter bangsa semakin hari semakin menjadi sorotan tajam masyarakat. Hal tersebut dapat terlihat dari maraknya isu terkait dengan karakter yang diangkat di media massa serta menjadi topik yang hangat dibicarakan oleh pemuka masyarakat, para ahli dan pengamat sosial dan kalangan lainnya di berbagai kesempatan baik itu resmi maupun tidak. Tindakan korupsi kekerasan dan tindakan asusila, perkelahian massal, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif adalah sebagian kecil kasus yang terkait dengan moralitas bangsa.

Pendidikan yang dibangun sejak puluhan tahun yang lalu ternyata belum mampu memperlihatkan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang berkarakter, kreatif dan mumpuni di bidangnya. Bahkan bisa dikatakan kualitas karakter sumber daya manusia yang lahir dari proses pendidikan justru saat ini cenderung menurun. Fenomena memburuknya kualitas SDM seperti di atas menjadi salah satu pemicu munculnya kebijakan pemerintah (Kementerian Pendidikan Nasional) berupa pendidikan Budaya Karakter Bangsa yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) yang diharapkan mampu memenuhi tuntutan untuk menghasilkan SDM yang kreatif mempunyai daya saing serta berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian jelas bahwa pendidikan karakter merupakan pesan yang diamanatkan oleh UU Sisdiknas kepada pemegang kebijakan pendidikan dan para pelaksana pendidikan di Indonesia. (UU Sisdiknas, 2007). Oleh karena itu sangat tepat jika kurikulum yang merupakan jantung pendidikan memberi perhatian lebih pada pendidikan budaya dan karakter bangsa dibandingkan sebelumnya.

Karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari orang lain. Dengan demikian karakter adalah nilai-nilai yang unik baik yang terpatери dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olahraga seseorang atau sekelompok orang.

Kementerian Pendidikan Nasional merumuskan definisi karakter dengan merujuk pada Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa, sebagai nilai-nilai yang khas baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatери dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Sedangkan karakter bangsa adalah kualitas perilaku kolektif kebangsaan yang khas baik yang tercermin dalam kesadaran, pemahaman, rasa, karsa, dan perilaku berbangsa dan bernegara sebagai hasil dari olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa serta olah raga seseorang atau sekelompok orang.

HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PEMBENTUKAN KARAKTER

Adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat akan mempengaruhi aktivitas bermain anak. Permainan modern yang berbasis komputer semakin merajalela, di seluruh pelosok di kota maupun pedesaan. Maraknya rental penyewaan video game juga mempengaruhi aktivitas bermain. Saat ini sudah jarang kita melihat anak-anak bermain dengan peralatan tradisional dan alat-alat yang ada di lingkungan misalnya ranting, pelepah pisang atau daun-daun.

Permainan modern dilakukan di tempat tertutup dan ber AC, sedangkan permainan tradisional dilakukan di halaman, lapangan atau kebun. Permainan tradisional kebanyakan dilakukan oleh anak-anak yang berada jauh dari perkotaan, sehingga ada kesan permainan tradisional, merupakan permainan yang ketinggalan jaman. Kesan tersebut membuat anak-anak lebih memilih permainan yang modern misalnya *video game*, *game online*, yang didukung oleh mudahnya menyewa alat permainan tersebut. Namun akhir-akhir ini muncul fenomena baik di surat kabar atau televisi tentang dampak permainan yang berbasis komputer khususnya video game dan game online. Karena anak yang bermain dengan video game, game online akan betah berjam-jam duduk di depan komputer, sehingga anak cenderung akan kecanduan. Akibatnya sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain game dan kurang bersosialisasi dengan temannya. Di samping itu adanya dampak lain dari game adanya games yang bermuatan kekerasan dan yang berpadu dengan pornografi. Hal

ini yang dapat menyebabkan timbulnya berbagai kasus kekerasan seperti anak melukai temannya, mencabuli temannya, merampok untuk mendapatkan uang agar dapat bermain game.

Dampak yang ditimbulkan oleh video dan game on line sangat parah, sementara warnet semakin menjamur, bahkan operasi sampai 24 jam dengan tarif yang relatif terjangkau. Oleh karena itu menurut Ketua Satgas Perlindungan Anak, seharusnya pemerintah bertindak tegas dalam mengatur hal ini(<http://tribunnews.com>, diakses tanggal 22 Oktober 2013).

Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Berdasarkan uraian di atas maka sudah seyogianya permainan tradisional diangkat kembali keberadaannya dengan cara memperkenalkan kepada anak secara dini disertai dengan upaya penyadaran kepada orang tua karena orang tua adalah orang yang paling dekat dengan anaknya, dan pihak-pihak terkait yang menyewakan video games dan *game online*.

Pada dasarnya dari berbagai teori perkembangan dapat disimpulkan bahwa masa anak adalah masa yang identik dengan bermain. Dalam bermain pada umumnya anak terlibat dalam suatu permainan (Misbach, 2006) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan berbagai aturan atau tujuan tertentu yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Selain itu Iswinarti (2010) menyebutkan bahwa peran bermain pada anak berdampak pada sejumlah bidang kehidupan anak yaitu sebagai berikut:

Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Dalam hal ini bermain dapat melengkapi kegiatan sekolah anak, yang dapat member kesempatan kepada anak untuk memahami, mensapi dan member arti kepada apa mereka pelajari dalam seting pendidikan formal. Secara khusus bermain menjadi penting yaitu membantu anak memperoleh “bukan informasi khusus, tetapi mindset umum dalam pemecahan masalah”.

Bermain dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Bermain memfasilitasi anak dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolah raga, yang memungkinkan meningkatnya koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Adapun sumbangan untuk kesehatan mental adalah membantu anak untuk membangun dan mengembangkan resiliensi (daya tahan) terhadap tekanan dalam hidup.

Di sisi lain permainan tradisional yang juga merupakan budaya bangsa Indonesia terbukti dapat menumbuhkan karakter positif pada anak, pada permainan tradisional cenderung menggunakan/memanfaatkan lingkungan sekitar tanpa harus membeli sehingga

perlu daya imajinasi, misalkan pelepah pisang dapat dibuat alat senapan, permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak, misalnya gasingan, congklak, sehingga ada interaksi antara pemain, ini merupakan tahap bersosialisasi, bekerja sama.

Permainan tradisional karena merupakan warisan dari nenek moyang sarat dengan muatan, kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, kerukunan, kebersamaan dan sikap lapang dada kalau kalah. Hal ini tidak dijumpai pada permainan yang berbasis komputer misalnya video games dan game online.

PENUTUP

1. Pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar, hendaknya menggunakan metode yang memberikan pengalaman langsung kepada anak, karena pada masa ini tahap perkembangan kognitif anak masih pada tahap operasional konkret, sehingga metode pembelajaran dengan permainan tradisional merupakan salah satu metode yang dapat mengaktifkan siswa dan dapat berhadapan langsung dengan objeknya.
2. Maraknya tempat penyewaan (rental) video game dan game online yang terdapat di Indonesia, tidak baik bagi anak, karena dapat menimbulkan dampak yang menyebabkan kecanduan pada anak, anak membolos sekolah untuk main game, ini yang sudah menimbulkan pengaruh pada prestasi belajar.
3. Dampak kecanduan video game dan game online pada anak merupakan masalah bangsa yang harus segera diatasi, karena dapat menentukan karakter anak yang juga merupakan karakter bangsa.
4. Permainan tradisional harus dikembalikan pada posisinya sebagai permainan anak Indonesia, karena permainan tradisional mampu menstimulasi aspek-aspek perkembangan motorik, kognitif, emosi, bahasa dan sosial. Tetapi tidak kalah penting adalah upaya-upaya untuk melestarikan alam, dalam rangka mengasah kepekaan anak terhadap aspek ekologi, spiritual, dan moral.
5. Perlunya sejak dini mengenalkan pada anak mengenai budaya yang mengandung pesan-pesan moral yang didasari pada kearifan lokal (*local wisdom*) yang menyiratkan keanekaragaman dari suku bangsa masing-masing. Pengenalan keanekaragaman tersebut agar sedini mungkin anak-anak mengenal adanya perbedaan, dimana perbedaan dapat dijadikan ajang untuk saling mengenal, bekerjasama, saling menyayangi dan saling berbagi. Di lain pihak ditumbuhkan pada anak-anak kebanggaan terhadap etnik lain sebagai bagian bersama dari bangsa Indonesia yang pada gilirannya akan menjadi perekat sebagai identitas bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Iswinarti, 2010. *Nilai-nilai Terapi k Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*.
- Kurniati, E. 2011. *Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.
- Misbach, I. 2006. *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Eduka f Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Bangsa*. Laporan Penelitian. Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan Krea vitas (Upaya Mengembangkan Krea vitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta : Papan Sinar Sinanti.
- Poerwodarminto, W.J.S. 2008. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Bali Pustaka. Jakarta.
- Ritonga, A.K., Christanto S. dan Maridjo, A.H. 2013. *Peningkatan Ak vitas Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Koopera f Siswa Kelas IV SDN Pon anak Timur*. Laporan Penelitian. Jurnal Untan.
- Tribunnews.com.(6 September 2012). *Selamatkan Anak Indonesia dari Racun Games Online*. Artikel. <http://tribunnews.com>. Diakses 22 Oktober 2013.
- Usman Samatowa, 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di SD*. Jakarta. Depdiknas.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI PANAS

Sri Handayani

UPBJJ – UT Semarang

shandayani@ut.ac.id

Abstraks

Sebagai sebuah model pengajaran, pembelajaran kooperatif dapat diterapkan pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Kelas diatur ke dalam kelompok-kelompok kecil dan guru memberikan petunjuk berkenaan dengan tujuan yang hendak dicapai. Kelompok kecil ini bekerja melalui tugas hingga semua kelompok berhasil memahami dan menyelesaikan tugas tersebut. Pembelajaran kooperatif dapat diterapkan pada semua tugas dalam berbagai kurikulum untuk segala usia siswa. Selanjutnya, memberikan sebuah cara bagi para siswa dalam menguasai bahan pengajaran. Membuat anggota kelompok menjadi individu yang lebih kuat dengan mengajarkan keterampilan dalam konteks sosial. Pembelajaran kooperatif memberikan cara bagi para siswa mempelajari keterampilan hidup antar pribadi yang penting dan mengembangkan kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif, perilaku yang secara khusus diinginkan oleh sebagian besar organisasi mendukung konsep kerja sama.

Dewasa ini yang terjadi di sekolah, banyak guru menggunakan sistem kompetensi dalam pengajaran dan penilaian siswa. Dalam model Pembelajaran kompetensi, siswa belajar dalam suasana persaingan. Tidak jarang pula, guru memakai imbalan dan ganjaran sebagai sarana untuk memotivasi siswa dalam memenangkan kompetisi sesama siswa. Teknik imbalan dan ganjaran yang didasari oleh teori behaviorisme atau stimulus-respon ini, banyak mewarnai sistem penilaian hasil belajar. Tujuan utama evaluasi dalam model guru kompetensi adalah menempatkan siswa dalam urutan mulai dari yang paling baik sampai dengan yang paling jelek. Pola penilaian biasanya, menempatkan sebagian besar siswa dalam kategori rata-rata, beberapa anak dalam kategori berprestasi, dan beberapa lagi sebagai calon tidak lulus. Akibat langsung pola penilaian semacam ini adalah sebagian besar anak harus melewati sedikitnya 12 tahun dalam masa hidup mereka sebagai anak yang rata-rata atau biasa-biasa saja. Siswa tidak pernah merasakan kebanggaan sebagai anak berprestasi. Secara positif, model kompetensi bisa menimbulkan rasa cemas justru bisa memacu siswa untuk meningkatkan kegiatan belajarnya. Sedikit rasa cemas memang mempunyai korelasi positif dengan motivasi belajar.

Kata Kunci: Kooperatif, Media Gambar, Pembelajaran IPA

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan model. Semua hal tersebut biasa disebut produk IPA. Selain itu yang paling penting dalam IPA adalah proses. Contoh proses adalah proses observasi yang cermat terhadap fenomena dan proses penerapan teori temuan untuk memaknai hasil observasi. Perubahan pengetahuan mungkin terjadi karena hasil observasi baru tidak sejalan dengan teori sebelumnya (Rustaman N,2010). Di SD Pendrikan Semarang yang akan dipergunakan sebagai lokasi penelitian. Dalam proses belajar mengajar guru cenderung mencapai konsep IPA secara teori saja, tanpa menunjukkan gambar atau alat peraga sehingga pemahaman siswa rendah. Selain itu guru kurang melakukan belajar secara diskusi kelompok, sehingga rasa solidaritas siswa rendah. Siswa belajar secara individual dan kurang terjalin hubungan kerja sama antar siswa sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi lebih memahami pelajaran dan siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah tertinggal. Lebih lanjut faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar ini adalah pembelajaran masih menitik beratkan guru sebagai peran utama dalam pembelajaran. Salah satu materi IPA adalah tentang Panas di kelas V, adalah merupakan materi yang abstrak dan sulit diterima siswa tanpa menggunakan alat bantu pembelajaran yang tepat.

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah **“Apakah penerapan model pembelajaran koopera f pe STAD berbantuan media gambar dapat meningkatkan keak fan belajar siswa serta jumlah siswa yang tuntas prestasi belajarnya pada pembelajaran materi panas di kelas IV ”**

Sedang **tujuan peneli an** adalah sebagai berikut : untuk membuktikan keaktifan siswa pada pembelajaran materi panas kelas IV SD Negeri Semarang yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama. Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antara pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Student Team Achievement Division (STAD) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki kelebihan dan kekurangan, di antara kelebihannya, yaitu

1. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain,
2. Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan,

3. Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompoknya, dan
4. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif
5. Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain.

Menurut Winkel (1992:42), hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Hasil belajar diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menyelesaikan kegiatan, secara singkat dapat dikatakan bahwa kegiatannya adalah ,menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pada aspek psikomotor misalnya keterampilan siswa dalam belajar. Pada aspek kognitif meliputi 6 (enam) tahapan dalam Taksonomi Bloom yaitu (1) ingatan (2) pemahaman (3) aplikasi (4) sintesis (5) analisis (6) evaluasi.

Untuk mencapai aktivitas maksimal peserta didik, dalam pembelajaran harus ada aksi dan respons, dalam proses berkomunikasi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan belajar peserta didik berdaya guna dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebenarnya respons siswa bisa bersifat positif dan negatif. Respons siswa yang bersifat positif misalnya mengajukan pendapat atau gagasan, mengerjakan tugas dari guru, bertanya, menjawab pertanyaan dan lain sebagainya. Sedangkan respons negatif misalnya mengganggu teman saat proses belajar mengajar, melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru.

Piaget membagi pengalaman menjadi dua bagian yaitu pengalaman fisik dan pengalaman matematika-logika. Pengalaman fisik terjadi apabila anak secara fisik bertindak terhadap benda-benda di sekitarnya (M. Amin, 1987:15). Proses belajar akan ditandai adanya perubahan positif dalam diri siswa. Perubahan tersebut tergambar dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kemampuan berpikir, sikap dan kebiasaan belajarnya, serta kepribadian dari siswa sebagai pembelajar. (Winkel,1991:36).

Tujuan Pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah memberikan pemahaman konsep-konsep IPA pada siswa dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, selain itu pula dituntut untuk mempunyai minat mengenal dan mempelajari benda-benda dengan kejadian di sekitar lingkungan yang berkembang dengan perkembangan ilmu Pengetahuan dan teknologi (Depdikbud, 1994:98). Berdasarkan tujuan di atas maka pembelajaran IPA di sekolah dasar siswa dituntut untuk dapat berbuat terhadap benda-benda dan kejadian di sekitarnya sehingga bukan merupakan proses pembelajaran yang bersifat verbalistik. Sesuai dengan teori perkembangan Piaget bahwa anak usia 7-12 tahun berada pada masa operasional konkret. Pada masa ini anak dihadapkan pada realita konkret sehingga dapat menumbuhkan kreativitas.

METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk memperbaiki permasalahan proses pembelajaran dan profesionalisme guru dalam

pembelajaran di kelas (Hopkin,1985:23). Bentuk penelitian kelas yang dipilih adalah penelitian tindakan kolaboratif partisipatoris (Suyanto,1996:17). Kolaboratif merupakan kerjasama antara guru dalam hal ini guru sekolah dasar yang memiliki pengalaman empirik dengan penelitian yang dapat memberikan pendapat berdasarkan teori yang diperoleh. Partisipatoris dimaksudkan terjadinya diskusi antara guru dengan peneliti untuk menelaah balik proses pembelajaran dan refleksi hasil tindakan yang dilakukan.

Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV di SDN Pendrikan Semarang. Sekolah tersebut mempunyai dua kelas IV dan diambil kelas IVA dengan jumlah 35 siswa. Data yang diperoleh dari kelas tersebut adalah wawancara, observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas, aktivitas siswa dalam belajar, hasil tes awal dan hasil tes akhir. Penelitian ini adalah berupa penelitian tindakan kelas yang menggunakan rancangan desain *one-shot case study*, dan dilaksanakan di SDN Pendrikan Kota Semarang kelas IV dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievement Division*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus dalam kegiatan pembelajaran.

TES HASIL BELAJAR

Secara umum perolehan skor pos-tes baik untuk tes hasil belajar mengalami kenaikan dibandingkan dengan skor pre-tes seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Skor Tes Hasil Belajar

Tes Hasil Belajar			
No	Pre-tes	Pos-tes	Perolehan
1	77	111,5	34,5
2	64	95,5	31,5
3	81	111	30
4	85	121	36
5	71	120	49
6	67	104	37
7	82,5	114,5	32
8	78,5	99,5	15
9	81	90	9
10	71,5	194,5	23
11	77,5	92,5	15
12	63	108,5	45,5
13	63	107,5	44,5
14	82	119	37
15	69	96,5	27,5
16	70	74,5	4,5
17	59,5	86,5	27

Tes Hasil Belajar			
18	70	107,5	37,5
19	71	82,5	11,5
20	56	60	4
21	68,5	92	23,5
22	71	403,5	32,5
23	78,5	82,5	14
24	66,5	77	10,5
25	66	59	-7
26	75	61,5	-13,5
27	55	68	13
28	61	76	15
29	72	87	15
30	72,5	81	8,5
31	61,5	75	13,5
32	73,5	96,5	23
33	62	68,5	6,5
34	58	68	10
35	58	61,5	3,5
Jml	2438,5	3147,5	709
Rata	69,67	89,93	20,26

Pada tes hasil belajar terjadi peningkatan skor rata-rata yang cukup tinggi (20,16). Rentangan skor pre-tes hasil belajar adalah 55 sampai 85 dengan 69,67 dan untuk pos-tes 120 dengan rata-rata 89,93.

Selanjutnya dilakukan analisis terhadap skor pre-tes dan pos-tes dari tes hasil belajar, banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sehingga kenaikan skor yang diperoleh siswa bervariasi. Uji normalitas terhadap skor tes hasil belajar menggunakan program SPSS. Hasil yang diperoleh seperti pada Tabel 4.2

Tabel 4.2
Hasil Uji Normalitas Skor Tes Hasil Belajar

Jenis Tes	D.F	$X^2_{\text{-hitung}}$	$X^2_{\text{-tabel}0,05}$
Pre-tes Hasil Belajar	27	5,8	40,11
Pos-tes Hasil Belajar	29	3,57	42,56

Berdasarkan tabel 4.2 semua harga X^2_{hitung} lebih kecil dari harga $X^2_{\text{tabel}0,05}$, X^2_{hitung} pre-tes hasil belajar 5,8 lebih kecil dari 40,11, X^2_{hitung} pos-tes hasil belajar 3,57 lebih kecil 42,56. Ini berarti skor pre-tes dan pos-tes tes hasil belajar adalah normal.

Signifikansi peningkatan skor pre-tes dan pos-tes hasil belajar dengan uji-t menggunakan fasilitas program *Minitab for Window* yang hasilnya seperti pada Tabel 4.3

Tabel 4.3
Hasil Uji-t Skor Tes Hasil Belajar

Jenis Tes	Jumlah data	Rta-rata Perolehan	Simpangan Baku	t-hitung	t-tabel 0,05
Tes Hasil Belajar	35	20,26	15,22	7,88	1,697

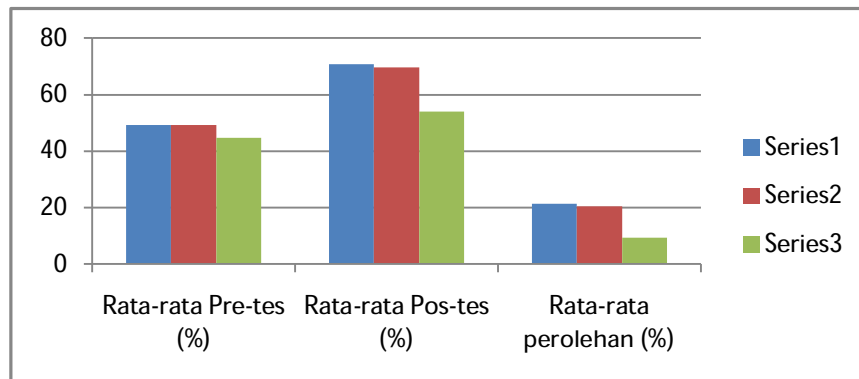
Dari perhitungan di atas diperoleh harga t-hitung sebesar 7,88 sedangkan harga t-tabel $t_{0,05}$ pada tabel dengan derajat kebebasan (df) 30 adalah 1,97 dan untuk derajat kebebasan 40 adalah 1,684. Dalam perhitungan jumlah siswa adalah 35 orang berarti derajat kebebasannya adalah 34. Angka ini berada di antara 30 sampai dengan 40 dan dalam perhitungan ini digunakan harga t untuk df 30 adalah 1,697. Jadi tampak t-hitung lebih besar dari t-tabel sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa dengan tingkat kepercayaan 95% terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-tes dan pos-tes hasil belajar.

Selanjutnya skor tes hasil belajar (pre-tes dan pos-tes) untuk ketiga kategori siswa dengan persen untuk memperoleh gambaran tentang penerapan model kooperatif tipe STAD dalam materi energi dan penggunaannya yang disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4
Presentase Rata-rata Skor Tes Hasil Belajar Menurut Kategori

Kategori	Rata-rata Pre-tes (%)	Rata-rata Pos-tes (%)	Rata-rata perolehan (%)
Tinggi	49,3	70,7	21,3
Sedang	49,3	69,7	20,4
Rendah	44,7	54	9,3

Pada kolom pre-tes persen rata-rata untuk semua kategori tampak masih rendah yaitu di bawah 50% tapi di atas 40%. Sedangkan untuk pos-tes mengalami kenaikan sampai mencapai 70% kecuali untuk kategori rendahnya mencapai angka di atas 54%. Perolehan dalam persen untuk siswa kategori tinggi dan sedang hampir sama yaitu sekitar 20% dan tampak ada perbedaan yang sangat jelas dengan perolehan persentase bagi siswa kategori rendah hanya sebesar 9%. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang pada Gambar 4.1.



PEMBAHASAN

Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV di SDN Pendrikan Semarang. Sekolah tersebut mempunyai dua kelas IV dan diambil kelas IVA dengan jumlah 35 siswa. Data yang diperoleh dari kelas tersebut adalah wawancara, observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas, aktivitas siswa dalam belajar, hasil tes awal dan hasil tes akhir. Penelitian ini adalah berupa penelitian tindakan kelas yang menggunakan rancangan desain *one-shot case study*, dan dilaksanakan di SDN Pendrikan Kota Semarang kelas IV dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievement Division*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus dalam kegiatan pembelajaran. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan kegiatan yaitu tahapan permasalahan, perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi dan analisis. Metode pengumpulan data meliputi: data nama dan jumlah siswa; hasil belajar kognitif diperoleh dari tes tentang materi/konsep IPA. Aspek afektif dan psikomotorik siswa diperoleh berdasarkan hasil observasi yang menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh teman sejawat dan peneliti; pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievement Division* dengan ketuntasan individual minimal 60% dan ketuntasan klasikal 85% untuk aspek kognitif, sedangkan untuk aspek afektif dan psikomotorik dengan ketuntasan individual 60% dan ketuntasan klasikalnya 75%. Analisis data penelitian dengan menghitung nilai *gain* faktor. Data hasil belajar siswa dari siklus I, siklus II dan siklus III menunjukkan adanya peningkatan. Dari hasil analisis akan dapat disimpulkan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa tersebut, salah satu di antaranya adalah model pembelajaran yang digunakan dalam menyajikan bahan dalam proses belajar mengajar. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini kooperatif tipe STAD, dalam pembelajaran ini anak dilatih belajar berkelompok, punya rasa tanggung jawab dan berani mengajukan pendapatnya sehingga mampu memecahkan permasalahan. Dalam proses belajar mengajar guru selalu memberikan kesempatan pada siswa untuk berkreasi, sehingga membantu dalam memahami konsep yang diajarkan guru. Guru mengajak siswa melakukan kegiatan lain untuk menerapkan konsep yang sudah

dikuasainya. Pada uji coba model ini dilakukan pre-tes dan pos-tes untuk mengetahui hasil belajar selama proses belajar mengajar. Tabel 4.1 menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pre-tes dan pos-tes sebanyak 20,26 yaitu dari 69,67 menjadi 89,93. Berdasarkan hasil uji-t melalui program *minitab for window* diperoleh harga t-hitung sebesar 7,88 sedangkan t-tabel untuk tingkat kepercayaan 95% sebesar 1,697. Harga t-hitung lebih besar dari t-tabel, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata pre-tes dan pos-tes. Dapat disimpulkan bahwa model yang dikembangkan pada kajian materi energi dan penggunaannya memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar

Sedangkan jawaban angket dari siswa tentang pertanyaan tentang siswa yang sangat setuju sekali belajar dan diskusi kelompok rata-rata mencapai 52%, sedang jawaban siswa yang sangat setuju tentang belajar dan diskusi kelompok rata-rata mencapai 28,1%. Untuk item jawaban siswa tidak senang belajar kelompok dan diskusi yang tidak setuju rata-rata mencapai 17,2%, sedangkan jawaban siswa yang sangat tidak setuju pada pertanyaan tidak senang belajar kelompok dan diskusi rata-rata mencapai 61,8%. Berdasarkan hasil angket yang sudah dijawab siswa menunjukkan bahwa dalam belajar IPA sangat mendukung jika dilakukan dengan belajar kelompok, karena dengan belajar kelompok semua permasalahan lebih mudah diselesaikan dan dapat dikatakan bahwa belajar IPA lebih baik dilaksanakan secara kelompok.

Siswa merasa senang belajar IPA dengan berkelompok, karena dengan belajar kelompok permasalahan IPA dapat diselesaikan secara berkelompok. Selain itu siswa juga senang belajar berkelompok dengan IPA karena siswa bisa bertukar pikiran dengan teman satu kelompoknya. Pikiran siswa terbuka ketika belajar berkelompok membahas materi IPA. Belajar berkelompok membuat siswa aktif melakukan percobaan IPA. Umumnya siswa senang melakukan diskusi tentang IPA dengan teman satu kelompok. Sementara itu siswa juga senang berpendapat tentang IPA ketika melakukan diskusi. Karena dengan berdiskusi, banyak pengetahuan dan pengalaman tentang IPA yang diperoleh ketika melakukan diskusi kelompok. Muncul ide-ide siswa yang baru baik yang dikeluarkan maupun yang diterima ketika melakukan diskusi kelompok IPA. Dengan melakukan diskusi kelompok membuat siswa tertantang untuk belajar lebih banyak lagi tentang IPA. Semua siswa berpendapat dan merasakan bahwa percobaan IPA lebih mudah dikerjakan secara berkelompok. Menurut sebagian besar siswa bahwa belajar berkelompok tidak membuat malas melainkan dapat membantu dalam melakukan percobaan. Dengan belajar berkelompok siswa lebih bersemangat melakukan diskusi. Saya sangat senang belajar berkelompok membahas IPA, karena banyak konsep-konsep yang dapat dilihat dan dipelajari selama belajar berkelompok.

KESIMPULAN DAN SARAN

Model kooperatif tipe STAD yang diterapkan pada proses belajar mengajar pada materi energi dan penggunaannya bahwa pembelajarannya berpusat pada siswa untuk lebih aktif sehingga lebih memahami konsep dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data serta pembahasan terhadap temuan-temuan dalam penelitian ini, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa
2. Proses belajar mengajar di mana guru selalu membimbing dalam pelaksanaan praktikum akan membantu siswa dalam memahami konsep sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa
3. Siswa memberikan respons positif terhadap model yang digunakan guru dan siswa senang dengan kegiatan praktikum dalam proses belajar mengajar

Dalam rangka menindak lanjuti hasil penelitian ini sehingga dapat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPA di SD, maka ada beberapa saran bagi pihak-pihak yang terkait yaitu:

1. Guru dalam menyusun rancangan pembelajaran hendaknya ada praktikum atau LKS yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami konsep.
2. Pada peneliti berikutnya banyak aspek keterampilan proses IPA yang perlu ditingkatkan dengan melibatkan siswa secara langsung.
3. Pada saat membimbing siswa baik kelompok maupun individu hindari menjawab pertanyaan langsung siswa dan usahakan ada pertanyaan balik sehingga terjadi interaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud, (1994), *Kurikulum Sekolah Dasar*, GBPP IPA Sekolah Dasar, Jakarta, Depdikbud.
- Hurlock, Elizabeth.B. (1994) , *Perkembangan Anak 1*, Jakarta, Erlangga.
- Hopkins,D (1995), *A Teachers Guide to Classroom Research*. Philadelphia Open University Press.
- Moh. Amien,(1987), *Mengajar Ilmu Pwngwtahuan Alam (IPA) dengan menggunakan metode Discovery dan Inquiry*, Jakarta, Depdikbud,Dirjen Dilti PPLPTK.
- Rustaman. N. (2010). *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Universitas Terbuka.Kementerian Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Suyanto (1996), *Pedoman Pelaksanaan Peneli an Tindakan Kelas (PTK)*: bagian kesatu
- Pengenalan Penelitian Tidakan Kelas (PTK), Yogyakarta: Dirjen Dikti.
- Winkel,WS (1989), *Psikologi Pengajaran*, Jakarta, Gramedia.

INOVASI PEMBELAJARAN IPA DI SD KELAS RENDAH MERUPAKAN UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Sukinia

FKIP Universitas Terbuka

kuniarti@ut.ac.id

Abstrak

Inovasi adalah pembaharuan. Kamus besar Bahasa Indonesia menyatakan, bahwa inovasi berarti pengenalan hal-hal yang baru. Mikarsa Herawati, dkk. (2010), menyatakan bahwa inovasi pendidikan adalah upaya yang sengaja dilakukan untuk memperbaiki praktik pendidikan. Dewasa ini kemajuan di bidang teknologi berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi tersebut akan berdampak terhadap perubahan di berbagai bidang kehidupan antara lain sarana kehidupan dan pola tingkah laku masyarakat. Untuk mengimbangi hal itu sehingga perlu adanya inovasi dalam bidang pendidikan, termasuk inovasi di bidang pembelajaran IPA di Kelas Rendah Sekolah Dasar. IPA di kelas rendah yang biasa disebut Sains, adalah ilmu yang mempelajari tentang alam. Ciri khas IPA adalah berkembang dari observasi dan eksperimentasi. Sedangkan kelas rendah atau biasa disebut kelas awal yang terdiri dari kelas 1, kelas 2, dan kelas 3 sekolah dasar. Oleh karenanya rentangan usia siswa yang duduk di kelas rendah berada antara 6-9 tahun. Usia anak yang berada dalam rentangan tersebut menurut teori Piaget berada pada tahap konkret operasional. Berdasarkan teori Piaget, dalam pembelajaran anak harus lebih banyak diberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dari penggunaan inderanya, sehingga anak termotivasi dalam belajar. Tujuan penulisan makalah ini adalah penulis akan memaparkan bagaimana meningkatkan motivasi belajar IPA di kelas rendah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa pada tahap konkret operasional melalui inovasi pembelajaran. Maka dari itu pada makalah ini akan dibahas: (1). Karakteristik Anak SD Kelas Rendah, (2). Berbagai jenis Inovasi dalam Pembelajaran IPA, (3). Hakikat Motivasi Belajar Siswa,

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran IPA, Karakteristik Anak SD Kelas Rendah, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Era globalisasi dewasa ini Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat. Kemajuan di bidang teknologi komunikasi dan informasi akan berdampak terhadap sarana kehidupan, perilaku masyarakat mulai dari rentangan usia anak usia SD kelas rendah hingga terjadi pada orang dewasa. Mengapa diawali dari anak usia SD kelas rendah? Karena mulai dari usia inilah anak mulai belajar berkomunikasi dengan lingkungannya, terutama dengan teman sebayanya dan sudah mulai belajar membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*). Dewasa ini sarana seperti televisi, komputer dengan sistem jaringan komunikasi

internasional (internet), *handphone*, sudah tidak asing lagi bagi anak usia SD kelas rendah. Melalui sarana tersebut secara tidak langsung anak dapat belajar melalui pendengarannya maupun penglihatannya tanpa harus melalui pendidikan formal. Dengan adanya kemajuan teknologi di berbagai bidang maka perlu adanya inovasi dalam bidang pendidikan. Khususnya di bidang pendidikan dasar, untuk mengimbangi kemajuan IPTEK dewasa ini seyogianya inovasi dalam proses pembelajaran untuk anak usia SD kelas rendah mutlak harus dilaksanakan. Pada makalah kali ini kita akan membahas inovasi pada pembelajaran IPA di SD kelas rendah. Berkaitan dengan proses pembelajaran, menurut Rustaman, N. (2011: 2.4) dinyatakan bahwa sesungguhnya ada dua kutub belajar dalam pendidikan, yaitu *tabularasa* dan *konstruk visme*. Menurut rujukan *tabularasa* siswa diibaratkan sebagai kertas putih yang dapat ditulisi apa saja oleh guru. Dalam hal ini seakan-akan siswa pasif, sebaliknya guru yang aktif menjelaskan. Menurut rujukan *konstruk visme* setiap orang yang belajar sesungguhnya membangun pengetahuannya sendiri. Dalam hal ini siswanya aktif dan dapat terus meningkatkan diri. Oleh karenanya berkaitan dengan inovasi pembelajaran IPA, maka pendekatan *konstruk visme* yang paling tepat untuk diterapkan dalam mengimbangi arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat. Namun dalam kenyataannya yang terjadi di sekolah-sekolah khususnya di SD kelas rendah hanya sebagian kecil saja dari guru-guru yang menerapkan pendekatan *konstruk visme*. Oleh karenanya melalui inovasi dalam belajar IPA akan dapat memotivasi anak menyukai mata pelajaran IPA dan akan terus belajar.

KARAKTERISTIK ANAK USIA SD KELAS RENDAH

Anak SD kelas rendah adalah anak yang duduk di bangku kelas 1, kelas 2, dan kelas 3 sekolah dasar, yang sering disebut kelas awal. Rentangan usia anak SD kelas rendah berkisar antara 6-9 tahun. Menurut teori Piaget perkembangan kognitif anak usia tersebut berada pada tahap Konkret Operasional. Pada tahap ini anak sudah dapat melakukan pengelompokan atau penggolongan terhadap benda atau peristiwa. Dalam kaitannya dalam proses pembelajaran terhadap anak SD usia kelas rendah, guru perlu mengetahui sifat-sifat atau karakteristik anak usia SD kelas rendah, agar dapat memberikan pembinaan dengan baik pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan potensi kecerdasan siswa sesuai dengan apa yang kami diharapkan.

Sifat-sifat atau karakteristik anak usia SD kelas rendah yang di maksud meliputi perkembangan fisik dan mental, serta Perkembangan Inteligensi.

1. Perkembangan Fisik dan Mental

Pada umumnya perkembangan fisik dan mental anak usia kelas rendah cenderung lamban, namun perkembangan motoriknya terus membaik. Pertambahan berat badan lebih banyak disebabkan oleh perubahan tulang dan otot serta beberapa organ tubuh lainnya. Ukuran otot maupun kekuatannya meningkat secara bertahap sedangkan lemak berkurang. Namun pertambahan kekuatan otot ini dipengaruhi oleh faktor keturunan dan faktor

lingkungan seperti ada tidaknya latihan atau berolah raga. Tubuh anak laki-laki cenderung lebih kuat dari anak perempuan, karena keterampilan gerak anak laki cenderung lebih banyak dibanding keterampilan gerak anak perempuan. Keterampilan gerak yang dimaksud seperti halnya berlari, memanjat, lompat tali, berenang, naik sepeda, sehingga otot-otot tubuh anak laki-laki cenderung lebih kuat dibanding otot-otot tubuh pada anak perempuan. Anak akan lebih sehat dan kebugaran jasmaninya akan semakin baik apabila berolah raga secara teratur dan memperoleh banyak latihan yang memadai. Anak usia kelas rendah kebugaran tubuh bukan hanya menjadi tanggung jawab guru olah raga di sekolah, namun orang tua di rumah juga memegang peranan yang sangat penting dalam melatih perkembangan anak seperti bersepeda, silat, naik gunung dan lain-lainnya di luar jam sekolah. Tanner dalam M. Sumantri (2009:2.3) menyatakan bahwa dalam keadaan normal anak berusia 7 tahun tidak akan banyak berubah sampai berusia 9 tahun. Tingkat pertumbuhan anak satu dengan yang lain tidak sama tergantung dari ras, bangsa, dan tingkat sosial ekonomi. Berkaitan dengan tingkat sosial ekonomi, gizi anak sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan fisik dan kesehatan, serta mental anak.

Apa dan mengapa gizi berpengaruh terhadap pertumbuhan fisik dan kesehatan serta mental anak? Status gizi optimal akan membuat tubuh memperoleh zat-zat gizi yang diperlukan secara efisien, sehingga memungkinkan pertumbuhan fisik, perkembangan otak akan tumbuh maksimal, serta kesehatan secara umum menjadi semakin baik. Almtsier (2009: 3) mengatakan bahwa kata gizi berasal dari bahasa Arab *ghidza* yang berarti "makanan", sedangkan zat gizi adalah ikatan kimia yang diperlukan tubuh untuk melakukan fungsinya, yaitu menghasilkan energi, membangun dan memelihara jaringan, serta mengatur proses-proses kehidupan dalam tubuh. Makanan adalah segala sesuatu yang dapat dimakan dan yang mengandung zat-zat gizi dan atau unsur-unsur / ikatan kimia yang dapat di ubah menjadi zat gizi oleh tubuh yang berguna jika dimasukkan ke dalam tubuh. Makanan sehari-hari yang dipilih dengan baik akan memberikan semua zat gizi yang diperlukan untuk fungsi normal tubuh. Sebaliknya jika makanan tidak dipilih dengan baik, tubuh akan mengalami kekurangan zat-zat gizi esensial tertentu. Zat gizi esensial adalah zat gizi yang harus didatangkan dari makanan. Oleh karenanya zat gizi yang baik sangat diperlukan untuk pertumbuhan anak usia SD kelas rendah. Kurangnya asupan gizi pada tubuh disebabkan oleh 2 faktor, yaitu faktor primer dan faktor sekunder. Faktor primer adalah bila susunan makna salah dalam kuantitas maupun kualitas yang disebabkan oleh kurangnya persediaan pangan karena ketidaktahuan tentang gizi, kebiasaan makan yang salah, atau memang tidak mampu membeli bahan pangan yang bergizi karena kemiskinan. Faktor sekunder adalah semua faktor yang menyebabkan zat-zat gizi tidak sampai pada sel-sel tubuh setelah makanan dikonsumsi. Misalnya faktor-faktor yang menyebabkan terganggunya pencernaan, seperti gigi-geligi yang tidak baik, kelainan struktur saluran cerna dan kekurangan enzim. Perkembangan fisik dan mental anak berjalan seiring sejalan. Kurang gizi pada usia muda dapat berpengaruh terhadap perkembangan mental seperti menunjukkan perilaku yang tidak tenang, mudah tersinggung, cengeng, dan apatis, serta kemampuan berpikir yang tidak maksimal. Sehingga dapat dikatakan gizi yang baik merupakan modal bagi pengembangan sumber daya manusia.

Perkembangan mental termasuk perkembangan moral pada anak. Perkembangan moral anak berlangsung secara bertahap, dan tiap tahap mempunyai karakteristik tertentu. Menurut Sutarno, dkk (2007: 3.11) dikatakan bahwa semakin bertambahnya tingkat pengertian anak, makin banyak pula nilai moral yang dapat ditangkap dan dimengerti oleh anak, sehingga lingkungan kehidupan anak juga bertambah luas. Anak usia SD kelas rendah sudah mampu membedakan macam-macam nilai moral seperti kejujuran, hak milik, dan keadilan.

Oleh karenanya baik perkembangan fisik dan mental pada anak orang tua mempunyai peranan penting, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Secara langsung yang harus dikembangkan oleh orang tua dalam perkembangan fisik misalnya mengajak anak berolah raga secara teratur di rumah seperti lari pagi dan bersepeda bersama, dan masih banyak lagi. Sedangkan untuk perkembangan mental termasuk perkembangan moral, misalnya dalam kegiatan sehari-hari anak harus dididik tidak boleh bohong, mengerjakan sesuatu harus disiplin, dan harus menghormati orang yang lebih tua, dsb. Untuk yang secara tidak langsung, misalnya semua perilaku orang tua sendiri dalam kehidupan sehari-hari harus diupayakan yang sebaik mungkin agar anak-anak kita dapat mencontoh perbuatan kita melalui proses belajar.

2 Perkembangan Inteligensi

Inteligensi dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti daya reaksi atau penyesuaian yang cepat dan tepat, baik secara fisik dan mental, terhadap pengalaman baru, membuat pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siap untuk dipakai apabila dihadapkan pada fakta atau kondisi baru. Sehingga dalam proses pembelajaran, inteligensi merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dan istilah lainnya adalah kecerdasan. Maka dari itu inteligensi anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya faktor genetik dan faktor lingkungan, yang meliputi faktor gizi, faktor sosial dan ekonomi orang tua, faktor pendidikan orang tua, serta faktor kesehatan. Anak yang kurang sehat akan mempengaruhi kemampuan dalam berpikir dan bertindak. Dari uraian tersebut di atas maka karakteristik anak usia SD kelas rendah satu dengan yang lain tidak ada yang sama persis, oleh karenanya guru harus peka dan jeli mengatasi hal ini.

BERBAGAI INOVASI DALAM PEMBELAJARAN IPA

Inovasi istilah lainnya adalah pembaharuan. Kamus besar Bahasa Indonesia menyatakan, bahwa inovasi berarti pengenalan hal-hal yang baru. Hamijoyo dalam Suprayekti dkk (2009: 1.14), menyatakan bahwa inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru dan kualitatif berbeda dengan hal yang ada sebelumnya serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam dunia pendidikan.. Kalau kita berbicara tentang inovasi dalam dunia pendidikan akan kompleks sekali yang harus mengalami perubahan. Misalnya inovasi dalam program pendidikan dan kurikulum. Hal ini terjadi di negara kita sekarang ini. Tahun 2013 sekarang ini sudah dicanangkan

kurikulum kita adalah kurikulum 2013 yang berbasis tematik. Selanjutnya inovasi dalam bahan belajarnya, inovasi dalam proses pembelajaran, inovasi dalam komponen ujian, inovasi dalam sistem pengelolaan. Namun sajian kali ini kita hanya membatasi inovasi dalam proses pembelajaran, yaitu inovasi dalam proses pembelajaran IPA di kelas rendah. Apakah IPA itu? IPA adalah suatu ilmu pengetahuan yang berkembang melalui observasi dan eksperimentasi. Dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi dewasa ini pembelajaran IPA mulai sedini mungkin yaitu mulai pelajaran itu pertama kali diperkenalkan adalah pada siswa SD kelas rendah atau kelas awal mutlak harus mengalami inovasi dalam penyajiannya. Di atas telah diuraikan bahwa inovasi yang paling tepat menerapkan pembelajaran IPA di SD kelas rendah harus merujuk pada pendekatan *konstruktivisme*. Ada beberapa model pembelajaran yang dilandasi pendekatan *konstruktivisme* antara lain adalah model pembelajaran interaktif, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran terpadu, dan juga pendekatan keterampilan proses, dengan mempertimbangkan karakteristik usia siswa SD kelas rendah.

Sampai dewasa ini masih sedikit sekali guru dalam menerapkan pembelajaran IPA menggunakan pendekatan konstruktivisme. Secara umum guru-guru di sekolah dasar yang kami tahu mengajar IPA masih menggunakan pola lama. Anak cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain itu dalam menjelaskan guru cenderung ceramah, jarang menggunakan media maupun alat peraga, sehingga membuat bosan peserta didik

Inovasi dalam pembelajaran IPA harus dilakukan karena akan membuat anak menjadi kreatif belajar mandiri. Kreativitas anak perlu dipupuk dan dikembangkan sedini mungkin. Waktu yang paling tepat adalah anak usia SD kelas rendah, karena di usia itulah anak telah mampu menggunakan pola berpikir operasional secara konkret. Menurut Surya, H.M, dkk.(2006: 7.25) dinyatakan bahwa kreativitas dapat dikembangkan dalam diri setiap siswa melalui pendidikan, dengan alasan kreativitas memberikan kemungkinan bagi anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru sehingga membuat sesuatu menjadi lebih baik, selain itu berpikir dan bertindak secara kreatif dapat memberikan kepuasan tertentu bagi individu yang bersangkutan. Pendekatan keterampilan proses sangat tepat dilakukan dalam pembelajaran IPA SD kelas rendah. Keterampilan mengobservasi, keterampilan mengklasifikasi, keterampilan menginferensi atau membuat kesimpulan sementara, keterampilan melaporkan hasil atau keterampilan mengkomunikasikan hasil dapat ditanamkan semenjak anak duduk di bangku SD kelas rendah. Dalam Draf kurikulum baru 2013 yang akan datang penerapan pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, atau pembelajaran berbasis tematik. Mata pelajaran IPA atau Sains di SD kelas rendah yang pada kurikulum sebelumnya berdiri sendiri, namun di kurikulum 2013 untuk mata pelajaran IPA akan menjadi materi pembahasan pelajaran Bahasa Indonesia dan matematika. Walaupun demikian mata pelajaran IPA tetap merupakan salah satu bidang kajian yang harus kita pelajari mulai sedini mungkin. Karena IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep-konsep, prinsip saja, melainkan merupakan suatu proses penemuan. Hardini S dan Puspitasari D (2012: 149) menyatakan bahwa pendidikan IPA di sekolah dasar

diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Yang perlu diingat penerapan IPA harus dilakukan secara bijaksana untuk menjaga dan melestarikan lingkungan. Mata pelajaran IPA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran adanya hubungan yang saling pengaruh mempengaruhi antara makhluk hidup dengan lingkungannya, teknologi, dan masyarakat.
4. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
5. Meningkatkan pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya
6. Di dalam pembelajaran proses pembelajaran IPA guru harus memiliki strategi yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Selain itu guru juga dituntut berperan aktif dalam membimbing dan menyediakan sarana dan prasarana yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPA yang dikajinya, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa.

HAKIKAT MOTIVASI BELAJAR SISWA

Cecco. (1996: 132) menyatakan bahwa motivasi itu berkaitan erat dengan belajar. Apakah belajar itu? Dalam kamus bahasa Indonesia, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Beberapa definisi belajar menurut para ahli antara lain, menurut Gage, belajar adalah proses di mana suatu organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman. Menurut Skinner, belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Menurut Robert M Gagne, belajar adalah suatu proses yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas. Dari beberapa definisi para ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku akibat dari pengalamannya yang berasal dari lingkungan yang diperolehnya. Sehingga motivasi sangat diperlukan dalam belajar. Hasil belajar menjadi optimal apabila siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar meliputi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri. Yang dimaksud motivasi dalam diri siswa itu sendiri, misalnya dalam diri anak itu memang sudah terbentuk mempunyai keinginan untuk belajar yang tinggi tanpa disuruh oleh siapa pun. Dalam jiwanya selalu ingin bertanya dalam dirinya untuk mengetahui sesuatu melalui belajar, baik melalui belajar di sekolah, di koran atau di media-media lain. Sedangkan motivasi ekstrinsik

adalah motivasi yang datang dari luar atau lingkungan mereka. Lingkungan di sini bisa dari guru, orang tua, bahkan teman sebaya. Tapi pada sajian kali ini khusus membahas motivasi dalam belajar di bangku sekolah, tepatnya adalah motivasi dari seorang guru sebagai pengajar ke siswa sebagai peserta didiknya. Agar anak tertarik untuk belajar ada beberapa cara dari guru yang dapat merangsang siswa untuk belajar, menurut A, Deni Kurniawan (2011) perlu adanya pemberian reward, pemberian sanksi, dan menanamkan disiplin selama dalam proses pembelajaran, serta menghadirkan majalah dinding (mading).

Melalui pemberian penghargaan kepada anak yang telah menyelesaikan tugas dengan sempurna, benar, dan tepat waktu akan membuat anak untuk termotivasi belajar lebih baik lagi. Penghargaan tidak harus berupa sebuah piagam, namun dalam bentuk ucapan terima kasih, bagus sekali, atau berupa benda yang berguna bagi anak. Apabila guru sering memberikan *reward* maka dapat menjadi kebanggaan siswa akan eksistensi dirinya, yang nantinya meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi diri. Dalam sebuah proses pembelajaran perlu ada semacam aturan main (*rule of the game*). Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, termasuk perlu adanya sanksi yang disepakati bersama antara guru dengan siswa. Tetapi diupayakan dalam pemberian sanksi ini betul-betul bersifat pedagogis (mendidik).

Dalam proses pembelajaran, mendidik siswa untuk bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan sangat penting agar anak terbiasa hidup disiplin dari kecil

Dengan adanya majalah dinding, biasanya siswa akan senang, apabila karyanya ditempel di dinding, dapat dilihat oleh teman-temannya. Hasil karya yang ditempel bisa saja sengaja dibuat oleh siswa di rumah atau hasil tugas. Menampung hasil karya siswa berupa gambar, cerita/karangan, puisi, atau pengalaman pribadi, dapat membiasakan siswa untuk menulis segala ide, impian dan harapan dapat ditumpahkan dalam karya tulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Almatsier, S. (2009). *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: Penerbit: PT Gramedia Pustaka Utama.
- As'ari, Deni Kurniawan (2011). *Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Diunggah dari <http://penadeni.com/2011/06/13/159/> tanggal 28 Oktober 2013
- Hardini, I dan Puspitasari, D. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media)
- Misrawati. (2012). *Kurikulum IPA SD*. Diunggah dari <http://mhiezrawati.blogspot.com/2012/06/kurikulum-ipa-sekolah-dasar.html> tanggal 28 Oktober 2013.
- Rustaman, N dkk. (2012). *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Penerbit Universitas Terbuka
- Sumantri, M. (2009). *Perkembangan Peserta Didik: Karakteristik Anak Usia SD*. Penerbit: Universitas Terbuka

Sutarno N, dkk.(2007). *Pembinaan Kehidupan Keluarga*. Penerbit Universitas Terbuka.

Surya, H.M. (2006). *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Penerbit Universitas Terbuka

Suprayekti, dkk.(2009). *Pembaharuan Pembelajaran di SD*. Penerbit Universitas Terbuka

-----Draf Perubahan Kurikulum Baru SD. Diunggah dari
<http://www.sekolahdasar.net/2012/11/inilah-isi-draf-perubahan-kurikulum.html#.Um96hici4wo> tanggal 29 Oktober 2013

PEMBELAJARAN MODEL LATIHAN PENELITIAN (INQUIRY) DALAM IPS SEBAGAI ALTERNATIF IMPLEMENTASI PENCAPAIAN KURIKULUM

Abdul Malik

UPBJJ – UT Surabaya

Abdulmalik@ut.ac.id

Abstrak

Hakikat IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), adalah kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan bermasyarakat. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS di sekolah membutuhkan strategi pembelajaran yang bersifat unik, otentik, dan holistik. Untuk mewujudkan pembelajaran semacam itu, perubahan paradigma tentang belajar dan mengajar dari mentransformasi pengetahuan menuju pada mengkonstruksi pengetahuan seharusnya dilakukan para guru di sekolah-sekolah.

Pembelajaran IPS relatif kompleks. Dia melibatkan aspek pemahaman, aspek berpikir analitis, dan berpikir logis. Akibatnya, pembelajaran relatif sulit dikembangkan melalui pembelajaran proses transformasi informasi. Pembelajaran menurut paradigma transformasi pengetahuan berpotensi menghambat perkembangan kompetensi siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Pembelajaran IPS menghendaki strategi-strategi yang sesuai dengan perspektif konstruktivistik, bahwa pengetahuan di konstruksi sendiri oleh siswa. Proses merekonstruksi pengetahuan menuntut seseorang memiliki keterampilan berpikir baik yang berdimensi kognitif, kreatif, dan kritis, proses, keterampilan berpikir dasar, dan keterampilan menghubungkan pengetahuan isi dengan dunia nyata.

Keterampilan-keterampilan berpikir tersebut sangat diperlukan dalam memecahkan masalah sosial dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari di keluarga dan masyarakat. Strategi-strategi alternatif pembelajaran IPS untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan kompetensi-kompetensi siswa antara lain dengan melibatkan peneliti dengan mengembangkan beberapa kemampuan di antaranya : teknik bertanya, teknik menulis, kerja sama, dan penemuan yang kreatif.

Kata Kunci: *model, melibatkan peneliti, dan ips*

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan persoalan yang selalu dibicarakan oleh pemerintah sampai saat ini. Entah sampai kapan permasalahan ini selesai untuk dibahas, tentu tidak ada yang tahu karena pendidikan selalu berubah dan berkembang mengikuti perubahan zaman yang selalu berkembang dan berubah pula. Dengan demikian berarti pemerintah harus selalu konsisten dengan tuntutan perubahan tersebut dan pemerintah juga telah berusaha secara serius dalam menangani persoalan-persoalan pendidikan. Meski

demikian, sejauh ini, upaya tersebut belum bisa dirasakan hasilnya secara penuh jika dilihat dari kualitas lulusan pendidikan yang kita miliki sampai saat ini.

Gambaran ini tercermin dari beragamnya permasalahan pendidikan yang makin rumit. Di antara permasalahan tersebut adalah: kualitas lulusan masih rendah, tenaga pengajar yang kurang profesional, dan biaya pendidikan yang masih mahal. Dampak dari beragamnya permasalahan di atas, pendidikan di Indonesia menjadi terpuruk, dan salah satu di antara penyebab rendahnya mutu lulusan adalah kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

Masih terkait dengan permasalahan pendidikan, Suyanto (2000) menjelaskan bahwa dunia pendidikan tidak akan lepas dari berbagai masalah meski perencanaan telah dilakukan secermat-cermatnya atas dasar kaidah-kaidah perencanaan yang sehat dan rasional, karena proses pendidikan berkaitan dengan kepentingan manusia untuk masa kini dan masa yang akan datang.

Untuk meningkatkan kualitas lulusan dan hasil belajar siswa, maka kualitas proses belajar mengajar harus ditangani secara sungguh-sungguh dan berkesinambungan, hal ini tentu menyangkut profesionalisme guru sebagai perencana dan pelaksana proses belajar mengajar. Peningkatan hasil belajar siswa sangat tergantung pada peran guru dalam mengelola pembelajaran. Jika guru mengelola pembelajaran secara asal-asalan, tentu dapat dipasokkan hasil belajar siswa tidak akan bagus.

Di njau secara kurikuler, sesungguhnya IPS mencakup tiga makna. Pertama, IPS sebagai pendidikan untuk membentuk warga negara yang baik; Kedua, sebagai bentuk kajian ilmu sosial; dan, Ketiga, sebagai bentuk proses untuk mengembangkan watak pencarian dan mempertanyakan secara kritis (Shaver, 1991). Oleh karena itu, tidak mengherankan kalau dalam IPS membahas materi yang berkaitan dengan *personal* dan *socio values*. Dampaknya, muncul berbagai problem besar dalam pengajaran IPS. Misalnya, Bagaimanakah cara memahami nilai-nilai tersebut? Bagaimana cara membedakan antara nilai dan fakta, kognisi dan emosi, berpikir dan berindak? Apakah pembahasan IPS cocok untuk menanamkan nilai-nilai? Nilai yang mana yang harus ditanamkan? Bagaimana pengajar bisa membedakan antara pengajaran dan indoktrinasi?

Berdasarkan cakupan IPS tersebut di atas, sesungguhnya arah pengajaran IPS adalah mengembangkan *critical thinking* siswa lewat pembahasan dan pemahaman hal ihwal yang terjadi di masyarakat, sehingga para siswa bisa berpikir rasional dan berindak sesuai dengan pikiran tersebut, demi untuk kebaikan diri dan masyarakatnya.

Oleh karena itu, pengajaran IPS menuntut pengajar harus dapat menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan mampu membangkitkan daya kritis di kalangan siswa. Hanya pengajar yang kritis yang dapat membentuk siswa menjadi insan akademis yang kritis. Pengajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dan keterampilan dari pengajar ke dalam otak para siswa, tetapi pengajaran IPS yang efektif harus dapat menempatkan siswa pada situasi di mana secara alami siswa dapat mencoba memahami apa yang tengah berlangsung di sekitarnya secara benar dan tepat.

Pengajaran IPS harus mampu mendorong perkembangan personal siswa sebagai warga negara yang baik. Dalam era informasi dan teknologi, berar pengajaran IPS harus mampu menyediakan cukup pengetahuan kepada para peserta didik untuk memahami kompleksitas masyarakat teknologi.

Dalam Pasal 31, ayat 5 UUD 1945 disebutkan bahwa " Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dalam undang-undang". Juga ditegaskan lagi dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 6 bahwa "setiap warga negara berhak atas kesempatan yang seluas-luasnya untuk mengiku pendidikan agar memperoleh pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang sekurang-kurangnya setara dengan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan tamatan pendidikan dasar.

Seyogianya penyelesaian masalah pendidikan dak semes nya dilakukan secara terpisah-pisah, tetapi harus ditempuh suatu langkah atau ndakan yang sifatnya menyeluruh. Ar nya, kita dak hanya memperha kan kepada kenaikan anggaran saja. Sebab percuma saja, jika kualitas Sumber Daya Manusia dan mutu pendidikan di Indonesia masih rendah. Masalah penyelenggaraan Wajib Belajar Sembilan tahun seja nya masih menjadi PR besar bagi kita. Kenyataan yang dapat kita lihat bahwa banyak di daerah-daerah pinggiran yang dak memiliki sarana pendidikan yang memadai.

Kondisi ideal dalam bidang pendidikan di Indonesia seyogianya ap anak bisa sekolah minimal hingga ngkat SMA tanpa membedakan status karena itu adalah hak mereka. Namun hal tersebut sangat sulit untuk direalisasikan pada saat ini. Oleh karena itu, se daknya se ap orang memiliki kesempatan yang sama untuk mengenyam dunia pendidikan. Jika mencerma permasalahan di atas, maka fakta di masyarakat terjadi sebuah ke dakadilan antara si kaya dan si miskin. Seolah-olah sekolah hanya milik orang kaya saja sehingga orang yang kekurangan dari segi ekonomi merasa minder untuk bersekolah dan bergaul dengan mereka.

PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN YANG BERKUALITAS

Pada era globalisasi seper sekarang ini, pendidikan harus dilakukan reformasi dan inovasi dalam proses belajar-mengajar secara terus menerus. Untuk dapat melakukan reformasi dan inovasi pendidikan, tentu saja kita memerlukan dukungan empirik yang dihasilkan oleh kegiatan peneli an. Karena itu, pemahaman guru terhadap proses dan hasil peneli an amat menunjang profesionalitas mereka. Tanpa pemahaman terhadap proses, prinsip-prinsip, dan metode peneli an, prak s guru semakin lama semakin terisolasi dari pengetahuan dan informasi mutakhir. Tanpa dukungan dari bidang peneli an, maka proses pendidikan akan mandek dan reformasi serta inovasi mustahil dapat dilakukan.

Pendidikan yang berkualitas sangat terkait dengan kemampuan/kompetensi guru dalam tugas kesehariannya di sekolah sebagai pengajar dan pendidik baik di ngkat pendidikan dasar maupun di ngkat pendidikan menengah. Agar pendidikan berkualitas,

tentu seorang guru dituntut profesional. Menurut Samana (1994) guru yang profesional adalah guru yang tahu secara mendalam tentang apa yang diajarkannya, cakap dalam mengajarkannya secara efektif serta efisien, dan guru tersebut berkepribadian mantap. Masih terkait dengan siapa guru dan apa peran sosialnya T. Raka Joni berpendapat sebagai berikut:

1. Guru diharapkan mampu berperan sebagai agen pembaharuan sosial (mampu menyebarluaskan kebenaran, kecakapan kerja baru, dan nilai-nilai luhur), baik melalui jalur pendidikan sekolah maupun melalui peran sosialnya di luar jalur sekolah (dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari).
2. Guru diharapkan mampu bertindak sebagai organisator pengajaran, menjadi fasilitator belajar siswa (segala bantuannya memudahkan serta memperkaya hasil belajar siswa), dan dalam hal yang teknis (didak s-metodis) guru tersebut mampu membimbing belajar siswa. Tolak ukur dari usaha pembelajaran tersebut adalah sejauh mana siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan (hasil) secara efektif-efisien. Dengan kata lain guru ikut bertanggung jawab atas keberhasilan belajar siswa, dalam hal ini tetap diakui bahwa siswa masing-masing bertanggung jawab dalam proses serta hasil belajar yang dicapainya.
3. Sebagai perluasan dari tugas keguruan di atas, lebih-lebih yang berhubungan dengan bertindak susila, seorang guru masing-masing pantas menjadi teladan bagi siswa dan sesama warga masyarakat di lingkungannya.
4. Guru bertanggung jawab secara profesional untuk secara terus menerus meningkatkan kecakapan keguruannya, baik yang menyangkut dasar keilmuan, kecakapan-kecakapan teknis-didak s, maupun sikap keguruannya. Pengembangan kecakapan keguruan menuntut keaktifan guru yang bersangkutan dan adanya bantuan dari pihak-pihak lain yang terkait (*in-service-training*).
5. Guru hendaknya menjunjung tinggi kode etik profesionalnya. Guru dituntut mematuhi serta mengejawantahkan norma yang termuat dalam rumusan kode etik guru tersebut dalam tindakan nyata, sehingga tindakan keguruannya yang luhur tersebut mampu menggerakkan diri siswa dan warga masyarakat sekelilingnya untuk berprestasi yang baik. Penghayatan dan pengamalan nilai luhur tersebut menuntut kadar tahu, mau, dan berbuat secara konsekuen dari setiap pribadi yang bersangkutan.

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa peranan guru dalam proses pembelajaran di sekolah adalah sangat urgen karena dari proses yang dilakukan akan menghasilkan lulusan yang diharapkan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

"Pendidikan bermutu itu mahal". Kalimat ini sering muncul untuk menjustifikasi mahalnnya biaya yang harus dikeluarkan masyarakat untuk mengenyam bangku pendidikan. Mahalnnya biaya pendidikan dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Perguruan Tinggi (PT) membuat masyarakat miskin tidak memiliki pilihan lain kecuali tidak bersekolah. Orang miskin tidak boleh sekolah karena tidak mampu membayar biaya-biaya yang harus dikeluarkan.

MASALAH-MASALAH POKOK PENDIDIKAN DI INDONESIA

Pembangunan pendidikan yang sudah dilaksanakan sejak Indonesia merdeka telah memberikan hasil yang cukup mengagumkan, sehingga secara umum kualitas sumber daya manusia Indonesia jauh lebih baik.

Upaya untuk membangun sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi, berwawasan iptek, serta bermoral dan berbudaya bukanlah suatu pekerjaan yang ringan. Hal ini disebabkan dunia pendidikan kita masih menghadapi berbagai masalah internal yang cukup mendasar dan bersifat kompleks. Kita masih menghadapi sejumlah masalah yang sifatnya berantai sejak jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Rendahnya kualitas pada jenjang sekolah dasar sangat penting untuk segera diatasi karena sangat berpengaruh terhadap pendidikan selanjutnya, E Rochaeaty, dkk. (2006: 64-65). Menyebutkan beberapa permasalahan intern pendidikan sebagai berikut:

1. Rendahnya pemerataan kesempatan belajar (*equity*) disertai banyaknya peserta didik yang putus sekolah, serta banyaknya lulusan yang tidak melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini identik dengan ciri-ciri kemiskinan.
2. Rendahnya mutu akademik terutama penguasaan ilmu pengetahuan alam (IPA), matematika, serta bahasa terutama bahasa Inggris padahal penguasaan materi tersebut merupakan kunci dalam menguasai dan mengembangkan iptek.
3. Rendahnya efisiensi internal karena lamanya masa studi melampaui waktu standar yang sudah ditentukan.
4. Rendahnya efisiensi eksternal sistem pendidikan yang disebut dengan relevansi pendidikan, yang menyebabkan terjadinya pengangguran tenaga terdidik yang cenderung terus meningkat. Secara empiris kecenderungan meningkatnya pengangguran tenaga terdidik disebabkan oleh perkembangan dunia usaha yang masih didominasi oleh pengusaha besar yang jumlahnya terbatas dan sangat mengutamakan efisiensi (padat modal dan padat teknologi). Dengan demikian pertambahan kebutuhan akan tenaga kerja jauh lebih kecil dibandingkan pertambahan jumlah lulusan lembaga pendidikan. (Mochtar Buchori. 1994 : 46-47).
5. Terjadi kecenderungan menurunnya akhlak dan moral yang menyebabkan lunturnya tanggung jawab dan kesejahteraan sosial, seperti terjadinya tawuran pelajar dan kenakalan remaja. Dalam hal ini pendidikan agama menjadi sangat penting menjadi landasan akhlak dan moral serta budi pekerti yang luhur perlu diberikan kepada peserta didik sejak dini. Dengan demikian, hal itu akan menjadi landasan yang kuat bagi kekokohan moral dan etika setelah terjun ke masyarakat.

Masalah-masalah di atas erat kaitannya dengan kendala seperti keadaan geografis, demografis, serta sosio-ekonomi, besarnya jumlah penduduk yang tersebar di seluruh wilayah geografis Indonesia cukup luas. Kemiskinan juga merupakan salah satu kendala yang memiliki hubungan erat dengan masalah pendidikan.

Menurut Umar Tirtarahardja dkk (2005). Ada dua masalah pokok pendidikan. Pertama, mengenai masalah pemerataan, dan, Kedua, adalah masalah mutu, relevansi, dan juga efisiensi pendidikan. Seperti telah dikemukakan di atas, pada bagian ini akan dibahas kedua masalah tersebut:

1. Masalah Pemerataan Pendidikan

Dalam melaksanakan fungsinya sebagai wahana untuk memajukan bangsa dan kebudayaan nasional, pendidikan nasional diharapkan dapat menyediakan kesempatan yang seluas-luasnya bagi seluruh warga Negara Indonesia untuk memperoleh pendidikan. Masalah pemerataan pendidikan adalah persoalan bagaimana sistem pendidikan dapat menyediakan kesempatan yang seluas-luasnya kepada seluruh warga Negara untuk memperoleh pendidikan, sehingga pendidikan itu menjadi wahana bagi pembangunan sumber daya manusia untuk menunjang pembangunan.

Dengan melihat tujuan yang terkandung di dalam upaya pemerataan pendidikan tersebut yaitu menyiapkan masyarakat untuk dapat berpartisipasi dalam pembangunan, maka setelah upaya pemerataan pendidikan terpenuhi, mulai diperhatikan juga upaya pemerataan mutu pendidikan.

Pada jenjang pendidikan dasar, kebijaksanaan penyediaan memperoleh kesempatan pendidikan didasarkan atas pertimbangan faktor kuantitatif, karena kepada seluruh warga Negara perlu diberikan bekal dasar yang sama. Pada jenjang pendidikan menengah dan terutama pada jenjang pendidikan tinggi, kebijakan pemerataan didasarkan atas pertimbangan kualitatif dan relevansi, yaitu minat dan kemampuan anak, keperluan, tenaga kerja, dan keperluan pengembangan masyarakat, kebudayaan, ilmu, dan teknologi. Agar tercapai keseimbangan antara faktor minat dengan kesempatan memperoleh pendidikan, perlu diadakan penerangan yang seluas-luasnya mengenai bidang-bidang pekerjaan dan keahlian dan persyaratannya yang dibutuhkan dalam pembangunan utamanya bagi bidang-bidang yang baru dan langka.

2 Masalah Mutu Pendidikan

Mutu pendidikan dipermasalahkan jika hasil pendidikan belum mencapai taraf seper yang diharapkan. Penetapan mutu hasil pendidikan pertama dilakukan oleh lembaga penghasil sebagai produsen tenaga terhadap calon luaran, dengan sistem sertifikasi. Selanjutnya jika luaran tersebut terjun ke lapangan kerja penilaian dilakukan oleh lembaga pemakai sebagai konsumen tenaga dengan sistem tes unjuk kerja. Lazimnya masih dilakukan penilaian dan pemagangan bagi calon untuk penyesuaian dengan tuntutan persyaratan kerja di lapangan, dan berkarya.

Jadi mutu pendidikan pada akhirnya dilihat pada kualitas lulusannya. Jika tujuan pendidikan nasional dijadikan kriteria, maka pertanyaannya adalah: apakah lulusan dari sistem pendidikan menjadikan pribadi yang bertakwa, mandiri, anggota masyarakat yang sosial yang bertanggung jawab. Dengan kata lain lulusan ini mewujudkan diri sebagai manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya dan membangun lingkungannya.

Hasil belajar yang bermutu hanya mungkin dicapai melalui proses belajar yang bermutu. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang bermutu. Jika tidak terjadi belajar secara optimal, kemudian menghasilkan skor hasil ujian yang baik maka hampir dapat dipastikan bahwa hasil belajar tersebut adalah semu. Selanjutnya kelancaran pemrosesan pendidikan ditunjang oleh komponen pendidikan yang terdiri dari peserta didik, tenaga kependidikan, kurikulum, sarana pembelajaran, dan juga masyarakat sekitar.

Dalam dunia pendidikan guru menduduki posisi tertinggi dalam hal penyampaian informasi dan pengembangan karakter mengingat guru melakukan interaksi langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran di ruang kelas. Di sinilah kualitas pendidikan terbentuk di mana kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru ditentukan oleh kualitas guru yang bersangkutan.

Strategi pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang terwujudnya seluruh kompetensi yang dimuat dalam Kurikulum 2013. Dalam artian bahwa kurikulum memuat apa yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik, sedangkan pembelajaran merupakan cara bagaimana apa yang diajarkan bisa dikuasai oleh peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran didahului dengan penyiapan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dikembangkan oleh guru baik secara individual maupun kelompok yang mengacu pada Silabus.

Secara prinsip, kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan.

Untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang: (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreativitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna

Guru memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan mengembangkan suasana belajar yang memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan, menerapkan ide-ide mereka sendiri, menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru mengembangkan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk menjadi anak tangga yang membawa peserta didik ke pemahaman yang lebih tinggi, yang semula dilakukan dengan bantuan guru tetapi semakin lama semakin mandiri. Bagi peserta didik, pembelajaran harus bergeser dari “diberi tahu” menjadi “aktif mencari tahu”

MODEL LATIHAN PENELITIAN DALAM PEMBELAJARAN IPS

Kemampuan proses adalah tujuan pendidikan yang tidak/belum banyak disinggung dalam pendidikan Ilmu-ilmu sosial. Bahkan ada kesan bahwa pendidikan ilmu-ilmu sosial agak kurang memperhatikan kemampuan ini walaupun kurikulum telah dengan jelas menyatakan perlunya pengembangan kemampuan proses dalam pendidikan ilmu-ilmu sosial. Kenyataan di sekolah yang berbeda dari apa yang diinginkan kurikulum adalah sesuatu yang seharusnya dapat dikurangi jika pendidikan ilmu-ilmu sosial diharapkan dikembangkan lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan ilmu-ilmu sosial tidak dapat dilepaskan dari tugas mengembangkan kemampuan proses.

Pengajaran ilmiah penelitian (*inquiry*) sering dikacaukan orang dengan pemecahan masalah. Kekacauan itu mudah dimengerti karena antara keduanya terdapat langkah-langkah yang sama. Tetapi antara keduanya terdapat perbedaan yang cukup mencolok karena pengajaran *inquiry* lebih menekankan pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah yang terbatas pada disiplin ilmu. Pengajaran *inquiry* berlandaskan masalah yang ada dalam disiplin ilmu dan bukan pada masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Perbedaan lain antara keduanya adalah pengajaran *inquiry* sangat memperhatikan proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis. Dalam pemecahan masalah proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis tetapi tidak berdasarkan tata kerja keilmuan disiplin tertentu. Dalam pengajaran *inquiry* proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis dan berdasarkan tradisi keilmuan disiplin tertentu (walaupun harus diakui adanya penyederhanaan proses, sehingga sesuai dengan kemampuan siswa). Demikian pula dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis (yang merupakan suatu keharusan dalam *inquiry* dan bukan alternatif seperangkat dalam pemecahan masalah).

Dalam kemampuan pengembangan kemampuan proses pada diri siswa kedua model pengajaran ini memiliki keunggulan yang sama. Kemampuan berpikir aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi sangat diperlukan dalam melakukan suatu proses *inquiry*. Demikian pula kemampuan keduanya dalam mencari, mengolah, menerapkan, dan mengkomunikasikan hasil pun dapat dikatakan tidak berbeda. Oleh karena itu, kemampuan-kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui *inquiry*.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam *inquiry*, terdiri atas:

1. perumusan masalah;
2. pengembangan hipotesis;
3. pengumpulan data;
4. pengolahan data;
5. pengujian hipotesis, dan
6. penarikan kesimpulan.

Dalam pengajaran model ilmiah penelitian/*inquiry* guru dapat juga secara langsung mengemukakan masalah untuk kelas yang masih belum punya pengalaman dalam hal tersebut.

Model pembelajaran ini dikembangkan oleh tokoh bernama Suhman. La han peneli an atau *inquiry training* bertolak dari kepercayaan bahwa perkembangan seseorang agar mandiri, menuntut metode yang dapat memberi kemudahan bagi para mahasiswa untuk melibatkan diri dalam peneli an ilmiah. Umumnya manusia selalu memiliki rasa ingin tahu, karena itu model la han peneli an ini memperkuat dorongan alami untuk melakukan eksplorasi, memberikan arah khusus sehingga mereka akan dapat melakukan eksplorasi itu dengan semangat besar dan dengan penuh kesungguhan. Dengan model ini membantu para mahasiswa untuk melakukan peneli an secara mandiri dengan cara yang berdisiplin. Yang diharapkan para mahasiswa dapat mempertanyakan, mengapa suatu peris wa terjadi, dan meneli nya dengan cara mengumpulkan dan mengalah data secara logis.

La han peneli an dimulai dengan menyajikan situasi yang penuh pertanyaan. Dengan situasi yang penuh teka-teki ini secara alami mahasiswa akan terdorong untuk memecahkan teka-teki itu. Dengan cara ini diyakini bahwa para mahasiswa dapat menjadi semakin sadar akan proses peneli an yang dilakukannya dan pada saat itu secara langsung dapat diajarkan cara melakukan prosedur peneli an yang bersifat ilmiah. Yang paling pen ng, demikian menurut Suchman sebagai pengembang model ini, menyajikan kepada para mahasiswa suatu sikap bahwa “ pengetahuan itu bersifat tentatif” artinya selalu terbuka untuk dikaji secara terus menerus.

IMPLEMENTASI MODEL LATIHAN DALAM PEMBELAJARAN IPS

Walaupun dalam prakteknya aplikasi metode pembelajaran la han peneli an ini sangat beragam, tergantung pada situasi dan kondisi sekolah, namun dapat disebutkan bahwa pembelajaran dengan model la han peneli an memiliki 5 komponen yang umum yaitu:

1. **Ques on** (pembelajaran biasanya dimulai dengan sebuah pertanyaan pembuka yang memancing rasa ingin tahu siswa)
2. **Student Engangement** (keterlibatan ak f siswa merupakan suatu keharusan sedangkan peran guru sebagai fasilitator)
3. **Coopera ve Interac on** (siswa diminta untuk berkomunikasi bekerja berpasangan dalam kelompok).
4. **Performance Evalua on** (dalam menjawab permasalahan siswa diminta untuk membuat sebuah produk yang dapat menggambarkan pengetahuannya mengenai permasalahan yang sedang dipecahkannya)
5. **Variety of Resources** (siswa dapat menggunakan bermacam-macam sumber belajar)

KESIMPULAN

Model la han peneli an/*inquiry* merupakan metode pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri siswa, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan krea vitas dalam memecahkan masalah. Siswa benar-benar ditempatkan sebagai subjek yang belajar.

Peranan guru dalam pembelajaran dengan model la han peneli an ini adalah sebagai pembimbing dan fasilitator. Tugas guru adalah memilih masalah yang perlu disampaikan kepada siswa untuk dipecahkan, namun dimungkinkan juga bahwa masalah yang akan dipecahkan dapat dipilih siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- E Rochaety, dkk. (2006). *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mochtar Buchori. (1994). *Spektrum Problema ka Pendidikan di Indonesia*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, hal 46-47)
- Raka Joni, T. Pengembangan Kurikulum IKIP/FIP/FKg. Suatu Kasus Pendidikan Guru Berdasarkan Kompetensi, Jakarta: Depdikbud, P3g. 1980.
- Shaver, James, P. (Ed.) (1991) *Hanbook of reserch on social studies teaching and Learning*. New York, NY: macmillan publishing company.
- Umar Tirtarahardja dan La Sulo. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, hal 226)
- (Republika, 13 Juli, 2005).

MEMBANGUN HARMONI DAN SIKAP TOLERAN SEBAGAI MODEL BIMBINGAN KARAKTER KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Asep Mahpudz

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tadulako, Jalan Sukarno Ha a Km.9 Palu

[1surafudz66@yahoo.co.id](mailto:surafudz66@yahoo.co.id)

Abstrak

Pembelajaran harmoni yang dikembangkan di Sulawesi Tengah bertujuan untuk mela h para siswa di sekolah dasar dalam keterampilan sosial sebagai salah satu bagian dari tujuan pembelajaran IPS di sekolah. Proses pengembangan model pendidikan IPS yang dikembangkan ini dengan mengungkap nilai budaya lokal sebagai modal sosial ke dalam pembelajaran. Aspek interaksi anak di sekolah, baik hubungan anak dengan dirinya sendiri, hubungannya dengan sesama, dan hubungan anak dengan alam lingkungannya, yang disebut dengan harmoni diri, harmoni sesama dan harmoni alam menjadi orientasi pembelajaran. Pembelajaran Harmoni yang dikembangkan ini dapat dikategorikan sebagai upaya mengembangkan karakter kontekstual dari potensi fitrah manusia sebagai makhluk individu, makhluk sosial dan sekaligus sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Dari pembelajaran harmoni selama ini, telah dapat memunculkan potensi siswa dalam keterampilan sosial yang ditunjukkan, misalnya siswa lebih ak f belajar, tumbuh proses belajar saling menghorma , penger an, peduli dan berbagi kasih sayang, tanggung jawab sosial, toleransi keragaman antara individu dan kelompok (etnis, sosial, budaya, agama). Dalam perspek f inilah diharapkan menjadi kekuatan yang akan sangat dibutuhkan pada era tahun 2045.

Kata Kunci: harmoni, potensi diri, karakter kontekstual, nilai budaya lokal

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah, selama ini berdasarkan informasi dari para guru di SD maupun di SMP dipandang sebagai mata pelajaran yang dak pen ng dan disepelekan karena dak menjadi mata pelajaran yang ada pada Ujian Nasional (UN). Mata pelajaran IPS terlalu banyak materinya dan konsepnya cenderung banyak abstrak sehingga menyulitkan guru dalam membelajarkan siswa, bersifat kogni f dan hafalan. Pembelajaran IPS, karena bersifat hafalan menjadi menjemukan, dak menarik dan justru dipandang sebagai beban bagi peserta didik.

Padahal IPS sebagai mata pelajaran di sekolah di Indonesia, pada hakikatnya merupakan pengetahuan yang mengkaji tentang seperangkat peris wa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS di sekolah bertujuan untuk mengembangkan agar siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokra s, dan

bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. (Pusat Kurikulum, 2007). Dalam kaitan saat ini dan masa depan, bagi siswa akan dirasakan semakin mengalami tantangan menyikapi kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan se ap saat. Perubahan sosial yang dinamis ini akan berimplikasi terhadap proses pembelajaran IPS yang pen ng untuk dirancang secara sistemik dan menyiapkan siswa secara sistematis agar mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis kondisi sosial masyarakat.

Di Amerika Serikat, NCSS (2010) telah mengungkapkan bahwa tujuan IPS (*social studies*) akan sangat membutuhkan siswa yang aktif dalam kehidupan sosial, mendasarkan pada nilai-nilai demokrasi sehingga mampu hidup dengan cara demokratis sebagai bagian dari komunitas global.

The aim of social studies is the promotion of civic competence—the knowledge, intellectual processes, and democratic dispositions required of students to be active and engaged participants in public life. By making civic competence a central aim, NCSS emphasizes the importance of educating students who are committed to the ideas and values of democracy. Civic competence rests on this commitment to democratic values, and requires that citizens have the ability to use their knowledge about their community, nation, and world; to apply inquiry processes; and to employ skills of data collection and analysis, collaboration, decision-making, and problem-solving. Young people who are knowledgeable, skillful, and committed to democracy are necessary to sustaining and improving our democratic way of life, and participating as members of a global community. (<http://www.socialstudies.org/standards/execsummary>)

Dalam konteks di Indonesia, pendidikan IPS bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupannya sehari-hari (Depdiknas, 2006). Mata pelajaran IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, yaitu lingkungan masyarakat di mana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Tujuan pembelajaran IPS, secara umum dapat dirumuskan antara lain untuk mengantarkan, membimbing dan mengembangkan potensi peserta didik agar: (1) menjadi warga negara (dan juga warga dunia) yang baik; (2) mengembangkan pemahaman mengenai pengetahuan dasar kemasyarakatan, (3) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan penuh kearifan dan keterampilan inkuiri untuk dapat memahami, menyikapi, dan mengambil langkah-langkah untuk ikut memecahkan masalah sosial kebangsaan, (4) membangun komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan menghargai serta ikut mengembangkan nilai-nilai luhur dan budaya Indonesia, dan (5) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam kehidupan masyarakat yang majemuk, baik lokal, regional maupun internasional.

Dalam pemikiran ini, maka pembelajaran IPS kini dan masa depan, selayaknya diarahkan pada penyiapan siswa untuk menghadapi kehidupan sosial di masa depan yang tidak dapat diduga saat ini. Tugas pembelajaran IPS adalah menyiapkan mereka dengan

keterampilan sosial yang baik. Merrell (2008) memberikan pengertian keterampilan sosial (*Social Skill*) sebagai perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang. Combs dan Slaby (dalam Gimpel dan Merrell, 1998) memberikan pengertian keterampilan sosial (*Social Skill*) adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan di saat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam kemampuannya untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu.

Di Propinsi Sulawesi Tengah, khususnya di beberapa sekolah di Tentena, Poso dan Palu, telah dikembangkan Pendidikan Harmoni sebagai sebuah proses pengembangan model pendidikan karakter kontekstual yang berupaya mengungkap budaya lokal sebagai modal sosial bagi pendidikan di sekolah dalam menghadapi dinamika sosial yang terjadi. Secara konseptual, pendidikan harmoni yang dikembangkan merupakan sintesis pedagogis dari pendidikan damai dan pendidikan multikultural yang dikenal (Mahpudiz, 2012a). Pendidikan harmoni yang dikembangkan ini merupakan hasil dari beberapa insitusi sosial berbasis keagamaan, dan pendidikan yakni; Wahana Visi Indonesia, Yayasan Pendidikan Gereja Kristen Sulawesi Tengah (GKST), Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Sulawesi Tengah, Universitas Tadulako, Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Tengah, Dinas Pendidikan Kota Palu dan Kabupaten Poso.

Upaya membangun pembelajaran yang harmoni dan mengedepankan sikap toleran di antara siswa dan menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial yang beragam merupakan esensi dari upaya pendidikan harmoni yang dikembangkan. Hal ini karena disadari bahwa setelah konflik sosial terjadi, tumbuh kesadaran pada masyarakat bahwa kondisi masyarakat yang ada di Propinsi Sulawesi Tengah memiliki keragaman etnis, agama dan bahasa, termasuk di Kabupaten Poso dan Kota Palu. Pembelajaran yang dikembangkan pada Pendidikan Harmoni lebih mengedepankan hubungan atau interaksi anak di sekolah, baik hubungan anak dengan dirinya sendiri, hubungannya dengan teman, dan hubungan individu dengan alam (lingkungannya). Bagaimana hubungan itu di dalam pendidikan harmoni dibagi menjadi tiga macam dimensi pendidikan yaitu harmoni diri, harmoni sesama dan harmoni alam (Chalid, 2012). Pengembangan pembelajaran harmoni antara sekolah dan lingkungan kehidupan anak merupakan indikator penyadaran diri sebagai manusia yang memiliki potensi diri sebagai fitrah sebagai makhluk individu, makhluk sosial dan sekaligus sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Dengan ini, Pendidikan harmoni bertujuan untuk mengungkapkan nilai kejujuran dan kebermanaknaan kehidupan yang dijalani dari pengalaman manusia secara keseluruhan. (Mahpudiz, 2012b). Fokus kajian studi ini di beberapa sekolah dasar (SD) dengan pertimbangan bahwa anak pada usia 7 hingga 12 tahun, mulai membentuk tata nilai bagi dirinya sebagai pedoman hidup dan sekolah menjadi lembaga pendidikan yang akan berperan penting dalam membentuk perilaku dan pedoman hidup anak dalam memasuki kehidupan sosialnya dan mengembangkan keterampilan sosialnya. Nilai-nilai ini kelak yang mengikat masyarakat, dipatuhi, terpelihara dan dilaksanakan di masyarakat dan disebut dengan kearifan lokal (*local wisdom*) dalam masyarakat (Tilaar, 2012).

Penulisan ini merupakan upaya mendeskripsikan satu dari beberapa fokus kajian penelitian yang telah dilakukan dalam bentuk kajian tidak secara intensif dari tahun 2009 sampai akhir tahun 2011. Selama beberapa tahun tersebut telah diterapkan metode penelitian yang dapat dikategorikan sebagai metode *research and development* (R & D) (Borg dan Gall, 1989; Sugiyono, 2011). Lokasi penyelenggaraan pendidikan harmoni di Kota Palu (3 SD: SD Gamaliel 3, SDN 6, dan SD Muhammadiyah); Kabupaten Poso (SD Muhammadiyah dan SDN 7, SD GKST 3, SDN Sangira, dan SDN Saojo).

Satu fokus yang dideskripsikan pada tulisan ini adalah tentang kaitan aspek menumbuhkan sikap toleran dan harmoni sosial yang tumbuh pada siswa sebagai bagian dari tujuan pendidikan IPS di sekolah. Oleh karena itu, metode analisis isi dari hasil studi yang telah dilakukan diterapkan pada tulisan ini.

MEMBANGUN HARMONI DAN SIKAP TOLERAN PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Pendidikan IPS di Indonesia sangat memegang peran penting dalam mengantarkan siswa memahami permasalahan sosial. Melalui pendidikan IPS, siswa dapat belajar untuk peka terhadap permasalahan sosial, mengembangkan kemampuan berpikir, membentuk sikap dan melatih keterampilan sosial. Hal ini pada gilirannya akan bermuara pada pembentukan karakter siswa yang memiliki ketahanan diri sehingga mampu mengatasi, berperan dan memberi solusi bagi permasalahan sosial. Di masa depan, proses pendidikan akan diarahkan untuk menyiapkan manusia yang mampu mandiri sebagai pribadi yang hidup harmonis dalam lingkungannya. Kemandirian dan keharmonisan hidup tentu saja menuntut kualitas pribadi dan pribadi-pribadi yang memiliki nilai-nilai kebaikan dalam pemikiran, sikap dan perilakunya.

Sikap hidup damai diri dan saling menghargai terhadap sesama, toleran akan adanya perbedaan dalam kehidupan menunjukkan perkembangan yang baik di sekolah yang menjadi piloting kegiatan pendidikan harmoni di Poso dan Palu. Pada pembelajaran yang mengembangkan harmoni kehidupan, aspek manusia dan kemanusiaan sebagai kodrat Illahi menjadi dasar bagi anak untuk mampu menyadari harga dirinya secara utuh, sekaligus sebagai wujud dari kasih sayang Tuhan YME. Penekanan yang utama dan pertama pada pembelajaran harmoni adalah menekankan kesadaran hakikat diri siswa sebagai manusia ciptaan Tuhan YME yang senantiasa menjalani hidup dan kehidupannya dengan bimbingan dan tuntunan Tuhan YME.

Secara konseptual, pendidikan harmoni yang dikembangkan ini didasarkan pada kesadaran jika semua orang dalam menjalani kehidupannya secara bersama dalam beragam budaya yang dianut, dapat lebih mengutamakan berbagi cinta mereka kepada sesama dengan hati nurani dan tidak menyebarkan kebencian, maka dapat terbangun kehidupan yang penuh dengan keharmonisan satu sama lain. Kesadaran akan adanya perbedaan di antara manusia adalah suatu keniscayaan. Oleh karena itu, Mahpudz (2012b) mengemukakan bahwa kesabaran satu sama lain dengan bekerja bersama dalam damai dan

harmoni menjadi bagian yang penting. Pada aspek lainnya, landasan ini sangat relevan dengan hakikat pendidikan IPS yang senantiasa menjunjung tinggi sifat-sifat dasar kemanusiaan. Prinsip-prinsip dasar kemanusiaan tersebut meliputi keadilan, kesetaraan, kearifan, dan keragaman. Berdasarkan pada pemikiran ini, pengembangan pembelajaran IPS ke depan seharusnya diarahkan pada membangun kesadaran sebagai manusia Indonesia yang memiliki jati diri berbasis pada nilai-nilai kearifan budaya lokal dan nilai-nilai agama yang dianut untuk siap menghadapi tantangan kehidupan sosial di masa depan yang tidak dapat diprediksi dengan pasti. Singkatnya pembelajaran IPS di masa depan selanjutnya diarahkan mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Apabila siswa memiliki keterampilan sosial yang baik, maka ia akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain. Keterampilan sosial yang muncul ini merupakan kemampuan individu sebagai hasil dari proses interaksi dengan lingkungannya, sehingga dapat terjadi penilaian dari masyarakat akan berbeda dengan kondisi sebenarnya.

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan Wahana Visi Indonesia (2012) di beberapa sekolah pilot Pendidikan Harmoni, diperoleh informasi berkenaan dengan harmoni diri, khususnya tentang sikap damai yang terungkap dari 6 (enam) indikator yakni; kreatif menghadapi masalah, proaktif, inisiatif, disiplin, pantang menyerah, dan kendali diri. Sikap kreatif menghadapi masalah yang ditunjukkan oleh para siswa tumbuh semakin baik, mereka dapat bersikap proaktif relatif memadai dan memiliki inisiatif yang baik, disiplin makin meningkat, pantang menyerah dan pengendalian diri yang makin membaik. Pada aspek yang terkait dengan nilai harmoni sesama, para siswa di sekolah pilot menunjukkan sikap saling menghargai yang berkembang dengan baik, sikap toleran yang muncul telah berkembang dengan baik dalam sikap saling berbedaan, menghargai perbedaan dan sopan santun mulai muncul ke arah yang lebih baik. Selain itu, sikap empati dan turut bersedih apabila teman sedang mengalami kesedihan berkembang dengan baik. Para siswa tumbuh sangat baik kemauan untuk berteman tanpa melihat perbedaan, selalu sopan dalam bergaul dan tidak pilih-pilih teman.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Sikap Damai pada Siswa

Indikator	Deskripsi	Persentase (%)
Kreatif menghadapi masalah	Dapat mengatasi masalah	53.08
	Kadang-kadang dapat mengatasi masalah	41.00
	Tidak bisa mengatasi masalah	5.92
Proaktif	Selalu lebih dulu menyapa teman atau guru	46.92
	Kadang-kadang lebih dulu menyapa teman atau guru	45.73
	Tidak pernah lebih dulu menyapa teman atau guru	6.87
Inisiatif	Selalu memberikan pendapat kepada teman yang mengalami kesulitan	42.42

Indikator	Deskripsi	Persentase (%)
	Kadang-kadang memberikan pendapat kepada teman yang mengalami kesulitan	53.08
	Tidak pernah memberikan pendapat kepada teman yang mengalami kesulitan	4.27
Disiplin	Selalu datang ke sekolah tepat waktu	52.61
	Kadang-kadang datang ke sekolah tepat waktu	45.50
	Tidak pernah datang ke sekolah tepat waktu	1.42
Pantang Menyerah	Bisa melakukan sesuatu dengan tekun sampai selesai	67.30
	Kurang mampu melakukan sesuatu dengan tekun sampai selesai	30.57
	Tidak mampu melakukan sesuatu dengan tekun sampai selesai	1.90
Kendali Diri	mampu menahan diri ke ka diejek teman	51.66
	Kadang-kadang mampu menahan diri ke ka diejek teman	39.57
	Tidak mampu menahan diri ke ka diejek teman	8.29

Sumber : Wahana Visi Indonesia, (2012)

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Sikap Saling Menghargai, Toleran dari Siswa

Indikator	Deskripsi	Persentase (%)
Berbela Rasa	Bisa merasakan kesedihan teman	63.27
	Kurang bisa merasakan kesedihan teman	27.73
	Tidak bisa merasakan kesedihan teman	8.77
Menghargai perbedaan	Mau berteman tanpa melihat perbedaan	84.12
	Kurang mau berteman karena ada perbedaan	12.32
	Tidak mau berteman karena ada perbedaan	2.84
Sopan Santun	Selalu sopan santun kepada teman	46.21
	Kadang-kadang sopan santun kepada teman	50.00
	Tidak pernah sopan santun kepada teman	3.32

Sumber: Wahana Visi Indonesia, (2012)

Pendidikan Harmoni yang dikembangkan ini telah memberikan perubahan pada sikap dan hubungan siswa dengan siswa, siswa dengan warga sekolah lainnya serta suasana pembelajaran di kelas semakin nyaman bagi siswa, kualitas hubungan antar peserta didik, peserta didik dengan guru menjadi semakin lebih baik. Hasil dari pembelajaran yang

mengedepankan harmoni pada Pendidikan Harmoni yang telah dilaksanakan telah berdampak positif bagi anak. Sikap anak lebih menghargai diri, alam dan sesama manusia makin tumbuh dengan baik dan berdampak pada hasil belajarnya. Para siswa termotivasi untuk ingin lebih tahu tentang dirinya, ingin tahu siapa sesamanya manusia dan ingin tahu bagaimana mengasihi alam sekitarnya. Sikap percaya diri dan berani selalu nampak dalam keseharian anak-anak maupun para guru. Para siswa siap orang tua untuk mendukung proses pembelajaran dengan membentuk paguyuban kelas tumbuh dengan baik. Para siswa dapat mengenali konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; mampu berpikir logis, kritis dan rasa ingin tahu yang tinggi serta tumbuh keterampilan dalam kehidupan sosialnya. Para siswa telah berani untuk mengemukakan pendapat, mau bekerja sama dengan teman tanpa membedakan latar belakang suku, agama dan bahasa.

Dengan mengkaji dan menganalisis hasil dari pilot yang dilaksanakan di Provinsi Sulawesi Tengah tersebut, ternyata nilai-nilai harmoni diri, harmoni sesama dan harmoni alam dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, terutama dalam pembelajaran IPS. Dalam konteks ini, diharapkan Pembelajaran harmoni yang mengembangkan sikap hidup damai dan toleran, menghargai sesama memberikan kontribusi pemikiran dalam pembelajaran IPS di masa kini dan masa depan. Saya meyakini bahwa kehidupan sosial di masa depan, aspek pengetahuan dan keterampilan, aspek sikap dan nilai, dan aspek keterampilan sosial akan menjadi tuntutan yang akan dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan di masa depan. Dengan demikian, Pembelajaran IPS yang dibutuhkan kelak adalah pembelajaran IPS yang berisi materi terkait dengan pembahasan hubungan antara manusia dengan manusia lainnya serta antara manusia dengan lingkungannya, yaitu lingkungan masyarakat di mana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran IPS masa depan selanjutnya mampu membantu siswa saat ini dan masa depan dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi, sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Sikap hidup damai dan toleran akan menjadi bagian yang terintegrasi dalam menumbuhkan generasi emas tahun 2045. Pembelajaran IPS di masa depan tidak hanya berorientasi pada kemampuan intelektualitas siswa atau pengembangan kesadaran diri siswa terhadap pengembangan diri dalam kehidupan sosialnya, melainkan lebih dari itu yakni mengembangkan pemahaman dan kesadaran diri yang hidup dalam dinamika kehidupan sosial yang kompleks sehingga mampu mengambil keputusan dan terampil beradaptasi dalam kehidupannya.

Pembelajaran IPS dengan tujuan melatih keterampilan sosial haruslah dicirikan oleh prinsip-prinsip berikut. *Pertama*, pembelajaran IPS haruslah bermakna bagi peserta didik. Kebermaknaan didapatkan dari model pembelajaran yang sesuai dengan konteks pemahaman terhadap diri dan lingkungannya. Pembelajaran harus mengajak individu untuk mampu berpikir dan menemukan solusi dari permasalahan sehari-hari. *Kedua*,

pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan tidak hanya sekedar kemampuan akademik melainkan juga sikap, nilai, perilaku dan keterampilan. Pengembangan nilai pada diri dilakukan dalam interaksi berdasarkan prinsip-prinsip; a) pemahaman terhadap nilai agama yang dianutnya, b) penghargaan terhadap nilai-nilai budaya, c) identifikasi diri terhadap nilai agama yang dianutnya, d) penerapan nilai-agama dan budaya dalam perilaku dan e) pembentukan wawasan dan kebiasaan menjadi mempribadi dalam dirinya. *Ke ga*, prinsip pembelajaran IPS harus dapat memberdayakan individu agar memiliki kemandirian dan tanggung jawab pribadi. Materi pembelajaran haruslah melibatkan praktik yang melat h rasa kepercayaan diri dan tanggung jawab sebagai bagian dari kelompok. Para siswa ajak untuk belajar bagaimana memprak kkan bekerja sama, bernegosiasi dan mengembangkan strategi pemecahan masalah dan penentuan tujuan bersama.

KESIMPULAN

Pembelajaran IPS di sekolah di masa depan memiliki tantangan berat dalam mengajarkan materi yang semakin kompleks. Hal ini karena adanya harapan dan juga cita-cita yang meletakkan tanggung jawab dalam membentuk karakter siswa. Pembelajaran IPS akan senan asa bersentuhan langsung dengan problem yang telah, sedang akan dihadapi siswa dalam kehidupan pribadi dan sosial. Dengan demikian pembelajaran IPS perlu untuk lebih meletakkan k penekanan pada pembentukan keterampilan sosial.

Pendidikan IPS dengan penekanan pada pembentukan keterampilan sosial ditempuh dengan mengembangkan seluruh aspek kemampuan siswa. Pembelajaran dak hanya pada pengembangan kemampuan kogni f, melainkan juga penanaman nilai lewat pengalaman langsung. Tujuannya agar aspek sikap, perilaku dan keterampilan sosial terbentuk melalui pemahaman yang bermakna bagi diri siswa.

Proses pembelajaran mengembangkan harmoni dan sikap toleran di sekolah oleh guru dimulai dengan berupaya mengembangkan terlebih dahulu kedamaian ba n, damai dalam pemikiran (*positive thinking*) secara individu, senan asa berorientasi pada mencari kebenaran, pengetahuan dan pemahaman masing-masing dalam beragam budaya, kemudian mengapresiasi nilai-nilai kearifan lokal secara bersama untuk mencapai kesepahaman yang lebih baik.

Pengembangan sikap hidup damai dan toleran yang dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan harmoni selama ini di Sulawesi Tengah diharapkan memberikan kontribusi akademik terhadap upaya revitalisasi pembelajaran IPS di sekolah. Ar nya, nilai sikap hidup damai dan toleran, saling menghargai layak diintegrasikan ke dalam program pendidikan IPS di sekolah, karena sangat erat kaitannya dengan ih ar membina dan menyiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan mampu mengan sipasi berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. dan Gall, M.D. Gall,. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Chalid, Syamsuddin H (2012), "Kerangka Konseptual Teoritik Pendidikan Harmoni sebagai Pendidikan Karakter Bangsa, dalam *Evolusi Pendidikan: Membangun Harmoni Indonesia dari Papote*, (2012), World Vision Indonesia
- Kenneth W. Merrell, and Gretchen A. Gimpel, (1998), *Social Skills of Children and Adolescents Conceptualization, Assessment, Treatment*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Mahwah, New Jersey: London
- Kenneth W. Merrell, (2001), *Assessment of Children's Social Skills: Recent Developments, Best Practices, and New Directions*, Exceptionality, 9(1&2), 3–18, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Mahpudiz, Asep (2012a), *PENDIDIKAN HARMONI: Sintesis Pedagogis dari Pendidikan Multikultural dan Pendidikan Damai*, Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional: Arah Pendidikan Nasional menuju Indonesia Multikultural Terintegrasi, yang diselenggarakan atas kerja sama Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia (AIPI) dengan Universitas Tadulako, di Ruang Senat Universitas Tadulako, Palu, Sabtu 26 Mei 2012
- Chalid, Syamsuddin H. (2012). "Kerangka Konseptual Teoritik Pendidikan Harmoni sebagai Kontekstual untuk membangun Damai dan Hidup Selaras dalam Keragaman", dalam *Evolusi Pendidikan: Membangun Harmoni Indonesia dari Papote*, (2012), World Vision Indonesia.
- National Curriculum Standards for Social Studies: Executive Summary, in <http://www.socialstudies.org/standards/execsummary> (diakses 20 Mei 2013)
- Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas, (2007), *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta.
- Tilaar, H.A.R, (2012), "Pendidikan Harmoni Dalam Masyarakat Pancasila", dalam *Evolusi Pendidikan: Membangun Harmoni Indonesia dari Papote*, (2012), World Vision Indonesia.
- Wahana Visi Indonesia, (2012), *Laporan Implementasi Pengembangan Pendidikan Harmoni sebagai Salah satu model Pendidikan Karakter yang Kontekstual dan Perlindungan Anak di Kota Palu dan Kabupaten Poso, Sulawesi Tengah*, tidak dipublikasikan.

INOVASI PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI PARTISIPASI AKTIF PADA PESERTA DIDIK SATUAN PENDIDIKAN DASAR MENUJU GENERASI EMAS GEMILANG

Husen Ahmad

Dosen FKIP-UT/UPBJJ-UT Kupang

husen@ut.ac.id

Abstrak

Undang-undang pendidikan No. 20 Tahun 2003 menegaskan, penyelenggara pendidikan, antara lain harus mampu mengembangkan potensi dan krea vitas peserta didik, sehingga terjadi pergeseran paradikma proses pendidikan, dari paradigama pengajaran yang meni k beratkan peran pendidik dalam mentransformasikan pengetahuan kepada peserta didiknya bergeser pada paradikma pembelajaran yang memberikan peran lebih banyak kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dan krea vitas dirinya dalam rangka membentuk manusia yang memiliki kekuatan spiritual dan kecerdasan(BSNP 2006). Fenomena yang terjadi dewasa ini, proses pembelajaran masih didominasi oleh peran pendidik, sedangkan peserta didik pasif. Sehubungan dengan permasalahan yang terjadi, penulis mengajukan sumbangan pemikiran berjudul: " Inovasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Par sipasi Ak f Peserta Didik Satuan Pendidikan Dasar Menyongsong Generasi Emas Gemilang.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang membicarakan tentang konsep ekonomi, konsep sejarah, geografis, dan sosiologi (A.W Abdul, 2009). Proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan strategi pembelajaran lintas bidang, peserta didik dibekali dengan pemahaman bahwa konsep IPS dak berdiri sendiri tetapi antara konsep IPS tersebut mempunyai hubungan yang utuh. Strategi yang diterapkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat berpar sipasi ak f sangat tergantung peran serta pendidik., dan tersedianya sarana dan prasarana belajar. Peran pendidik adalah sebagai fasilitator atau sebagai agen dalam pembelajaran karena pendidik memiliki kompetensi sebagai pendidik. Unsur lain yang perlu diperha kan agar peserta didik berpar sipasi ak f dalam pembelajaran adalah tersedianya sarana prasarana yang memadai, serta juga hal yang dak kurang pen ngnya adalah dukungan masyarakat, dalam hal dukungan DP3.

Par sipasi ak f peserta didik dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat tercipta apabila pendidik memahami 4 langkah pembelajaran, yakni sebelum proses pembelajaran, pendahuluan, proses pembelajaran atau in , dan penutup. Persiapan sebelum pembelajaran pendidik menyiapkan segala sesuatu dalam melancarkan proses pembelajaran sebelum masuk ruang belajar. Pendahuluan adalah tahap yang krusial karena tahap ini pendidik memo vasi peserta didik dengan langkah apersepsi, menyampaikan apa yang akan dipelajari, tujuan dan apa manfaat peserta didik belajar. Selanjutnya masuk ke tahap in yakni proses pembelajaran menyampaikan konsep ilmu pengetahuan sosial. Tahap ini dapat berjalan lancar tergantung tersedianya sarana dan prasarana memdai,

yakni ruang kelas, kursi meja, media pembelajaran, perpustakaan (buku), sehingga pendidik mudah dalam mengatur jalannya [proses pembelajaran. Kegiatan penutup, selain evaluasi dan tidak lanjut yang diperankan oleh pendidik, tapi akan berhasil bila orang tua juga memberikan dukungan dalam mengawasi peserta didik belajar di rumah. Langkah proses pembelajaran tersebut hendaklah mengikutsertakan peran serta peserta didik yang lebih banyak, peran guru, tersedianya sarana prasarana dan dukungan orang tua sangat menentukan terjadinya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran IPS. (Sardjiyo, 2009)

Kata Kunci : Partisipasi aktif, kompetensi pendidik, tersedianya sarana prasarana

PENDAHULUAN

Pergeseran paradigma proses pendidikan, dari paradigma pengajaran yang menitikberatkan peran pendidik dalam mentransformasikan pengetahuan kepada peserta didiknya bergeser pada paradigma pembelajaran yang memberikan peran lebih banyak kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreativitas dirinya dalam rangka membentuk manusia yang memiliki kekuatan spiritual dan kecerdasan. Undang-undang pendidikan No 20 Tahun 2003 menegaskan pula, bahwa penyelenggara pendidikan harus mampu mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. (BSNP 2006). Membentuk peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual dan kecerdasan sangat tergantung peran pendidik dalam mengembangkan potensi dan kreativitas melalui bidang ilmu yang dipelajari berdasar kurikulum pada satuan pendidikan, di antaranya melalui mata pelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut penulis, menumbuhkan potensi dan kreativitas peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual dan kecerdasan dapat terwujud apabila pendidik dalam proses pembelajaran IPS memberikan porsi yang lebih besar pada peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Fenomena penyelenggaraan proses pembelajaran IPS di kelas dewasa ini belum mencerminkan pesan UU Pendidikan Nasional. Proses pembelajaran IPS masih menggunakan paradigma lama, yakni peserta didik pasif dan pendidik aktif. Agar supaya peserta didik lebih banyak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran memerlukan suatu inovasi yang bukan hanya memahami secara kontekstual pesan UU Pendidikan dan kurikulum pendidikan 2006 saja, tetapi memerlukan komitmen dan langkah nyata untuk membangun SDM generasi emas gemilang pada peringatan HUT Proklamasi ke 100 tahun mendatang. Agar supaya peserta didik aktif belajar, menurut asumsi penulis ada tiga komponen utama yang harus bekerja secara sinergis yakni Akademik, Sarana-Prasarana, dan Sosial. Faktor akademik berkaitan dengan kemampuan pendidikan memahami dan melaksanakan proses pembelajaran IPS satuan pendidikan dasar sesuai kurikulum satuan pendidikan. Pelaksanaan proses pembelajaran IPS di sekolah membutuhkan dukungan sarana dan prasarana, dan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai membutuhkan dukungan masyarakat, melalui wadah DP3.

Komponen yang terkait dalam menunjang terjadinya par sipasi ak f peserta didik dalam proses pembelajaran IPS harus berkontribusi secara sinergis, namun kesempatan ini penulis batasi hanya segi akademik yang diperankan pendidik dalam mengelola proses pembelajaran IPS yang membangun par sipasi ak f peserta didik satuan pendidikan dasar. Tulisan ini bertujuan agar pembaca dapat mengetahui proses pembelajaran IPS yang membangun par sipasi ak f dan fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran dewasa ini. Sehubungan dengan uraian tersebut di atas maka judul makalah ini adalah "Inovasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Par sipasi Ak f Peserta Didik Satuan Pendidikan Dasar Menuju. Generasi Emas Gemilang"

PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Proses pembelajaran ilmu pengetahuan mempunyai hubungan yang erat dengan pendidikan ilmu pengetahuan sosial. Agar pemahaman kita terfokus tentang hakikat mempelajari ilmu pengetahuan sosial maka terlebih dahulu perlu memahami tentang pengertian pendidikan dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Banyak teori dari tokoh pendidikan berpendapat tentang pengertian kata pendidikan, namun terkait dengan reformasi pendidikan, penyelenggaraan pendidikan dinyatakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, dimana dalam proses tersebut harus ada pendidik yang memberikan keteladanan dan mampu membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik (BSNP,2006). Jadi, pendidikan adalah usaha sadar pendidik melalui keteladanan dan membangun kemauan serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik.

Ilmu pengetahuan sosial secara resmi mulai dipergunakan di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk pengertian *social studies* atau studi sosial, seperti di Amerika Serikat. Pengertian studi sosial ini oleh para ahli banyak yang memberikan batasan. Dalam Sardjiyo, Jerolimek (1977) mengemukakan bahwa studi sosial bersifat praktis, yaitu memberikan kemampuan kepada anak didik dalam mengelola dan memanfaatkan kekuatan-kekuatan fisik dan sosial dalam menciptakan kehidupan serasi. Juga mempersiapkan anak didik untuk mampu memecahkan masalah sosial dan memiliki keyakinan akan kehidupan masa mendatang. A. Sanusi (1971). Memberikan batasan bahwa, studi sosial merupakan bahan-bahan pelajaran bagi anak didik sejak pendidikan dasar sampai SMA. yang menitik beratkan pada masalah-masalah yang dapat dibahas dengan meninjau berbagai sudut yang ada hubungan satu sama lain.

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat di njau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu, diajarkan mulai satuan pendidikan dasar sampai pada satuan pendidikan menengah. Ruang lingkungannya adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat yang dikaji berdasarkan satu kesatuan gejala sosial atau masalah sosial dalam membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial

Pendidikan IPS di SD bertujuan (1) membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat (2) membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, (3) membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian, (4) membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut, (5) membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi (Sardjiyo, 2009)

Agar tujuan IPS SD dapat terwujud sangat tergantung pada pengelolaan pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik di sekolah maupun di lingkungan alam sekitar. Menurut Sardjiyo (2009), kegiatan pembelajaran, siswa secara langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat, siswa akan akrab dengan kondisi setempat serta mengetahui makna serta manfaat mata pelajaran ilmu pengetahuan secara nyata. Mempelajari masyarakat, siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma/peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga peserta didik mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat. Dengan kata lain manfaat yang diperoleh setelah mempelajari ilmu pengetahuan sosial, disamping mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku dan turut pula mengembangkannya serta bermanfaat pula dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, artinya akan bersentuhan dengan pembicaraan tentang bagaimana pendidik mengajar dan peserta didik belajar. Juga akan bersentuhan langsung dengan sarana prasarana dan dukungan finansial. Kaitan dengan ulasan tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, seyogianya terlebih dahulu membicarakan tentang pengertian tentang "Pembelajaran"

1. Pembelajaran

Pembelajaran mempunyai pengertian yang berbeda dengan belajar. Sebelum mengemukakan pengertian pembelajaran, terlebih dahulu mengemukakan tentang pengertian belajar menurut para ahli. Para ahli banyak memberi batasan tentang belajar, berikut ini pengertian belajar menurut Smith dan Ragan (1996:16) dalam Model ASSURE (Benny, 2011:13) adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan sebuah tugas dan pekerjaan. Seseorang akan memiliki kemampuan dan kompetensi yang

lebih baik setelah menempuh proses belajar. Pengertian belajar juga dikemukakan Gagne (1985:3) merupakan sebuah proses yang mendorong terjadinya perubahan disposisi dan kapabilitas siswa. Perubahan ini dapat tercermin melalui perilaku yang diperlukan seseorang.

Pembelajaran, menurut Gagne dan kawan-kawan(2005:18) adalah serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar. Dick (2005:365) dan kawan-kawan mengemukakan pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa dan kegiatan yang dirancang secara sistematis dan holistik untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai.

Berdasarkan kedua definisi di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu peristiwa yang sengaja direncanakan agar dapat memudahkan individu dalam menempuh suatu proses belajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sebuah proses yang memiliki tujuan yaitu memfasilitasi individu agar memiliki kompetensi spesifik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan spesifik.

2 Tujuan Pembelajaran

Belajar pada hakikatnya adalah upaya yang dilakukan oleh individu untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Dalam konteks ini kompetensi dapat dimaknai sebagai seperangkat tindakan cerdas yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan spesifik. Dalam sebuah kompetensi terdapat beberapa aspek penting yang merupakan hasil atau *output* dari hasil belajar. Kompetensi dengan kata lain merupakan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai oleh siswa. Tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh Robert M. Gagne dalam buku klasik yang ditulisnya -*The conditions of learning*- mengemukakan tujuan pembelajaran yang perlu dimiliki oleh siswa setelah mengikuti sebuah program pembelajaran ada 5 kemampuan yang diharapkan tercapai yaitu (1) informasi verbal (*verbal information*): (2) keterampilan psikomotorik (*psychomotor skills*): (3) sikap (*attitude*): (4) keterampilan intelektual (*intellectual skills*): (5) strategi kognitif (*cognitive strategy*).

Sejalan dengan tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne, pakar pendidikan yang lain dari Amerika Serikat bernama Benjamin S Bloom dan David Krathwohl (1964) dalam buku *The Taxonomy of Educational Objectives the classifications of Educational Goals* mengemukakan tiga aspek yang dapat digunakan sebagai dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang meliputi : Ranah kognitif, Ranah afektif, dan Ranah psikomotorik. Menurut Bloom dan kawan-kawan mengemukakan, bahwa ada enam kemampuan yang ada dalam aspek ranah kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek afektif terkait dengan sikap, emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang sedang dipelajari. Krathwohl dan kawan-kawan mengemukakan lima hierarki yang terkait dengan sikap yaitu *menerima, merespons, memberi nilai, mengorganisasi dan memberi karakter*. Aspek psikomotorik terdiri dari empat hierarki kemampuan yaitu *imitasi, manipulasi, presisi, dan artikulasi*.

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tercermin dalam kurikulum IPS 2006 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (Sardjiyo, 2009:1.29)

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Satuan Pendidikan Dasar dilaksanakan sesuai Kurikulum SD 2006. Seperti yang sudah disebutkan di atas bahwa IPS itu merupakan salah satu mata pelajaran mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai

Materi IPS yang diajarkan adalah esensi kurikulum IPS 2006 yang bertujuan agar peserta didik mampu mengidentifikasi; (1) Peristiwa, Fakta, Konsep, dan Generalisasi, (2) Nilai dan Sikap serta Keterampilan Intelektual/ Kemampuan Analisis, Personal dan Sosial (3) Isu dan Masalah Sosial Budaya, meliputi Tren Sosial Budaya dan Globalisasi, (5) Masalah Lingkungan dan Pendidikan Lingkungan, (6) Masalah-masalah Hukum, Ketertarikan dan Kesadaran Hukum, dan Pendidikan Hukum Warga Negara

Kemampuan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran IPS mengacu pada esensi kurikulum IPS 2006 adalah suatu yang sangat berguna. Pendidik akan tampil percaya diri, peserta didik akan lebih puas belajar. Hal ini akan mengantarkan suasana belajar di kelas ke dalam hubungan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Di samping menguasai esensi kurikulum IPS 2006, pendidik perlu menguasai bagaimana merancang pembelajaran IPS. Untuk itu sejenak melihat bagaimana merancang pembelajaran yang sukses.

Pembelajaran yang sukses yang dikembangkan oleh *Samaldo* dan kawan-kawan, dalam buku *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses* (Benny, 2011) menyebutkan bahwa agar sukses dalam pembelajaran maka yang perlu diperhatikan adalah bagaimana pendidik merancang agar proses pembelajaran sukses. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian pendidik dalam merancang adalah: **A/ Analyze learner characteristics** (analisis karakteristik siswa), **S/ State performance objectives** (menetapkan kompetensi, **S/ Select, methods, media, and materials** (memilih metode, media, dan bahan ajar, **U/ Utilize materials** (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran), **R/ Requires learner participation** (melibatkan siswa dalam proses belajar, **E/ evaluate and revise** (evaluasi dan revisi)

Berdasarkan desain pembelajaran yang sukses di atas, maka untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran IPS, pendidik hendaklah memperhatikan latar belakang siswa kaya/menengah/miskin atau dari kalangan

petani/pegawai/buruh atau dari kota/ desa dan sebagainya. Tujuan yang ingin dicapai harus jelas, bahwa IPS penekanan pada kemampuan intelektual atau kognitif yang meliputi 6 ranah hendaklah menjadi rujukan dalam menentukan tujuan. Metode, media, atau bahan ajar yang dipilih hendaklah mempunyai relevansi dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh sebab itu pendidik hendaklah mempunyai kemampuan dalam memanfaatkan bahan dan media yang ada. Untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, pendidik memiliki kemampuan dalam melaksanakan penilaian selama proses berjalan maupun evaluasi akhir pembelajaran.

4. Pendekatan Proses Pembelajaran IPS SD

Merancang dan melaksanakan proses pembelajaran IPS SD adalah tugas pendidik yang sangat penting. Seorang pendidik IPS, dia harus mengetahui pula pendekatan IPS. Dengan demikian, sebelum merancang proses pembelajaran IPS terlebih dahulu membahas tentang pendekatan IPS SD. Pendekatan pengajaran IPS SD ada dua, yakni pendekatan kognitif dan pendekatan sosial, personal dan perilaku. Menurut Sardjiyo, karakteristik pembelajaran IPS di SD, secara umum *merupakan pendidikan kognitif sebagai dasar persiapan sosial. Artinya, pusat perhatian utama pembelajaran IPS adalah pengembangan peserta didik sebagai aktor sosial yang cerdas. Tidak berarti, memang tidak bisa hanya dikembangkan aspek kecerdasan rasional (rational intelligence), tetapi juga kecerdasan emosional (emotional intelligence)*

a. Pendekatan Kognitif Dalam Pembelajaran IPS SD

Menurut Banks (1977) dalam Sardjiwo, pendekatan khas dalam IPS yang potensial dapat mengembangkan kecerdasan rasional adalah Social Science (inquiry atau penelitian ilmu sosial. Tujuan utama pendekatan penelitian sosial adalah untuk membangun pengetahuan atau teori diperlukan fakta, konsep, dan generalisasi. Tujuan pendekatan penelitian sosial di SD adalah memperkenalkan dan melatih anak cara berpikir ilmu sosial yang dapat dibangun tentu saja belum sampai pada teori pengetahuan sosial, tetapi berupa pengetahuan sosial dengan kerangka keilmuan sederhana.

Bagi murid SD proses penelitian berfungsi sebagai media untuk mengenal gejala-gejala sosial dan perkembangan masyarakat dengan menggunakan kaca mata atau cara kerja ilmu sosial. Model penelitian sosial setelah dimodifikasi oleh Winataputra(1977), langkah-langkahnya adalah: Masalah-- ----Hipotesa ----- data -----Kesimpulan

b. Pendekatan Sosial, Personal, dan Perilaku

Tujuan akhir pengajaran IPS terbentuknya peserta didik sebagai aktor sosial yang cerdas. Sebagai aktor sosial seseorang memiliki seseorang memiliki kemampuan dimensi intelektual atau *intellectual dimension*. Pendekatan sosial, personal, dan perilaku merupakan bentuk sentuhan pedagogisnya terhadap dimensi sosial dan personal. Dimensi atau aspek sosial atau aspek sosial dan personal atau emosional ini memiliki aspek-aspek **emosi, nilai dan sikap, serta perilaku sosial** yang satu sama lain memiliki keterkaitan.

Pendekatan sosial perlu dikembangkan mengingat proses-proses sosial akan dialami oleh anak didik sehingga kegiatan belajar mengajar harus membantu anak didik untuk

mengembangkan kemampuan hubungan dengan masyarakat dan mampu mengadakan hubungan antar pribadi. Pendekatan personal adalah suatu pendekatan dalam mengajar yang berorientasi kepada perkembangan diri individu dan pembentukan pribadi. Pengajaran dengan menggunakan pendekatan personal bersifat menolong siswa dalam mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungan.

5. Merancang dan Melaksanakan Proses Pembelajaran IPS SD

Merancang dan melaksanakan adalah dua hal yang saling berhubungan. Sebaliknya, tanpa rancangan yang baik adalah awal dari pelaksanaan yang baik atau sebaliknya. Demikian pula hasil dari pelaksanaan proses pembelajaran menjadi bahan masukan untuk memperbaiki rancangan. Bagaimana merancang dan melaksanakan proses pembelajaran IPS SD dalam rangka melibatkan partisipasi peserta didik, akan dilihat pada ulasan berikut.

a. Merancang Proses Pembelajaran IPS SD

Merancang atau bila kita pinjam istilah Pak Benny Pribadi dengan istilah mendisain menyajikan peristiwa-peristiwa proses pembelajaran, maka untuk mendisain perlu memperhatikan karakteristik peserta didik, kompetensi yang akan dicapai, menentukan metode atau media, pemanfaatan bahan, partisipasi peserta didik dan evaluasi. Pada kesempatan ini penulis akan memfokus pada pendekatan dan penggunaan metode. Dari ulasan tentang pendekatan dan bagaimana metode yang dipakai, menurut penulis karakteristik partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran akan terlihat.

Menurut Sardjiyo (2009) metode yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS dengan pendekatan Kognitif adalah latihan inkuiri (*Inquiry Training*). Penggunaan metode ini didasarkan kenyataan bahwa perkembangan individu itu bersifat independen. Oleh karena itu dalam penerapannya lebih menekankan pada penyelidikan bersifat bebas tapi terarah dan sistematis. Guru dalam kegiatan ini harus mampu membangkitkan siswa untuk terjadinya konfrontasi intelektual. Tahap-tahap penerapan metode latihan inkuiri adalah (1) Menyajikan Masalah, (2) mengumpulkan data dan melakukan verifikasi data, (3) mengumpulkan unsur baru, (4) merumuskan penjelasan, (5) menganalisis terhadap proses inkuiri.

Model yang digunakan menurut Sardjiwo dalam pendekatan sosial adalah model investigasi kelompok, model inkuiri sosial, metode laboratorium, model yurisprudensial, model bermain peran, model simulasi sosial. Tetapi yang akan dipakai dalam kesempatan ini adalah model inkuiri sosial. Tahap-tahap dalam menggunakan model inkuiri sosial adalah: Tahap orientasi, Tahap hipotesis, tahap definisi, tahap explorasi, tahap pembuktian, dan tahap generalisasi. Dalam menggunakan pendekatan sosial fungsi guru tidak sebagai pemberi perintah, tetapi sebagai pembimbing. Guru hanya memberi bantuan dalam belajar membuat rencana.

Merancang proses pembelajaran IPS menggunakan pendekatan personal dapat menggunakan banyak model, yakni model pengajaran non langsung, model latihan kesadaran, *model syntactic*, model sistem konseptual, dan model pertemuan kelas.

Kesempatan ini kita akan menggunakan model pertemuan kelas dari Glasser. Menurut Glaser dalam Pendidikan IPS SD (2009) ada 2 asumsi yang mendasari model pertemuan kelas (1) Manusia itu mempunyai kebutuhan dasar, yaitu cinta dan harga diri, (2) kebutuhan itu berakar di dalam hubungan antar manusia.. Tahap-tahapnya adalah; menciptakan iklim yang menimbulkan keterlibatan, menyajikan masalah untuk didiskusikan, mengembangkan pertimbangan nilai pribadi, mengidentifikasi alternatif permbangan, merumuskan kesepakatan, perilaku tidak lanjut.

b. Pelaksanaan Proses Pembelajaran IPS SD

Pelaksanaan rancangan proses pembelajaran IPS dilaksanakan pada kelas III, IV, V, dan V, pada dasarnya sama, yaitu mencantumkan 1. Kompetensi Dasar 2. Materi pokok 3. Hasil belajar 4. Indikator. Contoh rancangan dengan pendekatan personal dalam proses pembelajaran IPS SD kelas IV smester 2 (Sardjiwo; 2009). Guru menyampaikan Kompetensi Dasar, Materi Pokok, Hasil Belajar, Indikator, mengajar Menggambar Peta dan Lingkungannya, langkah selanjutnya yang direncanakan adalah 1 guru menerangkan murid 2. Guru membagi kelompok menjadi empat kelompok dengan tugas masing-masing, murid mengerjakan tugas 3. Guru memberikan pengarahan pada empat kelompok tersebut untuk mendapat kesepakatan atas tugas yang diberikan guru. 4 Siswa diminta memberikan penilaian terhadap kelompoknya masing-masing. 5. Guru mengarahkan agar siswa memilih tugas spesifik yang akan dikerjakan. 6. Guru menyuruh murid menentukan sendiri efektivitas tugas yang akan dikerjakan

Kemampuan guru dalam merancang hendaklah konsisten dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS di Kelas. Langkah-langkah proses pembelajaran di kelas adalah Pendahuluan, Isi, dan Penutup. Akan tetapi pertanyaannya adalah keterampilan apa saja yang harus dimiliki guru dalam mengajarkan materi sesuai dengan apa sudah direncanakan. Dalam Panduan Mata Kuliah PKM PGS (Denny.S, dkk,2008) menyebutkan bahwa guru hendaklah memiliki 8 keterampilan dasar mengajar, yakni (1) keterampilan bertanya, (2) Keterampilan memberikan penguatan, (3) Keterampilan mengadakan variasi (4) Keterampilan menjelaskan (5) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran (6) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil (7) Keterampilan mengelola kelas (8) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

6. Partisipasi Aktif Siswa Dalam Proses Pembelajaran IPS SD

Berdasarkan rancangan tersebut di atas melalui pendekatan mengajar IPS SD dan metode yang dikembangkan, serta pelaksanaan rancangan pembelajaran terlihat adanya partisipasi aktif peserta didik sangat tinggi. Hal itu terlihat pada langkah-langkah yakni murid mengerjakan tugas, murid diminta, guru minta kesepakatan murid atas tugas yang telah diterima, murid memberikan penilaian atas kelompoknya masing-masing, murid menentukan sendiri efektivitas hasil yang telah dicapai

Sangat jelas sekali terlihat partisipasi siswa dalam rancangan tersebut. Kiranya partisipasi tersebut terlihat pada proses pembelajaran di kelas. Tahap pendahuluan adalah

tahap yang menentukan, oleh guru hendaklah memiliki kemampuan dalam membuka pelajaran. Dalam kegiatan ini dalam ilustrasi tersebut di atas ada beberapa metode yang digunakan guru, yakni metode Ceramah, diskusi, tugas. Hendaklah guru memahami metode tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Meskipun demikian kemampuan Guru dalam menjelaskan, memimpin kelompok kecil, mengadakan variasi ikut mendukung dalam memupuk partisipasi aktif peserta didik.

Untuk mengukur apakah rancangan dan pelaksanaan proses pembelajaran melibatkan partisipasi peserta didik dapat dirujuk melalui pendapat Cruickshank (2006) dalam model ASSURE (Benny, 2011:126), mengemukakan langkah yang diperlukan oleh guru dan instruktur agar dapat melibatkan siswa dalam melakukan aktifitas pembelajaran adalah; *menyiapkan mental siswa, menyajikan informasi secara jelas, menyampaikan informasi pengetahuan dan keterampilan secara bervariasi, memberi kesempatan kepada murid untuk berlatih, memberikan kesempatan pada murid untuk mendalami ilmu, membantu dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan.*

KESIMPULAN

Pendidikan IPS adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai satuan pendidikan dasar sampai satuan pendidikan menengah. Pada satuan pendidikan dasar diajarkan mulai kelas III sampai kelas VI. Materi yang diajarkan adalah Geograf, Sejarah, Ekonomi dan sosiologi disampaikan melalui pendekatan Kognitif dan pendekatan Sosial, Personal, dan Perilaku

Pendidikan IPS di SD bertujuan agar peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak dimasyarakat, mampu mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat. memiliki kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian, (4) Agar peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut, (5) Peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan jaman.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka peran pendidik sangat menentukan dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran IPS SD. Rancangan yang disusun hendaklah mampu menumbuhkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Apabila peserta didik aktif dalam proses pembelajaran maka dengan sendiri peserta didik belajar dalam membentuk pengetahuan, membentuk sikap, dan membentuk keterampilan. Dengan demikian akan terwujud generasi emas gemilang pada peringatan seratus tahun Indonesia merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardjiyo, dkk. 2009. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD*, Universitas Terbuka.
- A.W, Abdul, dkk.2009, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Universitas Terbuka.
- Benny A. Pribadi, Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses, Dian Rakyat
....., 2006, *Buku Standar Nasional Pendidikan*, Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Ismaun, dkk, 2009, *Ilmu Sejarah dalam PIPS*, Universitas Terbuka.
- Denny.S, dkk, 2006, *Panduan Mata Kuliah Pemantapan Kemampuan Mengajar PGSM*,
Universitas terbuka.

INOVASI PEM BELAJARAN IPS DI SD DENGAN PENGGUNAAN MEDIA FILM DOKUMENTER

Ida Kurniasih

Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga Kota Cimahi

Abstrak

Munculnya masalah-masalah sosial kebangsaan seperti lunturnya rasa nasionalisme, budi pekerti, etika, budaya kekerasan dan pemaksaan kehendak sering kali dianggap sebagai salah satu indikasi yang dialamatkan wujud dari kegagalan pendidikan IPS di sekolah. Banyak faktor yang menjadi penyebab mengapa pendidikan IPS di sekolah masih belum memberikan hasil sebagaimana yang kita harapkan,, untuk menjawab permasalahan itu diperlukan inovasi pembelajaran.

Inovasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat diperlukan agar kualitas pembelajaran yang dilakukan memberikan kontribusi maksimal dalam proses pembentukan peserta didik yang kita harapkan.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat kita lakukan adalah melalui penggunaan film dokumenter sebagai salah satu sumber belajar yang diyakini dapat efektif membentuk kepribadian peserta didik agar dapat memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, cinta tanah air, berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakatnya.

Penggunaan film dokumenter sudah menjadi keharusan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi misalnya dengan menayangkan film- film perjuangan, peristiwa bencana alam, keindahan alam Indonesia, dll sebagai alat bantu pembelajaran IPS sehingga diharapkan akan tumbuh rasa nasionalisme dan cinta terhadap tanah air Indonesia pada diri siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, Inovasi Pembelajaran, Penggunaan Film Dokumenter

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan kajian antar disiplin. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran ini peserta didik diarahkan mengembangkan potensi dan kemampuannya menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang majemuk, baik di tingkat lokal, nasional maupun global. Selain itu, lewat pembelajaran IPS diharapkan peserta didik juga memiliki sikap dan karakter sebagai warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta cinta damai.

Dari tujuan di atas, nampak jelaslah bahwa mata pelajaran IPS bukan hanya semata-mata mengembangkan tatanan ranah kognitif atau memberikan bekal pengetahuan semata, tetapi juga mengembangkan ranah afektif atau sikap dan perilaku, termasuk di dalamnya masalah budi pekerti serta moralitas. Namun kenyataannya Pendidikan IPS di SD hanya mentransfer pengetahuan saja tidak sampai pada transfer nilai sosial dan budaya.

Krisis multidimensional yang menerpa Indonesia pada tahun 1998 yang telah membawa dampak luas terhadap kehancuran tatanan kehidupan masyarakat Indonesia terlebih lagi dengan adanya dampak negatif dari globalisasi terbuka pada akhir-akhir ini banyak keluhan masyarakat tentang masalah-masalah sosial kebangsaan seperti lunturnya rasa nasionalisme, menurunnya tata krama, etika, budaya kekerasan dan pemaksaan kehendak karena pendidikan dan karakter bangsa melemah, akibat sebagian siswa sekolah ada yang berperilaku tidak sopan dan kadang-kadang menyimpang dari etika dan budaya masyarakat kita khususnya anak muda yang lupa akan identitas diri sebagai bangsa Indonesia, kerap kali dianggap sebagai salah satu indikasi yang dialamatkan sebagai wujud dari kegagalan pendidikan IPS di sekolah. Banyak faktor yang menjadi penyebab mengapa pendidikan IPS di sekolah masih belum memberikan hasil sebagaimana yang kita harapkan, untuk menjawab permasalahan itu diperlukan inovasi pembelajaran.

Salah satu yang menjadi penyebab mengapa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah Dasar masih belum memberikan hasil sebagaimana yang kita harapkan adalah faktor dari guru yang masih menggunakan pembelajaran yang tradisional, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini yang menyebabkan pelajaran IPS kurang menarik karena dianggap mata pelajaran yang sulit, monoton, membosankan dan kurang menarik untuk dipahami bagi sebagian siswa terutama diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga berdampak pada minimnya pemahaman dan nilai prestasi kecakapan akademik siswa dalam mata pelajaran IPS tersebut. Padahal jika dikaji lebih dalam mata pelajaran IPS memiliki bobot yang signifikan dalam pembentukan kualitas sumberdaya manusia karena memerlukan tingkat kognisi dan pemikiran yang terintegrasi dengan pola pikir dan pola tindak secara mikro dan makro. Sehingga tidak hanya *kognitif* tetapi *psikomotorik* siswa terbangun dan terbentuk namun juga pada akhirnya membawa pada pemahaman dan penuntunan *afektif* yang baik.

Pada kenyataannya pengajaran IPS di Sekolah Dasar masih bersifat tradisional yang hanya mengutamakan pengetahuan belaka dengan penekanan lebih pada domain kognitif rendah berupa hafalan terhadap tokoh, ruang, waktu dan peristiwa. Secara umum, Suwarna Al Muchtar (2004:52) mengungkapkan bahwa kelemahan guru pendidikan IPS antara lain ;

1. Tidak berperan sebagai fasilitator akan tetapi lebih banyak berperan dan berposisi sebagai satu-satunya sumber belajar,
2. Lebih banyak cenderung tampil sebagai pendidik yang dapat mengembangkan secara terintegrasi dimensi intelektual, emosional dan sosial,
3. Cenderung berperan sebagai pemberi bahan pembelajaran belum berperan sebagai pembelajaran,
4. Belum dapat melakukan pengelolaan kelas secara optimal, lebih banyak berperan sebagai penyaji informasi buku,
5. Belum berperan secara langsung terencana membentuk kemampuan berpikir dan sistem nilai peserta didik,
6. Lebih banyak berperan sebagai pengajar sehingga belum banyak berperan sebagai panutan,
7. Belum secara optimal memberikan kemudahan bagi para peserta didik dalam belajar.

Atas dasar kenyataan di atas, untuk mengembalikan tujuan dan ja diri pendidikan IPS hampir semua pakar pendidikan IPS sepakat perlunya melakukan revitalisasi, inovasi, bahkan bila perlu melakukan revolusi, baik terhadap paradigma, epis mologis, konsep dan muatan kurikulum, kompetensi dan profesionalisme guru IPS serta pelaksanaan pembelajaran IPS di persekolahan kita. Semua aspek atau komponen tersebut, sebagaimana dikatakan Sumantri (2001), dak boleh dilakukan secara parsial dan sporadis, tetapi harus terencana dan terpadu.

INOVASI PEM BELAJARAN

Undang-undang No.14/2005 tentang Guru dan Dosen menetapkan bahwa seorang guru dituntut untuk memiliki kualifikasi akademik tertentu yang dinyatakan dengan ijazah, memiliki sertifikat pendidikan yang menyatakan bahwa guru yang bersangkutan telah lulus proses sertifikasi atau pendidikan profesi serta memiliki kompetensi yang mencakup kompetensi sosial, kepribadian, profesional, dan paedagogik.

Khusus untuk kompetensi yang terakhir, yaitu paedagogik dinyatakan bahwa kompetensi ini menuntut agar guru menguasai dan mampu mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran inova f serta merencanakan dan mengimplementasikan penilaian hasil belajar.

Tuntutan kemampuan guru tersebut di atas selaras dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 35 ayat (1) bahwa Standar Nasional Pendidikan mencakup standar isi, proses, kompetensi lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan. Standar proses menurut PP Nomor 19/2005 pembelajaran hendaknya dilakukan dengan berpusat pada siswa, belajar dengan melakukan, mengembangkan kemampuan sosial, mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah bertuhan, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengembangkan krea vitas, mengembangkan kemampuan menerapkan IPTEKS, menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik, belajar sepanjang hayat, perpaduan kompetensi, kerja sama, solidaritas. Tuntutan PP Nomor 19/2005 tersebut mengisyaratkan perlunya inovasi pembelajaran.

Inovasi pembelajaran adalah pembaharuan di bidang pembelajaran. Inovasi pembelajaran membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Inovasi pembelajaran dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang sesuai, di antaranya dengan penggunaan film dokumenter dalam pelajaran IPS

Inovasi pembelajaran hanya terjadi apabila inovasi (pembaharuan) itu dilakukan di ruang kelas atau ruang kuliah. Inovasi terjadi pada tataran implementasi, yaitu menerapkan pembelajaran inova f. Dengan perkataan lain inovasi sangat berkait dengan perubahan ngkah laku guru. Perubahan ngkah laku yang dimaksud adalah perubahan dari paradigma *teaching* menjadi *learning*. Inovasi pembelajaran adalah pembaharuan di bidang pembelajaran. Inovasi pembelajaran membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Inovasi pembelajaran dapat berupa model-model pembelajaran. Model

pembelajaran berubah dari *teacher centered* (pembelajaran berpusat pada guru) kepada model pembelajaran *student centered* (pembelajaran berpusat pada siswa).

Pada strategi pembelajaran inovatif guru dan peran siswa diubah, tanggungjawab siswa untuk belajar harus dinaikkan, memberi mereka motivasi dan arahan untuk menyelesaikan program belajarnya dan menempatkan mereka pada pola tertentu agar mereka sukses sebagai pembelajar sepanjang hayat. Pada pembelajaran yang inovatif itu maka guru akan berperan sebagai sumber belajar, tutor, evaluator, pembimbing dan memberi dukungan dalam belajar siswa.

Prinsip yang mendasari strategi pembelajaran inovatif antara lain: (a) pemahaman dibangun melalui pengalaman, (b) pengalaman diciptakan dari usaha untuk menjawab pertanyaan sendiri dan memecahkan masalah sendiri, (c) kita seharusnya mengembangkan insentif alami siswa dalam melakukan penyelidikan dan berkreasi; (d) strategi berpusat pada siswa akan membangun keterampilan berpikir kritis, penalaran dan selanjutnya kreativitas dan ketaktergantungan.

MENGAPA INOVASI PEMBELAJARAN HARUS DILAKUKAN?

Terdapat beberapa alasan, mengapa harus menerapkan inovasi pembelajaran melalui penerapan pembelajaran yang inovatif, antara lain:

1. Jumlah informasi yang sedemikian banyak di satu sisi, sementara di sisi lain terbatasnya jumlah waktu yang tersedia, tidaklah mungkin bagi guru untuk memberikan semua informasi dalam bentuk jadi kepada siswa. Diperlukan suatu keterampilan tertentu yang dapat digunakan oleh siswa untuk mengarahkan dirinya dalam rangka belajar sepanjang hayat.
2. Tidak semua aspek pengetahuan dapat diajarkan dengan cara yang sama apalagi hanya dengan satu cara. Diperlukan variasi cara dan strategi sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang diajarkan. Materi pelajaran fisika amat kaya dengan instrumen dan alat ukur di satu pihak sementara di lain pihak fisika juga kaya dengan konsep, teori, dan prinsip serta hukum yang apa-apa substansi memiliki karakteristik berbeda yang memerlukan strategi berbeda pula untuk mengajarkannya.
3. Orientasi pada penguasaan target materi telah berhasil dalam kompetensi mengingat jangka pendek, tapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.
4. Hasil penelitian yang dilakukan dalam 25 tahun terakhir tentang otak manusia menunjukkan bahwa *drill* hanya mengembangkan satu bagian otak manusia yang disebut dengan batang otak (otak manusia terdiri dari batang otak, sistem limbik dan neokorteks/ otak berpikir). Batang otak atau sering disebut dengan otak reptil berfungsi motor sensorik, bertanggung jawab mengkoordinasikan aktivitas yang menyangkut kelangsungan hidup: melawan atau lari. Sementara neokorteks berfungsi berpikir, bernalar, perilaku baik, bahasa, dan kecerdasan lebih tinggi belum difungsikan secara maksimal.

5. Pembelajaran ilmu kealaman (*Natural Sciences*) diajarkan lebih baik dengan cara bagaimana ilmu itu ditemukan oleh para ahli. Hal ini mengisyaratkan adanya integrasi antara keterampilan kerja ilmiah dengan penguasaan konsep. Integrasi ini bermaksud untuk belajar tentang konsep fisika, siswa menggunakan keterampilan kerja ilmiah sebagai alat. Untuk belajar keterampilan kerja ilmiah, siswa menggunakan substansi mata pelajaran dalam hal ini fisika sebagai kendaraan.
6. Menurut Kurikulum yang berlaku, pendekatan belajar di dalam sains (a) empat pilar pendidikan, (b) inkuiri sains, (c) sains, teknologi, dan masyarakat, (d) konstruk visme, dan (e) pemecahan masalah.
7. KBM seharusnya terfokus pada *learning*, berangkat dari masalah nyata, menumbuhkembangkan kemampuan menggunakan keterampilan proses.
8. Strategi lebih pen ng dari pada hanya sekedar hasil (baca produk saja).
9. Arends (1997), berpendapat bahwa seorang guru/dosen yang berhasil (efektif) memiliki beberapa ciri, yaitu (a) memiliki kepribadian sedemikian rupa sehingga memungkinkan dia menjalin hubungan yang tulus dengan siswa atau mahasiswanya, (b) menguasai dan memiliki wawasan yang luas tentang substansi ke ilmuwan yang diajarkan; (c) menguasai dan mampu menerapkan beberapa strategi pembelajaran yang inova f, dan (d) bersifat reflektif. Salah satu ciri tersebut, yaitu menguasai dan mampu menerapkan beberapa strategi pembelajaran inova f, merupakan tema dari makalah ini, yang inovasi pembelajaran. Sedangkan ciri lainnya yaitu bersifat reflektif akan didiskusikan pada makalah yang lain, yaitu Peningkatan Profesi Guru.

Selama ini Pengajaran IPS dianggap kurang memperha kan makna dan manfaat dari nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPS guna dapat diambil oleh peserta didik dalam membekali hidupnya di masyarakat.

Karena itu metode serta pemilihan media yang tepat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran selayaknya dak mengacu hanya pada satu metode dan media tertentu saja, apalagi dengan menggunakan ceramah yang monoton pada sepanjang semester atau bahkan sepanjang tahun ajaran, tanpa diselingi dengan metode dan penggunaan yang lain, padahal tujuan yang akan dicapai pada se ap pokok bahasan tentulah berbeda, untuk mencapai tujuan yang berbeda, tentulah dilakukan dengan metode dan media yang berbeda pula, bukan menyamaratakan tujuan yang akan dicapai dengan metode ceramah dari awal hingga akhir semester, tanpa memper mbangkan karakteristik dari se ap topik yang harus dibelajarkan. Seharusnya menurut Hasan (Şamsuddin dan Suwirta, 2003:309) "Cara peserta didik belajar ditentukan oleh tujuan yang akan dicapai, materi dari pokok/sub pokok bahasan, sumber, media yang tersedia dan dikembangkan untuk kompetensi dasar tersebut, kondisi kelas tempat belajar dan yang tak kalah pentingnya adalah karakteristik peserta didik".

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka penggunaan media film dokumenter dalam proses belajar mengajar IPS, merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendesak untuk dilakukan. Salah satu media pembelajaran IPS yang dapat menjembatani keresahan tersebut adalah penggunaan media film dokumenter.

PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Bagi guru IPS buku sumber bukan satu-satunya sumber pembelajaran yang dapat digunakan, karena buku sumber pada umumnya memuat informasi yang sudah lama. Media dan alat peraga dalam pengajaran merupakan sumber pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan perannya sebagai demonstrator. Manfaat media atau alat pembelajaran adalah: mengurangi verbalisme, memusatkan perhatian siswa, mudah diingat, membantu pemahaman siswa serta mendorong untuk melakukan diskusi. Media pembelajaran digolongkan atas 3 kelompok yaitu : media dengar (*visual aids*), media pandang (*audi ve aids*), dan media raba atau gerak (*motor aids*). Tetapi dalam pelaksanaannya terdapat mul media yang mencakup ke ga jenis media tersebut.

Media Pembelajaran berasal dari dua buah kata yaitu Media dan Pembelajaran.. is lah media berasal dari bahasa la n yang merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. [Akhmad sudrajat, 2008]. Sedangkan dalam bahasa Arab, media disebut “Wasil” bentuk jamak dari “wasilah” yakni sinonim “Al-wats” yang artinya “Tengah”. [Yudhi Munadi, 2008, 6]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan dan menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya.

MEDIA SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN

Pada dasarnya siswa memiliki minat (*sense of interest*) dan dorongan ingin melihat kenyataan (*sense of reality*). Mengingat materi pembelajaran IPS lebih banyak memuat informasi maka upaya mengembangkan kedua potensi siswa tersebut, guru dituntut memiliki krea vitas dalam mengaktualisasikan kompetensinya terutama untuk mengidentifikasi, menyeleksi dan menentukan sumber pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Is lah Pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Kegiatan pembelajaran dak akan berhasil jika dak menghasilkan kegiatan belajar pada para siswanya.

Penger an mengenai media pembelajaran banyak sekali diungkapkan oleh para pakar pendidikan. Beberapa pakar menyebutkan diantaranya, [Akhmad Sudrajat, 2008]:

1. Menurut Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
2. Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.

Dari kedua pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Media sebagai sumber pembelajaran erat kaitannya dengan peran guru sebagai mediator dan fasilitator. Sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Dengan demikian media pendidikan merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media, tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan serta mengusahakan media dengan baik. Memilih dan menggunakan media harus sesuai dengan tujuan, materi, metode, evaluasi dan yang lebih utama dapat memperlancar pencapaian tujuan serta menarik minat siswa. Sebagai mediator, guru pun menjadi perantara siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungan sehingga guru pun dituntut untuk memiliki keterampilan tentang komunikasi dan berinteraksi. Sehingga siswa dikembangkan kemampuannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

TUJUAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Penggunaan media pengajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Menurut Achsin (1986:17-18) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah [Akhmad Sudrajat, 2008]:

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna,
2. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.
3. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
4. Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik,
5. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri lagi keberadaannya, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran yakni menyampaikan pesan-pesan atau materi-materi pembelajaran kepada siswanya. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di sisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu akan sukar dipahami oleh siswanya, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah [Ardiani Mus kasari, 2008] :

1. Penyiampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa di manapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa di manapun dan kapan pun tanpa tergantung kepada seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif
Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, motivasi belajar, dan lain-lain.

PENGERTIAN, KLASIFIKASI, JENIS DAN FUNGSI FILM DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Film secara sederhana dapat didefinisikan sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton melalui rangkaian gambar bergerak. Menurut Azhar Arsyad, film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya :

1. Dilihat dari sifatnya, media dibagi 3, yaitu media audio, media visual dan media audiovisual.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi 2, yaitu media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televisi dan media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti, film slide, film, dan video.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya media ini dapat dibagi 2, yaitu media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip dan transparansi dan media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Fungsi penggunaan film dalam proses pembelajaran terkait dengan tiga hal, yaitu: untuk tujuan kognitif, tujuan psikomotor, dan untuk tujuan afektif. Dalam hubungannya dengan tujuan kognitif, film dapat digunakan untuk:

1. Mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulus gerak yang relevan, seperti kecepatan obyek yang bergerak, dan sebagainya.
2. Mengajarkan aturan dan prinsip. Film dapat juga menunjukkan deretan ungkapan verbal, seperti pada gambar diam dan media cetak. Misalnya untuk mengajarkan arif, jujur, ketabahan dan sebagainya.
3. Memperlihatkan contoh model penampilan, terutama pada situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

Dalam hubungannya dengan tujuan psikomotor, film digunakan untuk :

1. Memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperlambat atau mempercepat gerak, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, cara mengerjakan suatu perbuatan, dan sebagainya.
2. Memberikan umpan balik tertunda kepada siswa secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian.

Dengan hubungannya dengan tujuan afektif, film dapat digunakan untuk :

1. Mempengaruhi emosi dan sikap seseorang, yakni dengan menggunakan berbagai cara dan efek.
2. Merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi afektif, baik melalui efek optis maupun media gambar visual yang saling berkaitan.

JENIS-JENIS FILM

Film menurut Yudhi Munadi jenis-jenis film untuk konteks pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Film dokumenter
Menurut Heinich dkk. (1985: 212) film dokumenter adalah film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi dan bukan pula memfiksikan yang fakta. Pola penting dalam film ini menurutnya, adalah menggambarkan permasalahan kehidupan manusia meliputi bidang ekonomi, budaya, hubungan antar manusia, etika dan lain sebagainya. Film dokumenter juga bisa menampilkan rekaman peninggalan dari sejarah manusia. Misalnya, film tentang dampak globalisasi terhadap sosial budaya di suatu daerah atau negara, film tentang sejarah kemerdekaan Indonesia.
2. Docudrama
Docudrama yaitu film dokumenter yang membutuhkan pengadegan. Kisah – kisah yang ada dalam docudrama adalah kisah yang diangkat dari kisah nyata dari kehidupannyata, bisa diambil dari sejarah. Misalnya, kisah teladan para Nabi dan Rasul.
3. Film drama atau Semi drama
Film drama atau semidrama keduanya melukiskan human relation. Tema-temanya bisa dari kisah nyata dan bisa juga tidak dari kisah nyata, yakni dari nilai-nilai yang diambil dari kehidupan yang kemudian diramu menjadi sebuah cerita. Misalnya tentang penyesalan orang kafir, dihukum karena pelit, dan sebagainya.

Beberapa keunggulan menggunakan film dokumenter, antara lain:

1. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
4. Lebih realistik, dapat diulang-ulang dan dihenkkan sesuai dengan kebutuhan.
5. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.
6. Merupakan media pembelajaran yang cukup terjangkau. Harga VCD dan DVD dokumenter semakin terjangkau dan dapat digunakan berulang kali (sebagai inventaris sekolah).
7. Dapat digunakan oleh hampir semua mata pelajaran (bidang studi), IPA (Biologi, Fisika, Kimia), IPS (Sejarah, Geografi, Ekonomi), Bahasa, Kesenian, PKn, dll.

8. Peristiwa dan kejadian adalah kejadian yang sebenarnya (secara apa adanya) – *“based on true story”*
9. Mampu menghadirkan suasana dan kejadian seperti kejadian yang sebenarnya tanpa membahayakan nyawa manusia, misalnya menyaksikan peristiwa letusan gunung api. Akan sangat berbahaya jika kita berada langsung di tempat kejadian letusan gunung api. Atau dapat menghemat pembiayaan di dalam pembelajaran, misalnya saat belajar tentang negara Afrika Selatan, kita tidak perlu ke sana, tetapi dapat menyaksikan Afrika Selatan dalam tayangan dokumenter.
10. Peserta didik dapat mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik, karena dalam film terkandung unsur visual, audio, dan dramatik (menggugah perasaan). Diharapkan film dokumenter dipilih secara seksama & jika film tsb. cukup panjang durasinya, maka dapat diambil potongan (klip-nya) agar dapat mengefektifkan penggunaan waktu belajar.

Kekurangan Media Film

1. Harga produksinya cukup mahal.
2. Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga.
3. Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya.
4. Memerlukan penggelapan ruangan.

Dengan melihat kelemahan dan keunggulan penggunaan media dokumenter maka, kita sudah dapat mempermbangkan alasan kita menggunakan media dokumenter pada pembelajaran IPS, di antaranya:

1. Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS,
2. Menarik perhatian siswa sehingga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS, karena ketika melihat tayangan film dokumenter tersebut siswa seolah-olah melihat kejadian secara langsung.
3. Perhatian siswa lebih terfokus karena semua perhatian diarahkan pada tayangan film dokumenter.
4. Menghibur siswa karena disajikan secara langsung dan nyata

MANFAAT MEDIA FILM DOKUMENTER

Melalui penggunaan media dokumenter pada pembelajaran IPS diharapkan dapat membantu siswa untuk:

1. Meningkatkan hasil belajar sesuai tujuan kurikulum IPS 2004.
2. Dengan pemanfaatan media Pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, akan menjadikan pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan akan lebih hidup karena proses dan berorientasi pada prestasi belajar.
3. Suasana belajar pun lebih menarik perhatian siswa karena menunjukkan gambaran-gambaran peristiwa sejarah, baik film dokumentasi primer atau asli yang diambil pada

saat peristiwa terjadi, maupun film dokumentasi sekunder yang merupakan film dokumentasi yang sengaja dibuat untuk mengisahkan peristiwa sejarah, misalnya film yang menceritakan perjuangan para pahlawan yang membela tanah air Indonesia sebelum kemerdekaan dan peristiwa bencana alam.

4. Dengan penayangannya film dokumenter siswa diajak melihat peristiwa-peristiwa dalam bentuk audio visual sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan tanpa harus berimajinasi yang belum sesuai dengan sebenarnya

LANGKAH-LANGKAH PEMANFAATAN MEDIA FILM DOKUMENTER

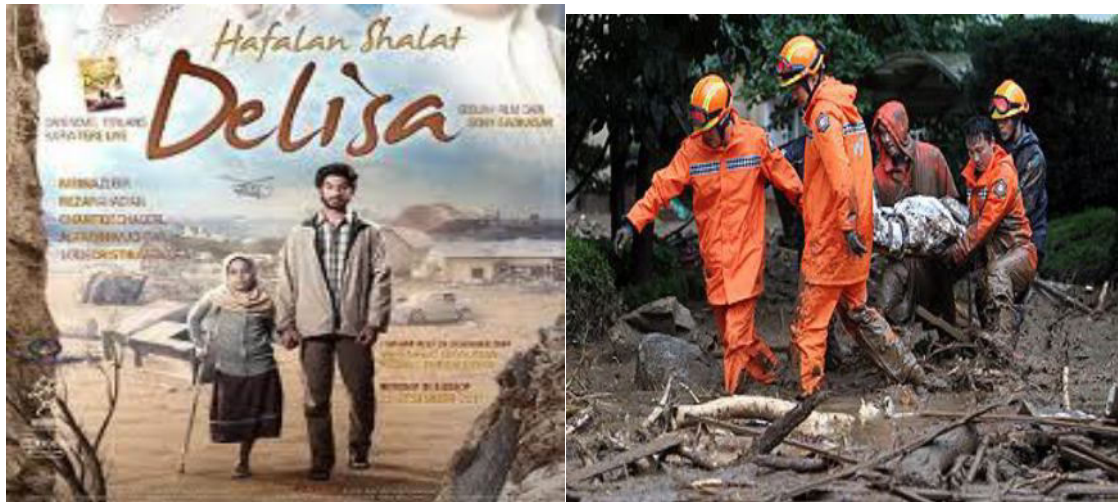
1. Langkah Persiapan Guru, menyiapkan unit pelajaran, memilih film yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran untuk pertimbangan dalam memilih film, Tingkat rekomendasi film, tahun produksi dan deskripsi dari film tersebut.
2. Mempersiapkan kelas, audien dipersiapkan terlebih dahulu dan menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film.
3. Langkah penyajian, dalam penyajian ini harus dipersiapkan perlengkapan yang diperlukan, antara lain: proyektor / LCD, layar, pengeras suara dan film.
4. Aktivitas lanjutan berupa tanya jawab guna mengetahui sejauh mana pemahaman
5. Siswa terhadap materi yang disajikan oleh film tersebut.

Berikut beberapa judul film dokumenter yang dapat digunakan:

1. Peristiwa 10 November → Dokumentasi peristiwa pertempuran di Surabaya tanggal 10 November (1945)
2. Tragedi Tsunami di Aceh
3. Penumpasan G.30SPKI

Berikut beberapa foto-nya





KESIMPULAN

Banyak faktor yang menjadi penyebab mengapa pendidikan IPS di sekolah masih belum memberikan hasil sebagaimana yang kita harapkan, salah satunya adalah bersumber dari guru itu sendiri yang masih melaksanakan pembelajaran konvensional di mana guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher center*), untuk menjawab permasalahan itu diperlukan inovasi pembelajaran.

Inovasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat diperlukan agar kualitas pembelajaran yang dilakukan memberikan kontribusi maksimal dalam proses pembentukan peserta didik yang kita harapkan.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat kita lakukan adalah melalui penggunaan film dokumenter sebagai salah satu sumber belajar yang diyakini dapat efektif membentuk kepribadian peserta didik agar dapat memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, cinta tanah air, berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakatnya.

Film dokumenter yaitu film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi dan bukan pula memfiksikan yang fakta. Film docudrama yaitu film dokumenter yang membutuhkan pengadegan. Kisah-kisah yang ada dalam docudrama adalah kisah yang diangkat dari kisah nyata dari kehidupan nyata, bisa diambil dari sejarah. Film drama atau semi drama yaitu keduanya melukiskan *human relation*. Tema-temanya bisa dari kisah nyata dan bisa juga dari kisah nyata, yakni dari nilai-nilai kehidupan yang kemudian diramu menjadi sebuah cerita

Langkah penggunaan film sebagai media pengajaran meliputi: langkah persiapan guru, mempersiapkan kelas, langkah penyajian, aktivitas lanjutan berupa tanya jawab. Yang sering kali dilupakan guru saat menggunakan film dokumenter adalah tindak lanjutnya (*follow up*). Guru perlu mendesain tugas mandiri bagi siswa, sehingga ada tindak lanjut setelah menyaksikan film tersebut. Misalnya memberikan tugas membuat makalah atau pengkajian lebih lanjut terhadap suatu materi pelajaran baik secara individual maupun secara berkelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Budiningsih, C. (2005). *Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Prof. Dr. H. Asnawir dan M. Basyirudin Usman. *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.2002.

Purwanto, M. N. (2006). *Ilmu Pendidikan Teori s dan Prak s Bandung*: PT Remaja Rosdakarya.

Rukmana, A. (2006). *Pengelolaan Kelas Bandung*: UPI PRESS.

Arief S. Sadiman, dkk. *Media pendidikan : Penger an, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* Jakarta: Rajawali. 2009.

Hernawan, A. H. (2008). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Ariani, Niken dan Haryanto, Dani. 2010. *Pembelajaran Mul media di Sekolah*. Jakarta: Prestasi PustakaRaya

Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Pascasarjana UPI.

<http://aneka-wacana.blogspot.com/2010/02/inovasi-pembelajaran.html#ixzz2i8JTevHd>
<http://www.SuaraMerdeka.com/cybernews/harian/0701/14/dar7.htm>

IMPLEMENTASI STRATEGI INQUIRI DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK GENERASI EMAS GEMILANG

Isman Suharto

UPBJJ-UT Semarang

ismans@ut.ac.id

Abstrak

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan nasional terutama untuk meningkatkan sumber daya manusia agar bangsa Indonesia ke depan menjadi bangsa yang mandiri dan kompetitif yang mempunyai daya saing yang tinggi serta dapat mengejar ketertinggalan dari bangsa lain, baik dalam bidang sains dan teknologi. Pada peringatan HARDIKNAS tanggal 2 Mei 2012 KEMENDIKBUD mengusung tema “**Bangkitnya Generasi Emas Indonesia**”. Generasi emas adalah generasi penerus bangsa yang masih sangat potensial dan berharga sehingga mereka perlu kita bina dan kita kelola dengan baik melalui proses pembelajaran yang berkualitas agar nantinya mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi insan yang berkarakter, cerdas, dan kompetitif yang unggul dalam persaingan. Untuk mewujudkan kondisi diatas, guru sebagai ujung tombak pendidikan yang langsung bersinggungan dengan siswa dalam mengelola proses pembelajaran dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan segala potensi yang ada padanya secara optimal. Strategi pembelajaran yang paling tepat yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan potensi secara optimal adalah inquiri. Strategi pembelajaran inquiri adalah proses kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada cara berpikir yang kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dihadapi. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui dialog tanya jawab antara guru dan siswa. Kelebihan strategi pembelajaran inquiri dimana strategi inquiri menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang sehingga pembelajaran lebih bermakna. Tetapi perlu diingat bahwa tidak ada satupun strategi pembelajaran yang cocok untuk semua jenis materi pelajaran.

Kata Kunci : Pendidikan, Inovasi, generasi emas

PENDAHULUAN

Para siswa, utamanya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan Generasi emas, generasi penerus bangsa yang masih sangat potensial dan berharga sehingga mereka perlu kita bina dan kita kelola dengan baik melalui proses pembelajaran yang berkualitas agar nantinya mereka dapat tumbuh menjadi insan yang berkarakter, cerdas, dan kompetitif yang unggul dalam persaingan. Untuk itu, para guru harus merubah paradigma mengajar dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru melahirkan metodologi *ekspositori*. Sedangkan

pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa akan melahirkan metodologi *par sipatori*. Pendekatan yang semula lebih banyak bersifat *tektual* berubah menjadi *kontektual*. (Trianto 2013: 10). Pada pembelajaran *ekspositori* guru menyajikan materi pelajaran kepada siswa, sedangkan tugas siswa adalah mencatat dan menghafal apa yang disampaikan guru tanpa mengolahnya terlebih dahulu. Sedangkan pendekatan pembelajaran *par sipatori* Siswa mencari dan menemukan sendiri jawaban dari permasalahan dalam pembelajaran, sedangkan tugas guru adalah sebagai fasilitator dan pembimbing.

Kenyataan di lapangan, dalam proses pembelajaran kebanyakan para guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*) yang didominasi dengan penggunaan metode ceramah. siswa dijejali dengan informasi yang harus dihafalkan dan kurang mendorong kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, kreatif, dan inovatif. Dalam mengelola pembelajaran guru terkesan monoton baik dalam pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan. Output pembelajaran yang berorientasi pada guru akan melahirkan lulusan yang asing dengan lingkungannya karena para siswa tidak pernah mengaplikasikan ilmu yang didapat di sekolah dengan kenyataan yang ada di masyarakat. Para siswa diberi materi pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) tentang 36 butir Pancasila, mereka hafal di luar kepala tetapi mereka kebingungan ketika mereka berperilaku di masyarakat. Begitu juga para siswa diberi keterampilan berbahasa di sekolah tetapi ketika mereka disuruh memberi sambutan dalam suatu acara mereka kebingungan dan merasa tidak sanggup. Kenyataan ini sungguh ironis.

Berbeda dengan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru, pada pendekatan pembelajaran yang berorientasi siswa (*student centered approach*) dalam pembelajaran ini siswa diberi kesempatan yang seluas-luasnya untuk berbuat yaitu mencari dan menggali segala informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dari sini diharapkan siswa memperoleh pengalaman dan keterampilan yang tak terlupakan. Ingat bahwa belajar bukanlah hanya aktivitas untuk menghafal dan menyebutkan kumpulan fakta dan informasi belaka. Untuk menghasilkan kualitas lulusan sesuai dengan standar pendidikan nasional seorang guru tidak hanya menguasai materi pelajaran tetapi lebih dari pada itu seorang guru dituntut punya keterampilan yang lain seperti keterampilan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, keterampilan mendesain pembelajaran serta memilih pendekatan, media, strategi dan teknik pembelajaran secara benar dan tepat.

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered approach*) strategi pembelajaran yang paling tepat adalah Inkuiri. Strategi pembelajaran inkuiri adalah proses kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada cara berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dihadapi. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui dialog tanya jawab antara guru dan siswa. Dengan penerapan strategi pembelajaran Inkuiri diharapkan mutu lulusan peserta didik yang notabene **merupakan generasi emas gemilang** yang merupakan aset negara generasi mendatang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang handal, agar bangsa Indonesia ke depan menjadi bangsa yang mandiri dan kompetitif yang mempunyai daya saing yang tinggi serta dapat mengejar ketertinggalan dari bangsa lain, baik dalam bidang sains dan teknologi.

PENGERTIAN DAN LANGKAH-LANGKAH STRATEGI PEMBELAJARAN INQUIRI DALAM PBM

1. Pengertian Strategi pembelajaran Inquiri

Strategi pembelajaran inquiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses belajar secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Strategi pembelajaran inquiri sering juga disebut strategi *heuristic*. Kata *heuristic* berasal dari bahasa Yunani yang artinya saya menemukan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat dilakukan guru dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan materi pelajaran. Salah satu alternatif strategi pembelajaran adalah strategi pembelajaran Inquiri. Strategi pembelajaran inquiri menurut Sanjaya Wina (2011: 196-197) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Ada 3 ciri utama dalam strategi inquiri yang pertama Strategi inquiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan artinya strategi inquiri menempatkan siswa sebagai subyek belajar. Kedua, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Artinya dalam model pembelajaran Inquiry menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan. Ketiga, model pembelajaran Inquiry adalah mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental, akibatnya dalam pembelajaran inquiry siswa tidak hanya dituntut agar menguasai pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya.

Ada 3 model inquiry, Pertama Inquiry Terbimbing (*guided inquiry approach*) guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan memberi pertanyaan awal yang diarahkan ke forum diskusi. Selanjutnya guru membimbing jalannya diskusi sampai siswa dapat menemukan pemecahan masalah. Kedua Inquiry Bebas (*free inquiry approach*) digunakan bagi siswa yang telah berpengalaman belajar dengan pendekatan inquiry. Di sini siswa diberi kemandirian untuk merancang prosedur atau langkah-langkah yang diperlukan untuk pemecahan masalah. Ketiga merupakan modifikasi dari inquiri terbimbing dan inquiri bebas. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan tujuan utama pembelajaran melalui strategi inkuiri adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka.

<http://pedulidenganmenulis.blogspot.com/2013/01/konsep-dasar-strategipembelajaran.html>

2. Langkah-langkah Strategi pembelajaran Inquiri

Sanjaya Wina (2011:201-202) menjelaskan 6 langkah yang harus ditempuh guru dalam menerapkan strategi pembelajaran inquiri, keenam langkah tersebut adalah :

2.1. Orientasi

Langkah orientasi merupakan langkah awal pembelajaran untuk mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Pada tahap ini guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Keberhasilan Inkuiri sangat tergantung pada kemauan siswa untuk berak vitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah, tanpa kemauan dan kemampuan dak mungkin proses pembelajaran dapat berjalan lancar.

Beberapa hal yang harus dilakukan guru pada tahap orientasi adalah sebagai berikut :

2.1.1. Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa.

2.1.2. Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan siswa untuk mencapai tujuan serta langkah-langkah dari merumuskan masalah sampai merumuskan kesimpulan.

2.1.3. Menjelaskan pen ngnya topik dan kegiatan belajar (memo vasi siswa)

2.2. Merumuskan masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki. Teka-teki dalam rumusan masalah tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat pen ng dalam pembelajaran inkuiri, oleh karena itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

2.3. Merumuskan hipotesis.

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu masalah yang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada se ap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

2.4. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah ak vitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat pen ng dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan mo vasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya.

2.5. Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

2.6. Merumuskan kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

APLIKASI STRATEGI PEM BELAJARAN INQUIRI DALAM RENCANA PELAKSANAAN PEM BELAJARAN

Nama Sekolah : SMP

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : VII / satu

Standar Kompetensi : 1. Menunjukkan sikap positif terhadap norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Kompetensi Dasar : 1.1 Mendeskripsikan hakikat norma-norma, kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku dalam masyarakat

Indikator : 1. Menjelaskan hakikat norma
2. Menjelaskan pengertian norma dalam kehidupan bermasyarakat
3. Menguraikan macam-macam norma

A. Tujuan Pembelajaran : 1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan tentang hakikat norma
2. Melalui diskusi kelompok siswa dapat menjelaskan pengertian norma dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Melalui tanya jawab dan diskusi kelompok siswa dapat menguraikan macam-macam norma.

B. Materi Pembelajaran : 1. Hakikat Norma, kebiasaan, Adat istiadat dan peraturan dalam masyarakat.
2. Peranan hukum dalam kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara
3. Menetapkan Norma-norma, Kebiasaan, Adat istiadat, dan peraturan yang berlaku Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara

- C. Media dan Sumber : 1. Media gambar tentang hubungan norma-norma, kebiasaan, adat is adat, peraturan yang berlaku dalam masyarakat
 2. Sumber:
 a. Silabus Pendidikan Kewarganegaraan SMP Kelas 7
 b. Buku Paket Kelas 7 edisi 4
- D. Metode 1. Ceramah
 2. Tanya Jawab
 3. Diskusi

KEGIATAN PEM BELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu	keterangan
1.	A. Kegiatan awal (10 Menit) <i>Orientasi</i> 1. Mengkondisikan siswa untuk siap mengiku pembelajaran (mengabsen, merapikan tempat duduk) 2. Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dikuasai siswa. 3. Menjelaskan pokok kegiatan yang harus dilakukan siswa untuk mencapai tujuan. 4. Menjelaskan pen ngnya topik dan kegiatan pembelajaran (memo vasi siswa)	10 '	
2	Kegiatan I <i>Eksplorasi</i> 1. <i>Guru memajang gambar tentang hubungan norma-norma, kebiasaan, adat is adat, peraturan yang berlaku dalam masyarakat.</i> 2. Guru meminta siswa mengama gambar yang dipajang, selanjutnya guru bertanya jawab tentang gambar yang dipajang. - Apa yang dimaksud dengan norma, kebiasaan, adat-is adat dan peraturan yang berlaku dalam masyarakat? 3. Siswa menjelaskan penger an norma, kebiasaan, adat-is adat dan peraturan yang berlaku dalam masyarakat. 4. Siswa menyimak penjelasan atau klarifikasi guru tentang jawaban-jawaban yang diberikan siswa.	60'	
	<i>Elaborasi (Merumuskan masalah)</i> - Guru menuntun dan membimbing siswa dalam berdiskusi kelompok untuk mencari dan menemukan		

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu	keterangan
	informasi untuk menjawab tugas yang diberikan guru: 1. Guru mengajukan pertanyaan: mengapa dalam kehidupan bersama diperlukan adanya norma untuk mengatur kehidupan bermasyarakat dan berbangsa? 2. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang (Kelompok bersifat heterogen). (<i>Siswa merumuskan hipotesis dan mengumpulkan data dengan cara berdiskusi dengan anggota kelompoknya</i>)		
	Konfirmasi : Siswa mengumpulkan data dan menguji hipotesis dari hasil diskusi kelompok 1. Secara bergantian, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. 2. Kelompok yang lain mendengarkan dan memberi tanggapan serta pendapat tentang hasil diskusi yang dipresentasikan. 3. Guru mengevaluasi dan mengklarifikasi hasil diskusi		
3	Penutup Merumuskan kesimpulan 1. Dengan bimbingan yang difasilitasi guru, peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan presentasi dari setiap kelompok <i>secara mandiri dan penuh tanggung jawab</i> tentang sejarah perkembangan norma; tujuan dan fungsi norma serta macam-macam norma yang ada di masyarakat.	10'	

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dalam strategi pembelajaran inkuiri siswa mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan tugas guru sebagai fasilitator dan pembimbing. Untuk itu diperlukan kemauan dan kemampuan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Yang perlu diperhatikan guru dalam penerapan strategi inkuiri *Pertama* Adanya masalah yang dianggap penting oleh siswa dan guru yang dapat mendorong terciptanya diskusi kelas. *kedua* adanya rumusan hipotesis sebagai fokus untuk inkuiri. *ketiga* penggunaan fakta sebagai pengujian terhadap hipotesis.

2. Saran

Untuk penerapan strategi pembelajaran inquiri guru harus memiliki kedalaman materi serta keterampilan bertanya, dengan keterampilan tersebut memudahkan guru untuk mengarahkan proses pembelajaran menjadi diskusi. Pada tahap awal penerapan strategi pembelajaran inquiri guru disarankan untuk memakai inquiri terbimbing (*guided inquiry approach*) agar proses inquiri tidak macet di tengah jalan.

DAFTAR PUSTAKA

Sanjaya, Wina (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Trianto (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.

<http://pedulidenganmenulis.blogspot.com/2013/01/konsep-dasarstrategipembelajaran.html>

INTEGRASI TEKNOLOGI-INTERNET DALAM PEMBELAJARAN IPS: INOVASI UNTUK PENGEMBANGAN KETERAMPILAN IPS ABAD 21

Mohammad Imam Farisi

FKIP-UT, Jurusan Pendidikan IPS

imamfarisi@ut.ac.id

Abstrak

Dua fenomena penting akan menandai kelahiran generasi bangsa 2045, yaitu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dan keterbukaan dalam pemanfaatannya. Menghadapi fenomena tersebut pembelajaran IPS perlu diinovasi berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 yang dicirikan oleh prinsip-prinsip keterbukaan informasi, komputasi, otomatisasi, dan komunikasi; serta berorientasi pada pengembangan keterampilan abad 21. Integrasi teknologi-Internet ke dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu bentuk inovasi di era global-digital, dan sangat mendukung visi IPS, yaitu bermakna, power full, berbasis nilai, menantang, dan aktif. Integrasi teknologi-Internet ke dalam pembelajaran IPS juga sangat mendukung pengembangan keterampilan abad 21, yakni keterampilan belajar dan inovasi; keterampilan informasi, media dan teknologi; dan keterampilan hidup dan karir. Makalah ini mengkaji dan mendeskripsikan dasar-dasar teoretik dan empirik, evolusi dan penegasan posisi akademik komunitas IPS tentang integrasi teknologi-Internet dalam pembelajaran IPS; hasil-hasil studi empirik integrasi teknologi-Internet di dalam pembelajaran IPS dalam pengembangan keterampilan abad 21; kendala dan keterbatasan dalam implementasinya; serta implikasinya terhadap kompetensi guru dan desain pendidikan guru.

Kata Kunci: *Integrasi, teknologi-internet, pembelajaran IPS, inovasi, keterampilan IPS abad 21*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dan keterbukaan dalam pemanfaatannya merupakan dua fenomena penting yang diprediksi akan mengiringi kelahiran generasi bangsa 2045, sekaligus menjadi karakteristik utama, sekaligus pembentuknya adalah. Kedua fenomena tersebut berimplikasi terhadap perubahan paradigma belajar dan pembelajaran abad 21 yang dicirikan oleh prinsip-prinsip keterbukaan informasi, komputasi, otomatisasi, dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya internet, sebagai karya kreatif dan inovatif terbesar abad 21 yang telah menjadi isu kunci dan tema sentral dalam berbagai inovasi dan menjadi visi baru pendidikan abad 21, termasuk pendidikan IPS. Untuk memaksimalkan dampak peran teknologi dalam konteks pendidikan dan pengembangan keterampilan abad 21, organisasi The Partnership for 21st Century Skills menegaskan bahwa

di dunia serba digital dewasa ini *“no organization can achieve results without incorporating technology into every aspect of its everyday practices. It's time for schools to maximize the impact of technology as well”* (P21, 2008c:2).

Internet (*internetworking*) adalah sebuah sistem koneksi global melalui jaringan komputer menggunakan Internet protocol (*TCP/IP*) standar. Is lah Internet diadopsi pertama kali di dalam publikasi *Request for Comments* (RFC) tentang TCP/IP Protocol tahun 1974. Revolusi ekstensif teknologi Internet sebagai medium sumber informasi dan komunikasi terjadi sejalan perkembangan teknologi dokumentasi *hypertext* berbasis Web/*World Wide Web* (WWW). Sebuah infrastruktur internet yang mampu mendukung email dan jaringan antar-sejawat (Leiner, et al., 2012). Perkembangan teknologi Web dari Web.1.0 (*read only*) ke Web 3.0 (*semantic*) telah memungkinkan Internet menampung berbagai jenis format dokumen seperti grafik, suara, teks, video, mul media, dan konten-konten interak f secara terintegrasi (Evans, 2006). Dalam konteks pendidikan, teknologi Internet juga telah menyediakan infrastruktur sosial dan kemanusiaan bagi pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan kolaborasi, interaksi, dan par sipasinya dalam ak vitas pembelajaran, serta mendukung penciptaan ak vitas belajar konstruk vis sosial (Chen, 2011). Hal ini, karena internet memiliki keunggulan dibandingkan dengan TIK lainnya, seper kaset audio/video, radio, dan televisi, dalam (1) fleksibilitas waktu dan tempat; (2) daya jangkau; (3) tidak memerlukan persyaratan spesifikasi dan sistem operasi komputer; (4) kecepatan waktu pengembangannya; (5) kemudahan pemutakhiran konten maupun kemampuan pengarsipan; dan (6) pembiayaannya (Kerka, 1997). Dengan kata lain, per mbangan efek vitas, biaya, keadilan, keberlanjutan, aksesibilitas, interak vitas, familiaritas-pengguna, dan kecepatan memperoleh sumber belajar yang dibutuhkan, merupakan isu-isu sentral yang dialamatkan pada penggunaan internet dalam pendidikan, termasuk IPS (Tinio, 2007).

Dewasa ini, teknologi teknologi-Internet berbasis Web telah menjadi medium komunikasi dan pertukaran informasi global. Di Indonesia sendiri, walaupun biaya koneksi Internet termasuk yang “tertinggi” di dunia, namun jumlah pengguna Internet ternasuk ranking ke-3 dunia, setelah Cina dan India (UNDP-APDIP, 2011). Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan, tahun 2013 jumlah pengguna internet di Indonesia naik sekitar 30%, dan tahun 2015 diprediksi mencapai 139 juta atau 50% dari total populasi (Yusuf, 2013); dan 64 persen di antaranya adalah kawula muda usia 15-19 tahun (Manado–Micom, 2011). Dari berbagai aplikasi yang tersedia di Internet, media jejaring sosial paling banyak digunakan sebagai pla orm dominan (89%) di Indonesia, dan menempa peringkat kedua dunia (Yono, 2011; Wahyudi, 2012).

Fakta-fakta di atas menunjukkan bahwa potensi penggunaan Internet di Indonesia sangat prospek f bagi dunia pendidikan, khususnya bagi pengembangan pembelajaran IPS yang krea f dan inova f.

INTEGRASI TEKNOLOGI-INTERNET DAN IPS: EVOLUSI DAN KOMITMEN AKADEMIK

Gagasan awal untuk menemukan dasar-dasar teoretik penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS inovatif dimulai tahun 1990an (Berson, 1996). Martorella (1997) adalah pakar IPS yang pertama kali menulis sebuah metafora bahwa *“Arguably, technology is a sleeping giant in the social studies curriculum,...Technology and the social studies has the power to become a dynamic and forceful agent for change in the social studies curriculum”* (p. 511). Terhadap metafora tersebut, Faurey, Lee, dan Benne (2000) menambahkan bahwa kekuatan IPS itu akan terwujud jika materi-subjeknya diperkaya dengan rasional yang jelas dan komprehensif bagi integrasi teknologi dengan IPS, yaitu *“uses five principles of powerful teaching and learning in social studies, that is meaningful, integrative, value-based, challenging, and active”* (NCSS, 2008: 511).

Beberapa tahun kemudian, metafora Martorella banyak digunakan oleh para pakar IPS sebagai *“touchstone”* dalam sejumlah diskusi akademik untuk menemukan dasar-dasar teoretik integrasi teknologi-internet dalam IPS, dan melakukan berbagai penelitian untuk memperoleh dukungan empirik. Sejumlah pakar (Doolittle & David, 2003; Ayas, 2006; Acikalin & Duru, 2005; Acikalin, 2010) yang melakukan kajian teoretik bagi integrasi teknologi dalam IPS, sepakat bahwa konstruk visme menyediakan fondasi dan prinsip-prinsip teoretis, filosofis, dan pedagogis bagi integrasi teknologi dalam IPS; potensial menginspirasi cara-cara baru yang inovatif dalam belajar dan pembelajaran; dan memperkuat penciptaan iklim kelas yang konstruktif. Sebelumnya, Strommen & Lincoln (1992), U.S. Department of Education (1993), dan Burton (1999), menyatakan bahwa teknologi-komputer (ICT) sebagai alat bagi peserta didik untuk belajar sambil bekerja (*learning by doing*), terlibat aktif dengan informasi, dan bahan untuk membangun pengertian. Penggunaan teknologi-komputer potensial digunakan dalam mendukung teori konstruk visme yang menekankan pada pengembangan berpikir kritis, pemecahan masalah, pengalaman belajar otentik, negosiasi pengetahuan secara sosial, dan kerja sama dalam IPS.

Untuk memperoleh bukti empirik introduksi berbagai teknologi-internet ke dalam kelas pembelajaran IPS, tahun 1997—2007 sejumlah pakar IPS melakukan kajian empirik tentang hal itu. Diem (1983) mengkaji empat tema dasar terkait dengan implikasi langsung revolusi mikro-teknologi terhadap IPS, yaitu akses terhadap teknologi, kontrol informasi, tanggung jawab sosial, dan implikasi-implikasi sosialnya. Ehman dan Glen (1991) mengkaji kemungkinan penggunaan perangkat teknologi interaktif dalam IPS. Braun dan Risinger (1999) meninjau hasil-hasil penelitian tentang penggunaan teknologi-Internet dalam IPS. Hasil kajian tersebut menyimpulkan bahwa Internet menyediakan repositori sumber dan ide bagi guru IPS dalam jumlah yang tak tertandingi, tak terbatas, dan jauh melampaui sumber-sumber yang bisa disediakan di dalam kurikulum tradisional. Internet juga menjadi unsur esensial repertoar perangkat pembelajaran untuk melibatkan peserta didik dalam kajian-kajian kurikuler IPS.

Pada tahun 2006, Mishra dan Koehler (AACTE, 2008) berhasil mengembangkan sebuah kerangka konseptual TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*—sekarang dikenal sebagai *Technology, Pedagogy, and Content Knowledge*—yang menekankan

keterkaitan ga komponen pokok lingkungan pembelajaran, yaitu konten, pedagogi, dan teknologi. Model tersebut oleh Thornton (2001) dipandang sebagai model konseptual yang menyediakan pijakan awal untuk menemukan "*conceptual home*" teknologi dalam IPS; mampu membangun konsep-konsep tentang pengetahuan bermuatan pedagogis; serta memfasilitasi peran guru sebagai "*curriculum gatekeeper*". Model tersebut juga menyediakan kerangka kerja bagi guru untuk mendiskusikan intensi, ndakan, dan luaran dalam konteks kelas kaya-teknologi. Model ini juga cocok dan berlaku untuk keragaman bidang kajian kurikuler IPS (Keeler, 2008).

Sejalan dengan revolusi ekstensif teknologi Internet belakangan ini, dan perubahan kehidupan masyarakat sipil yang berbasis teknologi, kebutuhan untuk menginfusi internet dalam prak k IPS telah menjadi minat utama dalam komunitas IPS dunia. Studi Whitworth dan Berson (2003) atas publikasi NCSS terhadap hasil-hasil kajian intensif infusi teknologi ke dalam IPS tahun 1996-2001 menyimpulkan bahwa teknologi-internet memiliki pengaruh kuat bagi kehidupan sehari-hari peserta didik dan memiliki implikasi luas terhadap signifikansi infusi teknologi-internet dalam prak k pembelajaran IPS di kelas. Atas dasar itu, NCSS (1992; 2008) menegaskan posisinya tentang IPS yang "*powerful*" dalam "*A Vision of Powerful Teaching and Learning in the Social Studies: Building Social Understanding and Civic Efficacy*". Bahwa IPS akan "*powerful*" jika peserta didik mampu: (1) memperoleh keterampilan-keterampilan yang "*meaningful*", yakni keterampilan yang mampu membantu mereka tumbuh dan berkembang di dalam dunia yang terus-menerus berkembang dan berubah secara cepat. Salah satu keterampilan IPS yang dimaksudkan adalah keterampilan menggunakan media dan teknologi abad ke-21 secara arif dan bijaksana; (2) menguasai materi subjek IPS yang didukung secara "*integrative*" oleh penggunaan teknologi secara efektif.

Di dalam "*Standard Curriculum for Social Studies*", NCSS (1994; 2010) juga menegaskan bahwa "*social studies programs should include experiences that provide for the study of relationships among science, technology, and society*" (STS) (h. 3). Menurut NCSS, ilmu, dan aplikasinya, teknologi, memiliki pengaruh besar terhadap keyakinan, pengetahuan, dan kehidupan keseharian peserta didik; perubahan sosial dan budaya; dan cara-cara penduduk berinteraksi dengan dunia. Mereka perlu belajar bagaimana ilmu dan teknologi melalui tema "*Science, Technology, and Society*" (STS) yang termuat di dalam atau unit-unit pelajaran terkait dengan sejarah, geografi, ekonomi, civics dan pemerintahan. Kajian Aikenhead (1992, 2003) dan Rubba (1991) juga menyimpulkan bahwa STS merupakan model integrasi teknologi paling populer, dan merepresentasikan pologi perubahan paradigma Kuhnian dalam hal tujuan, proses dan orientasi pembelajarannya (*student-centered*). Hal ini tercermin di dalam empat komponen kurikuler, yaitu: fungsi, konten, stuktur terpadu, dan sekuensi STS menggambarkan sukses integrasi dari berbagai kajian disiplin ilmu, antropologi, sejarah, ilmu politik, sosiologi, sains, dan teknologi.

Di dalam dokumen "*A Position Statement of National Council for the Social Studies*" (2006) NCSS juga menegaskan bahwa kehidupan masyarakat sipil yang didukung oleh kekuatan teknologi (*technology-driven*) dan berorientasi pada teknologi (*technologically-*

oriented civic society) memiliki pengaruh kuat bagi kehidupan peserta didik sehari-hari, dan berimplikasi pula terhadap praktik pembelajaran di kelas. Karenanya, pengetahuan dan kesadaran tentang peran dan keterampilan di bidang teknologi; dan relasi kompleks antara sains, teknologi, dan masyarakat sangat mereka butuhkan, agar prinsip-prinsip dan nilai-nilai demokrasi sebagai tujuan akhir IPS dapat diwujudkan. Untuk itu, perlu dikembangkan model-model baru pembelajaran IPS yang difasilitasi oleh pemanfaatan keunggulan teknologi pendidikan (U.S. Department of Education, 2004).

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN ABAD 21

Forum Partnership for 21st Century Skills (P21) dalam visinya tentang belajar abad 21 mengemukakan tiga keterampilan abad 21 yang perlu difusikan ke dalam sistem pendidikan yang dikenal sebagai 4Cs (*Critical thinking and problem solving, Communication, Collaboration, and Creativity and innovation*). Pada tahun 2008, NCSS bekerja sama dengan P21 untuk mengadvokasi perlunya mengintegrasikan ketiga keterampilan abad 21 tersebut ke dalam IPS jenjang K-12. Integrasi ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik mempelajari '*core academic subject*' IPS.

Kerjasama tersebut menghasilkan peta keterampilan IPS abad 21 (*the 21st Century Skills Maps*) yang dapat digunakan oleh guru sebagai contoh konkret integrasi keterampilan abad 21 dalam IPS dilakukan. Keterampilan tersebut mencakup (1) *Learning & innovation skills*: kreativitas dan inovasi; berpikir kritis dan pemecahan masalah; komunikasi; kolaborasi; (2) *Information, media & technology skills*: melek informasi, media, dan TIK; dan (3) *Life & career skills*: *flexibility and adaptability*; inisiatif dan pengaturan diri; keterampilan sosial dan lintas-budaya; produk vital; dan akuntabilitas; kepemimpinan dan tanggung jawab. Masing-masing jenis keterampilan dilengkapi definisi operasional, tema-tema interdisipliner, dan contoh/luaran kinerja peserta didik. Peta keterampilan IPS abad 21 tersebut, juga dilengkapi dengan struktur pendukung yang memuat butir-butir yang disarankan sebagai alat (*tools*) pengintegrasi, di antaranya: akses ke Web; situs online interaktif; penulisan *online* (*online authoring*); alat-alat komunikasi, konferensi, dan kolaborasi online; sumber-sumber online; mesin pencari (*search engines*) dan strategi pencarian online; situs-situs jejaring sosial; aplikasi perangkat lunak untuk membuat konten informasi termasuk penulisan Web (*Web authoring*); perangkat publikasi Web, dan pemroses kata (P21, 2008a).

Dalam konteks pengembangan keterampilan abad 21, Forum menekankan arpegn penciptaan iklim pembelajaran inovatif dengan memaksimalkan dampak peran teknologi. "*It's time for schools to maximize the impact of technology as well*" (P21, 2008b:2). Lingkungan pembelajaran inovatif merupakan sebuah sistem sinergis dan terpadu yang mampu (1) menciptakan praktik pembelajaran, dukungan manusia dan lingkungan fisik yang mendukung pencapaian keterampilan abad 21; (2) mendukung komunitas-komunitas belajar profesional yang memungkinkan para guru berkolaborasi, berbagi pengalaman praktik terbaik, dan mengintegrasikan keterampilan abad 21 ke dalam praktik kelas; (3)

memungkinkan siswa belajar sesuai dengan konteks dunia nyata abad 21 (mis. melalui pembelajaran berbasis proyek atau sejenisnya); (4) memungkinkan keadilan akses terhadap perangkat pembelajaran, teknologi, dan sumber-sumber berkualitas; (5) menyediakan arsitektural dan desain interior abad 21 bagi pembelajaran kelompok, m, dan individual; dan (6) mendukung komunitas luas dan keterlibatan internasional dalam pembelajaran tatap muka dan online (P21, 2008b). Dalam kaitan ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu dilakukan secara komprehensif dan sesuai tujuan untuk mendukung peserta didik memahami (1) apa yang perlu dipelajari/dikuasai, yaitu materi in (*core academic subject*), tema-tema dan keterampilan abad 21 secara tuntas; (2) bagaimana belajar dengan dukungan iklim pembelajaran yang inova f, ak f-par sipa f, relevan, ketat, dan berpusat pada siswa (P21, 2008c).

Hasil-hasil kajian empirik terhadap berbagai inovasi pembelajaran IPS dengan menginfusi teknologi-internet, mendukung penggunaannya bagi pengembangan berbagai kompetensi siswa dalam konteks keterampilan abad 21. Studi Abreu (2010) menunjukkan bahwa Internet (Web 2.0) merupakan medium yang sangat vital dan mampu memberdayakan peserta didik meraih sukses di abad ke-21; efek f membantu mereka memperoleh akses luas dan terbuka terhadap sumber-sumber informasi beragam dan melimpah untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan membuat keputusan/memecahkan masalah di era digital (Berson, 1996; Acikalin & Duru, 2005; VanFossen & Berson, 2008; Acikalin, 2010). Integrasi teknologi-internet juga mampu menciptakan pembelajaran dalam keberagaman dan individual, interak f; memfasilitasi pemikiran koopera f, dan prak k; serta membukakan pintu bagi peserta didik untuk belajar keterampilan dan konten IPS dengan cara-cara yang dak mungkin dilakukan di kelas tradisional (Mason et, al., 2000).

Walaupun ada disparitas persepsional pada peserta didik, orang tua, dan staf sekolah terhadap integrasi teknologi-internet dalam IPS, mereka mendukung pemanfaatannya, karena dipandang mampu mengubah iklim pembelajaran IPS ke arah yang lebih menyenangkan. Akses informasi juga menjadi lebih mudah, serta menyediakan peluang baru bagi peserta didik untuk terlibat di dalam pengalaman belajar baru (Zhao, 1991; Alexiou-Ray, et al., 2003). Penggunaan teknologi Internet juga mampu meningkatkan krea vitas; keterampilan pemecahan masalah inova f, dan komunikasi antar peserta didik. Juga memungkinkan guru memperbaiki strategi dan proses pembelajaran, dan menjadikannya lebih inklusif terhadap semua pe gaya belajar peserta didik, melampaui batas-batas tradisional pembelajaran. Integrasi Internet juga mampu menciptakan kelas pembelajaran yang mampu mendorong ak vitas belajar dan kepercayaan-diri peserta didik; serta mampu membuka dunia dan menjangkau jauh ke dalam krea vitas dan imajinasi mereka (Hollenbeck & Hollenbeck, 2009).

Studi Crawford dan Kirby (2008) juga mengungkap sukses integrasi teknologi-internet ke dalam pengalaman belajar bermakna dan oten k; mampu meningkatkan penger an peserta didik tentang kesadaran global, relasi antar-penduduk dunia, dan menyiapkan mereka untuk berpar sipasi secara bermakna sebagai warga global. Penggunaan sumber-

sumber belajar primer digital juga mampu meningkatkan kemampuan siswa berpikir dan inkuiri kesejarahan (Tally & Goldenberg, 2005; Swan & Hicks, 2007). Studi Whitworth dan Berson (2003) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan siswa membuat keputusan, memecahkan masalah, memproses data, dan komunikasi. Siswa juga mampu mengakses kaitan-kaitan pengetahuan secara luas; memperluas cakupannya terhadap keberagaman penduduk dan perspek f; dan membuka peluang mereka menjadi par sipan ak f di dunia yang semakin interak f dan mengglobal. Anderson (2012) dalam eksperimen program pertukaran kelas internasional—Amerika dan China—secara virtual “*the Schoolwires Greenleaf program*” berbasis web, juga berhasil meningkatkan kemampuan mereka mengembangkan keterampilan pemecahan-masalah dan keterampilan bekerja sama secara online. Sementara studi Zimmerman (2010), berpijak pada teori konstruk visme, membuk kan bahwa infusi teknologi-Internet ke dalam pembelajaran IPS berbasis proyek mampu membangun pengalaman dan keterampilan hidup peserta didik di era global-digital, seper kompe si, komunikasi, pemecahan masalah, analisis data, mengambil keputusan dengan cepat, bekerja sama, dan menggunakan teknologi.

Teknologi-Internet, kata Mason, dkk. (2000) adalah “*the agen c power*” dalam IPS, mampu merevitalisasi konsep tradisional IPS sebagai pendidikan kewarganegaraan. Ia menyediakan alat, cara, dan peluang bagi peserta didik untuk berla h kebebasan berbicara, melindungi hak-haknya, dan memfasilitasi ndakannya sebagai bagian dari makna demokrasi, dan par sipasinya sebagai warga negara di dalam komunitas global, dan menjadi agen bagi perubahan masyarakat (Waring, 2006). Karenanya, adaptasi dan penerapan teknologi-Internet merupakan kerangka dasar pengetahuan kita tentang praktek IPS yang efek f untuk menghasilkan generasi muda dengan disposisi dan keterampilan fungsional sebagai warga melek teknologi, par sipa f, dan memberikan kontribusi konstruk f terhadap cara-cara kita “menjadi” dan “belajar” dengan mediasi digital (Berson & vanForsen, 2008). Internet ibarat sebuah “cadar” (*veil*) yang dapat memberikan pengalaman lintas-budaya kepada peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan disposisi kesadaran global (Merryfield, 2003). Internet juga mampu mendorong peserta didik terlibat ak f dalam inkuiri-disiplin, *perspec ve-taking*, membuat makna, dan membantunya mempelajari, bersikap, dan ber ndak sebagai warga negara (Cogan, *et al.*, 2000).

IM PLIKASI BAGI GURU DAN PENDIDIKAN GURU

Para pakar IPS mengakui, bahwa penggunaan teknologi-Internet akan sangat mewarnai dan memberikan dampak dahsyat terhadap masa depan IPS di era masyarakat digital (Shaver, 2010). Namun demikian, diakui pula bahwa relasi antara disiplin IPS dan teknologi bersifat *precarious*. Di dalamnya secara simultan memuat keuntungan potensial sekaligus kri k atas keterbatasan-keterbatasannya dalam prak k (Berson & Balyta, 2004). Sejumlah faktor yang membatasi dan menjadi kendala integrasi teknologi dalam IPS hingga

kini, antara lain: (1) pendidikan dan pelatihan guru kurang memadai; (2) sumber-sumber—mis. perangkat lunak, dana—belum tersedia secara memadai; (3) kesadaran dan kepercayaan diri terbatas; (4) cakupan konten terbatas; dan (5) waktu penyiapan cukup lama (Beaudin & Grigg, 2001; Butler & Sellborn, 2002; Whitworth & Berson, 2003; Hoo, 2005; Wright & Wilson, 2005; Shaver, 2010). Berbagai kendala dan keterbatasan tersebut, berimplikasi penting pada bagaimana guru dan lembaga pendidikan guru mempersiapkan diri untuk itu.

Bagi guru, pemilihan dan penggunaan teknologi-internet dalam pembelajaran IPS dan pengembangan keterampilan abad 21 harus mengacu pada visi dan tujuan IPS yang bermakna, berdaya, berbasis nilai, menantang, dan aktif (Rose & Fernlund, 1997; Shiveley & VanFossen, 2009). Guru juga perlu berperan sebagai “*multimedia creator*” yang mampu menciptakan sendiri bahan-bahan ajar multimedia (Rose & Fernlund, 1997). Untuk itu, Parr & Ward (2011) sangat menyarankan guru memiliki “laptop pribadi” sebagai “pusat aktivitas” baginya untuk menggunakan beragam teknologi digital.

Hal penting yang juga perlu menjadi perhatian guru IPS terkait dengan integrasi teknologi-Internet adalah isu “*ubiquitous computing*” dan implikasinya terhadap sekolah. Isu ini menjadi bahan diskusi di dalam pertemuan antara sejumlah asosiasi pendidikan guru dan teknologi pendidikan yang bekerja sama dalam *the National Technology Leadership Retreat* (NTLR) tahun 2002. Diskusi menghasilkan tujuh simpulan yaitu bahwa *ubiquitous computing* (1) akan menjadi kekuatan besar di sekolah; (2) akan menjadi kekuatan budaya disruptif yang sangat potensial melahirkan kebaikan atau keburukan; (3) guru bertanggung jawab mengartikulasikan visi konstruktif terhadapnya; (4) guru harus menyiapkan diri menggunakannya untuk meningkatkan pembelajaran; (5) guru harus bisa bekerja sama dengan para pengembangnya untuk membangun perangkat teknologi pendidikan yang pedagogis dan mengevaluasinya sebelum digunakan secara luas di sekolah; (6) inisiatif skala-kecil dibutuhkan untuk segera mendemonstrasikan fisibilitasnya sebelum diberlakukan secara luas; dan (7) mengevaluasi inisiatif tersebut untuk measuring dampaknya terhadap pembelajaran, dan untuk digunakan sebagai panduan guru ke depan (Bull & Garofalo, 2006; Van Hover et al., 2006). Terhadap simpulan tersebut, Van Hover berkomentar agar guru lebih memahami dan menerima keunikan tujuan IPS, dan fokus pada pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan partisipasi peserta didik sebagai warga negara yang baik di dalam masyarakat demokrasi. Guru dan siswa juga perlu didorong untuk terus mengkaji relasi antara teknologi dan IPS. “*We need to capitalize on many students' ubiquitous, yet social, use of such technology and demonstrate the technology's power as a tool for learning*” (NCSS, 2006:3).

Sejumlah isu dan masalah penting abad 21 yang dapat dieksplorasi guru bagi kepentingan pembelajaran IPS antara lain pendidikan multikultural; kebebasan akademik; demokrasi; kontroversi nuklir; globalisasi; perang, perdamaian, dan harapan; HIV-AIDs (Singer, 2002). Sementara itu, terkait dengan jenis perangkat teknologi Internet yang digunakan, Friedman et al. (2009) mengklasifikasinya menjadi dua jenis, yaitu (1) teknologi umum (*generalist technologists*), yaitu teknologi yang umum digunakan, lebih *ubiquitous*,

tidak memerlukan keahlian khusus menggunakannya, dan lazim digunakan dalam situasi atau aktivitas non-instruksional. Termasuk jenis ini adalah *software IPS, email, WebCT/Blackboard*, dan *web-based discussion tools*. (2) teknologi khusus (*specialist technologist*) yaitu teknologi yang memiliki karakteristik unik, memerlukan keahlian khusus menggunakannya, dan khusus dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Termasuk jenis ini seperti *videoconference, webpages* untuk pembelajaran, perencanaan pembelajaran menggunakan *spreadsheets/databases*, media digital, *hardware* presentasi, dan *software* permainan. Menurut Friedman, dkk., peringkat-2 lah yang paling efektif digunakan untuk pembelajaran IPS, dan mendukung penciptaan kelas pembelajaran konstruktivistik.

Reviu atas sejumlah studi menemukan sejumlah perangkat di Internet yang cocok digunakan guru dalam kelas pembelajaran IPS bagi pengembangan berbagai keterampilan IPS abad 21 antara lain: SMART Board, clickers, sumber belajar online berbasis Web sites, Web Quests (Milson & Downey, 2001; Lee & Molebash, 2004; Oigara, 2009); Video iPods (Lennex, 2008); You Tube (Owens & Fralinger, 2009); wikis, dokumentasi digital, sistem informasi geografis berbasis internet, dan koleksi sumber-sumber terstruktur (Hammond & Manfra, 2009); forum-forum diskusi online (Niu & Aalst, 2009); dan permainan online (Ray & Coulter, 2010). Apapun perangkat yang akan digunakan, terpenting adalah guru perlu mendesain perangkat, program, dan model yang baik dan tepat, sehingga benar-benar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Crowe, 2004; Crowe & Hoo, 2006). Sejumlah pakar (Lee & Molebash, 2004a; 2004b; Salpeter, 2005; Dogan & Robin, 2008; Langran & Alibrandi, 2008; Lowenthal, 2009) menemukan beberapa strategi atau model pembelajaran dengan teknologi-Internet yang bisa digunakan dalam pembelajaran, seperti : strategi *scaffolding* fokus pada penggunaan sumber-sumber digital online seperti *storytelling* digital lintas-budaya, atau dokumentasi digital ciptaan siswa. Selain itu, Mason et, al. (2000) mengemukakan sejumlah prinsip pedagogis yang perlu diperhatikan guru dalam mengintegrasikan teknologi-Internet dalam pembelajaran, yaitu: (1) perluas belajar peserta didik melampaui (*beyond*) apa yang bisa dilakukan tanpa dukungan teknologi; (2) perkenalkan siswa tentang konteks penggunaannya; (3) sediakan peluang bagi peserta didik untuk mempelajari hubungan antara ilmu pengetahuan, teknologi, dan masyarakat; (4) dorong pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan partisipasi peserta didik sebagai warga negara yang baik dalam masyarakat demokratis; dan (5) fasilitasi guru berkontribusi aktif dalam penelitian dan evaluasi tentang relasi teknologi dan IPS.

Hal penting lain yang perlu mendapatkan perhatian guru adalah terkait dengan pemanfaatan secara aman terhadap keberagaman konten dan perangkat teknologi-Internet. Rose dan Fernlund (1997), Bisland dan Fraboni (2007) menyarankan agar guru terlebih dahulu memberikan arahan yang jelas terkait dengan parameter dan cara-cara menentukan keakurasian informasi, deteksi bias, validitas klaim-klaim, dll. Hal ini sangat penting sebagai filter siswa untuk menjamin bahwa informasi yang diperoleh benar-benar berkualitas dan akurat. Munculnya rasa cemas pada peserta didik juga perlu disikapi guru dengan bijak, dengan mendorong mereka tetap terlibat aktif dalam diskusi, kemitraan, dan

kolaborasi secara elektronik (Riley & Stern, 2004); serta membangkitkan minat, kegembiraan, dan memberikan motivasi positif bagi peserta didik (Phalen, 2004). Berbagai isu sosial, etika, dan perilaku legal online, sebagai bagian dari proses *safeguarding children's online experiences* terkait dengan isu hak pribadi di era digital, juga merupakan hal mendasar yang perlu disampaikan kepada siswa (Berson & Berson, 2006:144). Dalam kaitan ini, Lee dan Hicks (2006) mengajukan beberapa wacana bidang teknologi-Internet yang perlu mendapatkan kajian lebih jauh bagi kemungkinan penggunaannya dalam IPS, di antaranya sumber-sumber belajar (*open educational resources*) dan forum-forum komunitas terbuka sebagai lingkungan kolaboratif berbasis teknologi.

Terkait dengan peningkatan kompetensi guru mengintegrasikan teknologi-Internet dalam pembelajaran IPS, peran lembaga pendidikan guru sangat penting. Pengembangan kurikulum pendidikan guru yang mensintesis kajian tentang teknologi, filsafat dan pedagogi merupakan keniscayaan (Soon & Chee, 2012; Beaudin & Grigg, 2001). Sintesis kurikuler ini sangat penting, agar para kandidat guru sudah siap dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran; mampu mengkuasi pengan mereka lebih besar terhadap munculnya stereotipe dan prasangka selama mengelola pembelajaran; meningkatkan literasi global mereka; dan literasi budaya yang tinggi pada diri peserta didiknya (Carano, 2009). Sintesis kurikuler juga diharapkan mampu membekali kandidat guru menemukan gagasan-gagasan kreatif dalam mengatasi kendala atau keterbatasan penggunaannya di dalam kelas (Wright & Wilson, 2005; Lambert, 2004). Penyiapan guru ke depan juga perlu difokuskan pada pengembangan perilaku kooperatif, kemampuan berpikir kritis, perspektif global, peningkatan penggunaan teknologi dalam belajar, kritis pada media dan organ komunikasi massa, mengembangkan pemahaman lintas budaya dan toleransi, serta penghormatan terhadap hak asasi manusia (Karsten et al., 2002).

SIMPULAN

Integrasi teknologi-Internet dalam pembelajaran IPS merupakan sebuah inovasi yang cocok dalam konteks paradigma pendidikan abad 21, dan pengembangan keterampilan IPS abad 21. Ia memiliki landasan filosofis dan pedagogis yang kokoh di dalam teori konstruktivisme. Integrasi teknologi-Internet telah menjadi komitmen akademik dan profesional di kalangan komunitas IPS dunia, karena dipandang mampu mewahana pencapaian visi IPS, yaitu bermakna, *powerful*, berbasis nilai, menantang, dan aplikatif. Berbagai studi juga memberikan dukungan empirik bagi pengembangan keterampilan abad 21. Dalam implementasinya di kelas, sejumlah kendala teknis, kompetensi, dan dukungan infrastruktur tetap harus menjadi perhatian guru. Karena itu, guru perlu dituntut memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan teknologi yang memadai bagi efektivitas penggunaannya. Lembaga pendidikan guru juga diharapkan mampu memberikan bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan teknologi melalui desain kurikulum yang mensintesis kajian tentang teknologi, filsafat dan pedagogi, serta pelatihan yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- AACTE. (2008). Handbook of technological pedagogical content knowledge (TPACK) for educator. NY-London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Abreu, B. (2010). Changing Technology = Empowering Students through Media Literacy Educa on. *New Horizons in Educa on*, 58(3), 26-33.
- Acikalin, M. (2010). Exemplary social studies teachers use of computer-supported instruc on in the classroom. *The Turkish Online Journal of Educa onal Technology – TOJET*, 9(4), 66-82.
- Acikalin, M., & Duru, E. (2005). The use of computer technologies in the social studies classroom. *The Turkish Online Journal of Educa onal Technology – TOJET*, 4(2), 18-26.
- Aikenhead, G.S. (1992). The integra on of STS into science educa on. *Theory into Prac ce*, 31(1), 27-35.
- Alexiou-Ray, J.A., Wilson, E., Wright, V.H., & Peirano, A-M. (2003). Changing instruc onal prac ce: The impact of technology integra on on students, parents, and school personnel. *Electronic Journal for the Integra on of Technology in Educa on*, 2(2).
- Anderson, S. (2012). Learning without borders. *Learning & Leading with Technology*. 12-15. December/January 2012–13
- Ayas, C. (2006). An examina on of the rela onship between the integra on of technology into social studies and consrucivist pedagogies. *The Turkish Online Journal of Educa onal Technology – TOJET*, 5(1), 14-25.
- Beaudin, L., & Grigg, L. (2001). Integra on of computer technology in the social studies classroom : An argument for a focus on teaching methods. *Canada's Na onal Social Studies Journal*, 35(2), 1-9.
- Berson, I.R., & Berson, M.J. (2006). Children and their digital dossiers: Lessons in privacy rights in the digital age. *Interna onal Journal of Social Educa on*, 21(1), 135-147.
- Berson, M. (1996). Effectiveness of computer technology in the social studies: A review of the literature. *Journal of Research on Compu ng in Educa on*, 28, 486-500.
- Berson, M., & Balyta, P. (2004). Technological Thinking and Prac ce in the Social Studies: Transcending the Tumultuous Adolescence of Reform, *Journal of Compu ng in Educa on*, 20(4), 141-150.

- Berson, M.J., & VanFossen, P.J. (2008). Another look at civic literacy in a digital age. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 8(3), 219-221.
- Bisland, M.M., & Fraboni, M.C. (2007). *Two perspectives on interactive social studies websites for elementary students*. Paper presented at the American Educational Research Association Annual Convention Chicago, IL April, 2007
- Blurton, C. (1999). *New directions of ICT-use in education*. UNESCO's World Communication and Information Report.
- Braun, J.A., & Risinger, C.F. (Eds.). (1999). *Surfing social studies: The internet book*. Washington, D.C.: National Council for the Social Studies.
- Bull, G., & Garofalo, J. (2006). Commentary: Ubiquitous computing revisited: A new perspective. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 6(2), 271-274.
- Butler, D. L., & Sellborn, M. (2002). Barriers to adopting technology for teaching and learning. *Educause Quarterly*, 9(4), 105–127.
- Chen, P. (2011). From CMS to SNA: Educational networking for urban teachers. *Journal of Urban Learning, Teaching, and Research*, 7, 50-61.
- Cogan, J.J. Grossman, Liu, M. (2000). Citizenship: The democratic imagination in a global context. *Social Education*, 64(1), 48-52.
- Crawford, E., & Kirby, M.M. (2008). Fostering students' global awareness: Technology applications in social studies teaching and learning. *Journal of Curriculum and Instruction (JCI)*, 2(1), 56-73.
- Crowe, A. (2004). Teaching by example: Integrating technology into social studies education courses. *Journal of Computing in Teacher Education*, 20(4), 159-165.
- Crowe, A., & van 't Hooft, M. (2006). Technology and the prospective teacher: Exploring the use of the TI-83 handheld devices in social studies education. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 6(1), 99-119.
- Diem, R. (1983). Technology and the social studies: Issues and responsibilities. *Social Education*, 47(5), 308-310, 313.
- Dogan, B. & Robin, B. (2008). Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. Dalam K. McFerrin et al. (Eds.),

Proceedings of Society for Informa on Technology and Teacher Educa on Interna onal Conference 2008 (pp. 902-907). Chesapeake, VA: AACE.

Dooli le, P.E., & David, H. (2003). Construc vism as a theore cal founda on for the use of technology in social studies. *Theory & Research in Social Educa on*, 31(1), 72-104.

Ehman L., & Glenn, A. D. (1991). Interac ve technology in the social studies. Dalam J.P. Shaver (Ed.), *Handbook of research on social studies teaching and learning* (pp. 513-522). New York: Macmillan Publishing Co.

Evans, M. (2006). *The Evolu on of the Web - From Web 1.0 to Web 4.0*. Diunduh dari <http://www.cscan.org/presentations/08-11-06-MikeEvans-Web.pdf> 20 Agustus 2013.

Fairey, Ch., Lee, J.K., & Benne , C. (2000). Technology and Social Studies: A Conceptual Model for Integra on, *Journal of Social Studies Research*, 24(2), 3-9.

Friedman, A., Bolick, C., Berson, M., & Porfeli, E. (2009). Na onal educa onal technology standards and technology beliefs and prac ces of social studies faculty: Results from a seven-year longitudinal study. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Educa on*, 9(4), 476-487.

Hammond, T. C., & Manfra, M. M. (2009). Giving, promp ng, making: Aligning technology and pedagogy within TPACK for social studies instruc on. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Educa on*, 9(2), 160-185.

Hollenbeck, J., & Hollenbeck, D. (2009). Using Technology to Bridge the Cultures Together in the Mul cultural Classroom. *Technology in the College Science Classroom, Monograph*. Donald P. French, (Ed). Oklahoma State University, Stillwater, OK.

Hooft, M.A. (2005). The effect of handheld technology use in pre-service social studies educa on on the a tudes of future teachers toward technology integra on in social studies. Kent, Ohio: Kent State University Graduate School of Educa on.

Karsten, S. et al., (2002). Ci zenship educa on and the prepara on of future teachers: A study. *Asia Pacific Education Review*, 3(2), 168-183.

Keeler, Ch.G. (2008). When curriculum and technology meet: Technology integra on in methods courses. *Journal of Compu ng in Teacher Educa on*, 25(1), 23-30.

Kerka, S. (1997). Distance Learning, the Internet, and the World Wide Web. ERIC Digest. Diunduh dari <http://www.ericdigests.org/1997-1/distance.html> 20 Agustus 2013.

- Lambert, J.L. (2004). *Technology integration on experience in middle school social studies teachers: A study of multiplicity in thinking and practice*. Raleigh, NC: North Carolina State University.
- Langran, E., & Alibrandi, M. (2008). Middle School Social Studies Teachers Integration of Technology to Meet 21st Century Challenges. *Meridian Middle School Computer Technologies Journal*, 11(2), article 4.
- Lee, J. K., & Hicks, D. (2006). Editorial: Discourse on technology in social education. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 6(4), 414-417.
- Lee, J., & Molebash, P. (2004a). Using digital history for positive change in social studies education. *Journal of Computing in Teacher Education*, 20(4), 153-157.
- Lee, J., & Molebash, P. (2004b). Outcomes of various scaffolding strategies on student teachers' digital historical inquiries. *Journal of Social Studies Research*, 26(1), 25-35.
- Leiner, et al. (2012). *Brief history of the Internet*. Washington DC: Internet Society.
- Lennex, L. (2008). Digital natives and the use of video iPods: a Lewis and Clark expedition. In C. Crawford et. al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2008* (pp. 4913-4915). Chesapeake, VA: AACE.
- Lowenthal, P. R. (2009). Digital storytelling—An emerging institutional technology? In J. Hartley & K. McWilliam (Eds.), *Story circle: Digital storytelling around the world* (pp. 252-259). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Manado—Micom. (2011). Pengguna internet di Indonesia didominasi anak muda. Media Indonesia, 28 Juli 2011.
- Manfra & Hammond, (2005). Teachers' instructional choices with student-created digital documentaries: Case studies. *Journal of Research on Technology in Education*, 41(2), 223-245
- Martorella, P. (1977). *Interactive Technologies on the Social Studies: Emerging Issues and Applications*. Albany: State University of New York Press.
- Mason, Ch., Berson, M., Diem, R., Hicks, D., Lee, J., and Dralle, T. (2000). Guidelines for Using Technology to Prepare Social Studies Teachers, *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*. 1(1), 107-116.

- Merryfield, M. (2003). Like a veil: Cross-cultural experiential learning online. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 3(2), 146-171.
- Milson, A.J. & Downey, P. (2001). WebQuest: Using internet resources for cooperative inquiry. *Social Education*, 65(3), 144-146.
- Mishra, P., & Koehler, M.J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teacher's College Record*, 108(6), 1017-1054.
- NCSS. (1994). Expectation of excellence: Curriculum standards for social studies. Washington, D.C: NCSS.
- NCSS. (2006). *Technology Position Statement and Guidelines: A Position Statement of National Council for the Social Studies*. Diunduh dari <http://www.socialstudies.org>., 8 Agustus 2013.
- NCSS. (2008). A Vision of Powerful Teaching and Learning in the Social Studies: Building Social Understanding and Civic Efficacy diunduh dari <http://www.socialstudies.org/positions/powerful> 20 Agustus 2013.
- NCSS. (2010). National curriculum standards for social studies: A framework for teaching, learning, and assessment. Washington, D.C: NCSS.
- Niu, H., & van Aalst, J. (2009). Participation in Knowledge-Building Discourse: An Analysis of Online Discussions in Mainstream and Honours Social Studies Courses. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 35(1). 1-30.
- Oigara, J. (2009). Integrating Technology into Teaching Social Studies Methods Course: A Classroom Example. In W.B. Russell (Ed). *The international society for the social studies annual conference proceedings*. Issue 1. 53-54. Orlando, FL: The International Society for the Social Studies.
- Owens, R., & Fralinger, B. (2009). YouTube as a Learning Tool. In W.B. Russell (Ed). *The international society for the social studies annual conference proceedings*. Issue 1. 53-54. Orlando, FL: The International Society for the Social Studies.
- P21. (2008a). *21st century skills map*. Created in cooperation with the National Council for the Social Studies. Tersedia di <http://www.p21.org/>.
- P21. (2008b). *Learning environments: A 21st century skills implementation guide*. Tersedia di <http://www.p21.org/>.

- P21. (2008c). *Maximizing the impact the pivotal role of technology in a 21st century education system*. Tersedia di <http://www.p21.org/>.
- Parr, J.M., & Ward, L. (2011). The Teacher's Laptop as a Hub for Learning in the Classroom. 44(1), 53–73.
- Phalen, L.J. (2004). *A teacher's approach: Integrating technology appropriately into a first grade classroom*. Ohio, United States: Cedarville University.
- Ray, B., & Coulter, G.A. (2010). Perceptions of the value of digital mini-games: implications for middle school classrooms. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 26(3), 92-100.
- Riley, K.L., & Stern, B.S. (2004). Problems and Possibilities of Web-Based Instruction: Transforming Social Studies Methods and Practice. *Journal of Computing in Teacher Education*, 21(2), 65-71.
- Rose, S.A., & Fernlund, P.M. (1997). Using technology for powerful social studies learning. *Social Education*, 61(3).
- Rubba, P.A. (1991). Integrating STA into school science and teacher education: Beyond awareness. *Theory into Practice*, 30(4), 303-308.
- Salpeter, J. (2005). Telling tales with technology, *Technology & Learning*, 25(7), 18-24.
- Shaver, J.P. (2010). Electronic technology and the future of social studies in elementary and secondary schools. *Journal of Education*, 181(3), 13-41.
- Shiveley, J.M., & VanFossen, P.J. (2009). Toward assessing internet use in the social studies classroom: Developing an inventory based on a review of relevant literature. *Journal of Social Studies Research*, 33(1), 1-32.
- Singer, A. Ed. (2002). *Issues for the 21th century*. NY: New Jersey Council for the Social Studies.
- Soon, M.H., & Chee, Y.S. (2012). *Redefining public policy education through an exploratory digital curriculum: Singapore's statecraft* x. Makalah IADIS International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA).
- Strommen, E.F., & Lincoln, B. (1992). *Constructivism, technology, and the future of classroom learning*. New York: Institute for Learning Technologies.

- Swan, K., & Hicks, D. (2007). Through the democratic lens: the role of purpose in leveraging technology to support historical inquiry in the social studies classroom. *International Journal of Social Education*, 142-168.
- Tally, & Goldenberg, (2005). Fostering historical thinking with digitized primary sources. *Journal of Research on Technology in Education*, 38(1), 1-21.
- Thornton, S. (2001). Educating the educators: Rethinking subject matter and methods. *Theory into Practice*, 40(1), 72-79.
- Tinio, V.L. (2007). *ICT in Education*. UNDP-APDIP.
- U.S. Department of Education. (1993). Using technology to support education reform. (ISBN-0-16-042048-2; OR-93-3231). Washington DC: U.S. Government Printing Office. URL: <http://www.ed.gov/pubs/EdReformStudies/TechReforms/title.html>
- U.S. Department of Education. (2004). *Toward A New Golden Age In American Education: How the Internet, the Law and Today's Students are Revolutionizing Expectations*. Washington, D.C.
- UNDP-APDIP. (2011). *Promoting ICT for human development in asia: Realizing the millennium development goals*. India: Elsevier.
- Van Hover, S. D., Berson, M. J., Bolick, C. M., & Swan, K. O. (2006). Implications of ubiquitous computing for the social studies curriculum. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 6(2), 275-283.
- VanFossen, P.J., & Berson, M.J. (2008). Civic literacy in a digital age. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 8(2), 122-124
- Wahyudi, R. (Ed). (2012). Pemanfaatan jejaring sosial, Indonesia peringkat kedua Kompas.com, 25 September 2012.
- Waring, S.M. (2006). The agency power of the internet. *International Journal of Social Education*, 59-72.
- Whitworth, S. A., & Berson, M. J. (2003). Computer technology in the social studies: An examination of the effectiveness literature (1996-2001). *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 2(4), 472-509.

- Wright, V.H., & Wilson, E.K. (2005). From Preservice to Inservice Teaching: A Study of Technology Integration. *Journal of Computing in Teacher Education*, 22(2), 49-55.
- Yono, Y. (2011). Jejaring sosial aktivitas online paling populer di Indonesia. Chip Online, 27 Juli 2011.
- Yusuf, D. (2013). Pengguna Internet Indonesia Bisa Tembus 82 Juta. Kompas.com. 13 Desember 2013.
- Zhao, Y. (1991). *Social studies teachers' perspectives of technology integration*. Georgia: The University of Georgia.
- Zimmerman, D.C. (2010). *Project based learning for life skill building in 12th grade social studies classrooms: A case study*. California: Dominican University of California.

PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI LAGU DOLANAN ANAK-ANAK DALAM PEMBELAJARAN PKN SD

Martono

UPBJJ – UT Yogyakarta

martono@ut.ac.id

Abstrak

Keberadaan dan kehidupan anak-anak sekarang pada dasarnya merupakan cerminan kehidupan bangsa yang akan datang. Kehidupan bangsa yang akan datang yang sejahtera, bahagia sehat jasmani dan rohani akan ditentukan oleh kualitas kehidupan anak-anak masa kini. Anak-anak yang memiliki karakter yang baik merupakan kebutuhan yang bersifat mutlak dan harus terpenuhi. Kegagalan mewujudkan anak yang berkarakter baik merupakan bentuk kegagalan kehidupan bangsa yang akan datang.

Pada dasarnya setiap anak mempunyai potensi karakter yang baik dan dapat berkembang secara optimal. Upaya mengembangkan potensi anak yang baik tersebut antara lain dengan pembinaan karakter anak melalui media lagu dolanan anak-anak.

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan dolanan anak-anak sebagai media pembelajaran PKN SD untuk menanamkan nilai moral pada anak sehingga memiliki moral atau karakter yang baik. Karakter yang baik dalam setiap perbuatannya selalu mencerminkan nilai-nilai keagamaan dan nilai moral, sosial budaya yang adiluhung. Media lagu dolanan anak-anak yang memiliki kandungan nilai yang adiluhung akan mampu menjadi media yang efektif untuk membangun karakter atau moral anak jika diterapkan secara tepat.

Dalam menggunakan media lagu dolanan anak-anak untuk membentuk karakter atau moral pada anak usia sekolah dasar ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, adalah 1) Penerapan dolanan anak-anak dilakukan secara ajeg, 2) Penerapan dolanan anak-anak harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dan 3) Dolanan anak-anak harus bernilai edukatif.

Kata Kunci: karakter, dolanan anak-anak, anak sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Kehidupan sosial kemasyarakatan bangsa pada saat ini sangat memprihatinkan dengan ditandai adanya dekadensi moral. Dekadensi moral sudah melanda bangsa Indonesia baik pada tokoh politik, tokoh masyarakat, pelaku bisnis, generasi muda, dan masyarakat pada umumnya. Harapan bangsa Indonesia untuk hidup lebih baik dan lebih mengedepankan nilai-nilai luhur bangsa ditujukan pada anak-anak terutama usia SD. Hal tersebut didasari pada pemikiran bahwa keberadaan dan kehidupan anak-anak sekarang pada dasarnya merupakan cerminan kehidupan bangsa yang akan datang. Kehidupan

mereka belum terkontaminasi oleh kerusakan moral bangsa. Sarana yang diharapkan mampu membangun karakter yang baik adalah melalui pendidikan khususnya pada mata pelajaran PKn.

Menurut Udin S tujuan pembelajaran PKn adalah untuk membangun karakter bangsa Indonesia yang meliputi : 1) membentuk kecakapan par sipa f warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, 2) menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, ak f, kri s, demokra s, namun tetap memiliki komitmen yang nggi untuk menjaga persatuan dan integritas bangsa, dan 3) mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab.

Lebih lanjut Udin S menyatakan bahwa fungsi PKn sebagai mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan khususnya pada sekolah dasar adalah: 1) mengembangkan dan melestarikan nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, 2) mengembangkan dan membina siswa yang sadar akan hak dan kewajibannya, taat pada peraturan yang berlaku, serta berbudi peker yang luhur, dan 3) membina siswa agar memahami dan menyadari hubungan antar sesama anggota keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Adapun tujuan PPKn adalah menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan kepada nilai-nilai Pancasila baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat, dan memberikan bekal kemampuan untuk mengiku pendidikan di SD.

Di bagian lain dinyatakan bahwa muatan, misi dan tujuan PPKn di sekolah dasar berdampak pada pola pembelajaran. Pola pembelajaran PPKn berkait erat dengan konteks permasalahan lingkungan sosial (masyarakat) yang *mul cultural* di sekitar siswa, baik sebagai sumber belajar maupun sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dan disajikan secara *expanding community of man*. Dengan demikian lingkungan sosial atau masyarakat yang *mul cultural* dengan berbagai ak vitas, fenomena ataupun permasalahannya merupakan sumber belajar yang nyata dalam pembelajaran PPKn.

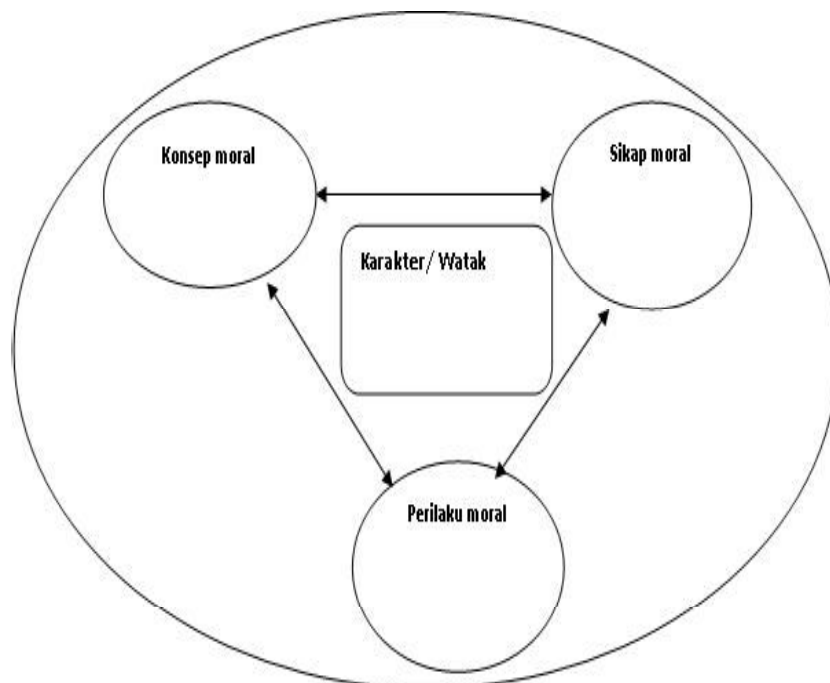
Kenyataan menunjukkan bahwa akhir-akhir ini terjadi kebosanan bagi siswa untuk mengiku pembelajaran PKn. Penyampaian guru yang monoton dengan menggunakan metode ceramah dan kurang variasi sehingga kurang mampu menumbuhkan mo vasi siswa, dalam pembelajaran guru dak mampu memperkaya pengalaman siswa, sehingga tujuan dan fungsi PKn dak dapat tercapai secara op mal. Untuk mengatasi keadaan seper itu penulis menawarkan solusi yaitu pembelajaran PKn dengan menggunakan media lagu dolanan anak-anak . Dengan media lagu dolanan anak-anak lambat laun akan meningkatkan mo vasi siswa dalam mempelajari PKn. Hal tersebut didasari pemikiran bahwa usia anak sekolah dasar suka bermain dan bergembira sehingga sangat cocok dengan karakter lagu tersebut.

PEM BAHASAN

1. Kajian Pustaka

a. Penger an karakter

Menurut bahasa, karakter adalah tabiat atau kebiasaan. Sedangkan menurut ahli psikologi, karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan ndakan seorang individu. Karena itu, jika pengetahuan mengenai karakter seseorang itu dapat diketahui, maka dapat diketahui pula bagaimana individu tersebut akan bersikap untuk kondisi-kondisi tertentu (Alicia). Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (dalam Udin S) karakter diar kan sebagai bawaan, ha , jiwa, kepribadian, budi peker , perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Berkarakter dapat diar kan sebagai berkepribadian, berperilaku, bertabiat, berwatak. Kaitannya dengan pendidikan Lickona (dalam Udin S) menyatakan bahwa pendidikan nilai dan moral merupakan *educa ng for character* (pendidikan watak). Watak memiliki 3 (ga) unsur yaitu: 1) moral knowing/ pengetahuan moral, 2) moral feeling/ rasa dan sikap moral, dan 3) moral behaviour/ perilaku moral. Haryanto, SPd menyatakan bahwa berdasarkan ke ga komponen tersebut dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan. Bagan di bawah ini merupakan bagan keterkaitan ke ga kerangka pikir ini.



Pandangan Lickona sesuai dengan pandangan filsuf Michael Novak yaitu *“compatible mix of all those virtues identified by religions traditions, literary stories the sages, and person, of common sense down thought history* (sesuatu perpaduan yang harmonis dari berbagai kebajikan yang tertuang dalam keagamaan, sastra, pandangan kaum cerdik pandai dan manusia pada umumnya sepanjang zaman (dalam Udin S).

Timothy Wibowo menyatakan bahwa karakter akan terbentuk sebagai hasil pemahaman 3 hubungan yang pas dialami setiap manusia (triangle relationship), yaitu hubungan dengan diri sendiri (intrapersonal), dengan lingkungan (hubungan sosial dan alam sekitar), dan hubungan dengan Tuhan YME (spiritual). Setiap hasil hubungan tersebut akan memberikan pemaknaan/pemahaman yang pada akhirnya menjadi nilai dan keyakinan anak.

b. Pengerian lagu dolanan anak-anak

Menurut Yuyun Kurni, S.Pd. lagu dolanan anak-anak berbahasa Jawa merupakan sarana untuk bersenang-senang dalam mengisi waktu luang dan juga sebagai sarana komunikasi yang mengandung pesan mendidik. Contoh tembang dolanan yang dimaksud adalah cublak-cublak suweng, jaranan, padang bulan, ilir-ilir, dan masih banyak lagi. Tembang dolanan anak merupakan suatu hal yang menarik karena sesuai dengan perkembangan jiwa anak yang masih suka bermain, di dalamnya juga mengandung ajaran-ajaran atau nilai-nilai moral budi pekerti.

Tembang dolanan anak merupakan suatu hal yang menarik karena sesuai dengan perkembangan jiwa anak yang masih suka bermain, di dalamnya juga mengandung ajaran-ajaran atau nilai-nilai moral budi pekerti. Dr. Suharko Kasaran, (Ketua Komisi Nasional Budi Pekerti) mengatakan bahwa apabila anak kurang/ tidak dibina pendidikan budi pekerti sedini mungkin, pada umur 14 tahun anak itu akan mengembangkan sikap destruktif (cenderung ke arah brutal). Kurangnya pembinaan atau pendidikan budi pekerti dibuktikan banyaknya kejadian di usia remaja dan dewasa atau tua seperti kenakalan remaja, tawuran massal, pelecehan seksual, dan sebagainya (wawancara Buletin Siang RCTI, 11 Mei 1999).

Menurut Riyadi (dalam Djaka Lodang, 5 Agustus 1989) memerinci sifat lagu dolanan anak-anak yaitu bersifat didaktis dan sosial. Didaktis artinya lagu dolanan itu mengandung unsur pendidikan, baik yang disampaikan secara langsung dalam lirik lagu atau disampaikan secara tersirat, dengan berbagai perumpamaan atau analogi. Salah satu keahlian orang Jawa adalah membuat berbagai ajaran dengan berbagai perumpamaan. Sosial artinya bahwa lagu dolanan memiliki potensi untuk menjalin hubungan sosial anak dan menumbuhkan sifat-sifat sosial.

Pada dasarnya lagu dolanan anak bersifat unik. Artinya, berbeda dengan bentuk lagu/tembang Jawa yang lain. Menurut Danandjaja (1985:19) lagu dolanan anak ada yang termasuk lisan Jawa, yaitu tergolong nyanyian rakyat. Sarwono dkk (1995: 5) menjelaskan bahwa lagu dolanan memiliki aturan, yaitu bahasa sederhana, cengkok sederhana, jumlah baris terbatas, berisi hal-hal yang selaras dengan keadaan anak.

Lirik dalam lagu dolanan tersebut tersirat makna religius, kebersamaan, kebangsaan, dan nilai estetik. Sebagai contoh di bawah ini disampaikan beberapa contoh lagu dolanan anak-anak yang disampaikan oleh Yuyun Kurni (Balai Bahasa Surabaya):

- 1) Tembang dolanan berbahasa Jawa yang mengandung nilai budi pekerti religius atau keagamaan

SLUKU-SLUKU BATOK

Sluku-sluku bathok
Bathoke ela-elo
sluku bathok
Bathoke ela-elo
Si Rama menyang Solo
Oleh-olehe payung motha
Mak jenthit lolo lobah
Wong ma ora obah
Nek obah medeni bocah
Nek urip goleka dhuwit.

Lirik tembang dolanan yang berjudul 'Sluku-sluku Bathok' tersebut apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai berikut.

'Ayun-ayun kepala'
'Kepalanya geleng geleng'
'Si bapak pergi ke Solo'
'Oleh-olehnya payung mutha'
'Secara ba- ba bergerak'
'Orang mati tidak bergerak'
'Kalau bergerak menakuti orang'
'Kalau hidup carilah uang'

Makna yang tersirat dalam tembang dolanan "Sluku-sluku bathok" yaitu nilai religius. Dalam syair tersebut bermakna manusia hendaklah membersihkan batinnya dan senantiasa berzikir mengingat Allah dengan (ela-elo) menggelengkan kepala mengucapkan lafal *laa illa ha illallah* di saat susah maupun senang, di kala menerima musibah maupun kenikmatan, hidup manusia di tangan Allah, maka dari itu selagi masih hidup berbuat baiklah terhadap sesama, dan beribadah kepada Allah SWT karena Allah Maha segalanya, apabila sekali berkehendak mencabut nyawa seseorang, tak seorang pun mampu menolakan.

- 2) Tembang dolanan berbahasa Jawa mengandung nilai budi pekerti. Hal itu dapat dilihat dalam data dibawah ini.

JARANAN

*Jaranan- jaranan, jarane jaran teji
Sing numpak ndoro bei
sing ngiring para mentri
Jeg-jeg nong, jreg-jreg gung
Jeg-jeg gedebuk krincing
Gedebuk jedher
Gedebuk krincing
Jeg-jeg gedebuk jedher*

Syair tembang dolanan yang berjudul 'Jaranan' ersebut apabila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah:

berkuda, berkuda, kudanya teji (nggi besar)
yang naik Tuan Bei yang mengiring para menteri
Jeg-jeg nong, jeg-jeg gung
Jeg-jeg gedebuk krincing
Gedebuk jedher
Gedebuk krincing
Gedebuk jedher
Jeg-jeg gedebuk jedher'

Tembang dolanan jaranan sebenarnya hanya terdiri atas empat larik, untuk larik berikutnya hanya diulang-ulang. Kalau dilihat dari syairnya terdapat beberapa makna budi peker yang tersirat dalam tembang tersebut, antara lain:

(a) Kebersamaan

Dalam syair sing numpak ndara Bei sing ngiring para menteri, di sana terdapat rasa kebersamaan antara atasan dan bawahan. Kebersamaan untuk saling membutuhkan, saling membantu, orang yang mempunyai kedudukan lebih nggi membutuhkan orang yang berkedudukan lebih rendah, demikian pula sebaliknya. Kedudukan yang nggi tersebut diibaratkan ndara Bei yang membutuhkan pengawalan dari para menterinya yang dianggap mempunyai kedudukan lebih rendah.

(b) Menghorma yang lebih nggi kedudukannya

Budaya Jawa telah mengajarkan bahwa seseorang yang mempunyai kedudukan yang lebih rendah harus menghorma orang yang berkedudukan lebih nggi. Hal itu tampak pada syair sing numpak ndara Bei sing ngiring para menteri. Dalam syair tersebut ndara Bei dianggap mempunyai kedudukan yang lebih

nggi dari para menterinya, karena sebutan ndara Bei hanya digunakan untuk menyebutkan seseorang yang mempunyai kedudukan yang nggi dan keturunan ningrat. Apalagi ditunjang dengan tunggangannya kuda yang nggi besar yang harus diiringi oleh para menterinya. Oleh karena itu, tugas para menteri adalah mengawal ndara Bei tersebut. Dalam hal ini, jelaslah bahwa budi peker yang harus ditanamkan adalah sikap menghorma yang lebih tua atau yang lebih nggi kedudukannya.

- 3) Tembang dolanan berbahasa Jawa yang mengandung makna seper yang terdapat pada uraian data dibawah ini.

GUNDUL GUNDUL PACUL

Gundul-gundul pacul..cul, gemelelengan

Nyunggi-nyunggi wakul...kul, gemelelengan

Wakul ngglimpang, segane dadi sakratan

Wakul ngglimpang, segane dadi sakratan

Syair tembang dolanan Gundul-gundul Pacul apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai berikut.

'Kepala botak tanpa rambut ibarat cangkul , besar kepala (sombong, angkuh)'

'Membawa bakul, dengan gayanya yang besar kepala (sombong, angkuh)'

'Bakulnya jatuh, nasinya tumpah berantakan di jalan tidak bermanfaat lagi'

Dari syair tembang dolanan Gundul-gundul Pacul menggambarkan seorang anak yang gundul, nakal, bandel, angkuh, dan dak bertanggung jawab. Dia dak dapat membedakan hal-hal yang baik dan buruk. Dia beranggapan bahwa dirinya orang yang paling benar, paling bisa, dan paling pintar, sehingga dia bersikap gembelegengan, sombong, dan tak tahu diri. Apabila dipercaya untuk memegang amanah yang menyangkut kehidupan orang banyak, dia tetap bersikap dak peduli. Akibat dari kesombongan dan keangkuhannya itu maka kesejahteraan dan keadilan yang semes nya berhasil akhirnya menjadi hancur berantakan. Dari syair tembang tersebut mengandung makna dak boleh sombong, dalam hal ini terlihat bahwa orang yang sombong, angkuh, dan ceroboh akan membawa kehancuran dan kegagalan, maka dari itu jika engkau menjadi seorang pemimpin yang diberi amanah dan tanggung jawab hendaknya peganglah dan jalankan amanah itu sebaik-baiknya agar membawa kesejahteraan dan keadilan sesuai harapan rakyat yang dipimpinnya (Yuyun Kar ni, S.Pd/ Balai bahasa Surabaya).

c. *Pembelajaran PKn di SD*

Menurut Soemantri (1967) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Mata pelajaran PKn mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran tersebut maka siswa harus diposisikan sebagai subyek pembelajaran. Untuk menempatkan siswa sebagai subyek dalam proses belajar mengajar maka diperlukan pemilihan media yang mampu merangsang anak untuk aktif dalam pembelajaran. Dalam pemilihan media untuk keperluan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut (Sudjana dan Rivai, 2005: 4):

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, seadanya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakan dalam proses pengajaran
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

2. Hambatan-hambatan dalam penggunaan lagu dolanan anak-anak sebagai media pembelajaran PKn SD

a. *Untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya*

Anak-anak sekarang sebagian besar sudah tidak mengenal lagi tentang lagu dolanan anak-anak. Mereka lebih senang menyanyikan lagu-lagu asing bahkan lagu-lagu orang dewasa yang berbau cinta yang semesta bagi mereka belum waktunya. Jika satu desa terdapat 100 anak tidak ada 2 % anak yang tahu dan bisa menyanyikan lagu dolanan anak-anak. Keadaan anak yang mampu menyanyikan lagu dolanan anak-anak ini tentu akan menghambat guru dalam menggunakan lagu dolanan anak-anak sebagai media pembelajaran. Kelangkaan anak yang dapat menyanyikan lagu dolanan anak-anak disebabkan antara lain : 1) mata pelajaran bahasa Jawa diposisikan sebagai muatan lokal sehingga berakibat tidak semua anak menempuh mata pelajaran tersebut, 2) dalam kurikulum 2013 Bahasa Jawa sudah tidak diajarkan secara mandiri tetapi inklud dalam seni dan budaya. Jika suatu materi yang sifatnya "dititipkan" pengalaman yang telah lalu kurang mendapat perhatian yang cukup, 3) Lagu dolanan anak-anak tidak dapat hidup dan

berkembang di tengah-tengah masyarakat secara baik. Pada saat “padang bulan” banyak anak-anak yang memainkan lagu dolanan anak-anak. Namun sekarang ap malam suasana desa sudah terang benderang karena sinar lampu sehingga mereka kehilangan momentum untuk menyanyikan lagu dolanan anak-anak. Akibatnya lagu dolanan anak-anak kurang terpelihara dengan baik dan akhirnya menjadi barang langka.

b. Pembelajaran PKn cenderung menggunakan media konvensional yaitu peta atau gambar

Media pendidikan pada dasarnya merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh guru agar menarik perhatian anak sehingga tujuan pelajaran yang telah dicanangkan akan berhasil. Sebagian besar para guru di sekolah dasar dalam proses belajar mengajar terpaku dengan sesuatu yang sifatnya “baku” seper yang ditekankan oleh KKG. Kekurangkreatifan guru dalam menggali media yang berasal dari masyarakat membuat pembelajaran PKn di sekolah dasar menjadi statis, kaku dan kurang menarik. Dampak dari kekurangmenarikannya guru dalam menyampaikan materi PKn adalah seakan-akan anak dipaksa untuk menerima materi PKn tersebut. Kesulitan guru dalam menggali media di luar yang sifatnya konvensional disebabkan antara lain: 1) Guru kurang memiliki kemampuan yang cukup untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya PKn. Mereka menyamaratakan media PKn dengan media mata pelajaran lainnya, 2) Guru kurang memahami karakteristik PKn di sekolah dasar. Hal ini sebagai akibat tugas guru di sekolah dasar sebagai guru kelas. Guru yang mampu menguasai berbagai mata pelajaran secara baik jumlahnya amat sedikit, dan 3) Sarana dan prasarana di sekolah kurang memadai misalnya ruang untuk kesenian tradisional dengan segala atributnya.

3. Faktor pendukung penggunaan LDA sebagai media pembelajaran PKn SD

a. Kendungan nilai-nilai dalam LDA sesuai dengan misi dan visi PKn SD

Se ap lagu dolanan anak-anak mengandung tuntunan dan tuntutan perbaikan karakter dari si pelantun lagu tersebut. Se ap anak yang menyanyikan lagu dolanan anak-anak dengan sendirinya akan menggerak-nggerakkan anggota badannya (menari) sesuai dengan tuntutan lagu tersebut. Di sisi lain berar anak sangat menjiwai lagu tersebut sehingga lambat laun akan mampu merubah sikap dan perilaku anak. Keadaan seper ini sangat sesuai dengan tujuan PKn dimana PKn akan mampu membawa anak didik untuk menjadi warga negara yang baik. Tujuan seper ini berar tujuan PKn adalah terutama dalam aspek sikap dan perilaku. Karena kesesuaian inilah maka sebenarnya lagu dolanan anak-anak sangat cocok sebagai media pembelajaran PKn.

b. Masih terdapat kampung nusantara

Di wilayah Yogyakarta terdapat kampung nusantara yang berkomitmen menjaga kelestarian kekayaan budaya bangsa Indonesia. Pada se ap bulan purnama anak-anak di desa selalu memainkan lagu dolanan anak-anak. Mereka dengan dipandu pemerha kebudayaan Jawa secara beramai-ramai menyanyikan lagu dolanan anak-anak. Tidak ada

wajah yang muram, sedih yang ada hanya ceria, senang dan bahagia karena terbawa oleh lirik lagu dolanan anak-anak. Pada se ap sore hari mereka memainkan permainan tempo dulu seper engklek, gobagsodor, bentek, enggrang, dsb. Jika kita mengunjungi kampung nusantara seolah-olah kita dibawa ke masa lalu yang penuh dengan keceriaan dan kebahagiaan.

Berdasarkan hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa lagu dolanan anak-anak dapat membuat anak ceria, memaknai lagunya, dan akhirnya terjadilah transformasi budaya termasuk dfidalamnya karakter bangsa yang adi luhung. Dalam konteks pembelajaran PKn di SD kampung nusantara ini dapat digunakan sebagai sumber dan media belajar.

PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Dalam membentuk karakter anak-anak agar sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia PKn SD dapat menggunakan lagu dolanan anak-anak sebagai media dan sumber belajar.
- b. Pembelajaran PKn SD dapat lebih hidup dan dinamis dengan menggunakan lagu dolanan anak-anak sebagai media dan sumber belajar.
- c. Nilai-nilai yang terkandung dalam lagu dolanan anak-anak dengan tujuan pembelajaran PKn terdapat persamaan.

2. Saran-Saran

- a. Guru sekolah dasar dalam menyampaikan materi PKn perlu memper mbangkan kelebihan lagu dolanan anak-anak.
- b. Perlu dijalin kerja sama antara sekolah dengan kampung nusantara untuk mengop malkan tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

h p://www.ras-eko.com/2011/02/penger an-konsep-nilai-moral-norma.html

h p://www.scribd.com/doc/46154878/Strategi-Pembelajaran-PKn-Dan-IPS

naninorhandayani.blogspot.com

h p://dandedin.blogspot.com/2012

h p://Nursyam Sunan Ampel.ac.id

Karsono H Saputra, (2005), *Percik-percik bahasa dan Sastra Jawa*, Wedatama Widya Sastra, Majalah Basa Jawi, Djaka Lodang, edisi 5 Agustus 1989

Sugeng Haryo Raharjo, (2008), *Kawruh Basa Jawa Pepak* (sd,smp,sma,smk dan umum,
Widya karya Semarang

Winataputra, U.S. (2009), *Pembelajaran PKn di SD*, Jakarta, UT.

**KOMIK ANTI KORUPSI:
INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER ANAK INDONESIA ANTI KORUPSI**

Pardamean Daulay¹ dan Abdul Malik²

Universitas Terbuka – UPBJJ Surabaya

¹pardameandaulay@ut.ac.id dan ²abdulmalik@ut.ac.id

Abstrak

Tindak pidana korupsi di Indonesia sudah meluas di masyarakat, bahkan korupsi diperumpamakan sebagai suatu penyakit yang sudah kronis yang tidak kunjung dapat disembuhkan. Berbagai perangkat hukum telah dibuat, tetapi korupsi belum terbebaskan dari Indonesia. Untuk itu, perlu terobosan baru dalam pemberantasan korupsi di Indonesia melalui pendekatan pendidikan anti korupsi. Penerapan pendidikan anti korupsi di sekolah dilakukan dengan integrasi ke dalam pelajaran lain, seperti Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn), karena materinya mencakup tentang kenegaraan, kewarga-negaraan dan hukum perundang-undangan. Namun, selama ini banyak siswa yang sulit memahami materi Pkn atau malas belajar karena metode pembelajaran yang klasik dan penuh dengan hafalan. Diperlukan inovasi pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan bagi siswa melalui penggunaan media komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan anti korupsi melalui media komik yang berkualitas, menarik dan efektif. Rancangan pengembangan mengikuti model Plomp, dimana siswa kelas IV SD Negeri Mulyorejo, Kota Surabaya berperan sebagai subyek dalam tahap perancangan, tes, evaluasi dan tahap implementasi. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan persentase angket ahli materi dan ahli media sebesar 85,00% dan setelah melakukan revisi terhadap masukan kedua validator, komik diwujudkan dalam bentuk buku. Dalam implementasinya media komik ternyata dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang korupsi dan cara mengatasinya, di mana nilai rata-rata hasil pre test siswa adalah 74 (54,55%) dan hasil post tes nilai rata-rata siswa 85 (86,40%). Berdasarkan hasil tersebut komik yang dihasilkan valid, menarik, dan efektif sebagai media pembelajaran pendidikan anti korupsi bagi siswa SD dan juga alternatif model pemberantasan korupsi di Indonesia sejak dini dalam mewujudkan generasi emas Indonesia yang gemilang.

Kata Kunci: media komik, inovasi pembelajaran, pendidikan anti korupsi

PENDAHULUAN

Tindak pidana korupsi di Indonesia sudah meluas di masyarakat, bahkan korupsi diperumpamakan sebagai penyakit yang sudah kronis yang tidak kunjung dapat disembuhkan. Perkembangannya pun terus meningkat dari tahun ke tahun, baik dari jumlah

kasus yang terjadi maupun jumlah kerugian negara. Survei yang dilakukan oleh *Pacific Economic and Risk Consultancy* (PERC) menunjukkan bahwa pada tahun 2005 Indonesia menempa urutan pertama sebagai negara terkorup di Asia. Sementara itu, Hasil Indeks Persepsi Korupsi tahun 2006 yang mencakup 163 negara, menempatkan Indonesia pada peringkat 130 dengan nilai indeks 2,4. Selanjutnya, pada tahun 2007 survei yang sama dilakukan yang mencakup 180 negara dan Indonesia berada pada peringkat 145 dengan nilai indeks 2,3. Pada tahun 2008 Indeks Persepsi Korupsi Indonesia meningkat menjadi 2,6 (Wikipedia Indonesia dan Transparency International).

Berbagai perangkat hukum dan kelembagaan telah dibuat dalam rangka pemberantasan korupsi, seperti UU No. 20 Tahun 2001 tentang Tindak Pidana Korupsi. Pemerintah juga telah mengesahkan instrumen internasional, yakni *United Nations Convention Against Corruption* dalam bentuk UU No. 7 tahun 2006 sebagai pengesahan atas Konvensi Perserikatan Bangsa-Bangsa Anti Korupsi. Selain itu, pemerintah juga telah membentuk Komite Pemberantasan Korupsi (KPK) yang disertai dengan Pengadilan Tindak Pidana Korupsi (TIPIKOR). Namun, dalam realitanya korupsi belum terbebaskan dari Indonesia, bahkan dalam beberapa kasus peradilan tindak pidana korupsi tidak berjalan semestinya. Beberapa pelaku korupsi yang telah dinyatakan sebagai tersangka oleh KPK ternyata bukan berasal dari masyarakat biasa, tetapi berasal dari kalangan pejabat negara, kepala daerah, menteri, anggota DPR, penegak hukum (jaksa, hakim). Bahkan kasus terakhir yang cukup tragis dan memilukan bagi seluruh rakyat Indonesia terkait dengan penangkapan ketua Mahkamah Konstitusi (MK) dalam penyusunan beberapa keputusan hasil pemilihan. Selama ini banyak masyarakat Indonesia yang menaruh harapan besar terhadap MK sebagai benteng terakhir penegakan hukum di Indonesia.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Purwodarminta, 1998), korupsi berarti busuk; palsu; suap. Korupsi merupakan tindakan yang dapat menyebabkan sebuah negara menjadi bangkrut dengan efek yang luar biasa seperti hancurnya perekonomian, rusaknya sistem pendidikan dan pelayanan kesehatan yang tidak memadai. Secara sosiologi, korupsi merupakan salah satu patologi sosial yang dalam jangka panjang bukan saja dapat merugikan secara ekonomis, namun dapat menghancurkan sendi-sendi kehidupan negara, bahkan kehancuran spiritual (Parwitaningsih, 2005). Bercermin dari beberapa kasus pelaku korupsi di Indonesia, maka pemberantasan korupsi di Indonesia tidak cukup hanya dengan penegakan hukum (represif) semata, tetapi juga upaya preventif melalui gerakan dan semangat anti korupsi dengan menggunakan pendekatan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pengalaman negara lain yang relatif berhasil memberantas korupsi melalui penegakan hukum (*law enforcement*) dan yang tidak kalah pentingnya adalah pencegahan dalam bentuk pendidikan anti korupsi. Assegaf (2009) menyatakan bahwa pendidikan merupakan sarana efektif untuk menanamkan nilai dan sikap anti korupsi sejak dini di kalangan peserta didik, karena meskipun pendekatan pendidikan membutuhkan waktu yang lama, dan hasilnya tidak dapat dilihat sekecil, namun proses pendidikan yang baik diharapkan dapat membentuk budaya dan keyakinan dalam diri pribadi peserta didik untuk bersikap dan berperilaku anti korupsi.

Pendidikan an korupsi merupakan fenomena global, karena sebagian besar negara di dunia mulai dari benua Eropa, Amerika, Asia, Australia, dan bahkan Afrika sudah melaksanakan praktek pendidikan an korupsi. Berdasarkan penelusuran melalui jaringan internet menunjukkan praktek pendidikan an korupsi sudah dilaksanakan di negara bekas komunis di kawasan Eropa Timur seper Polandia, dan Hungaria. Tidak ke nggalan pula negara-negara di Afrika seper Nigeria juga sudah mempraktekkan pendidikan an korupsi. Di Indonesia is lah pendidikan an korupsi rela f baru karena belum banyak yang mengenalnya. Dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pada bagian kurikulum nasional mulai sekolah dasar hingga perguruan nggi, secara eksplisit is lah pendidikan an korupsi dak disebutkan. Oleh karena itu, pendidikan an korupsi dapat dipandang sebagai inovasi pendidikan. Hal ini sesuai dengan dinamika masyarakat, dari masyarakat yang otoritarian dengan ciri tertutupan menuju masyarakat demokra s yang menjunjung nggi keterbukaan dan kejujuran. Justru mata pelajaran pendidikan an korupsi akan berperan dalam upaya pembentukan tatanan masyarakat yang demokra s, dimana salah satu cirinya adalah mengutamakan kejujuran.

Pendidikan an korupsi adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses belajar-mengajar yang kri s terhadap nilai-nilai an korupsi (Helmanita, 2006). Pendidikan an korupsi dak berhen pada penanaman nilai-nilai dan terbatas pada aspek kogni f, tetapi juga menyentuh ranah afek f dan psikomotorik dalam membentuk sikap dan perilaku an korupsi pada siswa. Pendidikan an korupsi merupakan bagian dari pendidikan karakter bangsa yang saat ini menjadi salah satu fokus pengembangan pendidikan di Indonesia (Kompas, 2010). Hal ini sejalan dengan tantangan yang akan dihadapi Indonesia pada tahun 2045 atau 100 tahun merdeka, dimana diprediksi Indonesia akan memiliki 20% penduduk usia produk f. Keseimbangan akademik dan karakter inilah yang perlu dipersiapkan sejak sekarang untuk mendidik dan memandu generasi muda kita guna mewujudkan Indonesia emas 2045 mendatang.

Upaya yang dilakukan untuk penanaman pola pikir, sikap, dan perilaku an korupsi adalah melalui sekolah, karena sekolah berfungsi sebagai proses pembudayaan (Hassan, 2004). Sekolah juga memiliki kedudukan sebagai lingkungan kedua bagi anak sehingga dapat menjadi tempat pembangunan karakter bangsa. Persoalannya bagaimana strategi pendidikan an korupsi di sekolah harus dilakukan agar tepat. Dalam hal ini, Kemendikbud memiliki dua pilihan untuk menerapkan pendidikan an korupsi di sekolah. *Pertama*, menambah satu mata pelajaran baru, pendidikan an korupsi. *Kedua*, melakukan integrasi pendidikan an korupsi ke dalam salah satu mata pelajaran yang ada, misalnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Namun, PAK lebih biak dilakukan dengan model integrasi dengan mata pelajaran lain, karena apabila menambah satu mata pelajaran pemerintah akan kesulitan menerbitkan buku, kurikulum dan tenaga guru pendidikan an korupsi. Sementara itu, dari segi siswa dikhawa rkan akan menyusahkan, karena saat ini saja siswa sudah demikian padat dengan mata pelajaran yang harus dipelajari. Dikhawa rkan pula siswa terjebak dalam kewajiban mempelajari materi kurikulum an korupsi yang pada akhirnya akan memunculkan an pa pada mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu inovasi model pembelajaran pendidikan an korupsi yang dapat memperluas pemahaman peserta didik mengenai bentuk-bentuk korupsi, cara pencegahan dan pelaporan serta pengawasan terhadap ndak pidana korupsi

secara bermakna, membentuk akhlak dan kepribadian siswa, dan sekaligus dapat mendorong mereka untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain siswa SD memiliki keinginan untuk bermain, karena hal itu merupakan bagian dari hidupnya. Untuk itu perlu dipikirkan inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai untuk siswa. Risman *dalam* Hadi (2008) menyatakan bahwa untuk menyelenggarakan pendidikan yang menyenangkan bagi anak se daknya ada ga hal yang harus diperha kan, yaitu *children* (anak), *content* (materi), dan *context* (situasi). Salah satu pilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa SD adalah melalui media komik, karena ada kecenderungan siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seper komik dibandingkan dengan menggunakan waktu mereka untuk belajar atau mengerjakan tugas rumah. Pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat memo vasi siswa untuk lebih memahami suatu masalah yang diajukan dan dapat menimbulkan imajinasi dan mempersiapkan s mulus berpikir krea f.

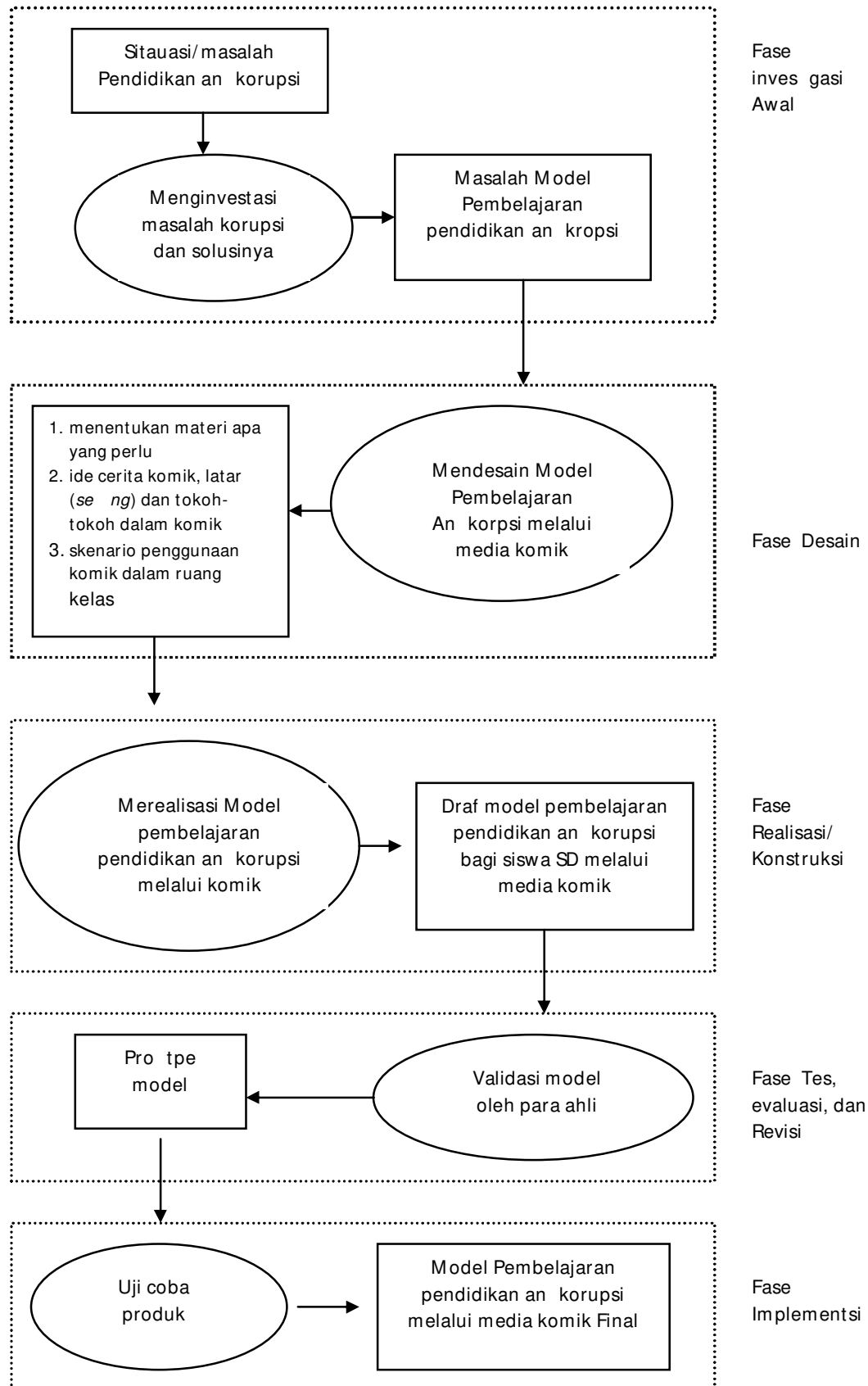
Beberapa hasil peneli an juga telah membuk kan bahwa komik bermanfaat sebagai media pembelajaran. Hasil peneli an Hadi (2005) menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat membuat siswa merasa senang, santai dan dak merasa tegang dalam mengiku pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat memo vasi siswa untuk lebih memahami suatu masalah yang diajukan. Selain itu dengan mengiku peragaan yang dilakukan oleh tokoh dalam komik siswa dapat mengkonstruk sendiri konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan. Sementara itu, hasil penelitian Muliardi (1999) menunjukkan bahwa soal cerita yang disajikan dalam bentuk komik disukai oleh anak-anak kelas 1 SD, serta dapat mengurangi rasa takut mereka terhadap pekerjaan rumah, selain itu penyajian dalam bentuk komik dapat membantu anak dalam melancarkan membaca, serta dapat mengurangi rasa bosan terhadap pelajaran matematika. Sedangkan hasil peneli an Sor no (2003) dengan judul "*The comic of Clamat': the use of a comic as a linguistic mediator*" menunjukkan bahwa dengan menggunakan media komik dapat mendorong perkembangan diagram mental atau logika yang menggunakan simbol matematika tertentu, mendorong untuk mengingat suatu formula atau untuk memahami suatu situasi masalah secara lebih baik. Dengan penggunaan "sly" sebagai instrumen semio k khusus ini yang ada di dalam komik, guru dak hadir sebagai seorang guru tetapi sebagai supervisor. Guru memberikan komik dan sekumpulan pertanyaan pada siswa dan kemudian dia harus mengawasi perkembangan seorang siswa.

Makalah ini merupakan hasil peneli an yang dilakukan pada tahun 2011 yang bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan an korupsi melalui media komik yang berkualitas, menarik dan efek f. Melalui pengembangan inovasi pembelajaran pendidikan an korupsi berbasis komik ini, diharapkan dapat diperoleh; (1) model komik pendidikan an korupsi, (2) implementasi media komik dalam pembelajaran pendidikan an korupsi pada siswa SD. Diharapkan dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran PKn pada materi-materi yang memuat pendidikan an korupsi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan pendidikan an korupsi dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian adalah siswa-siswa SD yang berasal dari kota Surabaya. Siswa-siswa SD ini bukan hanya berperan aktif dalam tahap tes, evaluasi dan revisi serta tahap implementasi. Mereka juga berperan sejak merancang suatu komik yang dapat digunakan dalam pendidikan anti korupsi yaitu pada tahap perancangan. Penelitian dilaksanakan dari bulan Januari hingga bulan Juli 2011, yaitu mulai dari pembuatan proposal sampai penulisan dan pengiriman laporan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 & 2 Mulyorejo, Kecamatan Mulyorejo, Kota Surabaya. Pemilihan lokasi ini lebih disebabkan mudah dijangkau oleh peneliti karena tidak berjauhan dari kantor UPBJ-UT Surabaya. Selain itu, beberapa guru yang ada di sekolah tersebut, sudah dikenal oleh peneliti sehingga akan lebih memudahkan dalam pengumpulan data.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model pembelajaran pendidikan anti korupsi. Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Research and Development (R and D)* yang dikembangkan oleh Plomp (1997). Model rancangan pendidikan menurut Plomp (1997); dibagi dalam lima fase, yaitu; (1) penelitian awal (*fase preliminary investigation*), (2) perancangan (*fase design*), (3) realisasi/konstruksi (*fase realization/construction*), (4) tes, evaluasi dan revisi, (*fase test, evaluation & revision*) dan (5) implementasi (*fase implementation*). Kelima fase tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1.

Pengembangan Model Pendidikan An korupsi melalui Media komik

Berdasarkan prosedur tersebut di atas, model pembelajaran pendidikan an korupsi berbasis komik dilakukan dengan tahapan sebagai berikut. Pertama, peneli an awal, dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa SD tentang korupsi dan bagaimana cara memerangnya. Untuk menjaring data tersebut, terlebih dahulu peneli mengembangkan tes kemampuan awal tentang korupsi dan cara mengatasinya. Kedua, perancangan, dilakukan dengan berkolaborasi antara guru SD, siswa SD, ahli kartunis dan ahli psikologi anak yang bertujuan untuk merancang sebuah komik beserta model pendidikan an korupsinya. Ke ga, realisasi/Konstruksi, peneli juga bersama-sama dengan satu guru SD, satu siswa SD, satu kartunis dan satu ahli psikologi anak mengembangkan komik dan hasil pengembangannya disebut PROTOTIPE 1. *Keempat*, tes, evaluasi dan revisi, proto pe divalidasi oleh 2 orang validator, yaitu 1 orang ahli media Dr. Bach ar S. Bachri, M.Pd dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Unesa, dan 1 orang ahli materi Suhar guru SDN Mulyorejo 1 Surabaya. Berdasarkan hasil validasi ini, peneli memperbaiki komik beserta model yang telah dikembangkan sebelumnya. Hasil perbaikan ini disebut PROTIPE II. Pro pe II ini kemudian divalidasi lagi oleh dua orang validator yang sama guna memperoleh komik beserta model yang dapat diimplementasikan pada tahap selanjutnya. Hasil validasi kedua ini disebut PROTIPE III. *Kelima*, implementasi, pro pe III ini diimplementasikan ke siswa-siswa SD untuk memperoleh masukan-masukkan guna perbaikan dari komik beserta model pendidikan an korupsi. Hasil implementasi kemudiaan diperiksa apakah memenuhi ke ga kriteria yang telah ditentukan. Bila belum memenuhi, peneli memperbaiki pro pe III menjadi PROTIPE IV. Diperiksa kembali berdasarkan ke ga kriteria, diperbaiki lagi, begitu seterusnya hingga diperoleh komik pendidikan an korupsi yang memenuhi kriteria valid, efek f dan prak s.

Data dianalisis secara kualita f dengan mengacu kepada pendapat Miles dan Huberman (1992), yang membagi ga alur kegiatan analisis data dan dilakukan secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan melalui verifikasi yang dilakukan selama peneli an berlangsung dengan menghubungkan semua kejadian sosial yang ditemukan. Verifikasi data dilakukan dengan pemeriksaan silang (*triangulasi*) dan *expert opinion*. Analisis dilakukan dengan membandingkan antara data yang diperoleh dengan kriteria yang telah ditentukan, yaitu; kevalidan, keefek fan dan keprak san.

HASIL DAN PEM BAHASAN

1. Pengembangan Komik Pendidikan An korupsi

Untuk memperoleh draf narasi yang sesuai dengan kondisi siswa SD, peneli terlebih dahulu mengembangkan tes kemampuan awal. Siswa disuruh untuk mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan materi korupsi dan cara mengatasinya. Dari hasil pre tes, menunjukkan pengetahuan awal siswa SD tentang materi korupsi masih sangat kurang. Hal ini dipertegas guru kelas yang menyatakan selama ini siswa SD belum sanggup menjelaskan definisi korupsi secara baik dan benar, menurut pemahaman mereka korupsi hanya sebatas penyalahgunaan uang atau mencuri uang, sedangkan mencontek, terlambat masuk sekolah belum dikategorikan sebagai perilaku korupsi.

Berdasarkan pemahaman awal siswa tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru SD, siswa SD, dan ahli media untuk merancang komik pendidikan an korupsi. Hal-hal yang dirancang meliputi ; (1) materi komik, peneliti menyesuaikan isi materi dengan keadaan subyek peneliti an yang sekaligus menjadi pengguna komik yaitu siswa SD kelas IV. (2) ide cerita komik, cerita yang dicantumkan dalam komik adalah tentang sebuah keluarga yang sederhana, rukun dan bahagia. (3) latar se ng, pilihan latar se ng disesuaikan dengan ide cerita. Mengingat ide cerita yang dimuat dalam komik tentang sebuah keluarga yang sederhana dan nggal di pinggiran kota, maka se ng lokasi yang ditampilkan disesuaikan dengan keadaan tersebut. (4) tokoh-tokoh dalam komik, kisah cerita yang disukai anak pada usia ini adalah cerita yang sesuai dengan keadaan mereka, misalnya tokoh cerita anak yang sebaya dengannya.

Draf komik yang sudah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh 2 orang ahli, yaitu ahli pendidikan dan ahli media pembelajaran. Setelah melakukan perbaikan terhadap masukan yang disampaikan oleh kedua validator, komik diwujudkan dalam bentuk buku. sebagaimana terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2
Sampul depan Komik Pendidikan An korupsi

Secara umum komik yang telah dihasilkan berisi 36 halaman. Untuk memudahkan memahami nilai-nilai an korupsi yang tercantum dalam isi komik, maka sistem penyajian dibagi menjadi 3 bab. Pada bab 1 bercerita tentang salah satu ciri korupsi yang paling dekat dengan anak sekolah, yaitu masalah menyontek, karena itu bab I diberi judul Jangan Suka Nyontek. Selanjutnya pada bab II, bercerita tentang ciri korupsi yang berkaitan dengan penyalahgunaan uang dengan cara berbohong. Bab ini diberi judul Jangan Berbohong Ya. Sementara itu, Bab 3 menceritakan tentang pencegahan korupsi dan cara mengatasi korupsi.

Cuplikan Sekilas Isi Komik Pendidikan Anti korupsi

Dari hasil peneli an dapat diketahui bahwa model pendidikan an korupsi melalui media komik yang telah dikembangkan memenuhi ga kriteria yang telah ditetapkan. Ke ga kriteria tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) dua orang ahli menyatakan komik dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan an korupsi di ngkat SD.
- 2) dua orang ahli menyatakan komik dapat memberikan pemahaman mengenai korupsi dan cara memerangki korupsi

- 1) Guru SD menyatakan komik dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan an korupsi di ruang kelas.
- 2) Guru SD menyatakan komik dapat mempermudah penyelesaian pembelajaran pendidikan an korupsi sesuai waktu yang ditentukan.

- 1) Lebih dari 80% siswa SD menyatakan menyukai komik pendidikan an korupsi.
- 2) Lebih dari 80% siswa SD menyatakan menyenangkan komik sebagai media pembelajaran pendidikan an korupsi.
- 3) Lebih dari 80% siswa SD dapat menjelaskan apa itu korupsi.
- 4) Lebih dari 80% siswa SD dapat menjelaskan cara memerangi korupsi.
- 5) Lebih dari 80% siswa ak f dalam pembelajaran pendidikan an korupsi dengan menggunakan komik.

Terpenuhinya ke ga kriteria tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran pendidikan an korupsi dengan menggunakan komik dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di ngkat SD. Selain itu, dari hasil validator ahli materi dan ahli media 100% menyatakan model pembelajaran pendidikan an korupsi melalui komik dapat digunakan dan sesuai tujuannya dalam memberikan pemahaman siswa SD tentang korupsi dan cara mengatasinya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penilaian terhadap “kevalidan” menunjukkan bahwa validator ahli materi dan ahli media menyatakan model pembelajaran pendidikan an korupsi melalui komik dapat digunakan pada siswa SD. Disamping itu, kedua orang ahli juga menyatakan bahwa komik yang dikembangkan “sesuai” dengan tujuannya memberikan pemahaman kepada siswa SD tentang korupsi dan cara memerangnya. Namun, demikian, ada beberapa saran dan masukan yang disampaikan ahli media terkait dengan media komik tersebut, diantaranya; (1) bahasa yang dipergunakan perlu disesuaikan dengan pengguna atau pembaca komik, karena semakin dekat dengan bahasa sehari-hari pengguna akan makin tepat sasaran dan menghindari bahasa formal/tulis, (2) untuk sasaran anak SD, karakter tokoh sudah cukup baik, meskipun perlu juga diangkat tentang tokoh “Bobo” kadang-kadang baik, namun kadang-kadang juga buruk, (3) sebagai media pendidikan perlu ada simpulan dan ndak lanjut yang dapat disisipkan melalui dialog antar tokoh dan ini seharusnya harus muncul dalam dialog akhir yang disampaikan oleh masing-masing tokoh.

Berdasarkan hasil pengembangan tersebut diketahui bahwa komik pendidikan an korupsi direspon baik oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket yang menyatakan 86,40% sangat menyukai komik sebagai media pembelajaran materi korupsi. Kesimpulan ini juga dapat dilihat dari kesenangan siswa menggunakan komik sebagai media pembelajaran pendidikan korupsi, di mana 86,40% menyatakan sangat menyenangi komik pendidikan an korpusi. Hal ini dapat dilihat ke ka guru menggunakan komik pendidikan an korupsi sebagai media pembelajaran, semua siswa 100% ak f mendegarkan dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Penyampaian materi tentang korupsi dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan dalam Rancangan Pembelajaran (RPP). Namun, diharapkan guru memperha kan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan penggunaan mul metode (ceramah, demonstrasi, pemberian tugas) serta pengelolaan kelas yang kondusif.

Hasil angket juga diketahui keefek fan komik sebagai media pembelajaran pendidikan an korupsi. Hal ini terlihat dari hasil tes kemampuan awal, menunjukkan rata-rata siswa memperoleh nilai 70, dan pada saat post tes rata-rata nilai siswa 85 (skala 0 – 100). Ini menunjukkan bahwa hasil tes awal dengan post tes, mengalami kenaikan yang signifikan. Dengan demikian, media komik pendidikan an korupsi sangat efek f dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan peneli an ini mendukung beberapa peneli an sebelumnya, misalnya hasil peneli an Hadi (2005) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media komik dapat membuat siswa merasa senang, santai dan dak merasa tegang dalam mengiku pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat memo vasi siswa untuk lebih memahami suatu masalah yang diajukan. Sementara itu, hasil peneli an Muliyardi (1999) menunjukkan bahwa soal cerita yang disajikan dalam bentuk komik

disukai oleh anak-anak kelas 1 SD, serta dapat mengurangi rasa takut mereka terhadap pekerjaan rumah, selain itu penyajian dalam bentuk komik dapat membantu anak dalam melancarkan membaca, serta dapat mengurangi rasa bosan terhadap pelajaran matematika.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan model pembelajaran pendidikan an korupsi melalui media komik dapat membantu siswa SD dalam memahami penger an korupsi dan cara mengatasinya. Hasil penilaian terhadap kepraks an komik pendidikan an korupsi, menunjukkan bahwa 86,40% siswa ternyata “sangat menyukai” model pembelajaran dengan menggunakan media komik dalam membahas pelajaran materi korupsi. Di samping itu, mayoritas siswa 86,40% sangat menyenangi komik pendidikan an korupsi sebagai media pembelajaran. Hasil implementasi model pembelajaran pendidikan an korupsi melalui media komik ternyata berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai materi korupsi. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil nilai *pre test* dengan *post tes*. Pada saat siswa belum diperkenalkan komik pendidikan an korupsi nilai rata-rata ssiswa 70 sebanyak 12 siswa (54,55%), tetapi setelah pembelajaran menggunakan komik, ternyata nilai siswa meningkat rata-rata 85 sebanyak 19 siswa (86,40 %). Dengan demikian, komik pendidikan an korupsi sangat efek f bagi siswa dalam memahami korupsi dan cara mengatasinya.

Uji coba model ini baru terbatas pada siswa SD Negeri Mulyorejo kota Surabaya, sehingga apabila akan digunakan secara luas untuk sekolah lain harus dikaji kembali terutama dari analisis kebutuhannya, kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, dan waktu belajar. Selain itu, pemanfaatan media komik pendidikan an korupsi, diharapkan guru memperha kan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa seper penggunaan **mul metode (ceramah, demonstrasi, pemberian tugas) serta pengelolaan kelas yang kondusif.**

DAFTAR PUSTAKA

Hadi, Syaiful, (2008), Pembelajaran konsep pecahan menggunakan media komik dengan strategi bermain peran pada siswa SD kelas IV semen gersik, Makalah disampaikan pada Simposium Nasional Peneli an Pendidikan, Puslitjaknov, Jakarta, 2008.

Hassan, Fuad (2004). Pendidikan adalah pembudayaa: dalam Pendidikan Manusia Indonesia. Jakarta: Penerbit Kompas.

Kementerian Pendidikan Nasional (Kemdiknas) mentargetkan pendidikan An Korupsi diterapkan pada tahun ajaran 2011,

http://dik.kemdiknas.go.id/index.php?op on=com_content&view=article&id=1676:pendidikan-a -korupsi-mulai-2011&ca d=143:berita-harian (diakses 28 Januari 2011).

Miles, Ma hew B. dan A. Michael Huberman, (1992). *Analisis Data Kualita f, Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Terjemahan dari Analyzing Qualita ve Data : A Source Book for New Methods. UI Press, Jakarta.

Muliyardi. (2002) Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Dalam Jurnal Matematika atau Pembelajarannya. Tahun VIII. Edisi Khusus. Juli 2002. Prosiding Konferensi Nasional Matematika XI, UM, Malang, 22 - 25 Juli 2002.

Poerwadarminta.1998. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta.

Parwitaningsih, 2005. Pemberantasan Korupsi, dalam Bunga Rampai 2, Tim Penulis FISIP UT, Jakarta, Univeritas Terbuka.

Ramlan. (2004) Peranan Gambar Sebagai Media Ilustrasi Dalam Proses Pembelajaran Matematika. [h p://digilib.art.itb.ac.id/go.php?id=jbp tbart-gdl-s2-2004-ramlan-424] (diakses tanggal 28 Januari 2011).

Risman, E. (2003) Dunia Anak: Prestasi Anak, untuk Anak atau Orangtua?, [h p://www.glorianet.org/keluarga/anak/anakpres.html] (diakses 23 Januari 2011).

Sor no, C.. 2003. *The comic of Clamat': the use of a comic as a linguistic mediator*. The Mathema cs Educa on into the 21st Century Project. Proceedings of the Interna onalConference.[h p://www.math.unipa.it/~grim/21_project/21_brno03_sor n o.pdf] (diakses 28 Januari 2011).

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wikipedia Indonesia dan Transparency Interna onal.

**INOVASI PEM BELAJARAN IPS
PADA MATA KULIAH PSOS 4103 ILMU GEOGRAFI DAN
PELESTARIAN LINGKUNGAN DALAM PIPS
DENGAN PENDEKATAN *BLENDED LEARNING***

Sri Sumiy

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

oneng@ut.ac.id

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang pesat menuntut manusia untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup yang beradaptasi dengan teknologi. Peserta didik dan generasi muda sekarang merupakan manusia Indonesia masa depan yang hidup pada era global yang sarat dengan teknologi, untuk menghadapi hal tersebut diperlukan bangsa yang cerdas yang bisa berkompetisi dengan bangsa lain di dunia. Untuk mengantisipasi perkembangan IPTEK dilakukan inovasi di segala bidang termasuk inovasi pendidikan. Inovasi pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja, namun keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam pendidikan IPS. Keterampilan mencari, memilih, mengolah dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri serta keterampilan bekerja sama dengan kelompok yang majemuk nampaknya merupakan aspek yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara dewasa dan berpartisipasi aktif di era global.

Universitas Terbuka sebagai lembaga pendidikan terbuka jarak jauh di Indonesia proses pembelajaran mahasiswa secara mandiri dengan menggunakan bahan ajar yang disebut modul, untuk membantu layanan bantuan belajar mahasiswa melalui tutorial tatap muka dan tutorial online, namun belum dilakukan secara komprehensif dikarenakan peserta tutorial online dan tutorial tatap muka belum dikuasai oleh seluruh mahasiswa, karena dibatasi oleh karakteristik mahasiswa dan kondisi geografis yang sangat beragam.

Inovasi pembelajaran IPS yang dilakukan pada mata kuliah Ilmu Geografi dan Pelestarian Lingkungan dalam PIPS dengan pendekatan Blended learning meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Blended learning merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa (Harding, Kaczynski dan Wood, 2005).

Kendala yang dihadapi secara geografis dan teknis yang dihadapi dalam pembelajaran blended, perlu dipertimbangkan sistem pembelajaran offline yang memungkinkan peserta didik memperoleh berbagai informasi materi tanpa harus terkoneksi dengan internet.

Kata Kunci : Inovasi pembelajaran, IPS dan Blended Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat menuntut manusia untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup yang harus beradaptasi dengan teknologi. Peserta didik dan generasi muda sekarang merupakan manusia Indonesia masa depan yang hidup pada era global yang sarat dengan teknologi, untuk menghadapi hal tersebut diperlukan bangsa yang cerdas yang bisa berkompetisi dengan bangsa lain di dunia. Pada era globalisasi, profesi guru memiliki peran yang strategis dalam membangun bangsa menuju ke arah perkembangan jaman, karena tugas yang mulia bagi proses kemanusiaan, pencerdasan, pembudayaan, dan membangun karakter bangsa.

Pengembangan pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja, namun keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam pendidikan IPS. Keterampilan mencari, memilih, mengolah dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri serta keterampilan bekerja sama dengan kelompok yang majemuk nampaknya merupakan aspek yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara dewasa dan berpartisipasi aktif di era global.

Seorang guru yang profesional dituntut untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya di bidang pendidikan, ilmu-ilmu penunjangnya, dan proses belajar mengajar serta memantau perkembangan sistem pendidikan. Guru memiliki tugas yang sulit, karena tugasnya tidak hanya sekedar mengajar, tapi juga harus mampu mendidik siswa agar menghasilkan lulusan yang cerdas dan berkarakter positif. Guru dalam menjalankan tugasnya harus menguasai pengetahuan yang luas dan mendalam tentang proses belajar-mengajar, termasuk strategi dan metode dalam mengajar (Suparlan, 2006: 43).

Paradigma pendidikan dewasa ini mengalami perubahan yang tadinya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berorientasi pada siswa aktif (*student centered*). Sejalan dengan hal itu dalam perkembangan teknologi komputer dan informasi dewasa ini, bidang pendidikan telah memasuki dunia *on-line*, guru dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan sumber pembelajaran yang berupa buku teks, gambar/foto, video pembelajaran, animasi, dan simulasi semakin mudah diperoleh untuk media pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai media tersebut, guru dapat membuat bahan pembelajaran untuk menjelaskan konsep-konsep materi pembelajaran IPS, dengan memanfaatkan berbagai bentuk representasi (*multiple representation*) agar siswa mudah memahami suatu konsep/materi pembelajaran IPS.

Pemanfaatan teknologi komputer secara *on-line* selain membantu guru dalam memenuhi sumber bahan presentasi di kelas juga dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memperoleh sumber belajar dan informasi selain dari buku pelajaran yang ada, agar kompetensi siswa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Guru perlu memberikan kesempatan pada para siswa untuk melakukan eksplorasi di antaranya dengan memanfaatkan teknologi *on-line*. Selain dapat meningkatkan proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dapat melatih siswa untuk belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*). Implementasi teknologi informasi diharapkan dapat menjadikan siswa

menjadi pembelajar sepanjang hayat (*life long learning*), sehingga menjadi pribadi yang mampu berkembang di tengah perkembangan informasi yang pesat.

Mata kuliah Ilmu Geografi dan Pelestarian Lingkungan dalam PIPS, merupakan mata kuliah pendukung yang harus diiku oleh mahasiswa semester 5, pada Program S1 Pendidikan IPS, mata kuliah ini terdiri dari 3 SKS, yang dibahas ke dalam 9 (sembilan) modul. Untuk pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep materi modul diberikan layanan bantuan belajar dalam bentuk tutorial tatap muka (TTM) dan tutorial secara *online* (tuton) namun pelaksanaannya masih berdiri sendiri, dengan jadwal yang terpisah dan diiku oleh mahasiswa yang berbeda. Dalam makalah ini disajikan dengan pendekatan *blended learning*, untuk mencapai kompetensi mahasiswa, jika hanya diberikan dengan satu bantuan belajar saja yaitu tutorial tatap muka atau tutorial online (tuton) sebagai pembelajaran *online* pada pendidikan jarak jauh seper Universitas Terbuka.

KAJIAN PUSTAKA

1. Inovasi Pembelajaran

Inovasi atau *innova on* berasal dari kata *to innovate* yang mempunyai ar membuat perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru. Inovasi kadang pula diar kan sebagai penemuan, namun berbeda maknanya dengan penemuan dalam ar *discovery* atau *inven on* (invensi). *Discovery* mempunyai ar penemuan sesuatu yang sebenarnya telah ada sebelumnya, tetapi belum diketahui. Sedangkan invensi adalah penemuan yang benar-benar baru sebagai hasil kegiatan manusia.

Menurut Evere M. Rogers (1983), mendefinisikan *inovasi* sebagai suatu ide, gagasan, praktek atau objek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Penger an lain yang dikemukakan oleh Stephen Robbins (1994), bahwa *inovasi* sebagai suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk atau proses dan jasa. Jadi penger an inovasi dapat diar kan sebagai suatu pembaharuan ke arah perubahan yang baru dan belum pernah dilakukan sebelumnya, pembaharuan dapat berupa suatu ide, gagasan, praktek, produk, sebuah metode baru, atau model proto pa.

Menurut Ibrahim (1988), bahwa inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi, inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamana sebagai hal yang baru bagi hasil seseorang atau kelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil penemuan baru (*inverse*) atau baru ditemukan orang (*discovery*), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan. Mengacu pada UUSPN NO. 20 tahun 2003 dan Standar Nasional Pendidikan PP 19 tahun 2005, bahwa inovasi sarana dan prasarana harus mengacu pada tupoksi lembaga dan peraturan perundangan yang berlaku yaitu yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran (termasuk diklat) termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Se ap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Pembelajaran dak hanya terpaku pada kegiatan yang mengandalkan berbicara dan transfer pengetahuan saja, tetapi harus didukung oleh pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran anak. Hal ini tentunya mendorong dosen/tutor untuk lebih ber ndak sebagai fasilitator untuk membantu mahasiswa dalam belajar.

Pendidikan IPS sebagai salah satu bidang studi yang mengarahkan siswa pada upaya mempelajari kehidupan sosial yang bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPS membekali siswa untuk dapat mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral, Pembelajaran IPS banyak memuat materi sosial dan bersifat hafalan sehingga siswa sering kali mengalami kebosanan ke ka berhadapan dengan pelajaran ini. Kenyataan yang ada bahwa faktor penyebab kegagalan pembelajaran selama ini adalah pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat. Kurang tepat ar nya pelaksanaan pembelajaran dak sesuai dengan keadaan dan selera siswa. Padahal dalam pembelajaran yang harus diperha kan adalah kebutuhan dan keadaan psikologis siswa. Sejalan dengan hal itu, Nurhadi (2004 : 73) menegaskan bahwa guru dituntut menyesuaikan diri terhadap gaya belajar siswa-siswinya.

2. Pendekatan Pembelajaran

Penger an pendekatan dapat diar kan sebagai k tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teore s tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). *Blended learning* merupakan is lah umum bagi kombinasi pemanfaatan komputer dan informasi dalam pembelajaran tatap muka (*face to face teaching learning*). Bentuknya dapat beragam mulai dari penggunaan komputer dalam menunjang pembelajaran sampai dengan komplemen pembelajaran tatap muka dengan *E-learning*. Pemanfaatan *blended learning* dalam pembelajaran tentu saja perlu memperha kan sumber daya alat dan sumber daya manusia yang tersedia.

Pada makalah ini inovasi pembelajaran ditujukan pada pendidikan jarak jauh agar diperoleh keluaran (*output*) yang lebih baik, berdasarkan hasil pemikiran para ahli tersebut lahirlah pendekatan '*Blended Learning*' (BL). Model ini pada dasarnya mengkombinasikan keunggulan berbagai teknik pembelajaran dalam penyelenggaraan pendidika jarak jauh. Menurut Semler (2005): *Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face ac vi es, and real world prac ce. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others' weaknesses.*

3. Pengertian *Blended Learning*

Beberapa penulis terdahulu sudah banyak mendefinisikan istilah *Blended Learning*, namun pada hakekatnya istilah tersebut berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* adalah campuran, atau kombinasi yang baik, sedangkan *learning* merupakan pembelajaran. Jadi, istilah *blended learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran campuran. Dengan kata lain metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis.

Menurut Childress Consulting Learning Services Center *Blended learning* merupakan kombinasi berbagai kegiatan pembelajaran, yang meliputi penggunaan beragam metode, sumber belajar, dan pengalaman belajar. Contoh: kombinasi pembelajaran memanfaatkan bahan ajar berbasis web, bahan ajar cetak, belajar individu atau kelompok, belajar terstruktur, belajar mandiri, tutorial, dan bimbingan. Pendekatan *Blended learning* mengkombinasikan antara pertemuan tatap muka (*in-class session*) dengan pembelajaran secara *online* sebagai upaya untuk menggabungkan keunggulan dari kedua jenis metode yang digunakan (Reay, 2001; Rooney, 2003). Menurut Graham (2005:5), *blended learning* adalah sebuah sistem yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbantuan komputer, dengan mengintegrasikan penggunaan media berbasis komputer untuk membantu penyampaian materi ajar. Dilihat dari strateginya *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa (Harding, Kaczynski dan Wood, 2005).

Menurut Soekartawi (2005), bahwa *Blended Learning* merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara virtual. Kombinasi keunggulan dua model pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.
Penilaian Komparatif Tiga Model Pembelajaran

No	Variabel	Kelas konvensional	Kelas Virtual	Kelas Kombinasi (Blended Learning)
1	Registrasi	Di kampus	Online	Keduanya
2	Lingkungan pembelajaran	Hidup	Terprogram	Keduanya
3	Lingkungan kampus	Di kampus	Di luar kampus	Keduanya
4	Kehadiran guru/tutor	Diperlukan	Tdk diperlukan	Keduanya
5	Jadwal kelas	Tertentu tempat & waktunya	Kapan saja & dimana saja	Kapan saja & dimana saja
6	e-mail	Tdk ada	Ya	Ya
7	Audio-video conferencing, chatting	Tidak ada	Tdk ada	Ya
8	Konsultasi	Tatap muka	Diumumkan	Keduanya
9	Kerja kelompok	Ya	Tidak	Ya
10	Tugas-tugas rumah	Ya	Tidak	Ya

Sumber : Sukartawi 2005

Selain penger an *Blended learning* is lah tutorial atau *tutoring* juga perlu dibahas karena merupakan bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh *tutor* kepada mahasiswa (*tutee*) untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri mahasiswa secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar. *Tutor* adalah orang yang memberikan ilmu kepada anak didik secara langsung, mahasiswa lebih memahami konsep dan praktek pendidikan non formal yang lebih baik. Tutorial dilaksanakan secara tatap muka atau jarak jauh dan tutorial online (tuton) berdasarkan konsep belajar mandiri.

Prinsip pokok tutorial adalah “kemandirian mahasiswa” (*student’s independency*). Tutorial dak ada, jika kemandirian dak ada. Jika mahasiswa dak belajar di rumah, dan datang ke tutorial dengan ‘kepala kosong’, maka yang terjadi adalah “perkuliahan” biasa, bukan tutorial. Dengan demikian, secara konseptual tutorial perlu dibedakan secara tegas dengan kuliah (*lecturing*) yang umum berlaku di perguruan nggi di mana peran dosen sangat besar.

PEM BAHASAN

Makalah ini akan memaparkan pendekatan *blended learning* yang diimplementasikan pada pendidikan terbuka jarak jauh sebagai salah satu inovasi pembelajaran IPS pada mata kuliah Ilmu Geografi dan Pelestarian Lingkungan PIPS. Pada pembahasan ini disajikan mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Seper kita ketahui banyak model yang digunakan dalam merancang pembelajaran salah satunya adalah Model ADDIE. yaitu Analisis, Desain, Development, Implementa on dan Evalua on.

A. Tahap Analisis dan Perancangan (Analisys & Design)

Pada tahap perancangan dilakukan analisis terhadap kebutuhan mahasiswa dalam perkuliahan mata kuliah PSOS 4103 ilmu geografi dan pelestarian lingkungan dalam PIPS dengan mengidentifikasi kompetensi apa saja yang harus dikuasai mahasiswa, untuk selanjutnya dilakukan analisis kompetensi yang dipetakan dalam peta kompetensi mata kuliah tersebut.

Analisis kompetensi sangat pen ng dalam perencanaan, untuk mengukur kemampuan-kemampuan yang harus dicapai mahasiswa dalam mata kuliah Ilmu geografi dan Pelestarian Lingkungan dalam PIPS. Pada pembelajaran *online* maupun *blended learning* ak vitas pembelajaran mahasiswa dapat dipetakan sesuai dengan kemampuan-kemampuan yang terdapat pada ranah kogni f. Seper yang dikemukakan oleh Anderson & Krathwhohl, (2001), dimensi proses kognitif dalam aktifitas pembelajaran online dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.
Dimensi Taksonomi Tujuan Pembelajaran dan Rancangan Aktivitas

Dimensi Pengetahuan	Dimensi Proses Kognitif					
	Ingatan	Pemahaman	Penerapan	Analisis	Evaluasi	Kreasi
Pengetahuan fakta	Membaca buku teks dan membaca teks online	Tes : mencari di internet				
Pengetahuan Konsep		Peta Konsep	Online tes			
Pengetahuan Prosedur		Diskusi, Komunikasi, Konsep mapping, Colaborasi online	Latihan Terstruktur Pemecahan masalah Perbaikan latihan program	Studi Kasus	Refleksi	Resolve ill structured problem
Pengetahuan Meta kognitif		Komunikasi Brainstorming	Strategi pembelajaran	Aktivitas belajar	Refleksi	

Sumber : The Revised Taxonomy Table Anderson & Krathwohl, 2001

Tahap Desain atau perancangan dalam Pembelajaran *Blended learning* secara spesifik dikemukakan oleh Steve Semer (2005) dan Soekartawi (2005b) , menyarankan ada enam tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan *Blended learning* agar hasilnya optimal. Keenam tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Tentukan macam dan materi bahan ajar.

Untuk keperluan ini bisa dilakukan dengan mengubah bahan ajar yang sudah ada, atau dengan membuat baru sehingga menjadi bahan ajar yang memenuhi syarat untuk pendidikan jarak jauh, diusahakan bahan ajar ini dirancang menjadi beberapa macam bahan ajar, yaitu:

- Bahan ajar yang dapat dipelajari secara mandiri oleh mahasiswa,
- Bahan ajar yang dapat dipelajari secara berinteraksi melalui cara tatap-muka, dan
- Bahan ajar yang dapat dipelajari melalui cara berinteraksi melalui cara *online/web-based learning*.

2. Tetapkan *Blended learning* yang digunakan.

Kegiatan pada tahap ini yang paling sulit karena diperlukan ahli *e-learning* untuk merancang sedemikian rupa yang memadukan pembelajaran jarak jauh dan tatap-muka. Dalam perancangan ini perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

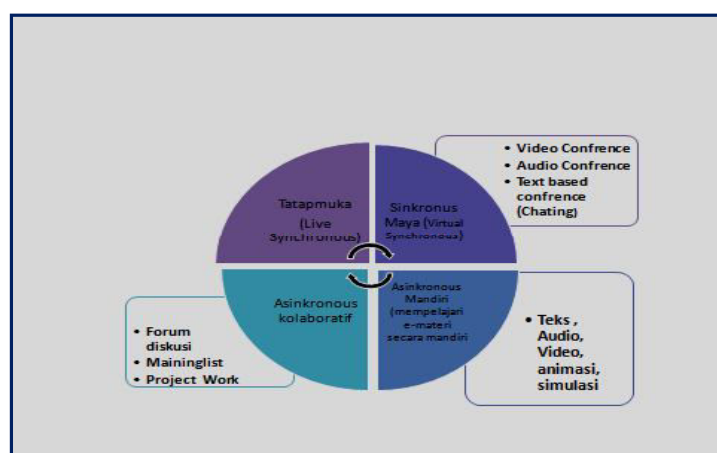
- Penyajian Bahan ajar
- Bahan ajar wajib dipelajari dan bahan ajar pendukung untuk memperkaya pengetahuan mahasiswa.
- Cara mengakses dua komponen pembelajaran tersebut.
- Faktor pendukung yang digunakan. Meliputi software, pembagian kerja kelompok, dukungan *learning resource centers* (sumber pembelajaran) di daerah-daerah tertentu.

3. Pilihlah format dari *on-line learning*.
Bahan ajar yang disediakan dalam bentuk format *html* (sehingga mudah di *cut dan paste*) atau dalam format PDF (dapat bisa di *cut and paste*).
Fasilitas yang digunakan perlu diinformasikan ke mahasiswa dan dosen/tutor, pada saat mahasiswa mengakses berikan informasi tentang *link* internet yang digunakan apakah; Yahoo, Google, MSN atau lainnya.
4. Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat.
Tujuan uji coba rancangan ini untuk melihat mudah atau tidaknya penggunaannya. Hasil uji coba ini agar diperoleh masukan untuk penyelenggara *Blended learning* dari pengguna (*user*)
5. Gunakan bantuan Instruktur/Fasilitator.
Penyelenggaraan *Blended learning* sebaiknya dibantu oleh instruktur /fasilitator khusus (dosen/tutor) bertugas untuk menjawab pertanyaan mahasiswa(*user*), tentang cara registrasi/pendaftaran, cara mengakses materi/bahan ajar, dan lain-lain. Instruktur/fasilitator dapat dijadikan sebagai agen promosi (*public relation*), untuk menangani berbagai masalah dan pertanyaan dari berbagai pihak.
6. Buatlah instrument evaluasi pelaksanaan *Blended learning*.

B. Tahap Pengembangan & Pelaksanaan (Development Dan Implementasi)

Untuk melaksanakan pembelajaran *Blended learning* dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa peserta perkuliahan. Sehingga pembelajaran e-learning yang dikemukakan oleh Staley (2007), dapat diklasifikasikan ke dalam empat kuadran dengan model seperti pada diagram berikut.

Diagram 1.
Model Pembelajaran e-Learning dari Staley



- **Kuadran 1: Live Synchronous;**
adalah pembelajaran yang terjadi pada dimensi waktu dan ruang yang bersamaan. Maka dari itu disebut dengan sinkronous langsung (*live*). Strategi pembelajaran seperti ini terjadi dalam pembelajaran tatap muka secara langsung, seperti pada

pendidikan terbuka jarak jauh di Universitas Terbuka biasa dilakukan melalui Tutorial tatap muka (TTM) selama 8 (delapan kali pertemuan, dengan berbagai strategi dan metode pembelajaran seper ceramah, praktek, diskusi, demonstrasi, dan model tutorial yang sesuai.

- **Kuadran 2: Virtual Synchronous;**
adalah pembelajaran yang terjadi dalam dimensi waktu yang bersamaan tetapi dengan ruang yang berbeda. Contohnya adalah mahasiswa di Universitas Terbuka dapat mengiku satu perkuliahan yang sama dengan dosen yang sama melalui video conference. Dapat juga seorang mahasiswa mendiskusikan sesuatu dengan dosen mata kuliah Ilmu Geografi dan Pelestarian Lingkungan dalam PIPS melalui handphone, dll.
- **Kuadran 3: Self-paced Asynchronous;**
pembelajaran yang terjadi dalam dimensi ruang dan waktu yang berbeda (kapan saja dan dimana saja) melalui media pembelajaran yang dirancang khusus yang memungkinkan dapat dipelajari secara mandiri. Dalam hal ini, Universitas Terbuka menyelenggarakan tutorial online (tuton), tutor tuton menyediakan materi mata kuliah atau dikenal dengan is lah materi inisiasi, dalam berbagai bentuk bahan presentasi seper pdf, html, ppt dan lain-lain.
- **Kuadran 4: Collaborative Asynchronous;**
Pada kuadran ini sama seper *self-paced asynchronous*, pembelajaran terjadi kapan saja dan dimana saja tetapi proses pembelajaran melibatkan lebih dari satu orang atau kelompok. Di UT proses ini biasanya dilakukan oleh seorang tutor tuton yang ingin memperdalam pemahaman mahasiswa tentang sesuatu konsep, maka ia melemparkan isu/permasalahan ke dalam forum diskusi untuk mendapat tanggapan dari mahasiswanya. Atau sebaliknya, seorang mahasiswa mengajukan permasalahan untuk dibahas bersama atau mendapat masukan/tanggapan oleh mahasiswa lain dalam forum diskusi.
Penyampaian materi dapat dikategorikan pembelajaran *Blended Learning* apabila proporsi penyampaian materi perkuliahan melalui online antara 30 % sd 79 %. Pada survey penelitian yang dilakukan oleh Sloan dalam Yusuf (2011), klasifikasi pembelajaran *Blended learning* seper pada tabel berikut.

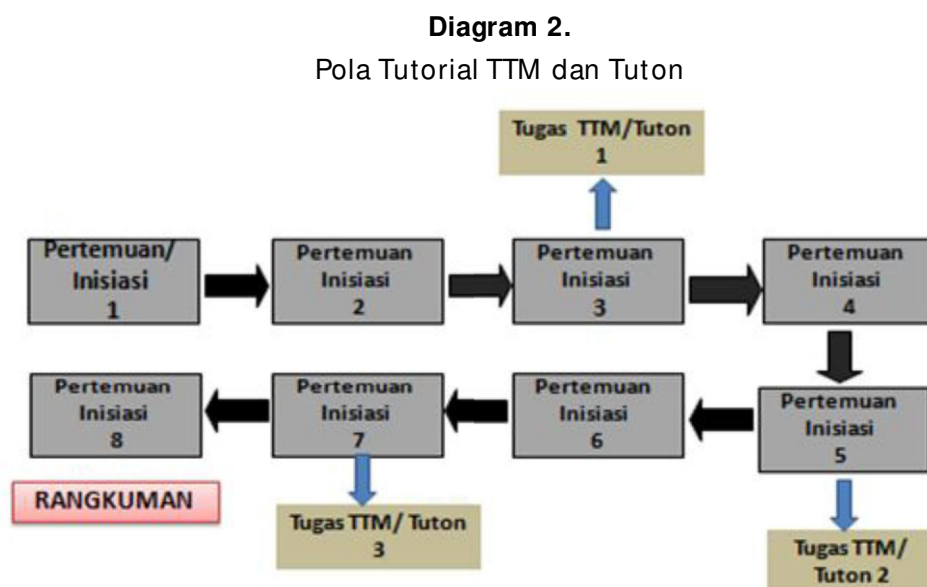
Tabel 3.
Klasifikasi perkuliahan.

Proportion of Content Delivered Online	Type of Course	Typical Description
0%	Traditional	Course with no online technology used – content is delivered in writing or orally.
1 to 29%	Web Facilitated	Course which uses web-based technology to facilitate what is

Proportion of Content Delivered Online	Type of Course	Typical Description
		essentially a face-to-face course. Uses a course management system (CMS) or web pages to post the syllabus and assignments, for example.
30 to 79%	Blended/Hybrid	Course that blends online and face-to-face delivery. Substantial proportion of the content is delivered online, typically uses online discussions, and typically has some face-to-face meetings.
80+%	Online	A course where most or all of the content is delivered online. Typically have no face-to-face meetings.

Sumber : Sloan Survey definition (dalam M. Yusuf, Jurnal Pendidikan) 2011

Pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Ilmu geografi dan pelestarian lingkungan dalam PIPS pada pendidikan jarak jauh saat ini dilakukan secara tatap muka (TTM) dan tutorial *online* dalam tutorial *online* (tuton) dengan pemanfaatan teknologi komputer, namun pelaksanaannya masih secara terpisah dan diikuti oleh mahasiswa yang berbeda. Penyelenggaraan tutorial tatap muka (TTM) maupun tutorial *online* (tuton) masing-masing diikuti oleh mahasiswa selama 8 (delapan) kali pertemuan tutorial tatap muka (TTM) atau 8 (delapan) kali inisiasi pada tutorial online (tuton) dengan pola seperti pada diagram berikut.



Sumber : Pedoman penyelenggaraan Tutorial TTM dan tuton (2012)

Berdasarkan diagram tersebut bahwa Tutorial Tatap muka (TTM) maupun tutorial *online* (Tuton) memiliki pola kegiatan yang sama yang dilakukan sebanyak 8 (delapan) kali pertemuan, di antaranya terdapat tugas wajib sebanyak 3 kali yaitu pada pertemuan/inisiasi ke ga, ke lima, dan ke tujuh.

Jika dalam pembelajaran jarak jauh sebanyak delapan kali pertemuan tatap muka maupun *online*, model yang dikembangkan oleh Li leJohn dan Pegler (2005), waktu pembelajaran *Blended learning* hanya sebanyak 7 (tujuh) kali pertemuan dengan format sebagai berikut.

Tabel 4.
 Jadwal Blended learning dari Pendekatan leJohn dan Pegler

Time	Mode	Lecturer activities	Student activities	Resources (Content)	Online Tools	Feedback & Assessment
Day 1	Offline	Divide students into groups Introduce topics First lecture	Discuss topic and tasks	Lecture Guided discussion Textbook		
	Online	Monitor poll results Post weekly announcement	Cast vote (poll)	eReadings	CSU Interact subject teaching site – poll, CSU Interact Project sites for each debate team, eJournals via library web site	Poll results available
Days 2-7	Offline	Facilitate tutorial-guided small group discussion	Research topic Begin building argument	Textbook Library Journals		Feedback from peers in lecture Group discussions
	Online	Respond to student emails. Oversee activity in CSU Interact Project sites	Use online tools of choice: wiki, chat, email, within team project sites	eReadings	CSU Interact subject teaching site – announcements, forum postings, resources tool	Feedback from peers and lecturer online

Tulisan McGinnis (2005), dalam *'Building A Successful Blended Learning Strategy'*, dalam Soekartawi (2005), memberikan saran bahwa penyelenggaraan *Blended learning* perlu memperhatikan 6 (enam) hal sebagai berikut:

1. Penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan-pesan yang lain (seper pengumuman yang berkaitan dengan kebijakan atau peraturan) secara *konsisten*.
2. Penyelenggaraan pembelajaran melalui *Blended learning* harus dilaksanakan *serius* karena hal ini akan mendorong siswa cepat menyesuaikan diri dengan sistem PJJ. Konsekuensinya, siswa lebih cepat mandiri.

3. Bahan ajar yang diberikan harus selalu *mengalami perbaikan (updated)*, baik itu formatnya, isinya maupun ketersediaan bahan ajar yang memenuhi kaidah 'bahan ajar mandiri' (*self-learning materials*) seper yang lazim digunakan di PJJ.
4. Alokasi waktu bisa dimulai dengan *formula awal 75:25* dalam artian bahwa 75% waktu digunakan untuk pembelajaran *online* dan 25% waktu digunakan untuk pembelajaran secara tatap muka (tutorial). Karena alokasi waktu ini belum ada yang baku, maka penyelenggara pendidikan bisa membuat 'uji coba' sendiri, sehingga diperoleh alokasi waktu yang ideal.
5. Alokasi waktu sebesar 25% untuk tutorial, dapat digunakan khusus bagi mereka yang ter nggal, namun bila tidak memungkinkan (misalnya sebagian besar siswa menghendaki pembelajaran tatap muka), maka waktu yang tersedia sebesar 25% tersebut bisa dipakai untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan siswa dalam memahami isi bahan ajar. Jadi semacam penyelenggaraan '*remedial class*'.
6. Pembelajaran *Blended learning* diperlukan kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian untuk terus berupaya bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berikut disajikan rancangan jadwal pelaksanaan pembelajaran Blended learning untuk mata kuliah Ilmu Geografi dan pelestarian PIPS, selama delapan kali pertemuan, dari delapan sesi pertemuan hanya di tampilkan 3 pertemuan saja sebagai contoh.

Tabel 5.
Rancangan Aktifitas Pembelajaran

No	Pokok Bahasan	Strategi Pembelajaran			Tutorial Ke ...
		Tatap muka	online	Tugas	
1.	- Hakikat Geografi	Mempelajari Modul 1 Ceramah Tanya jawab	• Searching mencari referensi, Hakekat, dan objek kajian geografi • Synchronous Virtual chatting terjadwal dengan tutor • Asynchronous mempelajari Modul 1	Tugas kelompok Membuat Peta Konsep	1
2.	- Struktur Ilmu Geografi	Diskusi kelompok Presentasi hasil tugas	• Searching mencari referensi, Struktur Ilmu Geografi • Synchronous Virtual chatting terjadwal dengan tutor • Asynchronous mempelajari modul 2	Mahasiswa diberikan tugas kelompok • membuat bagan kajian ilmu geografi • klasifikasi Cabang-cabang geografi	2

No	Pokok Bahasan	Strategi Pembelajaran			Tutorial Ke ...
		Tatap muka	online	Tugas	
3.	- Pendekatan Geografi	Diskusi Kasus Problem solving	• Searching mencari referensi, Pendekatan Geografi • Synchronous Virtual chat terjadwal dengan tutor • Asynchronous tugas mandiri tentang pendekatan geografi	Ditugaskan untuk membuat perencanaan dengan pendekatan geografi	3

C. Tahap Evaluasi Pembelajaran Blended Learning

Untuk melakukan Evaluasi meliputi kriteria sebagai menurut Soekartawi (2005) adalah:

1. *Ease to navigate*, adalah seberapa mudah siswa bisa mengakses semua informasi yang disediakan dalam paket pembelajaran yang terdapat dalam komputer. Kriteria aspek ini bahwa makin mudah melakukan akses adalah makin baik.
2. *Content/substance*, adalah bagaimana kualitas isi instruksional yang dipakai. Meliputi petunjuk mempelajari isi bahan ajar, penyiapan bahan ajar, sudah sesuai dengan kompetensi tidak. Kriteria aspek ini, makin mendekati isi bahan ajar itu dengan tujuan pembelajaran adalah makin baik.
3. *Layout/format/appearance*, adalah apakah paket pembelajaran (bahan ajar, petunjuk belajar, atau informasi lainnya) disajikan secara profesional. Kriterianya, makin baik penyajian bahan ajar adalah makin baik.
4. *Interest*, adalah sampai seberapa besar paket pembelajaran meliputi : bahan ajar, petunjuk belajar, atau informasi lain yang disajikan mampu menimbulkan daya tarik siswa untuk belajar. Kriterianya adalah bila paket pembelajaran yang disajikan mampu menimbulkan terhadap mahasiswa untuk terus tertarik belajar makin baik.
5. *Applicability*, adalah seberapa jauh paket pembelajaran meliputi : bahan ajar, petunjuk belajar, atau informasi lain yang disajikan bisa dipraktekkan secara mudah. Kriterianya, makin mudah dipraktekkan makin baik.
6. *Cost-effectiveness/value*, adalah sampai seberapa murah biaya yang dikeluarkan untuk mengikut paket pembelajaran tersebut.

SIMPULAN

1. *Blended learning* merupakan gabungan atau kombinasi dari dua atau lebih metode atau komponen untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran, yaitu campuran antara pembelajaran tatap muka atau konvensional sesuai kebutuhan peserta didik, dengan belajar mandiri dan pembelajaran berbantuan komputer melalui *online learning*.

2. Penyelenggaraan pembelajaran melalui *Blended learning* harus dilaksanakan *secara serius* sesuai dengan prinsip pembelajaran PJJ. Secara ideal pembelajaran Blended learning proporsi penyampaian materi secara *online* antara 30 % sampai 79%.
3. Penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan-pesan yang lain harus konsisten dan selalu diperbaharui (*actual*), dan (*self-learning materials*) seper yang lazim digunakan pada PJJ.

DAFTAR PUSTAKA

- Curtis J. Bonk, Charles R. Graham. *"The Handbook of Blended learning "* (USA:Pfeiffer, 2006)
- Ibrahim. 1988. *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dik P2LPTK. Rogers M. & Shoemaker F. Floyd. 1983. *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press A Division of
- I. Elaine Allen, Jeff Seaman, and Richard Garrett, *Blending In The Extent and Promise of Blended Education in the United States*, Sloan-C™, 2007.
- Margaret Driscoll, Saul Carliner. *Advanced Web-based Training Strategies: Unlocking Instructional Sound Online learning* (San Fransisco: Pfeiffer, 2005)
- Soekartawi. *Blended learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh Di Indonesia* (<http://uny.ac.id>) diunduh 11 Oktober 2013.
- Yusuf, (2011), *Mengenal Blended learning*, Jurnal Lentera Pendidikan, Vol 14 No 02 Desember 2011.
- <http://www.etutors-portal.net/portal-contents/blended>, diunduh tanggal 11 Oktober 2013.
- <http://morethanlearning.com/home/dianaariani/2012/09/12/blended-learning/>.

**PERAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM PENANAMAN KESADARAN POLITIK
PADA GENERASI MUDA
(THE ROLE PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN EDUCATION DEVELOPMENT POLITICAL
AWARENESS OR YOUTH)**

Sriyono

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP-Universitas Terbuka

sryn@ut.ac.id

Abtrak

Kesadaran politik rakyat tidak hanya diukur dari tingkat partisipasi mereka dalam pemilu, melainkan juga sejauh mana mereka aktif mengawasi atau mengoreksi kebijakan dan perilaku pemerintahan. Dalam negara demokrasi keikutsertaan rakyat dalam pemerintahan dilakukan menyampaikan aspirasinya melalui pemilihan umum, namun hal tersebut tidak sepenuhnya dapat diharapkan sesuai hakikat demokrasi khususnya di kalangan generasi muda utamanya para pemilih pemula, contoh siswa SLTA sebagai pemilih pemula dalam keikutsertaannya berpolitik tidak hanya sebatas pada kewajiban memilih berdasarkan usia dan sebagai pemilih tidak lebih dari penggembira yang dimanfaatkan oleh pihak partai tertentu, bahkan perkembangan budaya politik dewasa ini sebagian para pemilih tidak lagi peduli kepada program visi dan misi yang ditawarkan, tetapi lebih cenderung kepada figur calon yang akan dipilihnya. upaya apa yang dapat dilakukan oleh sekolah dalam hal ini adalah: Peran komponen sekolah, siswa, guru, dan komite sekolah terhadap pendidikan demokrasi.

Penulisan tersebut bertujuan untuk mengembangkan model school-based democracy education di sekolah, memahami karakteristik pendidikan dan budaya politik siswa sebagai pemilih pemula dan untuk mengaktualisasikan pola pembelajaran demokrasi di sekolah.

Paper ini memusatkan perhatian untuk mengungkap, bagaimana: peran sekolah dalam mengembangkan pendidikan demokrasi, penerapan kurikulum muatan lokal berbasis demokrasi, karakteristik siswa dalam memahami demokrasi dan karakteristik tata aturan mekanisme pemilihan di daerah sasaran. Populasi adalah siswa SLTA di daerah tujuan. Data diperoleh melalui library research dan field work, yaitu mengumpulkan data dari daerah yang menjadi obyek sasaran. Teknik yang dilakukan melalui interview dan observasi serta melalui dokumentasi.

Kegiatan pendidikan politik kesadaran politik, dan partisipasi politik masyarakat baik di pedesaan maupun di perkotaan perlu terus didorong dan ditingkatkan sehingga para pemilih memiliki tingkat kesadaran berpolitik demi keberhasilan penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan nasional.

Kata Kunci : Pendidikan kewarganegaraan, Kesadaran Politik dan Generasi Muda

Pada Hakikatnya pendidikan kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jiwa diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara sebagai realisasi dari Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Upaya tersebut dilakukan pemerintah melalui mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), awalnya mata pelajaran tersebut berasal dari istilah *civics* dan *civics education* telah muncul pada tahun 1957, dengan istilah Kewarganegaraan, *Civics* pada tahun 1961 dan pendidikan Kewarganegaraan pada tahun 1968. (Bunjamin dan Sapriya dalam *Civics*, 2005:320). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan masuk dalam kurikulum sekolah pada tahun 1968, namun pada tahun 1975 nama pendidikan kewarganegaraan berubah menjadi Pendidikan Moral Pancasila (PMP). Pada tahun 1994, PMP berubah kembali menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Salah satu indikator atau ciri negara demokrasi adalah adanya keikutsertanya rakyat dalam pemerintahan melalui pemilihan umum, sedangkan pengertian dan hakikat demokrasi berasal dari bahasa Yunani, *demos* yang berarti rakyat dan *kratos* atau *kratein* yang berarti kekuasaan atau pemerintahan. Sehingga sesuai asal katanya muncullah beberapa pengertian demokrasi, yaitu demokrasi merupakan bentuk kekuasaan yang berasal dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat atau dengan kata lain sistem pemerintah yang kekuatannya dipegang oleh rakyat. Demokrasi juga merupakan hasil konstruksi nalar manusia atau argumentasi manusia bahwa keabsahan suatu pemerintahan adalah apabila kedaulatan yang akan menjelma menjadi kekuasaan dan wewenang untuk memerintah bersumber dari rakyat yang diperintah. Hakikat demokrasi berkaitan dengan harkat dan martabat manusia yang paling hakiki, yakni hak dan kewajiban.

Menurut Drs. M. Taophan, kesadaran politik adalah suatu proses belajar yang menampakkan keinsyafan dari setiap warga negara akan urgensi urusan kenegaraan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Kesadaran politik atau keinsyafan bernegara menjadi penting dalam kehidupan kenegaraan, mengingat tugas-tugas negara bersifat menyeluruh dan kompleks. Karena itu tanpa dukungan positif dari seluruh warga masyarakat akan banyak tugas negara yang terbengkalai.

(<http://id.shvoong.com/social-sciences/political-science/2187701-kesadaran-politik/>).

Demokrasi dapat juga diterjemahkan “rakyat berkuasa” atau *government or rule by the people* (pemerintahan oleh rakyat). Dengan kata lain, demokrasi berarti pemerintahan yang dijalankan oleh rakyat baik secara langsung maupun tidak langsung (melalui perwakilan) setelah adanya proses pemilihan umum secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur dan adil, sering disebut “luber dan jurdil”. Dalam sistem pemerintahan demokrasi, kekuasaan tertinggi berada di tangan rakyat. Secara singkat, demokrasi dapat diartikan, mengacu pada ucapan Abraham Lincoln, “*the government from the people, by the people and for the people*” (suatu pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat) Sementara salah satu pendapat menurut Alamudi (Ed, 1991) dalam sapriya: 7.5) demokrasi sesungguhnya adalah seperangkat gagasan dan prinsip tentang kebebasan, tetapi juga

mencakup seperangkat praktek dan prosedur yang terbentuk melalui sejarah panjang dan sering berliku-liku sehingga demokrasi sering disebut suatu *pelembagaan* dari kebebasan.

Kesadaran politik rakyat tidak hanya diukur dari tingkat partisipasi mereka dalam pemilu, melainkan juga sejauh mana mereka aktif mengawasi atau mengoreksi kebijakan dan perilaku pemerintahan selama 5 tahun pemerintah itu berjalan. Kebalikan dari partisipasi politik adalah sikap apatis. Seseorang dinamakan apatis secara politik jika dia tidak mau ikut serta dalam berbagai kegiatan politik kenegaraan di berbagai bidang kehidupan seperti tersebut di atas. Dengan demikian, sesungguhnya kegiatan-kegiatan pendidikan politik, kesadaran politik, dan partisipasi politik masyarakat baik di pedesaan maupun di perkotaan perlu terus didorong dan ditingkatkan demi keberhasilan penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan nasional.

Sementara tujuan Pendidikan nasional Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tersirat tersebut di atas berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu tujuan pendidikan nasional tersebut adalah untuk membentuk warga yang demokratis. Dalam makalah yang berjudul Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Penanaman Kesadaran Politik pada Generasi Muda, dapat dicontohkan pada partisipasi siswa dalam keterlibatannya secara langsung berdemokrasi seputar kegiatan pilkada untuk siswa pemilih pemula, yaitu yaitu siswa SLTA usia berkisar 16-18 tahun.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut: 1) Upaya untuk mengembangkan model *school-based democracy education* di sekolah berdasarkan kondisi daerah tertentu; 2) memahami karakteristik pendidikan dan budaya politik siswa sebagai pemilih pemula dalam Pilkada di wilayah sekolah tersebut berada dan 3) bagaimana untuk mengaktualisasikan pola pembelajaran demokrasi di sekolah.

Variabel dan Instrumen, variabel dalam penulisan makalah ini mencakup peran sekolah dalam mengagas model *school based-democracy education*. Instrumen dikembangkan berdasarkan indikator sebagai berikut: 1). Peran sekolah dalam mengembangkan pendidikan demokrasi; 2). Penerapan kurikulum muatan lokal berbasis demokrasi; 3). Karakteristik siswa dalam memahami demokrasi; dan 4). Karakteristik tata aturan pilkada di daerah penelitian

Populasi adalah siswa SLTA di daerah tujuan. sasaran siswa dan guru yang terkait dengan wilayah yang telah mengikuti kegiatan pilkada pada waktu tertentu atau yang akan ikut sebagai pemilih pemula dalam pilkada di daerahnya masing-masing. Untuk guru sebagai sampel tergantung dari wilayah yang dijadikan obyek tujuan.

Metode dan pengumpulan data, data diperoleh sebagai bahan dengan mempergunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain: a). *Library Research*, yaitu suatu penelitian dengan cara mempelajari dan mengumpulkan berbagai bahan bacaan atau

literatur, dokumen serta media massa yang ada hubungannya dengan penulisan peneliti; dan b). *Field Work Research*, yaitu mengumpulkan data dari daerah yang menjadi obyek sasaran. Teknik yang dilakukan menggunakan metode sebagai berikut: 1). Interview: Menurut Hadi (1990) berpendapat bahwa: interview adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara sepihak, yang dikerjakan dengan sistematis, logis, metodologis dan berlandaskan pada tujuan peneliti. Adapun bentuk wawancara yang dipergunakan dalam penelitian berpedoman pada kuesioner yang berstruktur atau tertutup yang memuat pertanyaan secara cermat dan terperinci dengan pilihan jawaban yang telah disediakan; 2). Observasi: Menurut Winarno Surachmat (1990) observasi adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti mengadakan pengamatan terhadap gejala yang diteliti yang dilaksanakan dalam situasi yang khusus. Observasi dalam penelitian ini adalah penelitian dengan seksama mengamati langsung terhadap obyek dan sasaran penelitian; dan; 3). Dokumentasi: Menurut Suharsimi (1993) dokumentasi adalah mencari data mengenai sesuatu hal atau variabel yang berasal dari pihak lain berupa catatan, buku, surat kabar, dan dokumen-dokumen peninggalan yang dapat dijadikan rujukan dalam penelitian.

Hasil penelitian tahun 2007 mengenai Tingkat Kesadaran Pemilih Pemula dalam Pemilihan Daerah (Pilkada): suatu Refleksi Pembelajaran Sosiologi Siswa dengan *Home Family Learning*, (studi kasus pilkada—Banten di kecamatan Pamulang) terdapat beberapa hal yang dapat diindaklanjuti untuk pengembangan penelitian lanjutan. Salah satunya adalah mengenai dampak yang mempengaruhi sekolah sebagai lembaga pendidikan untuk dapat lebih berkiprah secara langsung terhadap fenomena berpolitik bagi siswa. Terutama di tingkat sekolah menengah atas para siswa SLTA berpotensi sebagai pemilih dalam pilkada yang digelar sepanjang tahun di berbagai daerah. Dengan adanya pilkada di berbagai daerah di Indonesia menunjukkan bahwa pemahaman dan etika berpolitik bagi siswa merupakan hal yang perlu dikaji secara proporsional sebagai anggota masyarakat dan generasi muda yang sadar akan demokrasi.

Beberapa temuan di lapangan pada studi kasus pilkada di daerah Tangerang Selatan dapat penulis kemukakan bahwa, sebagian besar siswa SLTA sebagai pemilih pemula dalam keikutsertaannya berpolitik hanya sebatas pada kewajiban memilih berdasarkan usia. Secara umum siswa tersebut terdapat sebagai pemilih tidak lebih dari penggembara dan dimanfaatkan oleh pihak partai tertentu untuk menyumbang suaranya dalam pilkada. Sehingga mayoritas siswa hanya dijadikan boneka suara yang terkadang dimanfaatkan untuk berkampanye tanpa tujuan yang jelas. Hal inilah menjadikan pengaburan pada hakikat berpolitik yang menentukan pembangunan daerah. Sedangkan dari diri merekalah pembangunan berpolitik menjadi ukuran kualitas berdemokrasi pada masa berikutnya.

Pada saat ini rata-rata usia siswa SLTA berkisar 16-18 tahun, adapun kegiatan pilkada di beberapa daerah mencakup pilkada untuk kepala daerah tingkat camat, bupati, gubernur hingga presiden. Dapat penulis bayangkan berapa kali siswa yang semula sebagai pemilih pemula akan mengikuti perhelatan politik di daerahnya berkenaan dengan pilkada. Jika dianalisis maka seringkali siswa terlibat dalam kegiatan berpolitik akan muncul beberapa kondisi psikologis, di antaranya (1) kejenuhan akibat kegiatan pilkada yang monoton dan

siswa sekedar dianggap sebagai “anak bawang” yang belum tentu aspirasi suaranya dapat didengar oleh pemenang pilkada atau penguasa/pemda setempat. (2) pembelajaran berpoli k hanya sesaat, sehingga setelah perhelatan pilkada selesai maka selesailah sudah tugas mereka sebagai anggota masyarakat dalam berdemokrasi. Pada hal pemahaman dan e ka berdemokrasi sangat diperlukan sepanjang mereka sebagai warga negara dan generasi penerus bangsa untuk memajukan budaya poli k yang terpuji.

Dengan demikian berdasarkan kondisi tersebut dan memperha kan analisis serta temuan hasil peneli an awal, dapat dikaji bahwa:

1. Tingkat kesadaran siswa sebagai pemilih pemula dalam pilkada menunjukkan perbedaan yang beragam didasarkan pada pemahaman dan pengalaman belajar konsep berpoli k di ngkat persekolahan. Pada umumnya pengalaman tersebut didapat sebatas dalam pemilihan ketua OSIS atau ketua kelas dan pemilihan lainnya.
2. Dari hasil penjabaran indikator peneli an awal yang dikembangkan menghasilkan indikasi bahwa hampir 60 persen siswa senang terda ar sebagai pemilih pemula dalam Pilkada. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran ikut ak f berpoli k telah menjadi kekuatan individu siswa dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Pen ngnya kesadaran berpoli k bagi siswa dapat dijelaskan dengan: nilai sikap dan perilaku yang saling peduli yaitu suatu nilai dari perbuatan yang mbal balik untuk dapat memperha kan/menghiraikan sesuatu/lingkungan. Rata-rata pernyataan sikap siswa di atas 60 persen berpandangan posi f. Sedangkan Par sipasi ak f yaitu perihal turut berperan serta di suatu kegiatan secara giat/berusaha. Rata-rata pernyataan sikap siswa 56 persen mendukung. Adapun mengenai kebermanfaatan yang diperoleh yaitu sesuatu hal/keadaan yang berguna untuk dicapai, rata-rata pernyataan sikap siswa 48 persen menyatakan posi f. Mengenai Akses kontrol sosial yaitu pencapaian pengendalian berkenaan dengan masyarakat, rata-rata pernyataan sikap siswa 60 persen memberikan kontribusi baik, dan berdasarkan dampak yang didapat dari pengalaman sebagai pemilih pemula dalam Pilkada yaitu pengaruh kuat yang mendatangkan akibat nega f atau posi f dari pengalaman yang telah didapatkannya, rata-rata pernyataan sikap siswa 40 persen berpengaruh terhadap pola pikirnya.
4. Faktor-faktor yang menonjol dari ngkat kesadaran poli k siswa sebagai pemilih pemula dalam pilkada dapat ditemukan dalam daya kri s siswa seputar pemahaman makna berpoli k di diskusi kelas, yaitu siswa bebas berekspresi, berpendapat dan menggagas permasalahan secara lugas dalam bahasa sendiri.

Dengan memperha kan temuan awal tersebut, penulis dalam hal ini terdorong untuk mengkaji lebih dalam dan memfokuskan pada bagaimana peran sekolah terhadap fenomena siswa dalam berdemokrasi sebagai aset bangsa yang memiliki visi dan misi budaya poli k yang terpuji. Penulisan makalah ini mencakup pada permasalahan:

1. Peran komponen sekolah, yaitu siswa, guru, dan komite sekolah terhadap pendidikan demokrasi

2. Pengembangan kurikulum berbasis muatan lokal dengan pendekatan pada Model *School-Based Democracy Education*
3. Pengadaan suatu *Civic Learning Center* yang dapat digunakan siswa untuk belajar dan berbagi pengalaman seputar budaya politik dan berdiskusi tentang makna demokrasi sehingga pemahaman mengenai berpolitik menjadi lebih proporsional dan bermakna. Di tempat ini akan dijumpai beberapa kegiatan seperangkat kegiatan eskul lainnya dan zone *online* serta melibatkan siswa pada observasi-observasi lapangan seputar masalah pilkada.

Latar belakang mengapa sekolah sebagai tempat yang dapat mengembangkan pembelajaran demokrasi, karena pada umumnya sekolah telah memiliki unsur-unsur dasar demokrasi yang dapat dikaji dan dipelajari dengan karakter individu yang beragam. Selain itu masyarakat sekolah dapat mewakili sebagai miniatur kegiatan sosial, politik dan budaya yang utuh bagi pembelajaran siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah pada makalah ini ditekankan pada bagaimana peran sekolah dalam menanamkan kesadaran politik sebagai upaya mengembangkan pembelajaran demokrasi siswa tingkat SLTA dalam fenomena pilkada? Kajian makalah ini difokuskan pada indikator sebagai berikut: Peran sekolah dalam menggagas model *school based-democracy education*; Pembelajaran demokrasi yang proporsional dan bermakna di tingkat persekolahan; Partisipasi siswa dalam keterlibatannya secara langsung berdemokrasi seputar kegiatan pilkada; dan Sistem sosial siswa sebagai remaja yang menggambarkan nilai-nilai dan norma-norma dari kelompok sebaya (*peer group*) dan Karakteristik kegiatan pilkada daerah yang bervariasi.

HAKIKAT MODEL *SCHOOL-BASED DEMOCRACY EDUCATION*

Pendidikan demokrasi yang baik adalah bagian dari pendidikan yang baik secara umum. Berkenaan dengan hal tersebut disarankan Gandar dan Finn (Saripudin.U., 2001) perlu dikembangkan model sekolah berbasis pendidikan demokrasi. terdapat 4 (empat) alternatif bentuk dari model ini, yaitu 1). perhatian yang cermat diberikan pada landasan dan bentuk-bentuk demokrasi; 2). adanya kurikulum yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi bagaimana ide demokrasi telah diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk kelembagaan dan praktik di berbagai belahan bumi dalam berbagai kurun waktu. Dengan demikian siswa akan mengetahui dan memahami kekuatan dan kelemahan demokrasi dalam berbagai konteks ruang dan waktu; 3). adanya kurikulum yang memungkinkan siswa dapat mengeksplorasi sejarah demokrasi di negaranya untuk dapat menjawab persoalan apakah kekuatan dan kelemahan demokrasi yang diterapkan di negaranya dalam berbagai kurun waktu dan 4). tersedianya kesempatan bagi siswa untuk memahami kondisi demokrasi yang diterapkan di negara-negara di dunia, sehingga para siswa memiliki wawasan yang luas tentang aneka ragam sistem sosial demokrasi dalam berbagai konteks.

Selain dari uraian tersebut di atas agar dapat diupayakan dalam bentuk kegiatan ekstra kurikuler yang bernuansa demokrasi serta membudayakan budaya demokratis dan menjadikan sekolah sebagai budaya lingkungan yang demokratis serta perlunya keterlibatan/penglibatan siswa dalam kegiatan masyarakat. Sanusi (Saripudin.U., 2001) juga mengemukakan perlu dikembangkannya pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional yang memungkinkan para siswa dapat mengembangkan dan menggunakan seluruh potensinya sebagai individu dan warga negara dalam masyarakat bangsa-bangsa yang demokratis.

Lebih lanjut dikatakan bahwa salah materi Pendidikan kewarganegaraan dalam paradigma barunya yaitu mengembangkan pendidikan demokrasi mengembangkan fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warganegara (*civics intelligence*), membina tanggung jawab warganegara (*civics responsibility*) dan mendorong partisipasi warganegara (*civic participation*). Kecerdasan warganegara yang dikembangkan untuk membentuk warganegara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional melainkan juga dalam dimensi spiritual, emosional dan sosial sehingga paradigma baru pendidikan kewarganegaraan bercirikan multidimensional.

Sementara melalui materi pendidikan kewarganegaraan sebagai salah satu media yang strategis untuk menanamkan pembelajaran demokratis, sebab tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warganegara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional di Indonesia. Terdapat dua hal yang perlu mendapat perhatian peran sekolah di mana guru adalah salah satu unsurnya dalam mempersiapkan pembelajaran di kelas, yakni bekal pengetahuan materi pembelajaran dan metode atau pendekatan pembelajaran. Menurut Couto menyatakan pembelajaran demokrasi mempunyai banyak cara yang dapat ditempuh dengan mengkaitkan lingkungan di luar kelas. Lebih lanjut memberikan gambaran bahwa pembelajaran demokrasi memerlukan sejumlah proses yang secara implisit terjadi dalam peran guru maupun siswa selama proses pembelajaran di kelas yang demokratis dengan mengkaitkan persoalan-persoalan dari lingkungan sekitar (dalam Saripudin.U. 2003)

Pemahaman perilaku politik (*Political Behavior*) yaitu perilaku politik dapat dinyatakan sebagai keseluruhan tingkah laku aktor politik dan warga negara yang telah saling memiliki hubungan antara pemerintah dan masyarakat, antara lembaga-lembaga pemerintah, dan antara kelompok masyarakat dalam rangka proses pembuatan, pelaksanaan, dan penegakan keputusan politik. Sedangkan menurut Almond dan Verba yang dimaksud budaya politik (*Political Culture*) merupakan suatu sikap orientasi yang khas warga negara terhadap sistem politik dan aneka ragam bagiannya, dan sikap terhadap peranan warga negara yang ada di dalam sistem itu. Warga negara senantiasa mengidentifikasi diri mereka dengan simbol-simbol dan lembaga kenegaraan berdasarkan orientasi yang mereka miliki. (Budiyanto, 2004: 103)

PENDIDIKAN DAN KESADARAN POLITIK BAGI SISWA

Dalam arisan umum, pendidikan politik adalah cara bagaimana suatu bangsa mentransfer budaya politiknya dari generasi yang satu ke generasi kemudian (Panggabean,

1994). Sedangkan budaya politik adalah keseluruhan nilai, keyakinan empirik, dan lambang ekspresif yang menentukan terciptanya situasi di tempat kegiatan politik terselenggara.

Pendidikan politik sebagai proses penyampaian budaya politik bangsa, mencakup cita-cita politik maupun norma-norma operasional dari sistem organisasi politik yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan politik perlu ditingkatkan sebagai kesadaran dalam berpolitik akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, sehingga siswa diharapkan ikut serta secara aktif dalam kehidupan kenegaraan dan pembangunan.

Pendidikan dalam sistem yang demokratis menempatkan posisi yang sangat sentral. Secara ideal pendidikan dimaksudkan untuk mendidik warga negara tentang kebajikan dan tanggung jawab sebagai anggota *civil society*. Pendidikan dalam artian tersebut merupakan suatu proses yang panjang sepanjang usia seseorang untuk mengembangkan diri. Proses tersebut bukan hanya yang dilakukan dalam lingkungan pendidikan formal seperti sekolah tetapi juga meliputi pendidikan dalam artian yang sangat luas melibatkan keluarga dan juga lingkungan sosial. Lembaga-lembaga pendidikan harus mencerminkan proses untuk mendidik warga negara ke arah suatu masyarakat sipil yang kondusif bagi berlangsungnya demokrasi dan sebaliknya harus dihindarkan sejauh mungkin dari unsur-unsur yang memungkinkan tumbuhnya hambatan-hambatan demokrasi (Riza Noer Arfani, 1996: 64). Namun demikian di samping dibicarakan masalah kesadaran berpolitik, maka perlu pemahaman pula apa yang dimaksud dengan pengertian budaya politik, menurut Miriam Budiardjo konsep budaya politik ini berdasarkan keyakinan, bahwa setiap politeia itu didukung oleh suatu kumpulan kaidah, perasaan dan orientasi terhadap tingkah laku politik (dalam masalah Kenegaraan: 1982:17)

KARAKTERISTIK TATA ATURAN PILKADA DI BERBAGAI DAERAH

Hampir di berbagai daerah disemarakkan oleh situasi pilkada dan berbagai macam pula kendala yang dihadapi untuk masing-masing daerah, sementara dengan kebijakan melalui pemilihan langsung pilkada ini banyak berbagai komentar ada di masyarakat mulai dari kurang nyaman karena berbagai konflik yang ditimbulkannya.

Sehingga muncullah berbagai pertanyaan apakah hasil Pilkada ini telah sesuai dengan hasil seleksi figur seorang pimpinan yang diharapkan oleh semua pihak, jika tidak faktor apa yang menjadi kendalanya.

Dalam sejarah perkembangan peraturan perundang-undangan pemerintah daerah sejak tahun 1945 mengalami beberapa kali perubahan dan penyempurnaan dimaksudkan untuk mencari bentuk yang dapat mencerminkan aspirasi masyarakat dan hingga sejak reformasi lahirlah UU No. 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah dan tidak lama kemudian disempurnakan lagi oleh UU No. 3 Tahun 2004. Dari dua perubahan terakhir mengalami perubahan yang cukup mendasar dibandingkan dengan peraturan perundangan pemerintahan daerah sebelumnya.

Mencermati berbagai perubahan dan penyempurnaan perundang-undangan pemerintahan yang pernah terjadi, jika belum sesuai dengan aspirasi masyarakat, maka

yang perlu dipertanyakan kemudian mungkin sistem perundang-undangan ataupun memang mungkin dari tingkat kesadaran masyarakat sebagian belum memahaminya. Berikut disebutkan “Kepala Daerah dan wakil kepala daerah dipilih dalam satu pasangan calon yang dilaksanakan secara demokratis berdasarkan asas langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil” Pasal 56 ayat (1) UU No. 32 Tahun 2004 yang kemudian diatur pendukung peraturan perundangan lain seperti Peraturan Pemerintah No.6 Tahun 2005 & Peraturan Pemerintah No.17 Tahun 2005 tentang Pemilihan, pengesahan pengangkatan, dan pemberhentian Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah

KESIMPULAN

Dalam penulisan makalah yang berjudul Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Penanaman Kesadaran Politik pada Generasi Muda, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pendidikan kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jiwa diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara
2. Kegiatan-kegiatan pendidikan politik, kesadaran politik, dan partisipasi politik masyarakat baik di pedesaan maupun di perkotaan perlu terus didorong dan ditingkatkan demi keberhasilan penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan nasional, jadi siswa SLTA sebagai pemilih pemula dalam keikutsertaannya berpolitik tidak hanya sebatas pada kewajiban memilih berdasarkan usia dan sebagai pemilih tidak lebih dari penggembara yang dimanfaatkan oleh pihak partai tertentu untuk menyumbang suaranya dalam pilkada
4. Perkembangan budaya politik dewasa ini sebagian para pemilih tidak lagi peduli kepada program visi dan misi yang ditawarkan, tetapi lebih cenderung kepada figur calon yang akan dipilihnya.
5. Berdasarkan dari temuan awal dalam hasil penelitian, jika dikaji lebih dalam dan terfokuskan pada bagaimana peran sekolah terhadap fenomena siswa dalam berdemokrasi, penanaman kesadaran politik pada generasi muda khususnya pada pemilih pemula, upaya yang dapat dilakukan, adalah : Peran komponen sekolah, yaitu siswa, guru, dan komite sekolah terhadap pendidikan demokrasi; Pengembangan kurikulum berbasis muatan lokal dengan pendekatan pada Model *School-Based Democracy Education* dan Pengadaan suatu *Civic Learning Center* yang dapat digunakan siswa untuk belajar dan berbagi pengalaman seputar budaya politik dan berdiskusi tentang makna demokrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfani, Riza Noer (1996). *Demokrasi Indonesia Kontemporer*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiardjo Miriam. (1982). *Masalah Kenegaraan*, Jakarta: PT Gramedia.
- Budiyanto. (2002). *Kewarganegaraan SMA Kurikulum 2004*, Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Hadi Sutrisno (1990). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
<http://id.shvoong.com/social-sciences/political-science/2187701-kesadaran-politik/>
- Koentjaraningrat (1980). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Gramedia.
- Undang-Undang. (2005). *Penjelasan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2004 Tentang Pemerintahan Daerah dan PERPU Nomor 3 Tahun 2005 Perubahan Atas UU No. 32 Tahun 2004 Tentang Pemerintah Daerah*, Jakarta : Penerbit Forum Indonesia Maju (Himpunan Anggota DPR-RI 1999-2004).
- Prijono Onny (1987). *Kebudayaan Remaja dan Sub-Kebudayaan Delinkuen*. Jakarta: CSIS.
- Panggabean (1994). *Pendidikan Politik dan Kaderisasi Bangsa*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Saripudin U. (2001). *Jadiri Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Sistemik Pendidikan Demokrasi (Disertasi)*. UPI: Program Pascasarjana.
- (2003) *Materi dan Pembelajaran PKN (BMP)*, Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Suharsimi A. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surakhmad, Winarno (1980) *Dasar-dasar Research Pengantar Ilmiah*, Bandung: CV Tarsito.

UPAYA PERBAIKAN STRATEGI PEM BELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR

T. Pramono

Universitas Terbuka Unit Program Jarak Jauh Yogyakarta

tukimin@ut.ac.id

Abstrak

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru/pendidik dan siswa/peserta didik. Interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan sehingga proses pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan ranah pedagogik. Semua kegiatan dikemas melalui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pemanfaatan peralatan sebagai media, diharapkan akan dapat meningkatkan perolehan hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai ilmu yang terpadu, hendaknya dalam kegiatan pembelajarannya selalu berusaha mengintegrasikan semua materi pelajaran menurut pola sentrifugal dan sentripetal. Materi IPS bersumber pada cabang-cabang ilmu sosial yang dapat dipilih menurut sudut pandang dari permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan pada umumnya biasa terjadi di lingkungan masyarakat sekitar.

Secara terpisah rupanya dalam pembelajaran IPS masih ditemui permasalahan yaitu : 1) Dalam pembelajaran IPS yang berlangsung, masih tampak terpisah dan belum terpadu, 2) Pembelajaran IPS masih didominasi oleh aktivitas belajar yang cenderung menghafal dan belum analisis, 3) Pengembangan alat evaluasi pembelajaran IPS masih cenderung menyelesaikan soal-soal tes dan apabila dicermati lebih lanjut soal-soal IPS yang dikembangkan masih belum sesuai dengan karakter soal IPS yang sarat dengan perpaduan.

Kata Kunci : Pembelajaran, IPS, dan Problematika.

PENDAHULUAN

IPS merupakan mata pelajaran yang topik-topiknya banyak mempelajari kehidupan sosial yang menekankan pembahasannya pada upaya terpadu dari bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora. Disadari atau tidak, IPS sesungguhnya telah ada dan dimiliki oleh semua orang. IPS yang diperoleh secara alamiah ini berasal dari fenomena kehidupan sehari-hari. Oleh karena banyaknya aspek sosial dalam hidup sehari-hari dan hal ini terus berkembang secara berkesinambungan, sehingga sebagai manusia semakin merasa tidak mampu menerima apalagi mengatasinya. Dalam keadaan seperti ini, melalui jalur pendidikan IPS di sekolah, kiranya merupakan salah satu jawaban atau bahkan sebaliknya merupakan suatu tuntutan yang tidak dapat diabaikan keberadaannya.

Kenyataan ini kiranya merupakan tantangan untuk segera dilakukan langkah untuk membina dan mempersiapkan peserta didik agar menjadi warga yang memiliki

pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri dan masyarakat.

Berak tolak dari alasan tersebut, proses pembelajaran IPS tidak boleh hanya asal dan terbatas pada aspek pengetahuan serta keterampilan sosial, melainkan harus mencakup sifat dalam menghaya pola kehidupan yang seolah-olah penuh dengan masalah, hambatan dan persaingan.

Melalui pendidikan IPS, dibina dan dikembangkan kemampuan mental Intelektualnya (Subyoto, 2000 : 9). Di samping itu, IPS sebagai program pendidikan tidak hanya membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan sebagai beban, tetapi lebih dari itu yaitu suatu pengetahuan ilmu sosial yang berguna dalam kehidupan peserta didik sehari-hari.

Pendidikan IPS mempunyai fungsi di antaranya yaitu mengembangkan keterampilan sosial yang biasa terjadi di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Dalam hal ini, seper keterampilan dalam melakukan hubungan sosial, kepen ngan dan makna bekerja sama misalnya gotong-royong, tolong menolong dan bentuk-bentuk ndakan an sipasi yang hal ini pas terjadi di dalam kehidupan masyarakat. Demikian keadaannya, sehingga melalui IPS diharapkan dapat terbentuknya sumber daya manusia di masa yang akan datang adalah generasi yang berpengetahuan, terampil, cendekia dan mempunyai tanggung jawab sosial yang nggi sehingga mampu mewujudkan cita-cita dalam hidupnya.

1. Identifikasi Masalah

- a. Mata pelajaran IPS tidak menarik perhatian dan termasuk mata pelajaran yang lebih terkesan banyak menghafal.
- b. Pembelajaran IPS belum menunjukkan kajian yang terpadu.
- c. Materi mata pelajaran IPS tampak terpisah-pisah tidak sesuai dengan induk ilmu sosialnya.
- d. Pembelajaran IPS masih cenderung/tergantung berdasarkan pada ceramah dari guru/pendidik
- e. Dalam pembelajaran IPS belum dimulai dengan menjelaskan konsep-konsep dasar seperti geografi, sosiologi, antropologi, ekonomi, sejarah, politik dan perihal makhluk sosial.
- f. Evaluasi pembelajaran IPS bersifat sesaat, ar nya belum berkesinambungan dan menyeluruh (pelaksanaan evaluasi lebih banyak menerapkan atau memprak kan metode drill)

2. Tujuan

- a. Mendeskripsikan pembelajaran IPS secara terpadu.
- b. Menganalisis model-model pembelajaran IPS sesuai dengan silabus yang dikembangkan.

3. Manfaat

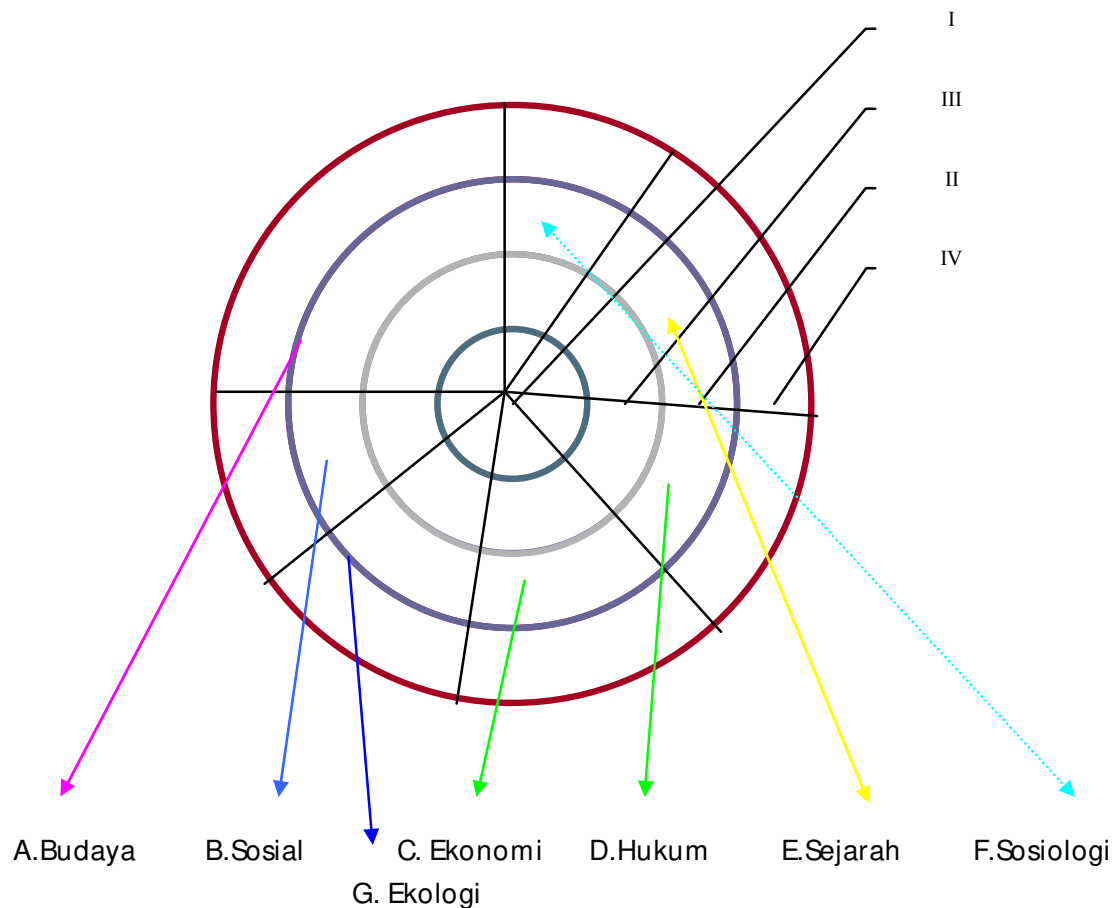
- a. Bagi siswa/peserta didik dapat lebih memahami dan menyimpulkan lebih jauh tentang IPS dan kegunaannya dalam hidup sehari-hari.
- b. Bagi Guru/pendidik mata pelajaran IPS dapat meningkatkan kegiatan pembelajarannya dengan strategi yang benar.
- c. Bagi sekolah/lembaga dapat digunakan sebagai acuan dalam menginformasikan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki citra sekolah dalam kaitannya dengan aktivitas pembelajaran IPS yang ada pada khususnya.

KAJIAN TEORITIS

IPS sebagai mata pelajaran, banyak menyajikan pengetahuan-pengetahuan sosial dengan tujuan dapat memberikan `pembinaan pada peserta didik yang sedang berkembang menjadi warga masyarakat dan Negara yang memiliki tanggung jawab atas kesejahteraan hidupnya. Oleh karena itu, penyampaian materi IPS tidak hanya terbatas pada materi yang bersifat pengetahuan melainkan juga meliputi nilai-nilai yang wajib melekat pada diri peserta didik sebagai warga masyarakat dan Negara (Nursid, 2002 : 18).

IPS sebagai ilmu yang terpadu akan membekali para peserta didik secara utuh tentang pengetahuan sosial. Alhasil akan diperoleh sumber daya manusia yang mempunyai keterampilan sosial dan memiliki kepedulian serta bertanggung jawab. Melalui proses pembelajaran yang menarik, sesuai dengan kondisi yang ada di sekitar mereka, kiranya dapat menjadi bahan pembahasan sehingga makin memperluas pengetahuan, memper nggi penalaran, dan meningkatkan kesadaran sosialnya. Kehidupan sosial yang nyata dalam hidup sehari-hari dapat dibahas di dalam kelas, kemudian dikaji, didiskusikan dan di ngkatkan maknanya.

Berikut contoh gambaran hubungan proses pembelajaran bertahap dan berkesinambungan dalam IPS sesuai dengan ruang lingkup dan aspek kehidupan sosial yang diharapkan.



Proses Pembelajaran Bertahap – Berkesinambungan

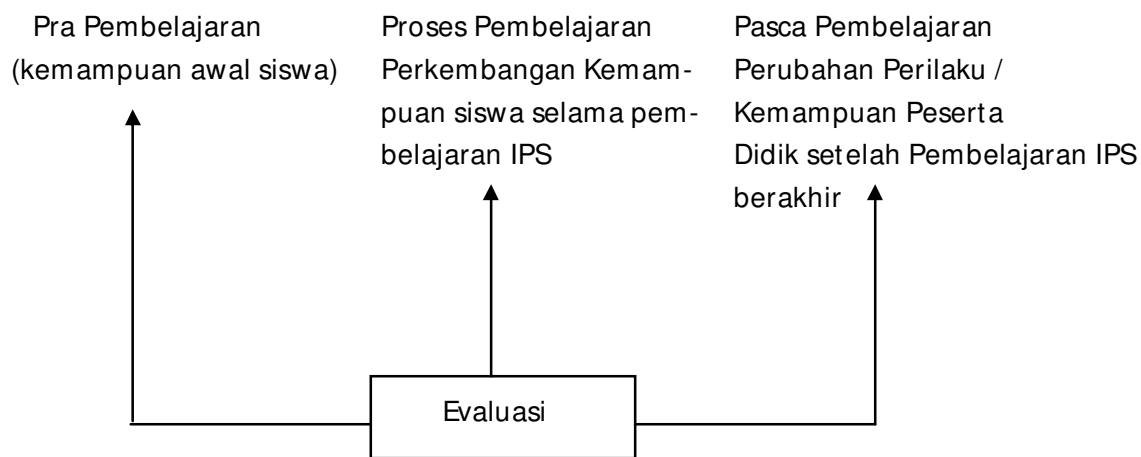
Menurut Ruang Lingkup IPS dan Aspek-aspek Sosial (Nursid, 2002 : 31

Keterangan : I. Keluarga
II. Kampung
III. Desa
IV. Kecamatan

Melengkapi keterangan dari sketsa Proses Pembelajaran Bertahap – Berkesinambungan , maka daerah I, II, ..., IV masih dapat diteruskan sampai lingkup yang tak terbatas sesuai dengan usia perkembangan dari peserta didik. Di samping itu, pada setiap lapisan yang ada, secara global akan dijumpai fenomena kehidupan seperti budaya, aspek sosial, ekonomi, hukum, sejarah, sosiologi dan keberadaan ekologi yang tidak seragam. (Perhatikan lebih lanjut ilustrasi di atas). Dengan demikian, konsep materi pembelajaran IPS yang berupa kehidupan sosial murni dengan segala aspek dan permasalahannya, pada hakikatnya IPS tidak selalu dapat dipelajari secara langsung dari sumber materinya yaitu masyarakat. Selanjutnya, agar kesemuanya dapat diajarkan dengan baik, maka pendidik atau guru dituntut untuk selalu dapat mengatasi kesenjangan tersebut.

Masalah berikutnya, untuk menyatakan sudah sampai seberapa tingkat keberhasilan terhadap proses belajar yang dilakukan, maka perlu diadakan evaluasi. Evaluasi pembelajaran IPS harus berpedoman pada hakikat evaluasi itu sendiri. Sedangkan evaluasi yang dilakukan dapat mengukur program, proses dan hasil pembelajaran. Di samping itu, terdapat evaluasi akhir pembelajaran yaitu evaluasi yang berorientasi pada tujuan untuk keperluan memperoleh umpan balik.

Seper halnya evaluasi pada umumnya, maka evaluasi pembelajaran IPS juga mempunyai fungsi untuk perbaikan dan memo vasi siswa baik yang telah mencapai kriteria belajar tuntas ataupun yang masih di bawah rata-rata atau belum berhasil sama sekali. Secara umum pelaksanaan evaluasi diharapkan dapat berjalan sebagai berikut



Evaluasi Yang Disarankan Oleh Proses Pembelajaran IPS
 (Subyoto, 1997 : 17)

Sementara itu, Paulina Panen (2000 :5) menuliskan bahwa belajar dipandang sebagai tahapan yang bersifat hierarkis. Artinya tahapan belajar pertama merupakan prasyarat bagi berlangsungnya tahap belajar berikutnya. Dengan demikian, dalam praktiknya proses pembelajaran yang terjadi sangat tidak sederhana. Pembelajaran diharapkan lebih dari itu yaitu sebagai alih informasi pengetahuan dan keterampilan ke dalam pikiran orang lain. Oleh karena itu, dalam pembelajaran seyogianya dapat membantu siswa untuk menyatakan diri di dalam situasi yang kompleks di mana mereka (peserta didik) secara spontan melakukan konstruksi pemikiran bersifat wajar, natural dan mengekspresikan diri secara tepat serta mampu berbuat lebih lanjut.

Pada hakikatnya, dalam pembelajaran harus mampu memo vasi siswa untuk aktif, kreatif dan inovatif sesuai dengan tingkat usia perkembangannya. Dalam pembelajaran seorang pendidik/guru hendaknya senantiasa menerapkan prinsip-prinsip aktif yaitu agar dalam keadaan apapun pembelajaran harus melibatkan siswa baik secara fisik ataupun mental emosional.

PEMBAHASAN DAN ALTERNATIF PEMECAHAN

Guru dalam hal ini pendidik secara terus menerus berupaya mengembangkan keprofesionalannya. Hal ini sesuai dengan semakin kompleksnya tuntutan zaman, khususnya di lingkungan kerjanya dan pada umumnya di lingkungan pendidikan yang ada. Lebih lanjut, keprofesionalan guru tersebut diutamakan pada keluasan dan kedalaman wawasan yang dimiliki oleh guru/pendidik sebagai landasan di dalam mengambil keputusan baik keputusan situasional ke ka merencanakan pembelajaran, atau keputusan transaksional ke ka melaksanakan pembelajaran (Andayani, 2009 : 3).

Atas dasar alasan tersebut, menambah pengertan bahwa guru/pendidik merupakan pusat transformasi pembelajaran. Keadaan ini, kiranya sesuai dengan prinsip-prinsip yang diamanatkan oleh Undang-undang Guru dan Dosen pasal 7 (tujuh) tentang profesi guru yaitu : 1) memiliki bakat, minat, panggilan jiwa dan idealisme, 2) memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketakwaan, dan akhlaq mulia, 3) memiliki identifikasi akademik dan latar belakang pendidikan sesuai dengan bidang tugas, 4) memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas, 5) memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan, 6) memiliki prestasi kerja, 7) memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan/belajar sepanjang hayat, 8) memiliki jaminan hukum, 9) memiliki organisasi profesi yang berwenang mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan

Sementara itu, fokus pembelajaran IPS yang dikembangkan menurut kurikulum dan silabus tertentu tidak lain adalah disebabkan oleh adanya masalah pokok yang hampir melanda dunia dewasa ini, yaitu 1) pertumbuhan penduduk yang tinggi, 2) makin menurunnya sumber daya manusia, 3) menurunnya produksi, kebutuhan hidup, 4) peningkatan teknologi dan pengetahuan ilmu, 5) meningkatnya urbanisasi, 6) meningkatnya polusi (Nursid, 2002 : 127). Dengan demikian guru/pendidik IPS dituntut harus mampu meramu materi dihubungkan dengan upaya mengatasi permasalahan yang ada mengarah pada pencapaian tujuan yang diinginkan. Mungkin tidak guru/pendidik IPS dalam setiap pembelajarannya dapat dimulai dari analisis, diagnosis, kemudian baru ditetapkan strategi pembelajarannya dan selanjutnya dituangkan dalam bentuk program operasional pembelajaran. Strategi ini tentu saja tidak boleh baku karena pada materi yang sama tetapi kelasnya berbeda strategi yang disiapkan belum tentu tepat. Betapa majemuknya masalah pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran IPS pada khususnya. Fakta di lapangan juga sedikit banyak menunjukkan adanya gejala-gejala kesenjangan antara materi dan tujuan yang ingin dicapai pada setiap pembahasan materi pelajarannya. Hal semacam ini akan tampak lebih jelas lagi apabila dikaitkan dengan soal-soal evaluasi yang benar sebagai alat untuk mengukur keberhasilan terhadap pencapaian tujuan.

Evaluasi selalu disebut mempunyai fungsi sebagai alat umpan balik bagi guru/pendidik. Umpan balik tersebut, di njau dari tinggi rendahnya pencapaian hasil belajar. Hasil belajar yang diharapkan ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku peserta didik ke arah kemajuan dan kematangan mental secara menyeluruh. Dengan kata

lain, bahwa perubahan ngkah laku sebagai hasil pembelajaran mencakup semua aspek dan bukan hanya salah satu. Aspek-aspek yang dimaksud dak lain adalah aspek kogni f, afek f dan aspek psikomotorik.

Kembali permasalahan bahwa mengajar merupakan suatu kiat, maka bagi guru/ pendidik hendaknya menguasai sejumlah strategi, menganalisis masalah, dan memiliki berbagai alterna f pemecahan. Sehubungan dengan itu, berikut disajikan beberapa permasalahan mengajar khususnya dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar berikut alterna f pemecahannya.

1. Masalah : Pembelajaran IPS pada umumnya ditekankan pada penguasaan materi sebanyak mungkin sehingga suasana belajar menjadi kaku, terpusat pada satu arah dengan menerapkan budaya belajar hafalan.
Alterna f pemecahan : Pembelajaran IPS hendaknya berorientasi pada pencapaian tujuan. Dalam se ap pembahasan materi, siswa sebaiknya dilibatkan langsung sehingga perubahan ngkah laku yang terjadi dapat terlihat walaupun bersifat sesaat.
2. Masalah : Pembelajaran IPS di SD tertuju pada usaha mempersiapkan siswa agar berhasil dalam menjawab soal-soal tes/ulangan dan bahkan UN dengan orientasi perolehan skor siswa sedapat mungkin nggi. Keadaan ini dak saja terjadi padaperilaku siswa, tetapi juga terhadap peranan guru, Kepala Sekolah dan bahkan orang tua/wali murid. Akibatnya metode drill dan ceramah lebih mendominasi untuk mencapai tujuan tersebut.
Alterna f pemecahan : Pembelajaran IPS di SD, sekiranya lebih akurat apabila guru/pemdidik menerapkan metode inquiri sebagai langkah maju dalam kegiatan Pembelajaran.
3. Masalah : “Krisis” guru/pendidik yang membidangi IPS, sehingga berakibat pada keahlian mendidik, pengembangan fasilitas pembelajaran, mutu buku, dan pengelolaan kegiatan pembelajaran.
Alterna f pemecahan : Guru / pendidik bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran sesuai dengan tujuan seper yang telah dirumuskan. Seorang guru/pendidik adalah sebagai pengembang, pelaksana dan penentu, Ar nya, guru/pendidik bukan pengguna atau pemakai.
4. Masalah: Cara pandang terhadap mata pelajaran IPS sering dibedakan dengan mata pelajaran yang lain seper matematika dan IPA. Bahkan lebih tegas lagi, yang selalu terdengar adalah ucapan yang menyatakan bahwa anak yang kurang pandai adalah kelompok anak IPS.
Alterna f pemecahan :Guru atau pendidik senan asa secara sadar harus meluruskan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang sejajar dengan mata pelajaran yang lain termasuk matematika dan IPA. Dengan bobot mata pelajaran yang sama ini, maka belajar IPS dak dapat dibedakan. Lebih dari itu, IPSdalam kehidupan sehari-hari amat

pen ng untuk diterapkan dan IPS merupakan ilmu yang memerlukan pemahaman serta logika yang kuat.

5. Masalah: Materi IPS termasuk satu diantara mata pelajaran yang bersifat fluktuatif, ar nya IPS pada kurun 10 tahun yang lalu berbeda dengan keadaan sekarang.
Alternatif pemecahan : Orientasi pembelajaran IPS bisa saja mengambil materi-materi masa lalu, namun pembahasannya harus aktual dan siswa dilibatkan untuk memberikan argumentasi sehingga tanggapannya seiring dengan pencapaian tujuan yang ada.
6. Masalah: IPS cenderung lebih banyak mengakumulasi pengetahuan tetapi biasanya tidak konstruktif dan aplikatif, sehingga melahirkan pola pikir yang kurang mau bekerja keras atau cenderung pasrah.
Alternatif pemecahan; Di dalam pembelajaran IPS selalu diciptakan motivasi intrinsik dan pembahasan materinya dibatasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
7. Masalah: Konsep pembelajaran IPS cenderung klasik yang mengakibatkan munculnya masalah-masalah budi pekerti, etika, dan berbagai pelanggaran HAM. Keadaan ini tampak pada masalah sosial budaya yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat seperti kenakalan remaja, budaya tidak terbelah, kekerasan dan anarkisme.
Alternatif pemecahan: Model pembelajaran IPS harus diseragamkan secara nasional. Contoh-contoh konkret yang terjadi di masyarakat dapat diangkat sebagai topik pembahasan dengan tidak meninggalkan materi dan tujuan pokoknya.
8. Masalah : Pengembangan alat evaluasi dalam mata pelajaran IPS belum seragam dan baku. Hal ini sekilas tampak dan rupa-rupanya sudah menjamur bahwa evaluasi pembelajaran yang berlangsung di sekolah-sekolah lebih berdasarkan pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diperoleh dari suatu penerbit dan bukan LKS yang dikembangkan oleh guru-guru IPS pada umumnya.
Alternatif pemecahan : Melalui KKG dan K3S hendaknya merubah pola evaluasi sesuai aturan kurikulum dan mulai menyebarkan luaskan LKS sendiri sehingga evaluasi bersifat konsisten memenuhi syarat valid dan reliabel.
9. Masalah : Pada saat menerangkan materi, guru/pendidik pada umumnya hanya melaksanakan pembelajaran satu arah. Guru/pendidik mendominasi proses pembelajaran tanpa memberi kesempatan siswa/peserta didik untuk berpartisipasi sepanjang proses pembelajaran. Akibatnya, selama proses pembelajaran berlangsung, pada saat guru/pendidik menjelaskan pelajaran banyak siswa kurang memperhatikan bahkan mereka menulis tetapi tidak tahu apa maksud yang ditulis, banyak siswa yang berbicara sendiri dan sampai kepada masalah siswa yang

mengantuk. Hal ini jelas merupakan indikasi guru/pendidik tidak mengajak siswa dalam pembahasan materi selama proses pembelajaran.

Alternatif pemecahan : Guru/pendidik menciptakan strategi pembelajaran yang bervariasi. Strategi tersebut dikemas mulai dari waktu apersepsi, simulasi dan konklusi. Kiranya semua itu dapat dituangkan ke dalam LKS sebagai rancangan sendiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- a. Pembelajaran IPS senan asa tetap mengacu pada aturan yang ada pada kurikulum , menarik, tidak monoton dan upaya melibatkan siswa secara komprehensif.
- b. Pembelajaran IPS bersifat inkuiri dan bukan ceramah atau verbalis s.
- c. Materi IPS pembahasannya harus aktual dan tidak dibedakan dengan mata pelajaran yang lain.
- d. Pembahasan materi IPS berorientasi pada pencapaian tujuan dan bukan berdasar "LKS" yang diterbitkan oleh penerbit tertentu.
- e. Materi evaluasi pembelajaran IPS harus dikembangkan oleh guru/pendidik mata pelajaran IPS secara khusus.

2. Saran-saran

- a. Metode pembelajaran terpadu dipandang sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran IPS, sehingga dalam pembelajaran yang terjadi akan tersirat:
1) diperolehnya pengalaman belajar yang relevan, 2) keaktifan dalam proses belajar mengajar merata, 3) kegiatan belajar mengajar lebih bermakna, 4) menumbuhkembangkan keterampilan berpikir anak, 5) menyajikan kegiatan yang pragmatis (sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui di lingkungan sekitar), 6) mengembangkan keterampilan sosial – emosional (kerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain)
- b. Guru/pendidik IPS hendaknya terpanggil untuk menciptakan usaha yang berhubungan dengan pengembangan pola pembelajaran guna mengembangkan sumber daya peserta didik dengan berbagai alternatif seper pengembangan model laboratorium IPS terpadu dengan memperhatikan karakter peserta didik yang ada, sehingga diharapkan melalui laboratorium yang dikembangkan ini siswa/peserta didik dapat belajar lebih dari sekedar teori, melainkan merasakan adanya kenyataan hubungan sosial yang keadaannya tidak pernah berhenti dalam perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. (2009). *Materi Pokok Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Panen, Paulina, dkk, (1999). *Belajar dan Pembelajaran1*. Jakarta : Ditjen Dikdasmen
- Subyoto,(1999). *Geografi dan Pembelajaran Lingkungan*. Jakarta : Ditjen Dikdasmen
- Sumaatmadja, H. Nursid.(2002). *Konsep Dasar IPS* Jakarta : Universitas Terbuka
- Suparman, M. Atwi.(2009). *Pendidikan Jarak jauh Teori dan Praktek*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim FKIP. (2009). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta : Universitas terbuka
- Undang-Undang RI No. 14 Tahun 2005. (2009). *Guru dan Dosen*. Surabaya : Wacana Intelektual.

INOVASI PEM BELAJARAN M ATEM ATIKA DI SEKOLAH DASAR

A kah Sari

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kab. Bandung Barat

Abstrak

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya menyangkut dengan teori pembelajaran telah banyak mendorong dan mengilhami terhadap inovasi di bidang model-model pembelajaran. Salah satu inovasi dalam pendidikan yang sangat penting adalah inovasi pembelajaran.

*Inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar contohnya adalah Pembelajaran Tematik, Pembelajaran Kontekstual dan Pemecahan Masalah. Model Pembelajaran Tema k adalah kegiatan belajar mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar cara ini dapat dilakukan dengan dua cara. Cara pertama, materi beberapa mata pelajaran disajikan dalam tiap pertemuan, sedangkan cara kedua, tiap kali pertemuan hanya menyajikan satu jenis mata pelajaran. Pada cara kedua ini, keterpaduannya diikat dengan satu tema pemersatu. Oleh karena itu, pembelajaran tematik ini sering juga disebut pembelajaran terpadu atau integrated learning. **Contextual Teaching and Learning** atau pembelajaran kontekstual adalah suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. **Pemecahan masalah** sangat penting dalam pembelajaran matematika karena disadari atau tidak setiap hari kita harus menyelesaikan masalah. Dalam menyelesaikan suatu masalah, sering kali siswa dihadapkan pada suatu hal yang pelik dan kadang-kadang pemecahannya tidak dapat diperoleh dengan segera. Dengan demikian maka siswa harus dibantu untuk menyelesaikan berbagai masalah dengan spektrum yang luas, yakni dengan membantu mereka memahami makna kata-kata atau istilah yang muncul dalam suatu masalah sehingga kemampuannya dalam memahami konteks suatu masalah dapat terus berkembang.*

Matematika memiliki peranan yang sangat penting karena banyak persoalan dalam kehidupan yang memerlukan kemampuan matematika, seperti menghitung, mengukur, dan menimbang. Misalnya untuk menghitung banyaknya benda, mengukur jarak atau luas suatu benda, sampai dengan menimbang berat benda tersebut.

Kata Kunci: Pembelajaran Tematik, CTL, Pemecahan Masalah

Inovasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *innovation*. Inovasi berarti baru atau pembaharuan. Inovasi kadang-kadang juga dipakai untuk menyatakan penemuan, karena hal yang baru itu hasil penemuan. Kata penemuan juga sering digunakan untuk menterjemahkan kata dari bahasa Inggris "discovery" dan "invention". Ada juga yang

mengkaitkan antara pengertian inovasi dan modernisasi, karena keduanya membicarakan usaha pembaharuan (Satori dan Saud, 2007).

Rogers (1983) mengemukakan bahwa inovasi adalah "An innovation is an idea, practice, or object that is perceived as new by an individual or other unit of adoption. It matters little, so far as human behavior is concerned, whether or not an idea is "objectively" new as measured by the lapse of time since its first use or discovery. The perceived newness of the idea for the individual determines his or her reaction to it. If the idea seems new to the individual, it is an innovation".

Dari semua definisi di atas maka penulis berkesimpulan bahwa inovasi adalah suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang buatan manusia, yang baru, yang diamati atau dirasakan bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat).

Inovasi pembelajaran adalah pembaharuan dibidang pembelajaran. Inovasi pembelajaran membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Inovasi pembelajaran dapat berupa model-model pembelajaran. Model pembelajaran berubah dari teacher centered (pembelajaran berpusat pada guru) kepada model pembelajaran student centeres (pembelajaran berpusat pada siswa).

PEM BELAJARAN M ATEM ATIKA

Matematika memiliki peranan yang sangat penting karena banyak persoalan dalam kehidupan yang memerlukan kemampuan matematika, seperti menghitung, mengukur, dan menimbang. Misalnya untuk menghitung banyaknya benda, mengukur jarak atau luas suatu benda, sampai dengan menimbang berat benda tersebut. Ketika sebuah keluarga merencanakan untuk berwisata, maka mereka menggunakan matematika untuk memperkirakan seberapa jauh jarak yang akan mereka tempuh, waktu yang diperlukan untuk berwisata dan untuk pulang pergi, berapa banyak bahan bakar yang diperlukan, berapa banyak makanan dan perbekalan lain yang diperlukan, dan berapa banyak biaya yang diperlukan untuk pemeliharaan kendaraan.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah. Pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa agar memahami dunia dan kualitas keterlibatannya. Dengan belajar matematika, siswa dapat lebih memahami masalah-masalah yang ada di sekitarnya serta dapat memecahkan masalah-masalah tersebut dengan baik.

Turmudi (2008) mengemukakan bahwa pergeseran cara pandang matematika akan berpengaruh terhadap cara penyampaian matematika kepada para siswa. Pada pandangan pertama, bahwa matematika sebagai "*strict body of knowledge*" telah meletakkan pondasi bahwa siswa adalah obyek yang pasif, karena yang diutamakan di sini adalah "*knowledge of mathematics*". Dalam kondisi ini, matematika dipandang sebagai hal yang statis sehingga pertumbuhan matematika seperti ini sangatlah lamban. Guru senantiasa harus mendemonstrasikan matematika yang sudah siap saji dan dipandang sebagai ilmu yang sangat ketat. Guru yang dapat mendemonstrasikan matematika tanpa buku di depan siswa,

itulah guru yang luar biasa menurut pandangan ini. Siswa diharapkan meniru perilaku guru terhadap matematika yang diberikannya. Siswa yang dapat menirukan dan menguasai dengan baik bagaimana guru menguraikan bahan matematika (*mathematical knowledge*), itulah siswa yang dipandang sebagai siswa yang sukses. Namun, sangat disayangkan ketika siswa menemukan situasi lain dan kondisi lain di luar konteks yang diajarkan, kemudian siswa menyerah dan tidak dapat melakukan proses matematika.

Pelajaran juga masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Artinya guru menjadi penggerak utama proses belajar mengajar. Sehingga orientasinya adalah bagaimana guru mengajar, bagaimana guru menyampaikan bahan matematika, bagaimana guru menuliskan uraian, bagaimana guru menilai, bagaimana guru mengontrol siswa, bagaimana guru mendisiplinkan siswa, dan bagaimana guru melakukan tindakan terhadap pelanggaran yang dilakukan siswa.

Cara pandang yang lain adalah, pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered*). Pembelajaran seperti ini meletakkan siswa sebagai subyek yang melakukan proses pemahaman siswa. Siswa yang menjalani *acquisisi* bahan matematika, bagaimana mula-mula siswa memahami bahan yang disajikan guru, pengetahuan awal (*pre-knowledge*), apa yang dimiliki siswa untuk dapat mengupas dan membahas bahan sajian matematika. Bagaimana strategi siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan? Guru memfasilitasi proses pembelajaran sekaligus memoderatori untuk sampai pada strategi yang disarankan dalam matematika. Guru tidak disarankan untuk memberi tahu jawaban akhir atau memberi tahu cara-cara (prosedur) yang harus ditempuh siswa, melainkan melalui pertanyaan-pertanyaan kecil *probing question* diharapkan siswa akan sampai pada jawaban yang diharapkan.

Cara pandang kedua ini, telah menggeser paham bahwa matematika sebagai kumpulan konsep dan keterampilan ke suatu cara sedemikian sehingga perolehan matematika hendaknya diorganisir, keterlibatan siswa lebih aktif dalam belajar. Karenanya, pergeseran cara pandang tersebut juga dibarengi dengan perubahan dari "*close to open*", perubahan dari "*transmission*" ke "*participation*", perubahan dari "*accepting*" ke "*questioning*" serta perubahan dari "*informative*" ke "*konstruktive*".

PEM BELAJARAN TEMATIK

Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awl SD sebaiknya dilakukan dengan Pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, dalam Depdiknas, 2006). Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu,
2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama;
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
5. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
6. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain;
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat di persiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: (1) progresivisme, (2) konstruktivisme, dan (3) humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (*natural*), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya. Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistik*).

Beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain: 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar; 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa; 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa; 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya; dan 6)

Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat yaitu: 1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan, 2) Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir, 3) Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah. 4) Dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

PEM BELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Sanjaya, 2007). Ketika siswa belajar matematika dari konteks yang terpisah dari pengalaman nyata, maka siswa akan sangat mudah lupa dan mereka tidak akan dapat menerapkannya (Frudenthal, dalam Turmudi, 2012).

Berdasarkan pengertian pembelajaran kontekstual, terdapat lima karakteristik penting dalam menggunakan proses pembelajaran kontekstual yaitu:

1. Dalam CTL pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada, artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
2. Pembelajaran kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru, yang diperoleh dengan cara deduktif, artinya pembelajaran dimulai dengan cara mempelajari secara keseluruhan, kemudian memperhatikan detailnya.
3. Pemahaman pengetahuan, artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tapi untuk dipahami dan diyakini, misalnya dengan cara meminta tanggapan dari yang lain tentang pengetahuan yang diperolehnya dan berdasarkan tanggapan tersebut baru pengetahuan itu dikembangkan.
4. Memperaktekkan pengetahuan dan pengalaman tersebut, artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa.
5. Melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

Siswa dalam pembelajaran kontekstual dipandang sebagai individu yang berkembang. Anak bukanlah orang dewasa kecil, melainkan organisme yang sedang berada pada tahap-tahap perkembangan. Kemampuan belajar akan sangat ditentukan oleh tingkat perkembangan dan pengalaman mereka. Dengan demikian peran guru tidak lagi sebagai instruktur atau penguasa yang memaksakan kehendak, melainkan sebagai pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan kemampuannya.

Setiap anak memiliki kecenderungan untuk belajar hal-hal yang baru dan penuh tantangan. Kegemaran anak adalah mencoba hal-hal yang bersifat aneh dan baru. Oleh karena itu, belajar bagi mereka mencoba memecahkan persoalan yang menantang. Guru berperan sebagai pemilih bahan-bahan belajar yang dianggap penting untuk dipelajari oleh anak. Guru membantu agar setiap siswa mampu mengaitkan antara pengalaman baru dengan sebelumnya, memfasilitasi atau mempermudah agar siswa mampu melakukan proses asimilasi dan akomodasi.

Perbedaan Pembelajaran Kontekstual Dengan Pembelajaran Konvensional

Konteks Pembelajaran	Pembelajaran Kontekstual	Pembelajaran Konvensional
Hakikat Belajar	Konten pembelajaran selalu dikaitkan dengan kehidupan nyata yang diperoleh sehari-hari pada lingkungannya	Isi pelajaran terdiri dari konsep dan teori yang abstrak tanpa pertimbangan manfaat bagi siswa
Model Pembelajaran	Siswa belajar melalui kegiatan kelompok seperti kerja kelompok, berdiskusi, praktikum kelompok, saling bertukar pikiran, memberi dan menerima informasi	Siswa melakukan kegiatan pembelajaran bersifat individual dan komunikasi satu arah, kegiatan dominan mencatat, menghafal, menerima instruksi guru
Kegiatan Pembelajaran	Siswa ditempatkan sebagai subjek pembelajaran dan berusaha menggali dan menemukan sendiri materi pelajaran	Siswa ditempatkan sebagai objek pembelajaran yang lebih berperan sebagai penerima informasi yang pasif dan kaku
Kebermaknaan Belajar	Mengutamakan kemampuan yang didasarkan pada pengalaman yang diperoleh siswa dari kehidupan nyata	Kemampuan yang didapat siswa berdasarkan pada latihan-latihan dan dril yang terus menerus
Tindakan dan Perilaku Siswa	Menumbuhkan kesadaran diri pada anak didik karena menyadari perilaku itu merugikan dan tidak memberikan manfaat bagi dirinya dan masyarakat	Tindakan dan perilaku individu didasarkan oleh faktor luar dirinya, tidak melakukan sesuatu karena takut sangsi, walaupun melakukan sekedar memperoleh nilai/ ganjaran
Tujuan Hasil Belajar	Pengetahuan yang dimiliki bersifat tentatif karena tujuan akhir belajar kepuasan diri	Pengetahuan yang diperoleh dari hasil pembelajaran bersifat final dan absolut karena bertujuan untuk nilai

Komponen-komponen yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran kontekstual memiliki tujuh asas meliputi: 1) Konstruktivisme, 2) Inkuiri, 3) Bertanya, 4) Masyarakat belajar, 5) Pemodelan, 6) Refleksi, dan 7) Penilaian nyata.

1. Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Pendekatan konstruktivisme merupakan salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses memperoleh pengetahuan diawali dengan terjadinya konflik kognitif, yang hanya dapat diatasi melalui pengetahuan diri. Pada akhir proses belajar, pengetahuan akan dibangun sendiri oleh anak didik melalui pengalamannya dari hasil interaktif dengan lingkungannya (Bell, 1993). Konflik kognitif tersebut terjadi saat interaksi antara konsepsi awal yang telah dimiliki siswa dengan fenomena baru yang dapat diintegrasikan begitu saja, sehingga diperlukan perubahan/modifikasi struktur kognitif untuk mencapai keseimbangan. Peristiwa ini akan terjadi secara berkelanjutan selama siswa menerima pengetahuan baru.

2. Inkuiri

Asas Inkuiri merupakan proses pembelajaran berdasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Tindakan guru bukanlah untuk mempersiapkan anak untuk menghafalkan sejumlah materi akan tetapi merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan sendiri materi yang harus dipahaminya.

Dalam model inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah sistematis, yaitu: 1) Merumuskan masalah, 2) Mengajukan hipotesis, 3) Mengumpulkan data, 4) Menguji hipotesis berdasarkan data yang dikumpulkan, dan 5) Membuat kesimpulan.

3. Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakekatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Dalam proses pembelajaran kontekstual, guru tidak banyak menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi berusaha memancing agar siswa menemukan sendiri.

Kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk: 1) Menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran, 2) Membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, 3) Merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu, 4) Memfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan dan 5) Membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sendiri.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar dalam pembelajaran kontekstual menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain (*team work*). Kerja sama itu dapat dilakukan dalam berbagai bentuk baik dalam kelompok belajar yang dibentuk secara formal maupun dalam lingkungan secara alamiah. Hasil belajar dapat diperoleh secara sharing dengan orang lain, antar teman, antar kelompok berbagi pengalaman pada orang lain. Inilah hakikat dari masyarakat belajar, masyarakat yang saling membagi.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Yang dimaksud asas modeling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Guru biologi memberikan contoh bagaimana cara mengoperasikan termometer, begitu pun guru olahraga memberikan contoh model bagaimana cara bermain sepak bola, bagaimana guru kesenian memainkan alat musik. Proses modeling tidak terbatas dari guru saja, tetapi dapat juga guru memanfaatkan siswa yang memiliki kemampuan, dengan demikian siswa dapat dianggap sebagai model. Di sini modeling merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran kontekstual, sebab melalui modeling siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang teoritis-abstrak yang mengundang terjadinya verbalisme.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Melalui proses refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya. Bisa terjadi melalui proses refleksi siswa akan memperbaharui pengetahuan yang telah dibentuknya atau menambah khazanah pengetahuannya.

7. Penilaian Nyata (*Authentic Assessment*)

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa.

Penilaian yang autentik dilakukan secara terintegrasi dengan proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan secara terus menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan meliputi seluruh aspek domain penilaian. Oleh sebab itu, tekanannya diarahkan kepada proses belajar bukan kepada hasil belajar.

Tahapan model pembelajaran kontekstual meliputi empat tahapan, yaitu: invitasi, eksplorasi, penjelasan dan solusi, dan pengambilan tindakan. Tahap invitasi, siswa didorong agar mengemukakan pengetahuan awalnya tentang konsep yang dibahas. Bila perlu guru memancing dengan memberikan pertanyaan yang problematik tentang fenomena kehidupan sehari-hari melalui kaitan konsep-konsep yang di bahas tadi dengan pendapat

yang mereka miliki. Siswa diberi kesempatan untuk mengkomunikasikan, mengikutsertakan pemahamannya tentang konsep tersebut.

Tahap eksplorasi, siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, penginterpretasikan data dalam sebuah kegiatan yang telah dirancang guru. Secara berkelompok siswa melakukan kegiatan dan berdiskusi tentang masalah yang ia bahas. Secara keseluruhan, tahap ini akan memenuhi rasa keingintahuan siswa tentang fenomena kehidupan lingkungan sekelilingnya.

Tahap penjelasan dan solusi, saat siswa memberikan penjelasan-penjelasan solusi yang didasarkan pada hasil observasinya ditambah dengan penguatan guru, maka siswa dapat menyampaikan gagasan, membuat model, membuat rangkuman dan ringkasan.

Tahapan pengambilan tindakan, siswa dapat membuat keputusan, menggunakan pengetahuan dan keterampilan, berbagai informasi dan gagasan, mengajukan pertanyaan lanjutan, mengajukan saran baik secara individu maupun kelompok yang berhubungan dengan pemecahan masalah.

PEM BELAJARAN PEMECAHAN MASALAH

Pembelajaran pemecahan masalah adalah salah satu inovasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Pemecahan masalah adalah suatu kemampuan berpikir yang menuntut suatu tahapan berpikir. Polya (Schoenfeld, 1980) mengenalkan 4 langkah dalam pemecahan masalah. Strategi berpikir pemecahan masalah menurut Polya dijadikan sebagai langkah umum. Sementara pengembangannya memuat langkah yang lebih rinci dan spesifik.

Dalam pembelajaran matematika, masalah dapat disajikan dalam bentuk soal tidak rutin yang berupa soal cerita, penggambaran fenomena atau kejadian, ilustrasi gambar atau teka-teki. Masalah tersebut kemudian disebut masalah matematika karena mengandung konsep matematika. Terdapat beberapa jenis masalah matematika, walaupun sebenarnya tumpang tindih, tapi perlu dipahami oleh guru matematika ketika akan menyajikan soal matematika.

Dalam pengajaran dengan pendekatan pemecahan masalah, penekanan kegiatan ditujukan kepada apa yang harus dipecahkan dan bagaimana memecahkan masalah itu secara sistematis logis. Siswa diharapkan dapat menggunakan operasi berpikir tingkat tinggi yang memungkinkan siswa untuk dapat mengidentifikasi masalah dengan jelas, mengklasifikasi isu yang terkait, menyarankan informasi atau data yang digunakan untuk memecahkan masalah, menguji saran yang dikemukakan dan menyimpulkannya. Pada pendekatan pemecahan masalah guru memberikan bekal kepada siswa berbagai teknik penyelesaian untuk menyelesaikan masalah. Strategi ataupun taktik untuk menyelesaikan soal dengan cara ini disebut *heuristics*, karena pada dasarnya siswa harus dapat menemukan sendiri konsep pembelajarannya.

Pada pendekatan pemecahan masalah, pengevaluasian keberhasilan siswa bukan saja pada hasil akhir (*out put*) tetapi terutama pada prosesnya. Penilaian keberhasilan siswa pada pemecahan masalah yaitu alat evaluasinya harus lebih luas dari pada tes biasa (tes standar, buatan guru, dan yang serupa) sebab kesungguhan siswa, keaktifan siswa, cara siswa menangani soal, kerja sama dengan temannya, dan lain-lain juga harus dievaluasi.

Polya (Schoenfeld, 1980) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan, mencapai suatu tujuan yang tidak begitu saja dengan segera dapat dicapai. Lebih lanjut Polya mengemukakan bahwa di dalam matematika terdapat dua macam masalah, yaitu : masalah untuk menemukan (*problem to find*) dan masalah untuk membuktikan (*problem to prove*). Selanjutnya Polya mengemukakan, kegiatan-kegiatan yang diklasifikasikan sebagai pemecahan masalah di dalam matematika seperti:

1. Penyelesaian soal cerita dalam buku teks.
2. Penyelesaian soal-soal non rutin atau memecahkan teka-teki.
3. Penerapan matematika pada masalah dalam dunia nyata, dan
4. Menciptakan dan menguji konjektur matematika.

Masalah yang diberikan adalah masalah yang berhubungan dengan kehidupan siswa dan dapat dipecahkan oleh siswa, baik dengan cara rutin ataupun dengan cara tidak rutin. Penting bagi siswa mengikuti suatu pendekatan logis dan sistematis untuk pemecahan masalah mereka. Ada empat langkah yang akan memungkinkan siswa untuk mengatasi masalah secara terstruktur dan dengan cara yang berarti. Langkah-langkah ini tidak intuitif untuk siswa. Oleh karena itu, guru perlu merencanakan waktu pembelajaran secara eksplisit untuk mengajarkan proses, model, dan akhirnya memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk dibimbing dan berpraktek melakukan strategi pendekatan pemecahan masalah.

Shadiq (2004) mengemukakan langkah-langkah dalam memecahkan masalah adalah:

1. Memahami masalah
2. Merencanakan dan mengkomunikasikan suatu solusi
3. Melaksanakan rencana
4. Menafsirkan hasil

Selanjutnya, Frei (2008) juga mengemukakan 12 strategi yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah, meliputi:

1. menggambar diagram
2. menggambar tabel
3. bertindak keluar atau menggunakan benda konkret
4. menebak dan memeriksa
5. membuat daftar terorganisasi
6. mencari pola
7. menciptakan sebuah diagram pohon
8. bekerja mundur

9. menggunakan angka sederhana
10. pemecahan masalah terbuka
11. menganalisis dan menyelidiki
12. menggunakan penalaran logis

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi*. Jakarta: Balitbang Puskur
- Frei, Shelly. (2008). *Teaching Mathematics Today: Professional Development for Successfull Classrooms*. Huntington Beach, CA: Shell Education.
- Rogers, Everett M. (1983). *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc
- Sanjaya, Wina. (2007). *Kajian Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Pascasarjana UPI.
- Satori, Djam'an., Saud, Udin Syaifudin. (2007). *Modul Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: Pascasarjana UPI.
- Scoenfeld, Alan H. (1980). Heuristik in the Classroom. Dalam *Problem Solving in School Mathematic*. NCTM : Virginia
- Shadiq, Fajar. (2004). *Penalaran, Pemecahan Masalah dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Turmudi. (2008). *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika: Berparadigma Eksploratif dan Investigatif*. NAD: PT Leuser Cipta Pustaka.
- Turmudi. (2012). *Matematika: Landasan Filosofis, Didaktis, dan Pedagogis Pembelajaran Matematika Untuk Siswa SD*. Jakarta: Kementerian Agama.
- . (2006). *Modul Pembelajaran Tematik: Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

PM RI SEBAGAI INOVASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Desi Ariyanti Eka Saputri¹, Zulfa Jamalie²

¹ S2 Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Sultan Idris

desi_esp@yahoo.com dan ²zuljamalie@yahoo.co.id

Abstrak

Mata pelajaran Matematika bertujuan membekali siswa kemampuan untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta mampu bekerja sama. Namun, mengingat bahwa pembelajaran matematika mempunyai objek yang bersifat abstrak, banyak siswa yang kemudian mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Akibatnya, matematika bagi sebagian besar siswa dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Kondisi yang demikian, jelas akan menjadi penghambat dalam penguasaan matematika. Third International Mathematics and Science Study (TIMSS), tahun 2011 melaporkan bahwa dilihat dari segi penguasaan matematika, Indonesia berada di urutan ke-38 dari 42 negara yang dites. Rendahnya tingkat penguasaan siswa Indonesia dalam pelajaran matematika dibanding negara lain, disebabkan oleh faktor siswa yang mengalami masalah secara komprehensif atau secara parsial. Maka dari itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran matematika yang bersifat realistik dan konstruktivistik. Karena, matematika merupakan aktivitas manusia (*human activities*) dan matematika harus dikaitkan dengan realitas. Salah satu pendekatan yang tepat untuk diterapkan adalah Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). PMRI merupakan adaptasi dari *Realistic Mathematics Education* (RME) atau Pendidikan Matematika Realistik (PMR) yang telah dikembangkan di Belanda sejak tahun 1970-an. PMRI dikembangkan mengikut prinsip-prinsip dasar PMR, tetapi dalam implementasinya PMRI menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, guru, dan sekolah serta unsur lokal, terkait bahasa, sosial dan budaya di Indonesia. Inovasi PMRI bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami konsep, prosedur, dan algoritma matematika menjadi meningkat. Oleh itu, melalui PMRI dilakukan proses pengembangan, perubahan dan perbaikan desain cara-cara pembelajaran di dalam kelas.

Kat Kunci: Inovasi pembelajaran, matematika, RME-PMR-PMRI.

PENDAHULUAN

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan dan ruang (Hariwijaya & Surya, 2012). Menurut Maria Isabella (2001), matematik adalah cara berpikir yang digunakan untuk memecahkan semua jenis persoalan. Maka dari itu Matematik merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem

pendidikan di seluruh dunia. Matematik merupakan ilmu yang muncul dari proses berpikir manusia tentang pengalaman akan permasalahan yang pernah ditemui dan dipecahkan, di mana pengalaman pemecahan masalah tersebut kemudian terkonstruksi sebagai suatu konsep matematis yang dapat digunakan sebagai alat pemecahan masalah yang sama atau yang baru.

Berdasarkan definisi di atas, maka matematika merupakan cara atau alat berpikir, karena cara berpikir yang digunakan dalam matematika menggunakan kaidah-kaidah penalaran yang konsisten dan akurat, maka matematika dapat digunakan sebagai alat berpikir yang sangat efektif untuk memandang berbagai permasalahan termasuk di luar matematika itu sendiri.

Matematika adalah salah satu bidang studi di sekolah yang selalu dipelajari dan diajarkan, baik pada tingkat pendidikan dasar maupun menengah. Menurut Suherman (dalam Mustika, 2012) mata pelajaran matematika berfungsi sebagai alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan. Adapun tujuan pembelajaran matematik, khususnya di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk: (1) melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsistensi dan inkonsistensi; (2) mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi, dan dugaan serta mencoba-coba; (3) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah; dan (4) mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan, antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, dan diagram (Depdiknas, 3:1).

Salah satu karakteristik pelajaran matematik adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak, hal ini dapat menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam matematik. Di samping itu pembelajaran matematika bagi sebagian besar siswa juga dianggap sebagai momok atau pelajaran yang menakutkan. Kondisi seperti ini menurut Sriyanto (2009) jelas akan menghambat penguasaan matematika. Pembelajaran matematik kurang bermakna apabila guru dalam proses pembelajaran tidak mengaitkan dengan konsep skema yang telah dimiliki siswa, sehingga pengertian siswa tentang konsep sangat lemah. Padahal, mengaitkan pengalaman kehidupan nyata anak dengan ide-ide matematik dalam pembelajaran di kelas penting dilakukan agar pembelajaran bermakna (Soedjadi, 2000; Price, 1996; Zamroni, 2000). Menurut Van de Henvel-Panhuizen (2000), bila anak belajar matematik terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari, maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematik.

Dilihat dari segi penguasaan terhadap pelajaran matematik, *Third International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 1999 melaporkan bahwa rata-rata skor matematik siswa tingkat 8 (kelas II SLTP) Indonesia jauh di bawah rata-rata skor matematik siswa internasional dan berada pada rangking 34 dari 38 negara (TIMSS, 1999). Selanjutnya pada tahun 2011, TIMSS (dalam Kompas, 2012) melaporkan lagi bahwa Indonesia berada di urutan ke-38 dengan skor 386 dari 42 negara yang dites. Skor yang diperoleh Indonesia ini turun 11 point daripada penilaian tahun 2007. Laporan yang sama juga dilaporkan oleh PISA

2009 Indonesia menduduki ranking ke 61 dari 65 negara untuk kategori matematika (Mustika, 2012).

Rendahnya prestasi dan penguasaan matematik siswa disebabkan oleh faktor siswa yang mengalami masalah secara komprehensif atau secara parsial dalam mempelajari matematika. Karena itu perlu pendekatan atau model pembelajaran matematik yang mampu untuk mendekatkan anak pada pengalaman mereka sehari-hari. Di mana menurut kesimpulan Supinah (2002), pembelajaran matematik hendaknya, (1) didasarkan pada masalah; (2) pembelajaran terjadi dalam konteks yang beragam, seperti: rumah, sekolah, dan masyarakat; (3) membantu perkembangan pembelajaran mandiri; (4) menggambarkan keanekaragaman siswa (5) menggunakan penilaian yang autentik; (6) memerlukan pemikiran yang lebih tinggi (kritis dan kreatif).

Salah satu pembelajaran matematik yang berorientasi pada matematisasi pengalaman sehari-hari dan menerapkan matematik dalam kehidupan sehari-hari adalah pendekatan Pendidikan Matematik Realistik (PMR) yang dalam Bahasa Inggris disebut *Realistic Mathematics Education (RME)*. karena sebagaimana yang dikatakan oleh Sutarto Hadi (2003), PMR adalah suatu pendekatan yang dikembangkan khusus untuk pendekatan pembelajaran matematika.

PMR atau RME adalah teori pembelajaran yang bertitik tolak dari hal-hal yang riil atau pernah dialami siswa, menekankan keterampilan proses, berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri (*student inventing*) sebagai kebalikan dari (*teacher telling*) dan pada akhirnya menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok dalam kehidupan mereka sehari-hari (Midah, 2011).

Berkenaan dengan permasalahan di atas, makalah tulisan ini akan membahas dan mengeksplorasi bagaimana pendekatan PMR dapat digunakan sebagai salah satu inovasi dan pendekatan yang efektif dalam rangka pembelajaran matematika, terutama pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD).

KONSEPTUAL PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR)

1. Konsepsi

Gravemeijer (1994) menjelaskan bahwa realistic approach, mathematics is viewed as an activity, a way of working. Learning mathematics means doing mathematics, of which solving everyday life problems (contextual problems) is an essential part (dalam Hadi, 2002).

Saragih (2007) dalam (Hadi A. M., 2008) menyatakan bahwa Pendidikan Matematika Realistik adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang memiliki karakteristik: menggunakan model; menggunakan kontribusi siswa, terjadinya interaksi dalam proses pembelajaran; menggunakan berbagai teori belajar yang relevan, saling terkait, dan terintegrasi dengan topik pembelajaran lainnya.

Dalam sejarahnya, Pendidikan Matematik Realistik atau RME dikembangkan berdasarkan pemikiran Hans Freudenthal yang berpendapat bahwa *mathematics as a*

human activity (dalam Fauzan, 2002). Oleh itu, berdasarkan pengertian dan pemikiran Freudenthal tersebut PMR mempunyai ciri antara lain, bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus diberikan kesempatan untuk menemukan kembali (*to reinvent*) matematik melalui bimbingan guru, dan bahwa penemuan kembali (*reinvention*) ide dan konsep matematik tersebut harus dimulai dari penjelajahan berbagai situasi dan persoalan “dunia riil” (Gravemeijer, 1994; de Lange, 1995; Hadi, 2003).

Dalam PMR, proses belajar mempunyai peranan penting sebagaimana ditegaskan. Gravemeijer (1997) bahwa rute belajar (*learning route*), siswa harus mampu menemukan sendiri konsep dan ide matematika, harus dipetakan. Sebagai konsekuensinya, guru harus mampu mengembangkan pengajaran yang interaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kontribusi terhadap proses belajar mereka (Hadi, 2003). Karena itu PMR menghendaki pembelajaran matematik dengan menggunakan situasi dunia nyata atau masalah kontekstual sebagai titik awal (*Starting Point*). Oleh itu, Prabowo dan Sidi (2010) menegaskan bahwa dalam pembelajaran matematika setelah siswa dihadapkan pada masalah kontekstual maka akan dilanjutkan dengan aktifitas matematisasi yaitu matematisasi horizontal melalui eksplorasi dan matematisasi vertikal melalui siswa mengembangkan konsep-konsep matematik.

Sebagaimana juga ditegaskan Marsigit (2010), pembelajaran matematika yang bersifat realistik memiliki ciri pendekatan *bottom-up*, di mana siswa mengembangkan model sendiri dan kemudian model tersebut dijadikan dasar untuk mengembangkan matematika formalnya. Ada dua macam model yang terjadi dalam proses tersebut yakni model dari situasi (*model of situation*) dan model muncul untuk matematis (*model for formal mathematics*). Sugiman (2007) menyatakan didalam pembelajaran matematika realistik model muncul strategi informal siswa sebagai respon terhadap masalah riil untuk kemudian dirumuskan dalam matematika formal, proses seperti ini sesuai dengan sejarah perkembangan matematik itu sendiri (dalam Marsigit, 2010).

2. Sejarah dan Perkembangan Pendidikan Matematika Realistik

Gerakan Matematik Modern (*New Math*) mulai dikenalkan tahun 1950-an di Amerika Serikat sebagai reaksi atas keberhasilan Uni Soviet meluncurkan Sputnik (Ruseffendi, 1990). Dalam Matematika Modern, matematika diajarkan dari sudut pandang matematikawan dan sering disebut ‘matematikanya matematikawan’ (Sembiring, 2002). Matematika jenis inilah yang selama ini diajarkan di sekolah seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Saat ini, Indonesia dan seluruh dunia meninggalkan pembelajaran Matematika Modern (Sembiring, 2002). Salah satu sebabnya adalah seperti yang telah disinyalir oleh Ruseffendi (1990) terjadi di Amerika Serikat, yaitu tidak berhasil meningkatkan kemampuan siswa secara keseluruhan sehingga tidak disenangi masyarakat. Amerika Serikat saat ini juga sudah meninggalkannya dan menggantinya dengan *Contextual Teaching Learning* (CTL) serta mengadopsi PMR dalam konteks Amerika yang dikenal dengan nama MiC (*Mathematics in Context*) (Sembiring, 2002).

Di samping itu juga Belanda merupakan salah satu dari sedikit Negara yang menolak menggunakan Matematika Modern. Gerakan penolakan tersebut dimotori oleh Prof. Hans Freudenthal, matematikawan Belanda dalam bidang topologi yang amat besar perhatiannya pada dunia pendidikan matematika. Belanda mengembangkan sendiri jenis pendekatan dalam pembelajaran matematika yang disebut *Realistic Mathematics Education* (RME) atau Pendidikan Matematika Realistik (PMR) (Prabowo, 2010).

PMR sendiri tidak dapat dipisahkan dari Institut Freudenthal. Institute ini didirikan pada tahun 1971, berada di bawah Uthrecht University, Belanda. Nama institute diambil dari nama pendirinya yaitu Profesor Hans Freudenthal (1905–1990), seorang penulis, pendidik, dan matematikawan berkebangsaan Jerman/Belanda.

Sejak tahun 1971, Institut Freudenthal mengembangkan suatu pendekatan teoritis terhadap pembelajaran matematika yang dikenal dengan RME (*Realistic Mathematics Education*). RME menggabungkan pandangan tentang *apa itu* matematika, *bagaimana siswa belajar* matematik, dan *bagaimana matematik harus diajarkan*. Freudenthal berkeyakinan bahwa siswa tidak boleh dipandang sebagai *passive receivers of ready-made mathematics* (penerima pasif matematik yang sudah jadi). Menurutnya pendidikan harus mengarahkan siswa kepada penggunaan berbagai situasi dan kesempatan untuk menemukan kembali matematika dengan cara mereka sendiri. Banyak soal yang dapat diangkat dari berbagai situasi (konteks), yang dirasakan bermakna sehingga menjadi sumber belajar. Konsep matematika muncul dari proses matematisasi, siswa secara perlahan mengembangkan alat dan pemahaman matematik ke tingkat yang mendorong terjadinya interaksi di kelas, sehingga mengarah pada level berpikir matematik yang lebih tinggi.

Berdasarkan huraian di atas, konsep dasar pembelajaran matematika yang dikehendaki PMR, pada prinsipnya sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang dikembangkan di Amerika Serikat yang di sebut *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Berdasarkan pendapat Howey (2001) (dalam Depdiknas, 2007), pendekatan CTL ini dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam menyelesaikan tugas matematika melalui pembelajaran yang dimulai dengan masalah-masalah kontekstual. Pendekatan ini mampu mengantarkan siswa dalam merespons setiap masalah dengan baik, karena dalam kehidupan sehari-hari siswa telah mengenal masalah tersebut.

Di Jepang juga dipopulerkan pendekatan yang dikenal *The Open-Ended Approach*, mengikut kepada pendapat Becker & Shimada (1997) (dalam Depdiknas, 2007) bahwa melalui pendekatan *Open-Ended* peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dapat dilakukan dengan memberi soal-soal terbuka yang memiliki banyak jawaban yang benar. soal-soal terbuka penekanannya bukan pada perolehan jawaban akhir tetapi lebih kepada upaya mendapatkan beragam cara memperoleh jawaban dari soal-an yang diberikan, jadi matematika tidak dipandang sebagai produk semata tapi juga sebagai proses.

Selain itu, di Singapura pendekatan pembelajaran yang selaras dengan pendekatan di atas dikenal pula *Concrete-Victorial-Abstract- Approach*, di mana dalam proses pembelajaran matematika siswa belajar melalui perantaraan benda-benda konkrit dan gambar-gambar yang menarik perhatian mereka (Depdiknas, 2007).

Itulah sebabnya, dalam beberapa tahun terakhir, PMR sudah mulai dikembangkan di Indonesia. Merujuk pada Pusat Kurikulum Nasional (dalam Prabowo & Sidi, 2010) ditegaskan bahwa Indonesia dan negara-negara maju seperti Belanda, Amerika Serikat, Jepang, Australia, dan Singapura tengah mengujicobakan penggunaan pembelajaran matematika secara kontekstual dan humanistik. Negara-negara tersebut termasuk Indonesia telah merevisi pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan yang lebih berkaitan dengan pemecahan masalah dan kehidupan sehari-hari yang kontekstual dan humanistik tersebut antara lain pendekatan PMR di Belanda yang telah dikembangkan kurang lebih 40 tahun (sejak tahun 70-an) melalui tiga tahapan, yaitu inisiasi, implementasi, dan institusionalisasi. PMR tersebut disesuaikan dengan keperluan dan karakteristik siswa, guru, dan sekolah di Indonesia. Dalam konteks Indonesia, PMR kemudian dikembangkan dan disebut dengan PMRI (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia).

Perkembangan PMR di Indonesia ditandai dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006. KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. KTSP disusun dan dikembangkan berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 36 Ayat 1), dan 2) sebagai berikut: 1) Pengembangan kurikulum mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional; 2) KTSP dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi dan karakteristik daerah, serta social budaya masyarakat setempat dan peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran, KTSP menerapkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreatifitas, kontekstual, menantang dan menyenangkan, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui berbuat. Selain itu juga dalam pengembangan kurikulum, sekolah harus tetap berpegang atau merujuk pada prinsip-prinsip dan rambu-rambu operasional standar yang dikembangkan oleh pemerintah Indonesia, serta merujuk pada Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2006 untuk Standard Kompetensi Lulusan untuk mata pelajaran matematika (Depdiknas, 2007).

Pembelajaran matematika dengan pendekatan PMR, kemudian diteruskan lagi dan menjadi salah satu isu penting dalam kurikulum tahun 2013.

PELBAGAI KAJAN TENTANG PMR

Berkenaan dengan penerapan PMR di Indonesia pelbagai kajian telah dilakukan untuk mendeskripsikan maupun mengeksplor bagaimana PMR dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

Penelitian Armanto (2002) tentang pengembangan alur pembelajaran lokal topik perkalian dan pembagian dengan pendekatan PMR di SD di Yogyakarta dan Medan, menunjukkan bahwa siswa dapat membangun pemahaman tentang perkalian dan pembagian dengan menggunakan strategi penjumlahan dan pembagian berulang. Dalam penelitiannya Armanto (2002) menunjukkan bahwa siswa dapat belajar secara aktif, membangun pemahaman mereka sendiri dengan menggunakan strategi penemuan kembali

(*to re-invent*), dan mendapatkan hasil (menyelesaikan soal) baik secara individu maupun kelompok. Kesempatan siswa untuk belajar dalam situasi yang berbeda-beda mendorong mereka merumuskan kembali proses belajar mereka. Selama proses belajar siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam belajar perkalian dan bilangan multi-angka.

Hasil yang kurang lebih sama juga dilaporkan oleh Sutarto Hadi (2002) dalam penelitiannya yang dilaksanakan di Yogyakarta dengan mengambil sampel siswa-siswa SLTP. Penelitian Hadi menunjukkan hasil positif penggunaan PMR dalam pembelajaran matematika, yaitu siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan kreatif dalam proses pembelajaran. Siswa juga menunjukkan kemajuan dalam belajar matematika, yang ditunjukkan dengan pemahaman mereka terhadap konsep matematika yang dipelajari dan peningkatan skor yang mereka peroleh dari pre test ke post tes, walaupun dengan menggunakan tes konvensional.

Temuan yang sama juga dilaporkan dalam penelitian di Bandung, yaitu siswa-siswa SLTP, khususnya di sekolah percobaan menunjukkan perubahan sikap yang positif terhadap matematik (Zulkardi, 2002).

Kajian Fauzan (2002) tentang implementasi materi pembelajaran realistik untuk topik luas dan keliling di kelas 4 Sekolah Dasar di Surabaya menegaskan bahwa materi dan pendekatan PMR dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitiannya, Fauzan menemukan bahwa dengan menggunakan PMR di kelas, proses belajar mengajar menjadi lebih baik, di mana siswa lebih aktif dan kreatif, guru tidak lagi menggunakan metode 'chalk and talk', dan peran guru berubah dari pusat proses belajar mengajar menjadi pembimbing dan narasumber. Di samping itu, dalam penelitiannya, Fauzan juga menemukan bahwa pada awalnya terdapat berbagai masalah yang disebabkan oleh sikap negatif siswa dalam belajar matematik yang merupakan akibat pendekatan tradisional pengajaran matematik.

PENERAPAN PM R

Menurut Zulkardi (2001) bahwa prinsip-prinsip dalam rangka penerapan PMR ada tiga. Pertama, mengarahkan siswa untuk diberi kesempatan mengalami sendiri proses yang sama saat matematika ditemukan dan menginspirasi menggunakan prosedur informal dengan menggunakan situasi nyata yang mengandung matematika. Kedua, fenomena yang dijadikan bahan haruslah berangkat dari keadaan nyata bagi siswa sebelum mereka mencapai tingkatan formal. Sedangkan prinsip ketiga, siswa diarahkan membuat model sendiri dalam menyelesaikan masalah (Mulyana, 2003).

Berikutnya, dalam rangka penerapan PMR pada pembelajaran matematika, Sutarto Hadi (2002) merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Ketersediaan bahan kurikulum PMRI beserta implentasinya pada pembelajaran matematika;

2. Perubahan keyakinan guru bahwa mengajar matematika berarti menuntun siswa untuk belajar dan mengerjakan matematika (*doing mathematics*);
3. Perubahan siswa dari penerima pasif menjadi individu yang mempunyai kemampuan bekerja dan berpikir matematis.

Menurut Leen Streefland (1990) terdapat 5 prinsip belajar-mengajar dalam PMR, khususnya di Sekolah Dasar, yakni:

1. Konstruksi yang distimulasi dengan kekonkritan. Benda-benda konkret dimanipulasi oleh siswa dalam kerangka menunjang usaha siswa dalam proses matematisasi;
2. Pengembangan alat matematika untuk membawa dari konkret ke abstrak. Belajar konsep dan keterampilan dalam matematika merupakan proses yang panjang dengan melalui berbagai tingkatan keabstrakan sehingga diperlukan alat matematika;
3. Penyetimulasian *free production* dan refleksi. Siswa, dengan arahan guru, mengkonstruksi dan menghasilkan matematika dengan cara dan bahasa mereka sendiri. Hasil aktivitas matematika siswa dalam mengkonstruksi dilakukan juga melalui tahapan refleksi pada apa yang telah dihasilkannya;
4. Penyetimulasian aktivitas sosial pada interaksi belajar;
5. Pemaduan (*Intertwining*) antar pokok bahasan untuk mendapatkan struktur materi secara matematis. Setiap pokok bahasan tidak berdiri sendiri tetapi diintegrasikan dengan yang lain, misalnya memadukan perkalian dengan pengukuran

Kelima prinsip PMR di atas sangat relevan dengan tujuan pembelajaran matematika yang digariskan pada KTSP Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (2006). Adapun tujuan pembelajaran matematika dalam KTSP tersebut adalah:

1. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsistensi, dan inkonsistensi;
2. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba;
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah;
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram dalam menjelaskan gagasan.

Penerapan PMR dalam proses pembelajaran matematika sendiri bukanlah tanpa masalah, karena itu, guna mengatasi dan atau mengurangi masalah yang mengganggu penerapan PMR, Fauzan (2002) menyarankan untuk memperhatikan hal-hal berikut:

1. Guru perlu menjelaskan kepada para siswa tentang kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan, dan jenis jawaban yang diharapkan untuk menyelesaikan soal-soal kontekstual.

2. Guru menciptakan pendahuluan yang lebih menantang sebelum siswa mulai menyelesaikan soal-soal kontekstual sehingga siswa merasa gembira dan bertanggung jawab menyelesaikan soal-soal tersebut.
3. Menciptakan suasana demokratis di kelas sehingga siswa tidak merasa takut untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar mengajar. Suasana demokratis artinya siswa merasa bebas untuk aktif dalam proses belajar tanpa merasa takut membuat kesalahan jika mereka ingin bertanya atau menjawab pertanyaan.
4. Menerapkan aturan-aturan dalam mengajukan pertanyaan dan dalam menjawab pertanyaan.
5. Disadari bahwa para guru dan siswa perlu waktu untuk mengadaptasikan pendekatan PMR ini dalam proses belajar mengajar di kelas. Sehingga untuk dapat menerapkan PMR secara berhasil perlu pembiasaan melalui latihan di kelas.

PENUTUP

Beberapa penelitian tentang PMR telah dilaksanakan di Indonesia. Hasil-hasil penelitian sebagaimana dikemukakan pada bagian awal tulisan ini, memberikan bukti empiris tentang prospek pengembangan dan implementasi PMR di Indonesia.

Di samping itu, sebagaimana dikatakan Zamroni (2000), orientasi pendidikan Indonesia yang mempunyai ciri dan kecenderungan untuk memperlakukan peserta didik berstatus sebagai objek; guru berfungsi sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan dan indoktriner; materi yang bersifat *subject-oriented*; dan manajemen bersifat sentralistik (Hadi, 2003) mendorong perlunya inovasi pendekatan baru dalam pembelajaran matematika, dan itu jawaban atas kenyataan tersebut ada pada pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. Sebab, apabila kondisi dan orientasi pendidikan yang demikian dibiarkan dan menjadi penyebab praktik pendidikan Indonesia mengisolir diri dari kehidupan riil yang ada di luar sekolah, kurang relevan antara apa yang diajarkan dengan kebutuhan pekerjaan, terlalu terkonsentrasi pada pengembangan intelektual yang tidak sejalan dengan pengembangan individu sebagai satu kesatuan yang utuh dan berkepribadian (Zamroni, 2000), maka bisa dipastikan pendidikan Indonesia akan 'gagal'.

DAFTAR PUSTAKA

- Armanto, D. (2002). "Teaching Multiplication and Division Realistically in Indonesia Primary School: A Prototype Local Instructional Theory", *Doctoral Dissertation*. Enschede: University of Twente.
- Barnes, H. (2004). "Realistic Mathematics Education: Eliciting Alternative Mathematical Conceptions of Learners", *African Journal of Research in SMT Education*, 8 (1), 53-64.
- Fauzan, A. (2002). "Applying Realistic Mathematics Education (RME) in Teaching Geometry in Indonesia Primary School", *Doctoral Dissertation*. Enschede: University of Twente.

- Hadi, A. M. (2008). "Efektifitas Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Kendari", *Tesis*.
- Hadi, S. (2002). "Effective Teacher Professional Developement for The Implementation of Realistic Mathematics Education In Indonesia", *Doctoral Dissertation*. Enschede: University of Twente.
- Hadi, S. (2003). "Paradigma Baru Pendidikan Matematika". *Makalah*, Disajikan pada pertemuan Forum Komunikasi Sekolah Inovasi Kalimantan Selatan, di Rantau Kabupaten Tapin, 30 April 2003 (p. 6). Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Hariwijaya, M., & Surya, S. (2012). *Adventure in Math: Tes IQ Matematika*. Jakarta: Oryza.
- KWON, O. N. (n.d.). *Conceptualizing The Realistic Mathematics Education Approach in The Teaching and Learning of Ordinary Differential Equations*.
- Marsigit. (2010). *Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Pecahan di SMP (Secondary Hight School) disampaikan pada Pelatihan Nasional PMRI untuk Guru SMP*. Yogyakarta: FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyana, E. (2003). *Matematika Modern Versus Matematika Realistik*. 3.
- Mustika, A. M. (2012). *Penerapan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar untuk Menumbuhkembangkan Pendidikan Karakter: Kontribusi Pendidikan Matematika dan Matematika dalam Membangun* (pp. 122-130). Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
- Ruseffendi, E.T. (1990). *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini untuk Guru dan PGSD D2, Seri Pertama*. Bandung: Penerbit Tarsito.
- Sembiring, R.K. (2002). *Reformasi Pendidikan di Indonesia*. [Online]. Tersedia: <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0209/16/opini/refo.30.htm>

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS BERPIKIR MELALUI CD PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Edi Prayitno dan Nurmawati

UPBJJ – UT Semarang

edip@ut.ac.id dan nurmawati@ut.ac.id

Abstrak

Program linier merupakan salah satu materi Matematika yang dianggap sulit bagi peserta didik SMA. Kreativitas adalah salah satu faktor yang berkontribusi dalam mengatasi kesulitan. Melalui pembelajaran berbasis masalah (PBM) menggunakan CD, kreativitas dapat ditingkatkan. Peserta didik memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah program linear dengan dua variabel. Kedua pernyataan terakhir adalah bunyi kesimpulan dari hasil penelitian pada peserta didik SMA 3 Pati, Jawa Tengah tahun 2011. CD berisi materi program linier seperti: sistem ketidaksetaraan, pemodelan matematika dan nilai optimum. Proses pembelajaran menggunakan lima tahap kegiatan yang meliputi: 1) orientasi tujuan pembelajaran, 2) pengkondisian peserta didik melalui tugas dan instruksi dari CD, 3) membimbing peserta didik untuk mengumpulkan informasi dari CD, secara perorangan maupun kelompok, 4) mendorong peserta didik untuk menyiapkan dan menyajikan jawaban atas masalah-masalah yang muncul dalam CD, dan 5) mendorong peserta didik untuk mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Setiap peserta didik menghadapi laptop sehingga materi dan tugas-tugas yang diberikan dalam CD dapat dipahami. Pengembangan kreativitas diamati melalui lembar observasi yang berisi 10 indikator. Perkembangan pemikiran kreatif ditunjukkan melalui: 1) kemampuan untuk menentukan nilai variabel dalam pertidaksamaan linier dua variabel, 2) kemampuan menciptakan model matematika dari cerita sehari-hari untuk membentuk pertidaksamaan dua variabel dan kemudian mencari penyelesaiannya, dan 3) kemampuan menggambar grafik dan menentukan nilai optimum. Proses pembelajaran ini telah berhasil dalam mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik dan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Belajar dengan menggunakan CD ini mampu membawa peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan bahan dan tugas yang disajikan.

Kata Kunci: Kreativitas Berpikir, Proses Pembelajaran, CD Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Sebagai sarana menghitung dalam kegiatan sehari-hari, matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika didasarkan pada tujuan untuk menghormati kegunaan matematika dalam kehidupan. Mempelajari matematika dimaksudkan untuk: 1) memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika dan 2) memiliki sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah.

(Depdiknas, 2006:12). Dalam mempelajari matematika tersirat makna bahwa sikap matematika dapat dibina melalui langkah pembelajaran yang baik. Minat yang tinggi akan muncul ketika peserta didik memiliki rasa senang dalam belajar matematika. Guru merupakan pemain kunci dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang mempromosikan rasa senang.

Usia peserta didik SMA rata-rata 15-18 tahun. Menurut Piaget usia tersebut berada di tahap pemikiran operasional formal. Gaya berpikir mereka melibatkan penggunaan operasi logika dan mulai berpikir abstrak. Guru perlu mengembangkan pembelajaran yang kreatif sesuai kemampuan peserta didik. Dengan mengembangkan pembelajaran yang kreatif diharapkan kreativitas peserta didik dalam operasi logika dan kreativitas dalam berpikir abstrak dapat meningkat.

Program linier merupakan materi yang dianggap sulit oleh peserta didik SMA dan selalu muncul dalam ujian nasional serta tes masuk perguruan tinggi. Materi program linier mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu sangat terkait dengan masalah kehidupan. Item tes ditampilkan dalam bentuk narasi kegiatan sehari-hari. Narasi permasalahan membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi. Peserta didik mengalami kesulitan ganda, selain kesulitan memahami deskripsi masalah juga kesulitan dalam menerjemahkan ke bentuk matematis. Guru dituntut menciptakan model pembelajaran yang mampu membimbing peserta didik untuk kreatif dalam memahami masalah dan menemukan bentuk matematis dari masalah tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh tim peneliti adalah Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan CD (PBM BCD). Tim peneliti terdiri dari peneliti UT dan guru matematika SMA N 3 Pati.

Pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik: 1) munculnya masalah, 2) terkait dengan ilmu lain, 3) tuntutan adanya penyelidikan otentik, 4) penyelesaian dan paparan hasil kerja serta 5) kolaborasi (Arends, 2001: 349). Melalui lima tahap belajar, kreativitas peserta didik dalam berpikir akan muncul dan akhirnya dapat mendukung pencapaian prestasi yang maksimal. Menurut Guilford (Bainbridge, 2013) kreativitas berpikir ditandai kemunculan indikator: 1) sensitivitas terhadap masalah; 2) kelancaran berpikir, 3) fleksibilitas berpikir, 4) orisinalitas; 5) redefinisi, 6) elaborasi; 7) toleransi ambiguitas; 8) komitmen dan 9) keberanian mengambil resiko.

PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR

Kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran merupakan kunci untuk menumbuhkan kreativitas berpikir peserta didik. Kreativitas berpikir bisa muncul ketika proses pembelajaran mampu menarik minat dan bermakna bagi peserta didik. Kreativitas berpikir akan muncul jika guru memahami makna proses belajar mengajar (Agung, 2010:23). Melalui lima karakteristik pembelajaran berbasis masalah, guru dapat meninggalkan perannya sebagai sumber bahan. Guru perlu mengubah peran menjadi seorang mentor, penasihat, dan pelatih yang melayani peserta didik.

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Belajar lebih menekankan aspek kognitif. Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah sehingga menjadi pembelajar yang mandiri dan otonom (Arends, 2008). Melalui model pembelajaran berbasis masalah, guru mempresentasikan materi program linier untuk mengembangkan pemikiran kreatif peserta didik melalui langkah-langkah berikut ini.

1. Pengajuan masalah atau pertanyaan

Dalam usaha untuk mengembangkan kreativitas berpikir, pengajuan masalah program linier didasarkan pada kriteria berikut:

- a. *Autentik*, yaitu masalah sesuai dengan lingkungan peserta didik. Dalam artikel ini, hampir 80% peserta didik berasal dari keluarga petani, pedagang dan wiraswasta. Masalah dipilih dari permasalahan yang terkait dengan kehidupan petani, pedagang dan wiraswasta
- b. *Misterius*, yaitu masalah dapat memberikan tantangan. Masalah tidak hanya menuntut jawaban sederhana, tetapi memiliki beberapa pilihan penyelesaian dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing.
- c. *Bermakna*, yaitu masalah yang diberikan hendaknya bermakna bagi peserta didik. Peserta didik ditantang untuk memecahkan masalah program linear tentang pertanian, perdagangan dan kewirausahaan yang disesuaikan dengan perkembangan intelektual mereka.
- d. *Luas*, yaitu masalah yang disusun dan dirumuskan memungkinkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, sesuai dengan waktu, ruang, dan sumber yang tersedia
- e. *Bermanfaat*, yaitu masalah dapat memberikan manfaat nyata saat peserta didik ada di lingkungan masyarakat.

2. Berkaitan dengan disiplin ilmu lain

Pembelajaran berbasis masalah akan dapat menambah wawasan peserta didik bila masalah yang diajukan terkait dengan disiplin ilmu lain. Permasalahan matematis dikaitkan dengan pelajaran lain sehingga memperkaya wawasan peserta didik. Misalnya dalam menyelesaikan masalah program linier tentang perdagangan hasil perkebunan, peserta didik memperoleh wawasan tentang proses jual beli hasil perkebunan.

3. Penyelidikan otentik

Esensi pembelajaran berbasis masalah adalah menghadirkan situasi bermasalah yang otentik dan bermakna bagi peserta didik. Permasalahan diupayakan merupakan pengalaman yang baru bagi peserta didik meskipun terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari. Karena permasalahan yang dihadapinya merupakan pengalaman baru, peserta didik dituntut melakukan 'penyelidikan otentik' untuk menemukan cara penyelesaiannya. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan bergantung pada masalah yang dipelajari. Peserta didik menganalisis, merumuskan masalah, mengembangkan dan menduga hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat kesimpulan serta memaparkan hasil akhir.

4. Menghasilkan dan Memamerkan Hasil Karya

Hasil kerja disajikan dalam kelompok diskusi dan dalam diskusi kelas. Komentar dan masukan akan diperoleh dari kelompok kerja lain dalam diskusi kelas. Guru membimbing dan memberikan masukan selama proses pembahasan agar lebih fokus dalam mencari solusi masalah yang timbul.

5. Kolaborasi

Kolaborasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu kolaborasi dalam kerja kelompok dan kolaborasi dalam diskusi kelas. Kolaborasi dalam kelompok kerja bertujuan mencari solusi masalah, sedangkan kolaborasi dalam diskusi kelas bertujuan untuk mengkonfirmasi keakuratan pemecahan masalah kelompok kerja.

PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR MELALUI PEMBELAJARAN BERBANTUAN CD

Kreativitas dalam berpikir adalah hasil dari kemampuan penalaran yang mendorong seseorang untuk mencoba dan mencari sesuatu yang baru (Agung, 2010). Pada dasarnya semua manusia memiliki potensi untuk menghasilkan karya-karya kreatif. Proses berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat sesuatu yang tidak terlihat sebelumnya, menciptakan sesuatu yang baru dari penataan kembali lama (Bapelluh, 2013). Berpikir kreatif yang dikembangkan adalah kreativitas penalaran dalam menyelesaikan soal program linier. Belajar dilakukan dengan bantuan CD interaktif.

Pengembangan keterampilan berpikir kreatif dimulai dengan mengembangkan lima karakteristik berpikir kreatif menjadi 10 indikator berpikir kreatif selama pembelajaran program linier. Materi program linier diajarkan dalam empat kali pembelajaran dengan masing-masing selama 2 x 40 menit. Setiap indikator dinilai dalam empat rentang skor penilaian, yaitu skor 0-3.

Pengembangan berpikir kreatif dilakukan dengan bantuan CD pembelajaran interaktif. CD pembelajaran interaktif adalah media yang dikemas untuk menyampaikan pesan dalam bentuk narasi dan tayangan audio visual. Tayangan audio-visual melalui CD mewakili kegiatan masyarakat yang terjadi di sekitar tempat tinggal peserta didik. Proses interaksi mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik secara aktif meliputi kegiatan mendengarkan, mengamati, berpikir dan berdebat. Materi yang disajikan dalam CD pembelajaran interaktif meliputi materi: 1) masalah yang melibatkan sistem linear kesenjangan dengan dua variabel, 2) masalah pengungkapan dalam kalimat matematika, dan 3) masalah penyelesaian melalui program linier. Indikator pengamatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran program linier dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini

Tabel 1.
Indikator Kreativitas Berpikir Peserta didik dalam Pembelajaran

No.	Tindakan Kreatif		Indikator Pengamatan	Skor
	Bentuk	Pengembangan		
1	Kelancaran (Fluency)	Keefektifan penggunaan waktu belajar	Menyelesaikan semua pertanyaan sebelum waktu habis	3
			Menyelesaikan semua pertanyaan tepat pada waktunya	2
			Menyelesaikan semua pertanyaan melebihi tenggat waktu	1
			Tidak mampu menyelesaikan semua pertanyaan	0
		Kemampuan menyelesaikan beban tugas	Mampu menyelesaikan 76-100% beban tugas	3
			Mampu menyelesaikan 51-75% beban tugas	2
			Mampu menyelesaikan 26-50% beban tugas	1
			Mampu menyelesaikan $\leq 25\%$ beban tugas	0
2	Keluwesan (Flexibility)	Kemampuan mengarahkan dalam kelompok diskusi	Berperan dalam penyelesaian 76-100% beban tugas kelompok	3
			Berperan dalam penyelesaian 51-75% beban tugas kelompok	2
			Berperan dalam penyelesaian 26-50% beban tugas kelompok	1
			Berperan dalam penyelesaian $\leq 25\%$ beban tugas kelompok	0
		Kemampuan menjembatani perbedaan pendapat	Mampu menyelesaikan perbedaan pendapat tentang bentuk dan cara penyelesaian proses eliminasi kedua pertidaksamaan linier serta menyimpulkan hasil akhir.	3
			Mampu menyelesaikan perbedaan pendapat tentang bentuk dan cara penyelesaian proses eliminasi kedua pertidaksamaan linier	2
			Mampu menyelesaikan perbedaan pendapat tentang dua bentuk pertidaksamaan linier	1
			Tidak berperan dalam penyelesaian perbedaan pendapat	0
3	Keaslian (Originality)	Kemampuan menemukan penyelesaian masalah yg berbeda	Mampu menemukan, menyelesaikan dan menyimpulkan hasil akhir suatu pertidaksamaan linier yang lain	3
			Mampu menyelesaikan pertidaksamaan linier yang lain	2
			Mampu menemukan bentuk pertidaksamaan linier yang lain	1
			Tidak mampu menemukan penyelesaian yang lain	0
		Kemampuan mandiri dalam menyelesaikan masalah	Mampu menyelesaikan pertanyaan 76-100% tanpa bantuan	3
			Mampu menyelesaikan pertanyaan 51-75% tanpa bantuan	2
			Mampu menyelesaikan pertanyaan 26-50% tanpa bantuan	1
			Mampu menyelesaikan pertanyaan $\leq 25\%$ tanpa bantuan	0
4	Elaborasi (Elaboration)	Kemampuan memvalidasi proses penyelesaian pertidaksamaan linier	Mampu menjelaskan proses penyusunan, eliminasi dan penyimpulan hasil akhir penyelesaian pertidaksamaan linier	3
			Mampu menjelaskan proses penyusunan dan eliminasi kedua pertidaksamaan linier	2
			Mampu menjelaskan hubungan kedua pertidaksamaan linier	1
			Tidak mampu menjelaskan proses penyelesaian pertidaksamaan	0
		Kemampuan menemukan penyelesaian pertidaksamaan linier	Mampu merumuskan, menyelesaikan dan menarik kesimpulan akhir dari permasalahan dua pertidaksamaan linier	3
			Mampu merumuskan dan menyelesaikan proses eliminasi kedua pertidaksamaan linier	2
			Mampu merumuskan permasalahan dalam pertidaksamaan linier	1
			Tidak mampu menyelesaikan pertidaksamaan linier	0
5	Pendefinisian Ulang (Redefinition)	Mengungkap permasalahan dalam kalimat matematis	Variabel dan kedua bentuk pertidaksamaan linier benar	3
			Salah satu pertidaksamaan linier tidak benar	2
			Penentuan variabelnya benar, namun salah dalam penentuan kedua bentuk pertidaksamaan linier	1
			Penentuan variabel dan kedua pertidaksamaan linier tidak benar	0
		Mengungkap ulang permasalahan dengan kalimat sendiri	Pengungkapan ulang logis, mudah dipahami dan lengkap	3
			Pengungkapan ulang dapat dipahami, lengkap namun kurang logis	2
			Pengungkapan ulang dapat dipahami namun tidak lengkap	1
			Pengungkapan ulang tidak lengkap dan sulit dipahami	0

Skor minimum : 0 dan skor maksimum 30

Dengan menggunakan pedoman tabel 1, peserta didik dapat dilihat kemunculan tingkat kreativitasnya selama mengikuti pembelajaran. Rentang skor yang dapat dicapai adalah 0 – 30, yaitu skor minimal 0 dan skor maksimal 30.

LINGKUP MATERI PROGRAM LINIER YANG DITAMBAH PADA CD PEMBELAJARAN

Lingkup materi program linier dalam penelitian ini disesuaikan dengan kurikulum berbasis kompetensi 2007 untuk peserta didik kelas XII SMA, yang meliputi: sistem persamaan linier dua variabel, model matematika dan program linier dan nilai optimum dari masalah program linier. Berikut adalah cakupan materinya dan pada makalah ini khusus materi pertama dilengkapi dengan cara penyelesaiannya.

1. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

Sistem Persamaan Linear dua variabel (SPLDV) adalah sistem persamaan yang memuat dua persamaan linier dengan dua variabel. Bentuk umum SPLDV adalah $ax + by = c$. $Px + qr = r$ dengan $a, b, p, q \neq 0$.

Kasus Contoh di CD:

Ibu Nani mengembangkan bibit bunga di atas lahan seluas 540 m². Satu petak bibit mawar membutuhkan lahan 6 m² dan petak bibit anggrek seluas 24 m². Lahan penyemaian tidak dapat memuat lebih dari 60 petak. Pendapatan dari tiap petak bibit mawar sebesar Rp 200.000,00 dan dari tiap petak bibit anggrek sebesar Rp 600.000,00. Untuk mendapatkan manfaat maksimal, berapa banyak petak bibit mawar dan bibit anggrek yang harus disemai oleh Ibu Nani?

Penyelesaian :

- a. Menetapkan besaran masalah dalam variabel-variabel.
Mis: Banyak petak bibit anggrek = x buah; petak bibit mawar = y buah
- b. Merumuskan hubungan atau ekspresi matematika
 - 1) Daya muat lahan paling banyak 60 petak berarti $x + y \leq 60$ (i)
 - 2) Luas daerah parkir 540 m² berarti $4x + y \leq 90$ (ii)Sehingga permasalahan dapat dirumuskan dalam bentuk pertidaksamaan berikut:
(i) $x + y \leq 60$; (ii) $4x + y \leq 90$

2. Model Matematika dan Program Linier

Contoh permasalahan:

Ibu Tina memiliki persediaan 25 kg tepung jagung dan 10 kg tepung beras dan akan membuat dua macam jajanan tradisional. Jenis jajanan A membutuhkan 100 gram tepung jagung dan 25 gram tepung beras. Jajanan tipe B membutuhkan 50 gram tepung jagung dan 50 gram tepung beras. Bantulah Ibu Tina untuk membuat jajanan sebanyak mungkin.

3. Nilai Optimum melalui Metode Titik Pojok

Nilai optimum dapat diselesaikan melalui metode dua sudut titik daerah pertidaksamaan linier.

Contoh Permasalahan:

Bapak Setya memiliki usaha produksi arang kayu. Dia membuat dua jenis arang kayu, yaitu kualitas I dan kualitas II. Dalam satu hari ia memproduksi tidak lebih dari 1000 kg arang

kayu. ia menjual tidak lebih dari 800 kg kualitas I dan 600 kg kualitas II dalam sehari. Arang kayu kualitas I memberikan keuntungan Rp 100,00/kg dan kualitas II memberikan keuntungan Rp 150,00/kg. Berapa keuntungan bersih maksimum yang dapat diperoleh oleh Bapak Setya setiap hari?

4. Nilai Optimum melalui Metode Garis Selidik

Nilai optimum melalui Metode Garis Selidik ditentukan melalui langkah-langkah berikut:

- a. Menentukan bentuk pertidaksamaan dari permasalahan dan menggambarkan daerah jawaban sistem pertidaksamaan dalam suatu bidang koordinat.
- b. Menentukan garis selidik $ax + by = k$ jika fungsi tujuan $f(x, y) = ax + by$, a , b , dan k bilangan real.
- c. Untuk menentukan nilai maksimum dari fungsi, tentukan garis yang memiliki nilai k terbesar dan memotong daerah penyelesaian. Sedangkan untuk menentukan nilai minimum dari fungsi, tentukan garis selidik dengan nilai k terkecil dan memotong daerah penyelesaian.

Contoh permasalahan :

Pak Badu hendak mengangkat 60 ton tepung ketela dari gudang ke tokonya. Untuk keperluan itu, ia menyewa dua jenis truk yaitu jenis I dengan kapasitas 3 ton dan jenis II dengan kapasitas 2 ton. Ongkos sewa truk jenis I Rp 5.000,00 sekali jalan dan truk jenis II Rp 4.000,00 sekali jalan. Dengan cara itu pak Badu harus menyewa sekurang-kurangnya 24 truk. Bantulah Pak Badu dalam menentukan banyaknya jenis truk yang harus disewa sehingga biaya yang dikeluarkan untuk sewa truk minimum!

PERKEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR PESERTA DIDIK DALAM PBM BERBANTUAN CD

Perkembangan berpikir kreatif peserta didik diamati selama pembelajaran. Proses pembelajaran menyajikan materi pertidaksamaan linier dua variabel, pemodelan matematika dan program linier serta nilai optimum. Model pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran dilakukan dengan bantuan CD interaktif. Materi di CD didasarkan pada langkah-langkah yang dikembangkan oleh Arrends (2008) dan Abraham & Noah (2000:13). Deskripsi langkah-langkah dan pengembangan kreativitas peserta didik diungkapkan dalam Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 2
Tahapan PBM BCD untuk Materi Pertidaksamaan Linier Dua Variabel

Langkah	Langkah Pembelajaran oleh Guru	Indikator Tindakan Kreatif Peserta didik
Langkah – 1 Pengajuan masalah Orientasi peserta didik pada masalah	Menjelaskan tujuan, menjelaskan isi CD, menginstruksikan mengaktifkan CD, memotivasi peserta didik agar terlibat dalam pemecahan masalah.	Memperhatikan dan menjawab pertanyaan, mengaktifkan CD, Menunjukkan keseriusan dalam menanggapi permasalahan
Langkah – 2 Mengkondisikan dan mengarahkan pengembangan kreativitas berpikir	Mengarahkan mendefinisikan masalah, membuka wawasan berpikir peserta didik melalui aplikasi masalah ke dalam peristiwa nyata sehari-hari	Menyebutkan variabel sesuai masalah, menuliskan bentuk pertidaksamaan linier dua variabel
Langkah – 3 Penyelidikan otentik dengan membimbing individual maupun kelompok	Mendorong pengumpulan informasi sesuai bentuk pertidaksamaan liniernya Membimbing mendapatkan penyelesaian dengan menggambar grafiknya	Berinisiatif dalam memahami pertidaksamaan linier Memberikan alternatif grafik dan ide menunjukkan daerah penyelesaian
Langkah – 4 Menghasilkan, mengembangkan, dan memamerkan hasil karya	Membantu menemukan dan menyiapkan penyelesaian sistem pertidaksamaan dua variabel melalui grafik. Memotivasi melaporkan jawaban.	Menunjukkan daerah penyelesaian pertidaksamaan linier dua variabel dan berinisiatif melaporkannya
Langkah – 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu melakukan refleksi atau evaluasi terhadap jawaban	Memeriksa ulang penyelesaian pertidaksamaan dan menerapkannya pada kehidupan.

Tabel 3
Tahapan PBM BCD untuk Materi Model Matematika dan Program Linier

Langkah	Langkah Pembelajaran oleh Guru	Indikator Tindakan Kreatif Peserta didik
Langkah – 1 Pengajuan masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan isi CD pembelajaran dan menginstruksikan mengaktifkan CD. Memotivasi agar aktif dalam pemecahan masalah	Memperhatikan dan menjawab pertanyaan, mengaktifkan CD, aktif dalam penyelesaian masalah
Langkah – 2 Mengkondisikan dan mengorganisasikan peserta didik dalam proses pembelajaran	Mengarahkan mendefinisikan dan menyusun kalimat matematika dari permasalahan.	Menyebutkan variabel; menuliskan model matematika dan menyusun pertidaksamaan linier dua variabel berdasarkan permasalahan
Langkah – 3 Penyelidikan otentik dengan membimbing peserta didik secara individual maupun kelompok	Memantau dan mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan penyelesaian atas permasalahan.	Menuliskan variabel, menuliskan model matematis; melakukan proses eliminasi kedua pertidaksamaan, menuliskan alternatif penyelesaian dan menuliskan simpulan.

Langkah	Langkah Pembelajaran oleh Guru	Indikator Tindakan Kreatif Peserta didik
Langkah – 4 Menghasilkan, mengembangkan, dan memamerkan hasil karya	Mengarahkan untuk meninjau ulang penyelesaian bersama kelompok kerja dan memfasilitasi untuk melaporkan jawabannya di kelas	Melaporkan jawaban yang diperoleh di depan kelas atau tertulis di CD
Langkah– 5 Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah	Memfasilitasi proses refleksi atau evaluasi terhadap hasil penyelesaian masalah	Memeriksa ulang jawaban/ penyelesaian permasalahan

Tabel 4
Tahapan PBM BCD untuk Materi Nilai Optimum

Langkah	Langkah Pembelajaran oleh Guru	Indikator Tindakan Kreatif
Langkah – 1 Orientasi dan Pengajuan masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, Menjelaskan isi CD pembelajaran, Memfasilitasi pengaktifan CD, Memotivasi keaktifan peserta didik	Memperhatikan penjelasan Mengaktifkan CD pembelajaran
Langkah – 2 Mengkondisikan dan Memfasilitasi peserta didik menyelesaikan permasalahan	Mengarahkan untuk mendefinisikan dan mengungkap ulang permasalahan dengan kalimat sendiri	Menentukan variabel Mengungkap permasalahan dengan kalimat sendiri
Langkah – 3 Penyelidikan otentik	Mengarahkan mendefinisikan dan menyusun model matematika dari permasalahan.	Menyusun model matematika dari permasalahan yang ada
Langkah – 4 Menghasilkan, mengembangkan, dan memamerkan hasil karya	Memantau dan mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan penyelesaian atas permasalahan Mengungkapkan hasil kerja	Menghitung nilai fungsi, Menentukan nilai maksimum dan minimumnya Menentukan nilai x dan y sehingga fungsi tujuan mencapai optimum Mengungkapkan hasil kerja di depan kelas
Langkah– 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membimbing melakukan refleksi atau evaluasi terhadap jawaban dan penyelesaian materi nilai optimum	Melakukan pemeriksaan ulang atas jawaban dan penyelesaian nilai optimum

Langkah PBMBCD menunjukkan bahwa belajar menuntut kemandirian peserta didik dalam memecahkan masalah. Peserta didik secara langsung dan independen terlibat dalam penyelidikan dan penemuan penyelesaian masalah. Guru memfasilitasi peserta didik untuk aktif belajar melalui CD interaktif dan memantau proses belajar. Pola pembelajaran ini dimaksudkan supaya peserta didik secara mandiri mengembangkan pemikiran kreatif dalam memecahkan masalah. Selama empat kali pembelajaran, pengembangan kreativitas peserta didik diamati dan direkam melalui pengamatan indikator sebagaimana tercantum dalam Tabel 1. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat secara terpisah dan independen. Pada akhir pelajaran, para peserta didik (36 siswa) menempuh tes.

Dari hasil pengolahan lembar pengamatan diperoleh data bahwa semua peserta didik dapat mencapai kreativitas berpikir kategori tinggi dengan kreativitas tertinggi 77,50% dan terendah 73,33% sehingga rata-rata kreativitas di kelas adalah 75,25%. Dari hasil pengamatan selama empat kali pembelajaran diketahui bahwa perkembangan kreativitas berpikir peserta didik terlihat menonjol mulai indikator 1,2,3,5,7,6, 4, 9,8,dan10.

Selanjutnya untuk pencapaian prestasi belajar ditetapkan dengan skor tertinggi 100, dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Hasil analisis rekap skor lembar pengamatan diketahui bahwa dari 36 peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 31 peserta didik (86,11%) dengan nilai rata-rata kelas 74. Selanjutnya dari hasil uji regresi diperoleh hasil bahwa kreativitas berpikir peserta didik mempengaruhi 27,6% terhadap kemampuan peserta didik dalam pencapaian prestasi belajarnya.

PENUTUP

Model pembelajaran berbasis masalah (PBM) dengan berbantuan CD pembelajaran disertai LK Sterbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik

1. Kreativitas berpikir peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan CD pembelajaran 100 tertinggi 77,50%, dan terendah 73,33% dengan rata-rata kreativitasnya 75,25%.
2. Model pembelajaran berbasis masalah efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar prestasi belajar (dengan KKM 70) pada CD mencapai 86,1% dengan nilai rata-rata kelas 74
3. Ada pengaruh positif antara kreativitas berpikir terhadap prestasi belajar peserta didik sebesar 27,4%

DAFTAR PUSTAKA

- Nadilanz, 2012. *Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*. Taken from [h p:// www.slideshare.net/ nadylanz/ sistem-persamaanlinearduavariabel](http://www.slideshare.net/nadylanz/sistem-persamaanlinearduavariabel) in July 2013.
- Agung, Iskandar. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta : Bestari Buana Murni
- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bainbridge, Carol. 2013. *What is Creativity?* Taken from <http://giftedkids.about.com/od/A-D/a/What-is-Creativity.htm> in June 2013.

Bapelluh P emalang. 2013. Berpikir Kreatif. Taken from <http://epetani.deptan.go.id> on 28 Juni 2013

Depdiknas. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Permendiknas 22 tahun 2006.

Ibrahim, Muslimin dan Nur, Muhamad. 2000. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Unesa-University Press.

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEM BELAJARAN AKTIF TERHADAP KECERDASAN MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Emalia Fahmah, Karlimah

PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

arli.karlimah@gmail.com

Abstrak

Kemajuan iptek saat ini menuntut SDM yang berkualitas dengan memiliki kecerdasan ganda yang didominasi oleh kecerdasan matematika sedangkan pembelajaran matematika di sekolah dasar pada umumnya masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi hal itu adalah menggunakan strategi pembelajaran aktif model Six Thinking Hats yang mengutamakan siswa terlibat dalam tugas berpikir seperti analisis, sintesis dan evaluasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kecerdasan matematika siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif model Six Thinking Hats daripada yang tidak menggunakan pembelajaran aktif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan nonequivalen control group design. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Sukasukur sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN Sindangreret sebanyak 35 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik analisis data menggunakan uji perbedaan dua rata-rata dan anova. Instrumen yang digunakan berupa soal pretest posttest sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan alasan jawaban. Hasil pengolahan, analisis data dan pengujian hipotesis N-Gain diperoleh $t_{hitung} = 0,025$ dan $t_{daftar} = 2,386$ dengan taraf signifikan 1% maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif model Six Thinking Hats berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan matematika siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: strategi pembelajaran aktif, six thinking hats, kecerdasan matematika

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu pengetahuan yang berperan penting terhadap kemajuan iptek suatu bangsa. Namun kenyataannya pembelajaran matematika di sekolah dasar belum memperlihatkan dampak positifnya dalam menciptakan SDM yang berkualitas, khususnya dalam meningkatkan kecerdasan matematika.

Kecerdasan matematika yang bermutu hanya akan dicapai melalui proses belajar matematika yang bermutu. Jika proses pembelajaran tidak optimal, maka tujuan pembelajaran yang sudah dicanangkan akan sulit tercapai, sehingga timbal baliknya terhadap kecerdasan matematika pun tidak akan memuaskan.

Kemampuan seorang guru sebagai salah satu unsur pendidik agar mampu melaksanakan tugas profesionalnya adalah memahami bagaimana siswa belajar. Selain itu,

guru pun harus mampu memahami bagaimana mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan matematika dan membentuk siswa memiliki kecerdasan matematika, sehingga diharapkan dunia pendidikan di negara kita mampu mengejar ketertinggalannya. Dalam hal mengorganisasikan pembelajaran, Slameto (2003 : 93) menyatakan bahwa "... perencanaan yang matang dapat menimbulkan banyak inisiatif dan daya kreatif guru waktu mengajar, dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa".

Setelah melakukan observasi di sekolah dasar terungkap bahwa materi yang sulit dipahami oleh siswa adalah mengenai materi geometri khususnya pada sub konsep memahami sifat bangun dan hubungan antarbangun. Hal ini ditandai dengan pembelajaran geometri yang memperlihatkan lebih dominan guru dalam berperan aktif sedangkan siswa pasif yaitu sebatas menyimak penjelasan guru dan mengerjakan latihan soal.

Masalah tersebut dapat diidentifikasi penyebabnya, yaitu guru kurang menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi pada saat mengajar, satu di antara ialah minimnya penggunaan strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan kecerdasan matematika. Dalam hal ini guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional yang bersifat pasif (*teacher oriented*).

Dalam upaya menciptakan suasana belajar yang aktif, kondusif, efektif serta menyenangkan agar siswa mampu belajar dengan baik dan berhasil, salah satu kompetensi yang harus dikuasai seorang guru adalah dapat menerapkan berbagai strategi pembelajaran. Dalam hal ini Silberman (2005) dan Bellanca, James (2011) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran aktif merupakan rangkaian tindakan yang mengutamakan siswa terlibat dalam tugas berpikir seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. Strategi pembelajaran ini memiliki karakteristik yang mengutamakan variasi kegiatan klasikal, kelompok dan perorangan dalam pembelajarannya serta menerapkan pola komunikasi yang banyak, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator, evaluator ataupun manajer belajar, sehingga dampak dari kegiatan tersebut dapat lebih melibatkan mental (pikiran, perasaan) siswa serta suasana belajar menjadi lebih fleksibel, demokratis, menantang dan tetap terkendali. Di dalam strategi pembelajaran aktif terdapat berbagai jenis pembelajaran aktif, tetapi dalam penelitian ini yang akan digunakan adalah strategi pembelajaran aktif yang menunjang dalam peningkatan kecerdasan matematika. Dari serangkaian proses kegiatan tersebut diharapkan strategi pembelajaran aktif dapat meningkatkan kecerdasan matematika seperti *numeric intelligence*, *analytic intelligence* dan *logical intelligence*.

Sanjaya (2009: 124) berpendapat bahwa "Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran". yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan serangkaian tindakan yang terencana dan sistematis yang di dalamnya diterapkan metode maupun pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi

antar siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut (Samadhi, 2009: 47). Sejalan dengan Samadhi, Silberman (2005: xxii) berpendapat bahwa belajar aktif adalah:

Suatu kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktikkan keterampilan-keterampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan, bahkan membuat peserta didik dapat saling mengajar satu sama lain.

Strategi pembelajaran memiliki kekhasan masing-masing, maka strategi pembelajaran aktif pun memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Bonwell (Samadhi, 2009:47), pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas,
2. Siswa tidak hanya mendengarkan pembelajaran secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran,
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pembelajaran,
4. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi,
5. Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran

Six Thinking Hats dikenal sebagai “Enam Topi Berpikir” adalah alat berpikir untuk diskusi kelompok dan pemikiran individu. Strategi pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats* merupakan sebuah variasi yang melatih siswa berpikir dengan berbagai topi dengan melihat suatu hal dari sudut pandang profesional yang berbeda. Penggunaan enam topi berpikir, tidak diperlukan urutan yang tetap. Kita dapat memilih tahapan yang diinginkan. Dalam penggunaannya beberapa tahap yang lebih bermanfaat akan didahulukan penyajiannya. Adapun penggunaan enam topi berpikir, ditunjukkan oleh strategi berpikir enam macam warna topi. Keenam macam warna topi memberikan fasilitas untuk aktivitas berpikir sebagai berikut. 1) Topi Putih aktif menghimpun informasi, 2) Topi Merah berfungsi untuk melakukan pengendalian/manajemen emosi, 3) Topi Hitam aktivitas berperilaku/berpikir kritis, 4) Topi Kuning untuk pengembangan kemampuan/keterampilan memberikan/mengungkapkan alasan, 5) Topi Hijau membangun sikap produktif, 6) Topi Biru membangun kemampuan mengontrol proses berpikir.

Setiap individu dilahirkan dengan memiliki kecerdasan dengan kadar yang berbeda. Kecerdasan matematika adalah kemampuan menggunakan angka dengan baik, melakukan penalaran dengan benar, kepekaan pada pola dan hubungan antar hal, fungsi logis dan abstraksi lain. Karena itu tipe kecerdasan matematika memiliki kecenderungan sifat

patterns, categories dan *relationship* sedangkan sifat yang ditunjukkan dari kecerdasan matematika yaitu memiliki kecenderungan bereksperimen, bertanya, menghitung, logika, fakta, teka-teki dan skenario (Suparlan, 2004). Menurut Wijanarko (2010: 24-26) kecerdasan matematika terdiri dari beberapa kecerdasan, antara lain:

1. **Numerical Intelligence**

Numerical Intelligence adalah kemampuan seseorang dalam olah angka, seperti operasi hitung baik penjumlahan, pengurangan, kali, bagi maupun pengolahan angka yang lebih kompleks seperti aritmatika, logaritma, kalkulus dan lain sebagainya.

2. **Logical Intelligence**

Logical Intelligence adalah kemampuan seseorang untuk berpikir 'sebab akibat', 'jika maka'. Seseorang yang memiliki kemampuan logika yang tinggi, akan berhasil dalam bidang akademik seperti fisika, kimia dan bidang ilmu yang memang logis. Logika sangat diperlukan dalam hidup ini untuk bekerja dengan benar.

3. **Analy cal intelligence**

Analytical intelligence adalah kemampuan seseorang untuk menganalisis sebuah permasalahan, mengurai sebab akibat dengan mempertimbangkan segala aspeknya, situasi yang ada, dengan menggunakan segala data bahkan memperkirakan apa yang akan terjadi ke depan.

Menurut Suparlan (2004) kecerdasan matematika merupakan kemampuan untuk menggunakan akal, logika dan nomor seperti: a) pemecahan masalah, b) menggolongkan dan mengelompokkan informasi, c) bekerja dengan konsep abstrak, d) penanganan rantai panjang alasan untuk membuat kemajuan lokal, e) melakukan eksperimen kontrol, f) mempertanyakan dan bertanya-tanya tentang peristiwa alam, g) perfoming kalkulator matematika yang kompleks, h) bekerja dengan bentuk geometris.

Salah satu upaya guru untuk mencapai pembelajaran yang menargetkan kecerdasan matematik harus dilaksanakan secara aktif oleh siswa (*student centre*) melalui penerapan strategi pembelajaran aktif. Objek yang dipelajari dapat diambil dari materi geometri, karena geometri bersifat abstrak. Pembelajaran matematika dengan materi geometri ini dapat dilaksanakan melalui penerapan pembelajaran *student centre* sehingga peran gurusebagai fasilitator.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Sukasukur sebanyak 36 siswa, dan seluruh siswa SDN Sindangreret sebanyak 35 siswa. Siswa kelas V SDN Sukasukur ditentukan sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SDN Sindangreret

sebagai kelas kontrol. Sampel terlebih dahulu diberikan tes awal untuk mendapatkan nilai pembandingan dengan sampel kontrol. Sampel kontrol adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Sukasari yang berjumlah 15 orang. Pengambilan sampel melalui tes awal, untuk mendapatkan kemampuan yang hampir sama dengan sampel kontrol siswa SD Negeri Sukasari.

Dalam penelitian ini digunakan instrumen penelitian berupa *pre-test* dan *post-test*. Test yang digunakan terdiri dari 20 items; 10 items dalam bentuk pilihan ganda; 10 items berupa uraian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Peneli an

Data hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data penelitian sebagai indikator peningkatan kecerdasan matematika siswa. *Pretest* diberikan pada kedua kelas sebelum dilakukan rangkaian pembelajaran baik menggunakan perlakuan maupun tidak sebagai gambaran awal kecerdasan matematika siswa. Sebagai gambaran akhir kecerdasan diperoleh dari skor *posttest* yang dilaksanakan di akhir setelah rangkaian pembelajaran. Skor idealnya bagi *pretest-posttest* adalah 100.

Hasil *pretest* dan *posttest* dari seluruh kelas dianalisis berdasar normalitas dan homogenitas. Ditemukan rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 16.39 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 16.76. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 63.42, dan di kelas kontrol dengan rata-rata 32.46. Untuk mengetahui perbedaan yang terjadi antara rerata skor *pretest-posttest* di kedua kelas, data diuji dengan menggunakan uji-t. Berdasar hasil perhitungan uji-t *pretest* didapatkan informasi bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-0,31 < 2,386$ sehingga H_0 diterima. Mengenai *posttest* bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16,31 > 2,386$ sehingga H_0 diterima. Berdasarkan data tersebut, diperoleh fakta bahwa kecerdasan matematika siswa kelas eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran model *Six Thinking Hats* lebih baik daripada siswa kelas kontrol yang belajar menggunakan pembelajaran langsung.

Paparan lebih rinci berdasarkan level prestasi siswa (tinggi, sedang, dan rendah) dan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan), dan tentang peningkatan kecerdasan matematika siswa yang diperoleh berdasarkan nilai *pretest-posttest*, dapat dilihat pada tabel-tabel berikut.

Tabel 1
 Gain Kecerdasan Matematika Ditinjau dari Kelas

Kelas	$\bar{x}$
Eksperimen	47.03
Kontrol	15.71

Tabel 2

Gain Kecerdasan Matematika Ditinjau dari Level Tes Kemampuan Awal

Level	$\bar{x}$ Gain	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	2	3
1	2	3
Tinggi	58.83	18.13
Sedang	45.00	14.88
Rendah	44.63	14.80
Laki-laki	70.26	16.44
Perempuan	76.46	14.89

Tabel 3

Normalitas Gain Kecerdasan Matematika Ditinjau dari Kelas

Kelas	$\bar{x}$	Kriteria
Eksperimen	0.57	Sedang
Kontrol	0.18	Rendah

Tabel 4

Gain Kecerdasan Matematika Ditinjau dari Level Tes Kemampuan Awal

Level	$\bar{x}$ Gain			
	$\bar{x}$	Kriteria	$\bar{x}$	Kriteria
Tinggi	0.75	Tinggi	0.21	Rendah
Sedang	0.54	Sedang	0.18	Rendah
Rendah	0.52	Sedang	0.18	Rendah
Laki-laki	0.51	Sedang	0.19	Rendah
Perempuan	0.62	Sedang	0.17	Rendah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rerata gain dan *normalitas gain* pada kedua kelas memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Rerata N-Gain kelas eksperimen menunjukkan kriteria tinggi, sedangkan kelas kontrol menunjukkan kriteria rendah. Selain itu, berdasarkan kelima varians kriteria pengelompokan siswa pada kelas kontrol dan eksperimen pun mengalami perbedaan yang signifikan. Pada kelas kontrol memiliki varians memiliki kriteria rendah, sedangkan pada kelas eksperimen keempat kriteria sedang kecuali level siswa berprestasi tinggi dengan normalitas gain tinggi.

Untuk mencari efektivitas pembelajaran pada kedua kelas tersebut, maka dicari nilai rata-rata normalitas gain pada kedua kelas tersebut dan diperoleh nilai rata-rata normal

gain kelas eksperimen adalah 47.03 sedangkan nilai rata-rata normal gain kelas kontrol adalah 15.71. Jadi, rerata N-gain kelas eksperimen menunjukkan kriteria tinggi, sedangkan kelas kontrol menunjukkan kriteria rendah.

Berdasarkan hasil uji Anova satu jalur, diperoleh bahwa nilai $F_{hitung} = 23.8$ sedangkan $F_{tabel} = 5.34$ dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 1\%$ karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan peningkatan kecerdasan matematika antara siswa kelompok tinggi, sedang, rendah, laki-laki dan perempuan yang pembelajarannya menggunakan strategi Six Thinking Hats. Dengan demikian, strategi *Six Thinking Hats* berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan matematika.

Karena strategi pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats* berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan matematika siswa, maka dilanjutkan dengan Uji Scheff untuk mengetahui kecerdasan matematika yang lebih baik di antara siswa berdasarkan kemampuan awal matematika dan jenis kelamin. Terdapat empat pasang kelompok siswa yang diuji yaitu kelompok tinggi-sedang, sedang-rendah, tinggi-rendah, dan laki-laki-perempuan. Hasil uji Scheff menunjukkan bahwa kelompok sedang-rendah memiliki nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0.059 < 5.34$ sehingga peningkatan kecerdasan matematika antara siswa berkemampuan sedang dan rendah adalah sama, sedangkan pasangan-pasangan kelompok lain lebih baik dari pasangannya.

2. Pembahasan

Siswa yang mendapat perlakuan dengan strategi pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats* menunjukkan adanya perbedaan dengan siswa yang tidak mendapat perlakuan pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats*. Perbedaan tersebut ditinjau dari kemampuan yang dimiliki siswa dalam hal kecerdasan matematika yaitu angka, analisis, dan logis.

Hasil penelitian pun menunjukkan adanya perbedaan pengaruh perlakuan strategi pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats* terhadap kecerdasan siswa ditinjau dari tes kemampuan awal matematika (tinggi, sedang dan rendah) dan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan).

Setelah mengalami pembelajaran sebanyak empat kali dengan perlakuan strategi pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats*, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kecerdasan matematika. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan dan menjawab soal *posttest* kecerdasan matematika mengalami peningkatan dibandingkan saat *pretest*.

Pada umumnya hasil *pretest* siswa sebelum mendapatkan materi pelajaran akan lebih kecil dibandingkan hasil *posttest* sesudah mendapatkan materi pelajaran, sehingga selalu mengalami peningkatan. Akan tetapi pada kenyataannya tidak semua siswa mengalami peningkatan, ada siswa yang tidak mengalami peningkatan, bahkan ada siswa yang mengalami penurunan. Walaupun demikian, berdasarkan hasil pengujian hipotesis strategi pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan matematika siswa sebesar 0.57 dengan kriteria sedang. Oleh karena itu

penggunaan strategi pembelajaran aktif berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan matematika siswa.

Ditinjau spesifik berdasarkan level siswa berprestasi tinggi, sedang, rendah, dan jenis kelamin siswa laki-laki dengan perempuan. Hasil perhitungan gain ternormalisasi diperoleh rata-rata gabungan siswa level tinggi adalah 0.75, level sedang 0.54, level rendah, 0.52, laki-laki 0.51, dan perempuan 0.62. dari rata-rata gain tersebut terlihat bahwa rata-rata level tinggi dengan level rendah terpaut jauh, begitu pun antar level siswa perempuan dan laki-laki terpaut cukup jauh. Hal ini menyatakan bahwa siswa level prestasi tinggi lebih baik daripada siswa level lainnya.

Berdasarkan koefisien kontingensi menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara level prestasi siswa dengan jenis kelamin yaitu sebesar 0.593. kemudian hasil uji Anova satu jalur menunjukkan adanya perbedaan peningkatan kecerdasan matematika antara kelima level siswa kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan strategi *Six Thinking Hats*. Hasil uji Anova satu jalur tersebut sesuai dengan teori yang dijelaskan sebelumnya bahwa adanya pembagian peran antara gender. Selain itu hasil, hasil perhitungan Anova dua jalur dengan nilai interaksi antar faktor sebesar 72.86. nilai tersebut menandakan nilai yang berbeda sangat nyata.

PENUTUP

Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya interaksi antara level prestasi siswa dan jenis kelamin dalam strategi pembelajaran aktif terhadap kecerdasan matematika. Dari beberapa hasil uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats* berpengaruh terhadap kecerdasan matematika di sekolah dasar secara umum maupun siswa berdasarkan level prestasi dan jenis kelamin.

Oleh karena itu terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan strategi pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats* terhadap kecerdasan matematika siswa di kelas V Sekolah Dasar. Di samping itu disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan (lebih baik) kecerdasan matematika siswa berprestasi tinggi yang mendapat pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats* dibanding siswa yang mendapat pembelajaran dengan strategi biasa.
2. Terdapat perbedaan (lebih baik) kecerdasan matematika siswa berprestasi sedang yang mendapat pembelajaran matematika dengan strategi yang biasa.
3. Terdapat perbedaan (lebih baik) kecerdasan matematika siswa berprestasi rendah yang mendapat pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats* dibanding siswa yang mendapat pembelajaran dengan strategi biasa.
4. Terdapat perbedaan (lebih baik) kecerdasan matematika siswa laki-laki yang mendapat pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran aktif model *Six Thinking Hats* dibanding siswa yang mendapat pembelajaran dengan strategi biasa.

5. Terdapat perbedaan (lebih baik) kecerdasan matematika siswa perempuan yang mendapat pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran aktif *model Six Thinking Hats* dibanding siswa yang mendapat pembelajaran dengan strategi biasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Samadhi, Ari. (2009). *Pembelajaran Aktif (Active Learning)*. Makalah pada Teaching Improvement Workshop.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Silberman, Mel. (2005). *Active Learning (101 Strategi Pembelajaran Aktif)*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparlan. (2004). *Kecerdasan Ganda (Multiple Intelligent) Jenjang Dasar*. Yogyakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Wijanarko, Jarot. (2010). *Multiple Intelligences*. Tangerang: Happy Holy Kids.

PEMBELAJARAN TOPOLOGI PADA ANAK SEJAK USIA DINI SUATU PENERAPAN TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET

Ignas Danny Palarajawane

Departemen Matematika, F-MIPA, Universitas Terbuka, UPBJJ-Jakarta

dannyradja@yahoo.co.id

Abstrak

Topologi merupakan salah satu cabang muktahir matematika yang jauh lebih muda daripada geometri. Ia baru diajarkan pada pendidikan matematika tingkat perguruan tinggi. Namun demikian ahli psikologi kognitif Jean Piaget berpendapat bahwa pada kenyataannya intuisi anak tentang ruang bersifat topologis dan mendahului kemampuan geometris. Pada makalah ini akan dipaparkan teori Piaget tentang konsepsi anak mengenai ruang berdasarkan periode tahap-tahap perkembangan kognitif anak, terutama pada tahap awal, serta akan dieksplorasi kemungkinan mengajarkan topologi untuk anak sejak usia dini.

Kata Kunci: ruang perseptual, persepsi haptik, operasi

PENDAHULUAN

Topologi merupakan cabang mutakhir matematika yang baru dikembangkan pada abad ke-20. Cabang tersebut berkembang dengan pesat sehingga memperkaya cabang-cabang matematika yang lain seperti dengan aljabar membentuk topologi aljabar (Spanier, 1966) dan dengan analisis membentuk analisis topologis (Simmon, 1963 & Whyburn, 1958)

Mata pelajaran topologi baru diberikan pada tingkat perguruan tinggi dan ini pun diberikan dalam bentuk yang abstrak. Sering kali konsep-konsep topologi dikenalkan bersamaan dengan analisis real (Soemantri, *Analisis II*).

Namun demikian, menurut Bourbaki, topologi merupakan struktur inti matematika di samping aljabar dan urutan (Piaget, 1970). Bahkan ahli psikologi kognitif anak, Jean Piaget, menyebutkan bahwa intuisi akan ruang yang pertama kali terbentuk ialah intuisi yang bersifat topologis. Geometri pada hakikatnya justru merupakan bagian dari topologi.

Intuisi yang bersifat topologis ini berbeda dengan pengenalan anak yang lebih tua atau remaja terhadap obyek-obyek geometris (bangun-bangun euklidean) seperti segitiga, segi empat, lingkaran dan sebagainya. Obyek-obyek tersebut dikenali saat anak telah memperoleh konsep tentang jarak (metrik) dan kemampuan membedakan bentuk (misalnya bentuk-bentuk sisi obyek yang lurus atau lengkung).

Dari mulai bayi, pengenalan akan ruang diawali dengan pengenalan topologis di mana anak belum dapat membedakan segitiga dengan segi empat atau lingkaran. Justru pengenalan akan obyek-obyek geometris diperoleh secara bertahap-tahap. Di mulai dari intuisi yang bersifat perseptual, pengenalan spasial berkembang melalui representasi ruang dalam bentuk citra mental yang abstrak, baru kemudian anak memperoleh kemampuan

mengintegrasikan penalaran simbolik logis ke dalam ruang. Bentuk yang terakhir ini adalah suatu landasan bagi pembelajaran geometri yang aksiomatis.

Ide utama dalam makalah ini ialah pembelajaran topologi dapat diberikan sejak usia dini sebelum pembelajaran geometri diberikan. Usulan tersebut dikembangkan berdasarkan teori perkembangan kognitif anak dari Jean Piaget tentang konsepsi anak akan ruang. Geometri sebagai salah satu materi pokok matematika sejak sekolah dasar hingga sekolah menengah merupakan bagian dari topologi dan semestinya dapat dipelajari dengan lebih kokoh dengan sokongan konsep-konsep topologi.

PERKEMBANGAN KONSEP RUANG OLEH ANAK MENURUT JEAN PIAGET

Sebelum memasuki aspek pembelajaran pertama kali akan dipaparkan dengan singkat perkembangan pengenalan spasial anak menurut Jean Piaget. Fokus pembahasan pada makalah ini ialah pada usia dini sejak lahir hingga usia kurang lebih 6-7 tahun.

Bila tidak disebutkan sumbernya, maka pemaparan pada bagian ini mengacu pada karya utama Piaget tentang konsepsi anak akan ruang: *The Child's Conception of Space* (1971). Latar belakang pendidikan biologi Piaget membuatnya membangun teori psikologi kognitif mirip organisme biologi (Piaget, 1988). Pikiran manusia berkembang mulai dari anak-anak hingga dewasa.

Seperti pada evolusi pemikiran anak berkembang bertahap dari yang sederhana hingga yang kompleks, dari yang rendah ke yang tinggi, dari pra-logis ke logis. Proses tersebut berlangsung melalui akomodasi dan asimiliasi. Akomodasi ialah suatu proses penyesuaian struktur pengetahuan subyek terhadap realitas, sedangkan asimiliasi merupakan tindakan yang sebaliknya di mana subyek berupaya menyesuaikan realitas dengan struktur pengetahuannya. Ini berarti bahwa antara pikiran dan tindakan membentuk hubungan yang timbal balik untuk mengkonstruksi pengetahuan.

Demikian pula pengetahuan tentang ruang juga dibentuk sejak bayi. Pengenalan spasial tidak berkembang tanpa didahului oleh kemampuan berbahasa sebagai mana bayi tidak memiliki kemampuan tersebut. Tentu bahasa mempengaruhi perkembangan konsep ruang yang lebih tinggi, namun ketiadaan kemampuan pada awal usia manusia membuat kemampuan pengenalan akan ruang terletak pada kompartemen yang berbeda dengan bahasa dan tidak dapat diturunkan dari bahasa. Hal ini yang membuat perbedaan antara Piaget dengan filsuf bahasa yang terkenal Noam Chomsky.

Perkembangan pengenalan akan ruang dimulai dari persepsi spasial yang sepenuhnya bersifat pasif, kemudian berkembang menjadi kemampuan mengkonstruksi representasi ruang yang bersifat aktif, hingga yang terakhir berupa penalaran logis-simbolik tentang ruang. Yang pertama adalah tahap intelegensi sensori-motoris, kedua adalah operasional konkret, dan terakhir adalah operasi-operasi formal.

Fokus kajian dalam makalah ini pada tahap pertama, yakni intelegensi sensori-motoris. Pada tahap ini persepsi memainkan peran yang penting. Namun demikian persepsi di sini bukanlah suatu persepsi yang statis, tetapi persepsi yang mengalami perkembangan pula.

Juga perlu diperhatikan bahwa menurut Piaget tahap-tahap perkembangan pengenalan ruang anak tidak bersifat diskontinyu dalam arti ada loncatan-loncatan dari tahap yang satu ke tahap lainnya melainkan kontinu.

Terdapat cikal bakal kemampuan tahap berikutnya dalam suatu tahap perkembangan pengenalan ruang. Misalnya pada tahap intelegensi sensori-motorik bagian akhir sudah kita temukan transisi menuju tahap operasional konkret dalam fase persepsi haptik. Persepsi haptik merupakan bentuk yang paling primordial suatu abstraksi.

RUANG SENSORI-MOTOR ATAU PERSEPTUAL

Pada umur 7 atau 8 bulan anak tidak memiliki ide tentang permanensi obyek. Periode sensori-motor dibagi ke dalam tiga subperiode.

Periode I

Ditandai dengan ketiadaan koordinasi antara berbagai ruang sensorik dan secara khusus kurang koordinasi antara penglihatan dengan gapaian (*grasping*). Periode ini dibagi lagi dalam dua stadium yakni pertama, refleks-refleks murni dan kedua, diperolehnya kebiasaan primer.

Pada periode ini belum terbentuk permanensi persepsi terhadap obyek padat, maupun keajegan perseptual akan bentuk dan ukuran. Hubungan spasial yang telah muncul dalam periode ini ialah:

Pertama, proksimitas (kedekatan). Konsep ini merupakan konsep yang paling awal dikembangkan bayi.

Kedua, separasi. Pada awalnya tidak sedominan proksimitas, namun dengan bertambahnya umur konsep ini semakin berkembang sementara proksimitas berkurang pentingnya. Perkembangan relasi ini tidak dapat dipisahkan dari satuan (unit) segregasi atau analisis unsur-unsur yang membentuk keseluruhan global atau sinkretik.

Ketiga, relasi urutan atau suksesi spasial. Relasi ini berkembang oleh sederet gerakan-gerakan habitual yang diarahkan oleh persepsi menurut titik atau kerangka acuan tertentu.

Keempat, penutup (*enclosure*). Relasi ini berkembang setelah ketiga relasi di atas pada usia sekitar satu tahun karena lebih kompleks. Hilangnya suatu obyek di belakang layar ditafsirkan sebagai re-absorpsi oleh layar.

Kelima, hubungan kontinuitas. Relasi ini berkembang karena adanya peningkatan koordinasi antara berbagai ruang kualitatif awal seperti bukal (pengunyah), taktil (peraba), visual, dsb. Perkembangan tersebut disebabkan oleh penghalusan ambang sensitivitas dan perkembangan hubungan proksimitas dan separasi.

Pengenalan ruang dengan relasi-relasi di atas tidak bercirikan geometri euklidean melainkan topologis. Di sini yang berlaku bukan kestabilan dan diferensiasi bentuk-bentuk melainkan "homeomorfisme" yang bersifat perseptual semata tanpa melibatkan tindakan atau operasi subyek terhadap obyek.

Relasi-relasi pra-proyektif dan pra-euklidean ini bersifat egosentris komplit dalam arti persepsi yang diperoleh tidak dibeda-bedakan berdasarkan aktivitas subyek itu sendiri.

Periode II

Periode ini berlangsung mulai dari 4-5 bulan hingga 10-12 bulan. Di bagi dalam dua stadium. Stadium tiga yang ditandai dengan adanya koordinasi penglihatan dengan gapaian atau cengkeraman dan sebagai akibatnya dengan konstruksi berbagai skema di bawah kontrol visual. Stadium empat ditandai dengan koordinasi umum tindakan (awal intelegensi hubungan cara dengan tujuan).

Bayi mulai memegang berbagai benda (obyek) sehingga dimungkinkan untuk berkembangnya permanensi obyek melalui koordinasi tindakan sehingga dapat dikonstruksi gambar-gambar euklidean (gambar-gambar yang konstan dari berbagai posisi) dan proyektif (gambar-gambar yang berbeda bila ditinjau dari berbagai perspektif).

Pada periode ini bayi mulai mengidentifikasi gerakan-gerakannya sendiri dari obyek-obyek perseptual. Juga terdapat reservibilitas (keterbalikan) tindakan yang ditandai dengan upaya mencari obyek yang hilang.

Bila pada periode pertama relasi-relasi yang terbentuk bersifat egosentris, maka pada periode kedua ini terjadi desentrasi ruang sensori-motor sebagai akibat peningkatan koordinasi gerakan-gerakan yang berakhir pada pembentukan hubungan-hubungan proyektif dan metrikal.

Hubungan proyektif berkembang dari koordinasi proyeksi perspektif dan melalui tindakan menutupi obyek (obyek sebagian ditutup dengan layar). Sedangkan hubungan metrikal berkembang dari pengelompokan gerakan-gerakan secara progresif, pemindahan obyek-obyek dengan tangan, dan gerakan-gerakan mata sehingga sanggup mengestimasi ukuran, namun juga oleh relasi transposisi dimensional (keserupaan).

Periode III

Periode ini dimulai pada kurang lebih tahun kedua usia anak dan dibagi ke dalam dua stadium. Stadium lima yang merupakan pengayaan aktivitas sensori-motor oleh upaya sementara dalam bereksperimen dengan observasi sistematis dan keingintahuan (penyelidikan). Stadium keenam merupakan tahapan aktivitas praktis intelegen telah berkembang penuh melalui koordinasi internal antar relasi.

Bila pada periode kedua fokus pada bentuk dan dimensi obyek-obyek, pada periode ketiga berkembang hubungan-hubungan antar obyek. Jadi "grup-grup" gerakan diperluas menjadi meningkat jumlahnya.

Pada saat yang bersamaan fungsi simbolik telah berkembang yang memfasilitasi bahasa atau sistem tanda kolektif. Jadi konsep ruang dari murni persepsi berkembang menjadi sebagian representasional.

PENGENALAN AKAN BENTUK-BENTUK DAN PERSEPSI HAPTİK

Intuisi spasial yang berkembang pada garis batas di antara persepsi dan citra (*image*) adalah persepsi haptik. Pada periode-periode sebelumnya intuisi anak akan ruang terutama dibentuk oleh gerakan-gerakan dan perabaan. Sejalan dengan bertambahnya usia paparan akan obyek-obyek yang lebih luas meningkat sehingga pengenalan yang bertumpu dari sensori-motor tidak lagi mencukupi. Anak harus memiliki kesanggupan untuk mengkonstruksi citra visual.

Dalam bagian ini persepsi haptik membentuk suatu periode yang dapat dibagi-bagi dalam tiga stadium.

Stadium I

Pada stadium ini anak mengembangkan kemampuan pengenalan terhadap obyek-obyek yang mirip. Pengenalan tersebut bersifat topologis, belum geometris dalam arti anak belum mengenal bentuk-bentuk euklidean.

Dalam stadium IA, anak mengenal obyek-obyek yang mirip satu sama lain, namun belum bentuknya. Hubungan antar obyek-obyek tersebut di persepsi melalui latihan-latihan menggambar. Kemudian pada stadium IB kemampuan mengkonstruksi bentuk abstrak yang bersifat topologis berkembang.

Piaget berpendapat bahwa keterbatasan terhadap bentuk-bentuk euklidean tersebut disebabkan karena kurangnya eksplorasi. Rincian bentuk dari suatu obyek hanya dapat diperoleh bila keseluruhan konturnya telah diselidiki, sementara anak hanya puas hanya dengan sebagian konturnya. Aspek keinginan untuk bereksplorasi ini memperlihatkan bahwa bagi Piaget kemampuan kognitif tidak dapat dipisahkan dari dimensi afektif.

Namun demikian kekurangan eksplorasi tersebut disebabkan karena memang persepsi anak masih bersifat pasif. Menyentuh salah satu bagian dari benda melibatkan suatu sentrasi. Demikian pula dengan bagian lain. Namun ketika anak mulai mensintesis berbagai persepsi-persepsi tersebut menjadi suatu citra yang lebih baik (lebih tepat) diperlukan suatu proses desentrasi. Proses ini memerlukan keaktifan anak dalam mentransfer, membandingkan, mentransposisi data-data perseptual satu dengan lainnya.

Stadium II

Pada stadium ini berlangsung pengenalan progresif akan bentuk-bentuk euklidean. Di sini persepsi telah diendapkan dalam citra grafis dan mental, bentuk-bentuk euklidean dikenali secara gradual dengan persepsi haptik dan juga kemampuan menggambar anak semakin memperlihatkan kemajuan.

Stadium II dapat dibagi ke dalam dua substadium: IIA, di mana anak mulai mengenali, secara kasar, bentuk-bentuk rektilinear dan kurvilinear. Namun demikian bentuk-bentuk tersebut belum dapat dibedakan di dalam kelompok mereka sendiri; IIB, di mana pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan membedakan sesama bentuk-bentuk kurvilinear atau rektilinear.

Stadium III

Pada stadium ini eksplorasi anak telah metodelis sehingga dapat dikatakan telah membentuk suatu operasi. suatu operasi dapat didefinisikan sebagai tindakan yang dapat kembali pada titik awal dan dapat diintegrasikan dengan tindakan-tindakan lainnya yang juga memiliki sifat reversibel (dapat dibalik).

PEM BELAJARAN TOPOLOGI PADA ANAK SEJAK USIA DINI

Dari pemaparan di atas kita dapat memperoleh beberapa kesimpulan. Pertama, pengenalan anak akan ruang pada awal kehidupannya lebih bersifat topologis ketimbang geometris. Persepsi sensori-motorik memainkan peran penting dalam pengenalan tersebut. Kedua, persepsi berkembang dari sensori-motorik yang bersifat pasif menjadi aktif hingga membentuk persepsi haptik. Perkembangan tersebut didorong oleh adanya keingintahuan, eksplorasi-eksplorasi dan eksperimen-eksperimen yang dilakukan anak.

Pada periode I - III (stadium I - VI) perkembangan pengenalan ruang dipengaruhi oleh penyempurnaan instrumen-instrumen sensorik dan motorik tubuh sehingga di sini belum dapat diselenggarakan pendidikan dalam arti formal. Intervensi yang dapat diberikan di sini tidak berbeda dari asih, asah, asuh orang tua yang memadai. Terpenuhi tahap ini dapat merupakan modal untuk perkembangan tahap berikutnya.

Pada periode IV, persepsi haptik, pengenalan ruang sangat dipengaruhi oleh eksplorasi anak. Pembelajaran formal pengenalan ruang pada anak terdiri dari menanamkan kemauan anak untuk bereksplorasi dan memaparkan anak pada berbagai bentuk-bentuk baik yang bersifat proyektif maupun euklidean. Obyek-obyek geometris yang dipaparkan pada anak perlu bergradasi dari bentuk-bentuk yang sederhana hingga bentuk-bentuk yang kompleks.

Dan perlu diperhatikan bahwa dengan eksplorasi di sini berarti anak memanipulasi obyek dengan menggunakan operasi yang terdiri dari berbagai kelompok-kelompok gerakan seperti transposisi atau transformasi posisi obyek tanpa mengubah bentuk dan manipulasi yang mengubah bentuk obyek. Hal ini berarti bahwa obyek-obyek yang dipaparkan pada anak harus obyek yang dapat dimanipulasi.

Eksplorasi anak tersebut juga perlu juga ditambahkan dengan latihan-latihan konstruksi, yakni melatih pembentukan citra visual secara mental. Hal ini dapat dilakukan dengan aktivitas menggambar. Setelah anak dipaparkan dengan berbagai bentuk ia diminta untuk menggambar kembali.

PENUTUP

Kajian pada makalah ini berpusat pada tahap intelegensi sensori-motorik, di mana pengenalan akan ruang dibentuk melalui tindakan-tindakan aktif anak. Hal ini memperlihatkan bahwa suatu pelajaran yang abstrak seperti matematika dipengaruhi pula oleh aktivitas fisik anak. Adalah suatu kesalahan mengajarkan matematika (geometri) kepada anak tanpa aktivitas fisik yang terkait dengan mengeksplorasi bentuk-bentuk geometris.

Pada tahap berikutnya anak memasuki tahapan operasional konkret. Dalam tahapan ini anak sudah memiliki skema operasional yang sistematis serta sudah mengenal bentuk-bentuk geometris. Namun kemampuan ini masih belum sepenuhnya logis. Piaget memperlihatkan bersamaan dengan pembentukan skema operasional konkret tersebut anak juga berada dalam pengembangan kemampuan sosial untuk mematuhi berbagai aturan-aturan di masyarakat.

Hingga tahap tersebut, di sini aturan-aturan tidak hanya merupakan operasi-operasi matematika, melainkan juga aturan-aturan dalam bermasyarakat seperti sopan santun dan moralitas. Ini memperlihatkan bahwa bagi Piaget pengetahuan matematis berada dalam tahapan yang sama dengan pengetahuan sosial, kemampuan matematika beriringan dengan kemampuan sosial.

Hingga di sini kita memperoleh pencerahan bahwa pendidikan matematika bukan hanya berurusan dengan mendidik anak agar cerdas berhitung tanpa dimensi afektif berupa penanaman kemauan untuk bereksplorasi dan kepatuhan terhadap norma-norma sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Piaget, Jean, 1988. *Antara Pikiran dan Tindakan*. Gramedia, Jakarta.

Piaget, Jean, 1971. *The Child's Conception of Space*. Routledge & Kegan Paul, London.

Piaget, Jean, 1971. *Genetic Epistemology*. Norton Library, New York.

Simmons, G. F., 1963. *Introduction to topology and Modern Analysis*. Mc Graw-Hill & Kogakusha Company, Tokyo.

Soemantri, R., 2004. *Analisis II*. Universitas Terbuka.

Whyburn, Gordon Thomas, 1958. *Topological Analysis*. Princeton University Press, New Jersey.

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MENGGUNAKAN KARTU BINGKAI PULUHAN
DI KELAS 1 SD**

Ismartoyo

Yuli hary

Abstrak

Artikel ini ditulis dengan maksud memberikan suatu gagasan pengembangan pembelajaran matematika yang sesuai untuk anak kelas-kelas awal SD. Tercetusnya gagasan dilatarbelakangi dari masih adanya kesenjangan antara pembelajaran yang diharapkan dengan kenyataan yang ada, khususnya penggunaan alat peraga untuk meningkatkan pemahaman tentang bilangan dan operasinya. Di sisi lain, ada alat peraga "ten-frame cards" yang cukup populer di negara-negara maju, sebagaimana seperti NCTM (National Council of Teacher of Mathematics) telah merekomendasikan materials ini cukup efektif dapat mengatasi kesenjangan semacam itu.

Pembahasan dikemukakan: (1) Pengenalan alat peraga dalam terjemahan bebas sebagai "bingkai puluhan" dengan wujud balok dan kartu. (2) Pentingnya pengembangan number sense bagi pendidikan anak dan kaitannya dengan keistimewaan alat peraga ini. (3) Implementasi dalam pembelajaran matematika di kelas 1 SD yang disajikan sebagai komponen pembelajaran tematik.

Uraian ditutup dengan harapan semoga Guru SD dapat memanfaatkan ini, sebagai salah satu alternatif berstrategi dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik dan bermakna sesuai dengan penerapan kurikulum baru.

Kata Kunci: *pembelajaran matematika anak, kartu bingkai puluhan, pengembangan model pembelajaran*

PENDAHULUAN

Sejalan di berlakunya kurikulum baru tahun 2013, perlu dukungan stakeholder yang mendalam. Utamanya guru SD kelas 1 dalam mengembangkan model tematik. Salah satu dari tujuan esensial berkaitan itu, guru disarankan kreatif dalam mengembangkan pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan anak didik. Melalui pembelajaran terpadu dari beberapa mata pelajaran, di antaranya Matematika disarankan memprogram kegiatan yang bermakna bagi perkembangan dan kehidupan mereka sehari-hari. Salah satu di antaranya untuk mewujudkan pembelajaran yang seperti itu, disarankan guru menggunakan media/alat peraga agar pembelajaran menarik, nyata dan realistik.

Lebih khusus yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pembelajaran sebagaimana Bredekamp dalam DAP (1992) menyarankan agar guru membuat program yang sesuai dengan anak (alih-alih bukan anak menyesuaikan program). Dengan demikian,

program yang dirancang guru hendaknya memperhatikan karakteristik anak dan bermakna. Karakteristik siswa kelas satu sekolah dasar yang masih dikategorikan anak usia dini, memerlukan pendidikan/ program yang dapat memenuhi kebutuhannya untuk berkembang secara utuh dan menyeluruh (dari aspek-aspek kognitif, emosi, sosial, phisik, maupun psikis). Di samping itu pendidikan yang dialami haruslah diarahkan ke pembentukan manusia sebagai warga negara yang diharapkan dalam GBHN dan sesuai tuntutan jaman kelak di kemudian hari ketika mereka dewasa. Implikasi terhadap pengembangan pembelajaran yang dikehendaki adalah pemberian serangkaian pengalaman yang dapat dibangun anak untuk memiliki kompetensi yang dibutuhkan dalam dunianya.

Dalam kenyataan yang terjadi masih banyak kendala di lapangan. Faktor yang paling utama adalah kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum. Berdasarkan pengamatan dan pemantauan terhadap prktik-praktik pembelajaran khususnya di kelas I SD; guru kelas jarang yang melakukan pengembangan seperti yang dituntutkan di atas. Suatu kondisi yang sebenarnya menguntungkan adalah kebanyakan siswanya sudah dapat membaca dan hafal dalam berhitung. Namun demikian, kondisi seperti itu justru membingungkan guru dalam mengembangkan pembelajaran. Karena materi di kelas I yang relatif masih sederhana, maka sudah tidak ada tantangan/motivasi dari suatu pelajaran baru. Pengembangan pembelajaran yang dilakukan guru cukup menggunakan buku sumber dengan fokus aktivitas anak mengerjakan soal latihan. Media dan alat peraga yang kadang hanya lidi, atau abakus/simpoa sudah cukup digunakan untuk membantu proses belajar. Hal yang demikian tentunya kurang dikehendaki dari pembelajaran bilangan pada tahap awal.

Peranan alat peraga dalam pembelajaran matematika khususnya di kelas 1 SD sangat besar sekali. Menurut Piaget seperti yang dikutip Kennedy dan Tipp (1991:26) mengkategorikan anak usia (7 – 12) tahun dalam tahap operasional konkret menerangkan bahwa dalam mengembangkan konsep pada seorang anak perlu menggunakan objek kejadian konkret untuk dihubungkan dengan model ide abstrak konsep matematika. Dengan kata lain, untuk mempelajari konsep abstrak matematika anak memerlukan objek/kejadian konkret atau alat peraga yang dapat berfungsi sebagai perantara atau visualisasinya.

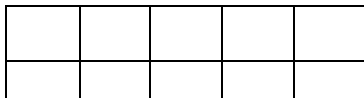
Alat peraga kartu bingkai sepuluh ini diidentikan sebagai "*ten-frame cards*", oleh *National Council of Teachers of Matematika (NCTM)*, telah merekomendasikan alat peraga ini cukup efektif untuk pembelajaran awal matematika di sekolah dasar. Digambarkan tentang manfaat dan contoh-contoh penggunaan alat peraga seperti yang dirangkum Payne (1990;73-74). Secara garis besar dinyatakan bahwa melalui aktivitas alat peraga itu dapat meningkatkan kemampuan *number sense* pada anak.

Dari uraian di atas diperoleh permasalahan yang perlu dibahas sebagai berikut: (1) Apakah itu kartu bingkai puluhan atau "*ten-frame cards*". (2) Bagaimana aktivitas kartu bingkai puluhan yang di kaitkan dengan pembelajaran matematika. (3) Mengapa penggunaan kartu bingkai puluhan dapat meningkatkan kemampuan *number sense* pada anak. (4) Bagaimana mengembangkan model pembelajaran matematika di kelas 1 SD dengan menggunakan alat peraga kartu bingkai puluhan.

PEMBAHASAN

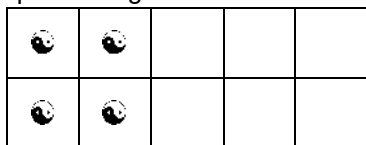
1. Pengenalan Alat Peraga Bingkai Puluhan

Alat peraga yang dikemukakan di sini adalah model *'ten-frame cards'* atau di sini secara bebas boleh disebut dengan 'kartu bingkai puluhan. Adapun wujud alat peraga kartu bingkai puluhan adalah sebagai berikut:

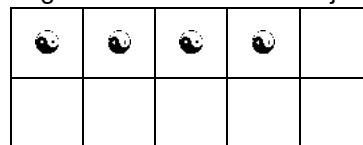


Kosong, belum terisi, atau menunjukkan angka nol

Apabila digunakan untuk menunjukkan bilangan cacah 4 maka disajikan:

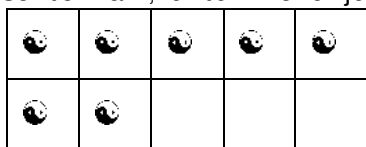


= 4 atau



= 4

Contoh lain, untuk menunjukkan bilangan cacah 7, disajikan:



= 7 atau



= 7

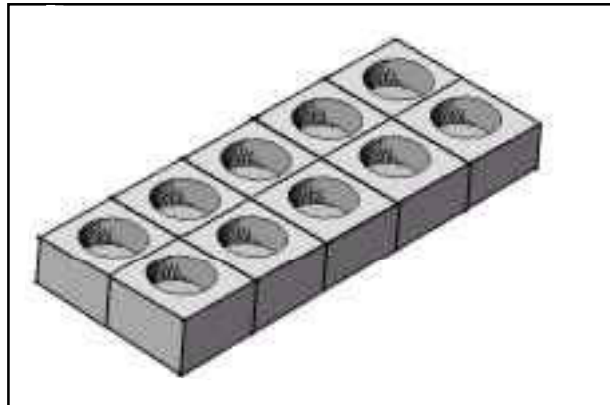
Dan apabila ditunjukkan



Disebutkan: terisi penuh, ...lengkap, atau tersaji angka 10

Wakil bilangan yang ditunjukkan oleh banyaknya noktah/titik (atau bulatan, ataupun sebutan lain), ada yang sudah terisi (jadi), atau belum terisi.

Selain kartu angka puluhan, sebenarnya ada model *balok bingkai puluhan* yang penggunaannya disarankan mendahului sebelum yang berbentuk kartu (gambar 1). Penggunaan model kerangka puluhan sangat sesuai untuk kegiatan eksplorasi anak, karena aktivitas belajar yang berlangsung akan lebih realistik. Aktivitas 'mengisi kerangka' benar-benar nyata dialami anak dengan memasuk-masukkan benda konkret semisal bijian atau manik-manik.



2. Aktivitas Alat Peraga Kartu Bingkai Puluhan

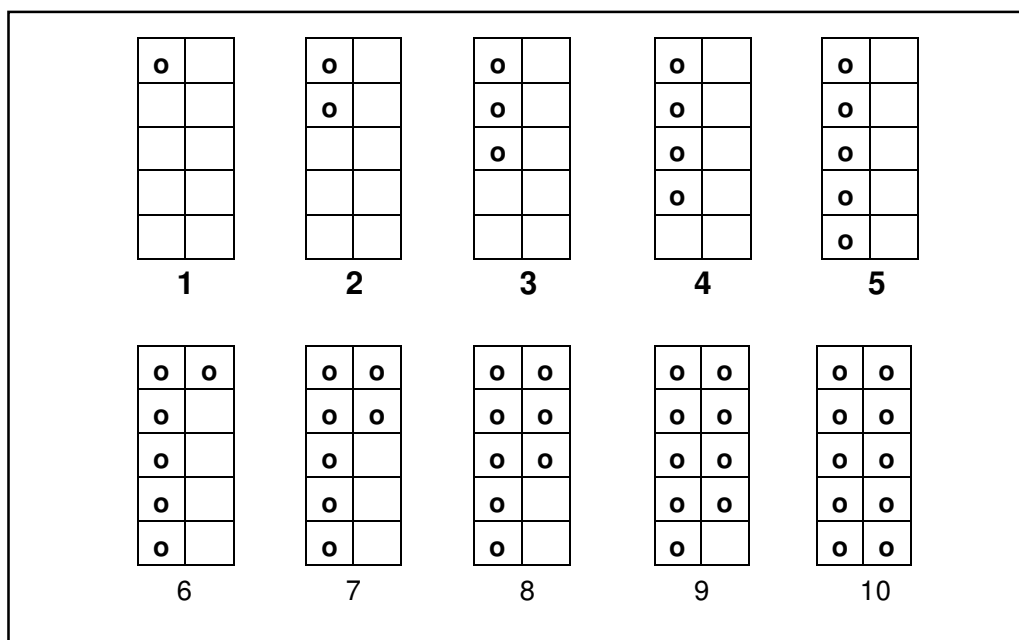
Aktivitas belajar matematika yang dapat dilalui dengan media kartu bingkai puluhan adalah:

a. Membilang

Kegiatan membilang (menyebutkan secara urut) satu, dua, tiga, ... dan seterusnya dilakukan sambil mengisi kotak-kotak bingkai puluhan

b. Pemahaman Konsep Fakta Dasar Bilangan

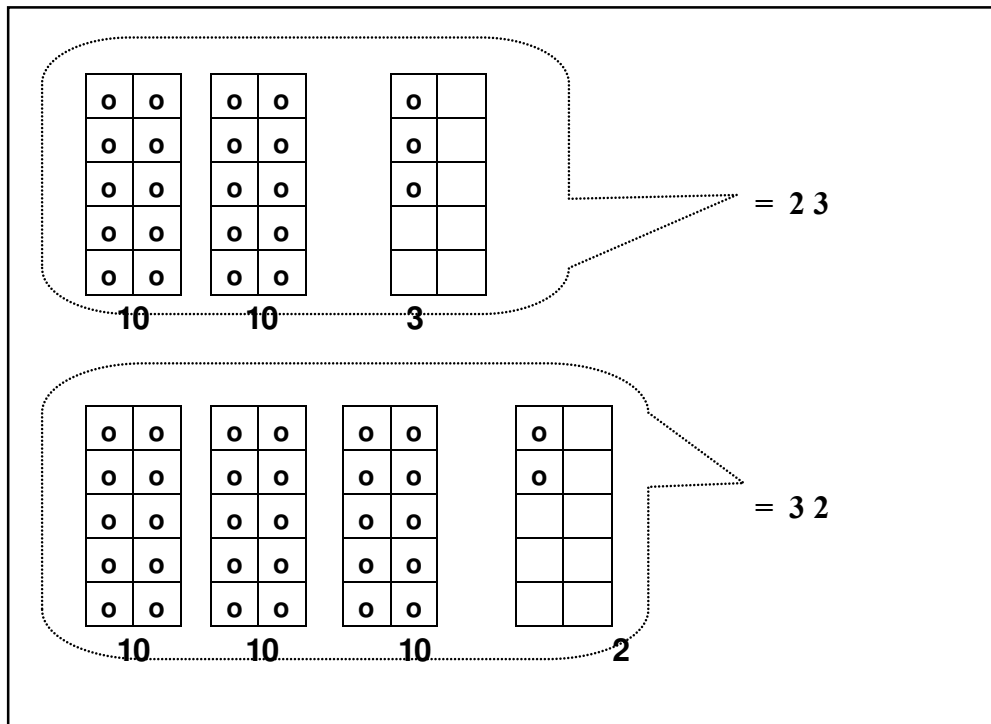
Fakta Dasar bilangan : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 0 yang dipahami sebagai bilangan cacah dapat diperoleh gambaran mentalnya melalui sajian konkret dari banyaknya benda yang dibilang (lihat Gambar 2)



Gambar 2. Penyajian bilangan dasar

c. Pengenalan Konsep Nilai Tempat

Pengenalan konsep nilai tempat untuk "puluhan" dan "satuan" dari lambang bilangan dua angka. Misal beda 23 dengan 32 yang sama-sama mempunyai komposisi 2 dan 3 tetapi menjadi lain artinya karena adanya konsep nilai tempat (lihat gambar.3)



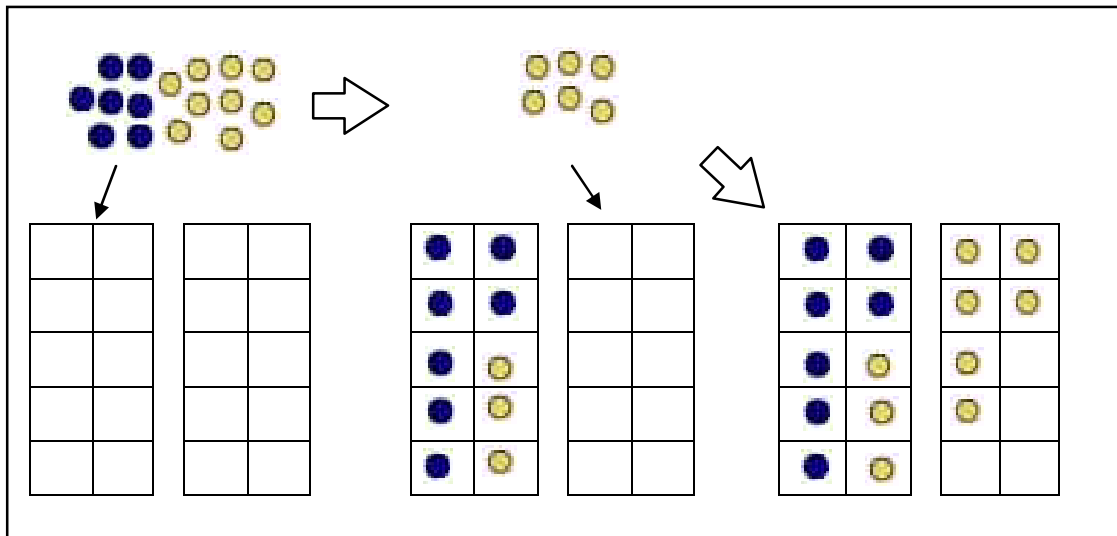
Gambar 3. Pemahaman konsep nilai tempat

c. Hubungan Bilangan

Hubungan bilangan-bilangan dapat disajikan melalui alat ini sebagai media membandingkan antar bilangan. Diperoleh pemahaman dari pengalaman nyata tentang konsep-konsep hubungan antara lain: sama, lebih dari, kurang dari, urutan terbesar, urutan terkecil, lebihnya, sisanya.

d. Operasi Bilangan

Operasi bilangan; misalnya penjumlahan $7 + 9$ dapat dilakukan dengan 2 strategi. (1) Strategi awal sebagaimana cara alami penggabungan 7 obyek dan 9 obyek, dilakukan dengan mengisikan 7 objek ke dalam kotak-kotak pada model bingkai-1, dilanjutkan mengisikan 9 objek hingga model bingkai-1 penuh (10) dan 6 obyek yang tersisa diisikan pada model bingkai-2 (lihat Gambar 4). (2) Strategi hitung lanjut dengan menggunakan kartu; Bilangan 7 sudah ada di benak tampilkan 7 melanjutkan mengisikan/memikirkan 9 point dari 7 point yang ada, sehingga diperoleh "bingkai penuh"(10), tambah 6 point sehingga hasil 16 point.



Gambar 4. Penyajian alamiah dari penjumlahan

Apabila dilanjutkan pada operasi pengurangan dari ilustrasi contoh di atas; $16 - 9$ dengan cara mengambil 9 point kembali maka akan diperoleh 7 point yang semula. Dalam hal ini operasi pengurangan dapat dikaitkan sebagai invers penjumlahan, namun demikian operasi pengurangan dapat bebas difokuskan secara terpisah.

Aktivitas yang lain misalnya membilang loncat duaan, tigaan dan lainnya dapat dieksplorasi pada anak sebagai dasar membekali pengenalan operasi perkalian.

3. Peranan Kartu Bingkai Puluhan dalam Peningkatan Number Sense Anak

Number sense di sini dapat diartikan sebagai kepekaan/penguasaan dalam menghayati dan menggunakan bilangan. Gersten dan Chard (<http://en.wikipedia.org>) mengartikan number sense berkenaan dengan fluiditas pada anak dan fleksibilitasnya memandang bilangan, termasuk kemampuan menggunakan angka-angka untuk melakukan matematika mental yang efektif dari permasalahan yang dihadapi.

Misalkan tentang bilangan 7 jika dikaitkan dengan number sense, bilangan ini dapat dieksplorasi melalui kartu: (1) sebagai 5 lebih 2, atau $5 + 2$, dapat juga sebagai $4 + 3$; (2) Terkait bilangan 10 hal yang sangat esensial dalam sistem desimal yaitu 10 dijadikan sebagai dasar gambaran mental; tambah 3 lagi untuk 10 dari 7. Ini menjadikan fondasi yang kuat untuk digunakan sebagai strategi yang efektif dalam penjumlahan.

Jika dari kartu tersebut digabungkan dan ditanyakan banyaknya noktah/point gabungan maka gambaran mental yang diharapkan terjadi adalah $7 + 9$ sebagai $7 + (3 + 6)$ sebagai $(7 + 3) + 6$ sebagai $10 + 6$ yang akhirnya sama dengan 16. Langkah yang lebih efektif dan kreatif yang diharapkan dari anak apabila mereka mengganti persoalan menjadi $9 + 7$, dengan memandang 9 adalah -1 dari 10, dan untuk 10 penuh mengambil 1 dari 7 menjadi 6, maka jawabnya 16.

Pengetahuan yang secara formal sebagai sifat *komutatif* penjumlahan dapat terasa langsung bermanfaat jika digunakan. Demikian juga sifat *assosiatif* penjumlahan yang diberikan pada kelas lanjut dalam hal ini dapat dijangkau dengan secara *intuitif*.

Selanjutnya beberapa ahli pun menyatakan bahwa Seseorang yang memiliki number-sense bagus diharapkan dapat memiliki keahlian dan kepekaan untuk mengolah bilangan sehingga dapat membantu mempermudahnya dalam berhitung. Dengan digunakan alat peraga kartu bingkai puluhan sedini mungkin atau diawali semenjak kelas 1 SD diharapkan kemampuan number-sense dapat lebih baik dibangun yang tentunya berdampak lebih baik pada perkembangan selanjutnya.

4. Pengembangan Model Pembelajaran dengan Menggunakan Kartu Bingkai Puluhan

Model pembelajaran menurut IGK Wardani adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu (2012). Dari pengertian tersebut yang perlu diperhatikan utamanya adalah pengalaman belajar anak harus dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Terkait dengan penggunaan alat peraga untuk merancang model dalam pengembangan pembelajaran, di bawah ini uraian difokuskan pada aktivitas-aktivitas aktif atau pengalaman-pengalaman yang mungkin dapat diberikan pada anak dalam belajar matematika melalui alat peraga tersebut.

Alat peraga bingkai puluhan yang akan digunakan terdiri dari dua jenis untuk menjembatani proses berpikir anak dari konkret ke abstrak. Pertama, berupa model "balok bingkai puluhan" yang berfungsi untuk memberikan *pengalaman konkret* terkait dengan permasalahan anak sehari-hari. Diharapkan pengalaman ini bermakna bagi anak yang dapat dijadikan prasyarat dan dasar pengkaitan untuk proses belajar pada jenjang yang lebih tinggi. Dengan demikian alat peraga ini mengawali dan juga sebagai "batu loncatan" dari alat peraga ke dua. Beberapa contoh pengalaman-pengalaman aktivitas anak yang mungkin dapat diberikan untuk pengembangan pembelajaran melalui alat peraga ini, misalnya:

- a. Bermain bebas memasuk-masukkan berbagai biji-bijian pada balok bingkai puluhan sambil membilang banyaknya bilangan tersebut.
- b. Bermain "Theng dan Gong" dalam membilang dengan hitungan "lima' diserukan "theng" dan jika berhasil menggenapkan sepuluh diserukan "goong"
- c. Bermain menyelidiki pola bilangan dari dua macam benda yang dikaitkan dengan persiapan penjumlahan dan pengurangan. Dll.

Alat peraga kedua berupa Kartu Bingkai Sepuluh. Alat peraga ini adalah alat peraga yang akan digunakan seterusnya untuk membekali jenjang yang lebih tinggi. Selain itu alat peraga ini dirancang agar lebih praktis untuk aktivitas belajar yang beragam. Selain itu dimungkinkan dapat digunakan sebagai alternatif bantuan alat hitung yang memiliki kelebihan "number sense" dibandingkan alat hitung lainnya. Beberapa contoh pengalaman-pengalaman aktivitas anak yang mungkin dapat diberikan untuk pengembangan pembelajaran melalui alat peraga ini, misalnya:

- a. Permainan "klop 10". Disediakan satu set kartu untuk dimainkan dua anak. Setelah dibagi secara acak masing-masing saling meminta satu kartu untuk menggenapkan

kartunya sehingga menjadi klop 10. Pemenang permainan ini adalah siswa yang memperoleh pasangan kartu "klop 10" terbanyak.

- b. Permainan membandingkan mana yang lebih besar. Dimainkan 4 anak dengan pengambilan acak dua kartu yang dilakukan berulang-ulang. Setelah masing-masing menerima sepasang, anak diminta menjumlahkan, kemudian mereka secara bersamaan melempar kartu. Secara bersama pula anak-anak membandingkan jumlahnya nilai pasangan kartu-kartu mereka, lalu mengurutkan dari yang terbesar ke yang terkecil. Pengambilan dua kartu secara acak berikutnya sesuai urutan pemenang.

Penggunaan alat peraga bingkai puluhan atau *ten-frame cards* yang lebih lanjut dapat juga dijumpai dalam bentuk kemasan video atau game interaktif. Permainan-permainan tersebut sebagai alternatif kegiatan yang menarik melalui bermain. Guru dapat menintegrasikan kegiatan tersebut secara terpadu dengan kegiatan-kegiatan yang lain dalam pembelajaran yang terprogram.

Lebih jauh disarankan langkah-langkah merancang suatu model pembelajaran oleh IGK Wardani (2012) sebagai berikut: (1) Merumuskan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, baik yang merupakan dampak instruksional maupun yang merupakan dampak pengiring yang diharapkan. (2) Memilih dan mengorganisasikan materi sesuai dengan kompetensi yang telah dirumuskan. (3) Mengidentifikasi pengalaman belajar yang harus disediakan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, sesuai dengan model tutorial yang telah diterapkan. (4) Mengembangkan alat evaluasi untuk menilai keberhasilan proses tutorial. Terkait dengan penggunaan alat peraga dalam pengembangan pembelajaran berikut ini diberikan contoh model pembelajaran "Permainan Laboratoris" yang dapat dikembangkan guru kelas 1 SD seperti yang terlihat perancangannya pada Kotak Perancangan Model berikut:

**Penggunaan model Balok Bingkai Puluhan dalam pembelajaran
"PERMAINAN THENG & GONG"**

Tujuan Khusus:

1. Siswa dapat membilang 1 s.d.10 dengan tepat melalui bermain menggunakan balok basis bilangan
2. Melalui tanya jawab peragaan alat, siswa dapat menyebutkan hubungan bilangan selain 5 atau 10 terhadap bilangan 5 atau 10

Media/ Sumber Belajar: Alat peraga Balok bingkai puluhan, 5 jenis biji yang masing-masing jumlahnya ditentukan dan bervariasi tiap anak,.

Kegiatan In :

1. Setiap siswa menerima alat peraga balok bingkai puluhan dan sejumlah biji.
2. Setelah diberi contoh, anak membilang "satu", "dua", "tiga" sambil memasukkan benda (biji manik-manik). Pada hitungan "lima" diserukan "theng" dan jika berhasil menggenapkan sepuluh diserukan "goong"
3. Menyebutkan sejumlah benda yang dihitung, misal "7" dinyatakan sebagai "theng, lebih dua" atau "goong, kurang tiga"

Evaluasi:

1. Amati ketepatan membilang anak!, sudah sesuaikah koordinasi antara ucapan dan benda yang dibilang. Dahulu mana antara ucapan membilang dengan benda-benda yang diletakkan.
2. Berapa banyaknya benda telah dibilang?
3. Benda yang terbilang terhadap 5 lebih atau kurangkan? Berapa banyaknya kelebihan/kekurangannya?
4. 8 sama dengan "theng lebih" atau "gong kurang"
5. 4 sama dengan "theng lebih" atau "gong kurang"

SIMPULAN

Guru dituntut untuk meningkatkan keprofesionalnya, salah satunya mampu berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan pembelajaran. Memberikan gambaran suatu alternatif yang mungkin sesuai, aktivitas kartu bingkai puluhan ini dapat dipilih untuk diterapkan. Alasan lain alat peraga ini juga sudah direkomendasi beberapa ahli karena memiliki keunggulan khususnya dapat meningkatkan kemampuan *number sense* anak.

Dalam mengembangkan pembelajaran disarankan dimulai dari aktivitas model balok bingkai puluhan yang kemudian baru penggunaan kartu bingkai puluhan. Beberapa konsep matematika di kelas 1 SD yang dapat divisualisasikan secara konkret adalah: membilang, pengertian bilangan, konsep nilai tempat, penjumlahan, pengurangan, hubungan antar bilangan, membilang loncat. Diharapkan dari proses pembelajaran yang berlangsung, anak memperoleh pengalaman nyata dalam belajar tentang bilangan dan berhitung secara lebih baik karena terbentuk dengan adanya gambaran mental.

Penggunaan alat peraga kartu bingkai puluhan ini lebih diutamakan untuk mengaktifkan siswa dengan berbagai kegiatan pembelajaran. Melalui alat peraga ini pembelajaran dapat dirancang dengan bermain, diskusi kelompok, dan memungkinkan matematika menjadi menyenangkan. Fungsi alat peraga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Strategi pemberian pengalaman belajar merupakan komponen utama dalam pengembangan model pembelajaran. Dengan dikenalnya aktivitas penggunaan alat peraga "bingkai puluhan" yang cukup kaya dengan pengalaman-pengalaman anak, memungkinkan guru utamanya kelas 1 SD dapat terbantu dalam merancang model pembelajaran yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

Bredenkamp, Sue. (1992), *Developmentally Appropriate Practice Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8*, Washington: NACYS

Fennell and Landis' (1994) chapter, *Number and Operation Sense* in the book *Windows of Opportunity*: (<http://teacherlink.org/content/math/numbersense/>)

Kennedy, Leonard M., dan Tipps, Steve. (1991). *Guiding Children's Learning of Mathematics*. California, Belmont: A Division of Wadsworth.

Payne, Joseph N. (1990). *Mathematics for Young Child*. Virginia: NCTM Inc.

Wardani, IGAK dan Sti Juliaha. (2006). *Pengembangan Model Tutorial*. Jakarta: PAU-PPI Universitas Terbuka,

<http://illumination.nctm.org/activit.y>.

http://en.wikipedia.org/Number_sense

MENUMBUHKAN SIKAP KRITIS DAN PERCAYA DIRI MELALUI MODEL NUMBERED HEADS TOGETHER

Nurmawati¹

Edi Prayitno²

¹ nurmawati@ut.ac.id dan ² edip@ut.ac.id

Abstrak

Geometri sering menimbulkan kesulitan bagi para siswa sekolah dasar. Kesulitan ini disebabkan kurangnya kemampuan para siswa dalam membayangkan elemen bangun ruang secara abstrak. Para guru harus menciptakan sebuah model pembelajaran yang mampu membantu para siswa mengatasi kesulitan dalam mempelajari geometri. Salah satu inovasi yang mampu mengatasi kesulitan tersebut adalah pembelajaran model Numbered Heads Together (NHT). Dengan memanfaatkan benda-benda yang tidak digunakan, NHT mampu menumbuhkan sikap kritis siswa pada elemen bangun geometri sehingga mampu menggambar elemen-elemen bangun ruang secara abstrak. Keefektifan model NHT dibuktikan dalam penelitian pada para siswa kelas IV SD Pacing, Kecamatan Pancur, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah. Pembelajaran NHT meliputi enam tahap, yaitu: 1) mengelompokkan para siswa ke dalam 6 kelompok dan diberi nomor urut; 2) memberikan tugas untuk tiap kelompok; 3) diskusi kelompok dengan penekanan pada keaktifan tiap anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan; 4) menunjuk nomor secara acak untuk mengungkapkan hasil diskusi; 5) menunjuk nomor secara acak untuk memberi tanggapan terhadap paparan hasil diskusi; 6) penyusunan kesimpulan. Sikap kritis dan kepercayaan diri diamati melalui lembar pengamatan dengan lima indikator; yaitu: 1) kelengkapan benda visual yang dibawa; 2) jenis-jenis benda yang dibawa; 3) keingintahuan tentang benda-benda yang dibawa; 4) motivasi untuk menyelesaikan tugas; 5) keluwesan dalam menyelesaikan tugas. Salah satu indikator keberhasilan model NHT adalah kesiapan mengungkapkan hasil diskusi dan kesiapan menjawab pertanyaan kelompok lain.

Kata Kunci: Model NHT, sikap kritis, percaya diri.

PENDAHULUAN

Guna menyambut 100 tahun kemerdekaan Negara kita yang jatuh pada tahun 2045 mendatang, Indonesia dituntut dapat menyiapkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas yang siap bersaing dengan negara-negara lain di dunia. Persaingan ini dapat tumbuh dengan sehat jika SDM kita memiliki tingkat kemampuan akademik yang baik, berkepribadian luhur, dan memiliki karakter jadi generasi emas gemilang bangsa Indonesia. Selain itu generasi emas gemilang juga harus punya sikap kritis dan percaya diri yang tinggi agar dapat memilih dan memilah segala bentuk globalisasi yang terus berkembang di semua aspek kehidupan.

Terkait dengan pembentukan generasi emas gemilang tersebut, pendidikan memegang peran penting dan kunci utama karena pendidikan merupakan salah satu sarana dalam membentuk dan mewujudkan karakter manusia yang syarat dengan perkembangan. Oleh karena itu, mutu pendidikan di semua jenjang pendidikan mutlak harus terus ditingkatkan dan dilaksanakan. Semua pihak baik pemerintah maupun masyarakat khususnya praktisi pendidikan dan guru mempunyai tanggung jawab yang sama dalam meningkatkan mutu pendidikan sesuai kewenangannya. Pemerintah dalam hal ini adalah sebagai penentu dan pembuat kebijakan, sedangkan praktisi pendidikan dapat berperan sebagai pengontrol jalannya kebijakan. Adapun guru di sekolah bertugas untuk melaksanakan kebijakan utamanya melalui pembelajaran.

Sesuai perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat, seorang guru dituntut untuk selalu menampilkan perubahan dan pembaharuan dalam melaksanakan pembelajaran di kelasnya agar peserta didik (siswa) tidak muncul rasa jenuh dan bosan. Padatnya isi kebijakan yang dituangkan dalam bentuk kurikulum sekolah tidak dapat dijadikan alasan oleh guru untuk tidak melakukan pembaharuan dalam pembelajaran. Sebaliknya padatnya kurikulum justru menjadi tantangan bagi guru untuk mengatur strategi pembelajaran efektif yang berfokus meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Secara nyata pengalaman ini diperoleh penulis ketika melaksanakan penelitian bersama guru kelas IV sekolah dasar (SD) Negeri Pacing, kecamatan Sedan, kabupaten Rembang, Jawa Tengah. Lokasi ini termasuk desa kecil yang jaraknya sekitar 40 km dari pusat kota Rembang.

Sebagai SD yang terletak di desa dengan siswa yang hampir 80% berasal dari keluarga petani dan pedagang di pasar, suasana belajar kurang mendapat perhatian dari orang tua. Pengaruh keadaan di rumah dan lingkungan sekitar membawa dampak pada sikap siswa di sekolah yang cenderung pasif dan malas dalam mengikuti pelajaran di kelas. Penulis memfokuskan pengamatan pada saat siswa mengikuti mata pelajaran matematika dengan materi geometri dengan standar kompetensi memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun datar. Selama pembelajaran berlangsung, dari 30 siswa kelas IV hanya 14 siswa yang terlihat aktif dan antusias dalam pembelajaran, sedangkan siswa yang lain hanya mengikuti temannya saja bahkan ada yang hanya bermain dan tidak memperhatikan pelajaran sama sekali. Guru memang terlihat masih monoton dalam melaksanakan pembelajaran, meskipun sudah menerapkan metode bervariasi tetapi pada saat diskusi hanya didominasi siswa-siswa tertentu.

Berdasarkan realita yang ada dan dengan mengingat bahwa mata pelajaran matematika memegang peran penting terhadap kemajuan teknologi, perlu dilakukan pembaharuan (inovasi) dalam melaksanakan pembelajarannya yang dalam makalah ini melalui pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning / CTL*) dengan model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)*. Pendekatan kontekstual sangat efektif diterapkan karena merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa sehingga mendorong siswa untuk dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sehari-hari (Zainal Aqih, 2013:1).

Selanjutnya pemilihan model pembelajaran kooperatif *NHT* ini didasarkan pada alasan bahwa model *NHT* memiliki langkah-langkah yang melibatkan dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran materi geometri dengan kompetensi memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun datar. Ada enam (6) langkah pembelajaran *NHT* sesuai yang dikemukakan oleh Spencer Kagan (dalam Zainal Aqih, 2013) yaitu : 1) membagi siswa dalam kelompok dan setiap anggota kelompok mendapat nomor; 2) memberi tugas untuk masing-masing kelompok; 3) kelompok mendiskusikan jawaban benar dan memastikan setiap anggota mengetahui jawabannya; 4) guru memanggil salah satu nomor secara acak untuk melaporkan hasil diskusi; 5) tanggapan dari teman yang lain dilanjutkan menunjuk nomor lain; dan 6) penyusunan kesimpulan.

Makalah ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada para pembaca tentang salah satu contoh model pembelajaran inovatif yaitu model *NHT* yang dengan segala keterbatasan dalam sarana dan prasarannya dapat dilaksanakan di SD yang jauh dari kota. Pembelajaran dengan *NHT* ini dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus. Ternyata melalui *NHT* mampu menumbuhkan sikap kritis dan percaya diri pada siswa yang ditunjukkan antara lain peduli untuk memanfaatkan barang-barang bekas sebagai media belajar. Selanjutnya makalah ini diharapkan bermanfaat dan menumbuhkan inspirasi bagi para pembaca khususnya guru SD dan pemerhati pendidikan dalam merancang dan mengembangkan model-model pembelajaran inovatif lainnya sehingga harapan menuju generasi emas gemilang bukan hanya impian tetapi benar-benar dapat diwujudkan secara nyata.

RUANG LINGKUP MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD

Seperti diketahui, mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik (siswa) mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (BNSP, 2007). Sesuai kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2007, ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek : 1) bilangan; 2) geometri dan pengukuran; dan 3) pengolahan data. Ruang lingkup materi tersebut disampaikan secara berjenjang mulai dari kelas I SD.

Adapun materi geometri yang ditetapkan untuk siswa kelas IV SD dapat dilihat pada tabel 1 berikut (sumber: BNSP, 2007)

Tabel 1.
Ruang Lingkup Materi Geometri Kelas IV SD

No.	Smt.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1	I	Menggunakan pengukuran sudut, panjang, dan berat dalam pemecahan masalah	1. Menentukan besar sudut dengan satuan tidak baku dan derajat 2. Menentukan hubungan antar satuan waktu, panjang, dan berat 3. Menyelesaikan masalah berkaitan Satuan waktu, panjang, dan berat 4. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan satuan kuantitas
2		Menggunakan konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah	1. Menentukan keliling dan luas jajargenjang dan segitiga 2. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas jajargenjang dan segitiga
3	II	Memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun ruang	1. Menentukan sifat bangun ruang yang sederhana 2. Menentukan jaring-jaring kubus dan balok 3. Mengidentifikasi benda-benda dan bangun datar simetris 4. Menentukan hasil pencerminan suatu bangun datar

Berdasarkan ruang lingkup materi tersebut, yang dibahas dalam makalah ini hanya diambil materi semester II dengan kompetensi dasar menentukan sifat bangun ruang yang sederhana dan menentukan jaring-jaring kubus dan balok.

PENDEKATAN PEM BELAJARAN KONTEKSTUAL MODEL *NUMBERED HEADS TOGETHER*

Dalam melaksanakan pembelajaran di tingkat SD, seorang guru hendaknya dapat memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan usia anak SD. Hal ini penting dilakukan oleh guru agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Pembaharuan (inovasi) pembelajaran secara terus menerus harus dilakukan oleh guru agar siswa SD dapat terlibat aktif dan tumbuh rasa senang dalam belajar.

Pendekatan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning / CTL*) merupakan salah satu pendekatan yang dapat dilaksanakan di SD. Proses pembelajaran kontekstual berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya mentransfer dari guru tetapi diperoleh melalui pengalaman nyata siswa (Zainal Aqih, 2013). Dalam pelaksanaannya di kelas, guru lebih banyak berperan dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya untuk melaksanakan pendekatan pembelajaran kontekstual dalam makalah ini dipilih model CL (*Cooperative Learning*) khususnya metode *Numbered Heads Together (NHT)*. Model pembelajaran *NHT* ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) dengan maksud memberikan kesempatan pada siswa untuk saling berbagi ide-ide dan selanjutnya mempertimbangkan jawaban yang paling benar dan mendorong siswa untuk meningkatkan kerjasama dalam kelompok. Model *NHT* ini merupakan model pembelajaran yang lebih mengutamakan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dan akhirnya dipresentasikan oleh siswa di depan kelas (Rahayu, 2006)

(<http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.com/2012/08/numbered-heads-together>)

Ada enam (6) langkah pembelajaran *NHT* sesuai yang dikemukakan oleh Spencer Kagan (dalam Zainal Aqih, 2013) yaitu : 1) membagi siswa dalam kelompok dan setiap anggota kelompok mendapat nomor; 2) memberi tugas untuk masing-masing kelompok; 3) kelompok mendiskusikan jawaban benar dan memastikan setiap anggota mengetahui jawabannya; 4) guru memanggil salah satu nomor secara acak untuk melaporkan hasil diskusi; 5) tanggapan dari teman yang lain dilanjutkan menunjuk nomor lain; dan 6) penyusunan kesimpulan.

IMPLEMENTASI MODEL *NHT* DALAM PEMBELAJARAN GEOMETRI KELAS IV SD

Penelitian tindakan kelas dengan mengimplementasikan model *NHT* untuk materi geometri dengan kompetensi dasar menentukan sifat bangun ruang yang sederhana dan menentukan jaring-jaring kubus dan balok dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus melalui empat tahap sesuai model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2012) seperti terlihat pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2.
Tahap Model Penelitian Tindakan Kelas

Siklus	No. Keg.	Tahap	Realisasi Kegiatan
I	1	Menyusun rancangan tindakan (<i>Planning</i>)	Menyusun rancangan pembelajaran dengan model <i>NHT</i> untuk kompetensi dasar sifat-sifat bangun ruang sederhana
	2	Pelaksanaan tindakan (<i>Acting</i>)	Melakukan tindakan pembelajaran model <i>NHT</i> untuk kompetensi dasar sifat-sifat bangun ruang sederhana oleh guru kelas IV
	3	Pengamatan (<i>Observing</i>)	Melakukan pengamatan terhadap tindakan pembelajaran model <i>NHT</i> oleh pengamat berpedoman pada lembar pengamatan

Siklus	No. Keg.	Tahap	Realisasi Kegiatan
	4	Refleksi (<i>Reflecting</i>)	Mengemukakan kembali hasil tindakan yang telah dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dari pengamat
II	1	Menyusun rancangan tindakan (<i>Planning</i>)	Menyusun rancangan pembelajaran dengan model <i>NHT</i> untuk kompetensi dasar jaring-jaring kubus dan balok berdasarkan hasil refleksi siklus I
	2	Pelaksanaan tindakan (<i>Acting</i>)	Melakukan tindakan pembelajaran model <i>NHT</i> untuk kompetensi dasar jaring-jaring kubus dan balok dengan memperhatikan hasil refleksi siklus I
	3	Pengamatan (<i>Observing</i>)	Melakukan pengamatan terhadap tindakan pembelajaran model <i>NHT</i> siklus II oleh pengamat berpedoman pada lembar pengamatan
	4	Refleksi (<i>Reflecting</i>)	Mengemukakan kembali hasil tindakan yang telah dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dari pengamat

Setiap siklus mengikuti enam (6) tahapan model *NHT* seperti terlihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 4.
Tahap Pelaksanaan Tindakan Dengan Model *NHT*

Tahap	Pembelajaran Model <i>NHT</i>	Realisasi Pembelajaran Model <i>NHT</i>
1	Membagi siswa dalam kelompok dan setiap anggota kelompok mendapat nomor	Membagi siswa kelas IV sebanyak 30 orang menjadi 6 kelompok dengan nama buah: semangka, rambutan, durian, pepaya, mangga, dan jeruk. Masing-masing kelompok dengan anggota 5 orang diberi nomor yang berbeda (1 – 5)
2	Memberi tugas untuk masing-masing kelompok	Masing-masing kelompok mendapat LKS berisi tentang data benda-benda bekas yang dibawa siswa (siklus I). Untuk siklus II, LKS tentang jaring-jaring bangun ruang sederhana

Tahap	Pembelajaran Model <i>NHT</i>	Realisasi Pembelajaran Model <i>NHT</i>
3	Kelompok mendiskusikan jawaban benar dan memastikan setiap anggota mengetahui jawabannya	Pada siklus I dan siklus II setelah menerima LKS, masing-masing kelompok mendiskusikannya
4	Guru memanggil salah satu nomor secara acak untuk melaporkan hasil diskusi	Setiap anggota kelompok dipastikan menguasai hasil diskusi dan siap melaporkan sesuai nomor yang dipanggil guru
5	Tanggapan dari teman yang lain dilanjutkan menunjuk nomor lain	Teman yang bernomor sama dari kelompok lain siap menanggapi. Siswa dengan nomor lain siap melanjutkan laporan
6	Penyusunan kesimpulan	Masing-masing siswa dilibatkan untuk menyimpulkan materi hasil diskusi dengan bimbingan guru

Seperti dikemukakan sebelumnya, bahwa penelitian tindakan ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap kritis dan percaya diri pada siswa setelah mengikuti pembelajaran geometri dengan model *NHT*. Sebelum melaksanakan tindakan, siswa diberi tugas untuk membawa barang-barang bekas dari rumah yang berbentuk bangun ruang, seperti: kotak kemasan pasta gigi, kotak kemasan bohlam, dos sepatu, aneka bentuk botol minuman, dan sebagainya. Jumlah dan jenis benda yang dibawa disarankan bervariasi dan jumlahnya lebih dari tiga.

Adapun dalam pelaksanaan pengamatan menggunakan dua macam lembar pengamatan yang difokuskan untuk: 1) mengamati keaktifan siswa selama tindakan pembelajaran dengan model *NHT*, dan 2) mengamati munculnya sikap kritis dan percaya diri. Tabel 3 dan tabel 4 berikut menunjukkan lembar pengamatan yang digunakan dalam penelitian tindakan.

Tabel 5.

Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa

Petunjuk: Isilah dengan angka 1, 2, 3, atau 4 pada masing-masing indikator untuk tiap siswa dengan aturan : 1 = tidak aktif, 2 = cukup aktif, 3 = aktif, 4 = sangat aktif

No.	Nama Siswa	Indikator				
		Kerjasama	Berpendapat	Keberanian	Tanggung jawab	Toleransi
1						
.						
.						
.						
30						

Tabel 6.
Lembar Pengamatan Sikap Kritis dan Percaya Diri

No.	Nama Siswa	Indikator				
		Kelengkapan benda	Jenis benda	Keingintahuan	Motivasi	Keluwesasan
1						
.						
.						
.						
30						

Keterangan :

1. Kelengkapan benda : 4 macam atau lebih barang bekas, skor 4
3 macam barang bekas, skor 3
2 macam barang bekas, skor 2
1 macam barang bekas, skor 1
2. Jenis (bentuk) benda: 4 macam atau lebih barang bekas, skor 4
3 macam barang bekas, skor 3
2 macam barang bekas, skor 2 dan 1 macam barang bekas, skor 1
3. Keingintahuan : 4 = sangat ingin tahu barang yang dibawa
3 = ingin tahu barang yang dibawa
2 = hanya memperhatikan barang yang dibawa
1 = tidak memperhatikan barang yang dibawa
4. Motivasi : 4 = sangat tertarik
3 = tertarik
2 = cukup tertarik
1 = tidak tertarik
5. Keluwesan: 4 = sangat luwes
3 = luwes
2 = cukup luwes
1 = tidak luwes

HASIL YANG DIPEROLEH

Setelah selesai dilaksanakan tindakan pembelajaran dalam dua siklus dengan menggunakan model *NHT*, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Siklus I
 - a. Pembelajaran berlangsung sesuai yang direncanakan, tetapi dalam siklus I belum terbiasa dengan laporan diskusi yang diwakili oleh siswa sesuai nomor yang ditunjuk guru. Hal ini dapat dimaklumi karena biasanya dalam kelompok diskusi sudah ada yang ditunjuk sebagai pelapor

- b. Kerja sama antar anggota kelompok masih canggung, karena dibentuk kelompok baru sehingga diskusi belum optimal
 - c. Barang-barang yang dibawa siswa ternyata sudah bervariasi
2. Siklus II
- a. Pembelajaran berlangsung sesuai yang direncanakan, dan dalam siklus II masing-masing nampak muncul keberanian dan siap ditunjuk guru untuk melaporkan hasil diskusi
 - b. Kerja sama antar anggota kelompok sudah kondusif, karena masing-masing siswa mempunyai tanggung jawab yang sama
 - c. Dalam membuat jaring-jaring kubus dan balok, ke enam kelompok dapat menunjukkan lebih dari enam macam
 - d. Sikap kritis dan rasa percaya diri ditunjukkan antusias menyelidiki sifat-sifat barang bekas yang mereka bawa dan membedahnya untuk diselidiki bentuk jaring-jaringnya
 - e. Adapun contoh barang bekas yang dibawa siswa, dapat dilihat pada gambar foto berikut:



KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pembelajaran model *Numbered Heads Together* (NHT) sebanyak dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sikap kritis siswa tumbuh melalui tugas mengumpulkan barang-barang bekas untuk dijadikan media dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan antusias mengumpulkan dan membawa aneka barang bekas ke sekolah
2. Melalui pembelajaran model NHT keberanian siswa muncul dalam kelompok diskusi karena masing-masing siswa harus siap untuk melaporkan hasil diskusinya dan siap untuk berkompetisi

3. Rasa percaya diri muncul pada masing-masing siswa meski dalam kadar berbeda sesuai dengan kemampuannya
4. Rasa percaya ini berdampak pada berkurangnya rasa persaingan antar individu yang sebelumnya berfokus pada siswa dalam melaporkan hasil diskusi.
5. Pelaksanaan PTK dengan menggunakan model pembelajaran *NHT* di kelas IV SDN Pacing Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang mampu menumbuhkan sikap kritis dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran geometri

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). 2007. *Standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
<http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.com/2012/08/numbered-heads-together>
- Iskandar Agung. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Tim Bina Karya Guru. 2006. *Terampil Berhitung Matematika untuk SD Kelas IV*. Jakarta : Erlangga.
- Zainal Aqih, M.Pd. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Penerbit Irama Widya.

**KEEFEKTIFAN METODE PEMBELAJARAN BUZZ GROUP TERHADAP PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN TURUNAN FUNGSI
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI IPA
SMA N 5 TEGAL TAHUN AJARAN 2012/ 2013**

Paridjo dan Nurchay

paridjo@ut.ac.id dan nurchayati949@yahoo.co.id

Abstrak

Paridjo, Drs., M.Pd., Nurchayati, S.Pd., 2013. Keefektifan Metode Pembelajaran BUZZ GRUP untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika pada Pokok Bahasan Turunan Fungsi pada Siswa Kelas XI IPA

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membandingkan mana yang lebih efektif antara metode pembelajaran Buzz Group dengan model pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar matematika materi turunan fungsi siswa kelas XI IPA semester II SMA Negeri 5 Tegal tahun ajaran 2012/2013.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 5 Tegal dengan jumlah populasi 106 peserta didik yang terbagi dalam 3 kelas. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik cluster random sampling, terpilih kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 3 sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji analisis varian (Anova) sebelumnya data diuji dengan uji Liliefors dan uji Bartlett untuk mengetahui normalitas dan homogenitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran Buzz Group lebih efektif jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar matematika materi turunan fungsi pada siswa kelas XI IPA semester II SMA Negeri 5 Tegal tahun ajaran 2012/2013.

Kata Kunci: Keefektifan, Buzz Grup, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Sekolah adalah perangkat pendidikan yang menunjang perkembangan ilmu pendidikan. Mengingat pentingnya matematika maka pengajaran matematika di berbagai jenjang pendidikan sudah sewajarnya dikembangkan dan diperhatikan. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek kajian yang bersifat abstrak, sifat abstrak ini menyebabkan banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menghayati dan memahami konsep-konsep matematika, bukan itu saja mata pelajaran matematika juga merupakan suatu pengetahuan yang mempunyai karakteristik berpikir logis, kritis, sistematis, tekun dan kreatif.

Matematika juga diartikan sebagai ilmu pengetahuan mengenai penalaran yang logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan. Pendidikan matematika pada jenjang dasar menggunakan pada penataan nalar atau kemampuan penalaran sehingga diharapkan seorang peserta didik dapat bertindak berdasarkan atas pemikiran secara logis dan rasional.

Namun di kalangan peserta didik menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga peserta didik kurang berminat mendalami matematika dan bersikap masa bodoh yang menyebabkan prestasi belajar matematika rendah.

Selain agar peserta didik memiliki kemampuan matematika peserta didik diharapkan pula memiliki keterampilan yang baik dalam bekerja sama. Sehingga untuk mewujudkan hal tersebut sangatlah penting jika dalam pelaksanaannya guru harus menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai. Namun, selama ini model pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:807) konvensional mempunyai arti menurut apa yang sudah menjadi kebiasaan atau sudah menjadi tradisi.

Dalam pembelajaran konvensional peserta didik lebih cenderung belajar individual karena tidak banyak memiliki kesempatan bekerja sama dengan temannya yang lain pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, agar kegiatan belajar mengajar matematika ini berlangsung lebih efektif dan dapat mencapai tujuan yang optimal.

Namun pembelajaran yang efektif harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai metode pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai untuk materi yang diajarkan. Melalui penggunaan metode pembelajaran kolaboratif dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan prestasi peserta didik, dengan peserta didik saling bertukar pikiran dengan teman, hal ini akan membuat kelas hidup dan dapat menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih serius belajar dan prestasi belajar matematika akan lebih meningkat.

Metode *Buzz Group* merupakan bagian dari metode diskusi, dimana dalam metode ini anggotanya berjumlah 4-6 orang dan waktu yang digunakan juga relatif lebih singkat.

Metode ini menjadi efektif karena tidak memerlukan waktu lama sebagaimana diskusi secara umum. Pembatasan waktu akan mendorong peserta didik berdiskusi secara serius dan terarah pada topik yang didiskusikan. Peserta didik tidak punya kesempatan untuk mengerjakan hal-hal lain di luar topik diskusi, karena khawatir tidak dapat menyelesaikan tepat waktu. Guru juga terlihat secara aktif dalam metode ini, karena pada saat peserta didik melaksanakan diskusi guru selalu mendatangi kelompok-kelompok peserta didik secara bergiliran untuk menyaksikan langsung apakah diskusi peserta didik terarah pada topik yang diberikan. Guru juga dapat memberikan penguatan kepada kelompok peserta didik yang berdiskusi dan mendorong kelompok lain yang belum dapat menyelesaikan masalah yang dibahas. Oleh karena itu, metode *Buzz Group* sangat baik digunakan guru untuk mengaktifkan peserta didik.

Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran matematika di SMA Negeri 5 Tegal kelas XI IPA khususnya, bapak Watro Puriyanto, S.Pd. bahwa peserta didik lebih cenderung belajar individual karena tidak banyak memiliki kesempatan bekerja sama dengan temannya yang lain pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut menyebabkan peserta didik lemah dalam pembelajaran matematika. Pada umumnya guru juga menyadari bahwa matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati, ditakuti dan dianggap sulit. Hal ini ditunjukkan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung kerap sekali nampak dengan jelas bahwa beberapa atau sebagian besar peserta didik belum bisa belajar dengan baik. Hal ini mungkin disebabkan oleh strategi maupun model yang digunakan oleh guru kurang disenangi oleh peserta didik, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam mengikuti pelajaran matematika. Selama ini proses pembelajarannya masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang dilibatkan secara aktif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Keefektifan Metode Pembelajaran *Buzz Group* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Di SMA Negeri 5 Tegal Kelas XI IPA Semester II Tahun Ajaran 2012/2013”.

2. Tujuan Peneli an

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Keefektifan model pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar matematika materi turunan fungsi pada peserta didik kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 5 Tegal tahun ajaran 2012/2013.
- b. Keefektifan metode pembelajaran *Buzz Group* terhadap prestasi belajar matematika materi turunan fungsi pada peserta didik kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 5 Tegal tahun ajaran 2012/2013.
- c. Membandingkan mana yang lebih efektif antara metode *Buzz Group* dengan metode konvensional terhadap prestasi belajar matematika materi turunan fungsi pada peserta didik kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 5 Tegal tahun ajaran 2012/2013?

LANDASAN TEORI

1. Keefek fan

Menurut kamus bahasa Indonesia (2008:375) “keefektifan adalah 1 keadaan berpengaruh;hal berkesan; 2 kemandirian; kemujaraban (tt obat); 3 keberhasilan (tt usaha, tindakan); 4 hal mulai berlakunya (tt undang-undang, peraturan)”.

Dari pengertian di atas keefektifan adalah sesuatu keadaan yang dapat mempengaruhi. Jadi suatu metode pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil kegiatan yaitu prestasi belajar mendekati sasaran sehingga keefektifannya tinggi.

2. Metode Pembelajaran *Buzz Group*

Buzz-Group (Buzz-suara orang banyak yang bercakap-cakap seakan-akan suara lebah), adalah kerja kelompok jangka pendek yang mudah dibentuk dan berlangsung hanya sebentar saja, kadang-kadang 5 menit dan paling lama 20 menit. Slameto (1995:103) mengemukakan bahwa: "Kelompok studi kecil (*Buzz Group*) adalah pemecahan kelompok yang lebih besar. Kelompok kecil ini membahas tugas yang diberikan, dan biasanya melaporkan pada kelompok yang lebih besar. Sementara itu Sanjaya (2008:189) berpendapat bahwa "Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi, sedangkan strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu".

Menurut (Barkley, Elizabert E, K. Patricia Cross, dan Claire Howell major.2012:169), "*Buzz Group* adalah sebuah tim yang terdiri atas empat hingga enam orang yang dibentuk dengan cepat dan tanpa persiapan untuk merespons pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi".

Setiap kelompok dapat merespons satu atau lebih pertanyaan, semua kelompok dapat mendiskusikan pertanyaan yang sama atau berbeda. Diskusi bersifat informal, dan peserta didik tidak perlu sampai pada sebuah konsensus, tetapi hanya sekedar bertukar pikiran. Biasanya, *Buzz Group* digunakan sebagai pemanasan untuk diskusi kelas. Dengan membagi seluruh kelas menjadi kelompok-kelompok kecil, akan lebih banyak peserta didik yang mendapat kesempatan untuk mengekspresikan pikiran mereka. Karena peserta didik mendapat kesempatan mempraktekkan komentar-komentar mereka dan meningkatkan perbendaharaan gagasan mereka dalam *Buzz Group*, maka diskusi kelas biasanya menjadi lebih kaya dan partisipatif.

3. Prestasi Belajar Matematika

Pengertian belajar menurut Sanjaya (2008:170) menyatakan "belajar adalah berbuat; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan". Belajar menurut Robert M Gagne (2005) diartikan sebagai suatu proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan dan perilaku seseorang.

Menurut Djamarah dan Zain (2006:41) menyatakan bahwa "kegiatan belajar mengajar mengandung komponen-komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber serta evaluasi".

Prestasi belajar menurut Tu'u (2004:75) dijelaskan " Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah".

Matematika menurut Ruseffendi (2006 :260) adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan prestasi belajar matematika adalah hasil belajar yang telah dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan melalui tes matematika tentang pola keteraturan, struktur yang terorganisasi serta unsur yang didefinisikan ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil matematika yang bersifat kognitif dan dinyatakan dalam bentuk simbol.

4. Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Sanjaya (2006:177) berikut “Model Pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran secara optimal”.

Dari uraian diatas pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya, sementara peserta didik lebih pasif sehingga hanya berlangsung satu arah atau bisa dikatakan guru sebagai fasilitator saja.

5. Kerangka Berpikir

Kegiatan penelitian dimulai dengan pemberian pembelajaran dengan metode *buzz group* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Selanjutnya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi materi pelajaran matematika dengan materi pokok yang sama maka dari proses pembelajaran dengan metode yang tepat akan tercapai prestasi belajar yang baik.

6. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada landasan teori diatas, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut :

Ho : Metode *Buzz Group* tidak efektif terhadap prestasi belajar peserta didik.

Ha : Metode *Buzz Group* efektif terhadap prestasi belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan, Jenis, dan Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimental bertujuan untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta seberapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dan menyediakan kontrol untuk pembandingan. Dalam penelitian ini, sampel yang diambil dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perilaku dengan menggunakan metode pembelajaran *Buzz Group* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut.

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif.

Ada tiga kelas yang dilibatkan dalam penelitian ini. Dari tiga kelas itu akan dipilih secara acak satu kelas untuk dijadikan kelas eksperimen, satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas lagi kelas uji coba, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Buzz Group*, sedangkan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional.

2. Variabel Peneli an

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel perlakuan atau sengaja dimanipulasi untuk diketahui intensitasnya atau keefektifannya terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah pembelajaran dengan metode *Buzz Group* (X).

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang timbul akibat variabel bebas atau respons dari variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah prestasi belajar matematika (Y) dengan metode *Buzz Group*.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPA tahun pelajaran 2012 / 2013 di SMA Negeri 5 Tegal.

b. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random* sampel. Untuk menentukan sampel secara acak dilakukan pengundian dengan membuat 3 gulungan kertas yang ditandai dengan masing-masing kelas XI IPA. Teknik pengundian ini dilakukan untuk menghindari adanya unsur subjektif, yaitu dengan memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh menjadi sampel penelitian. Hasil dari pengundian diperoleh kelas XI IPA1 sebagai kelas eksperimen, dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas XI IPA 2 sebagai kelas uji coba.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian yaitu kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3.

b. Metode Tes

Tes digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian yaitu dalam pengambilan hasil belajar peserta didik yang berkaitan dengan materi pokok Turunan Fungsi. Tes diberikan kepada kelompok eksperimen kelas XI IPA 1 dan kelompok kontrol kelas XI IPA 3 setelah dilakukan proses belajar mengajar.

5. Uji Prasyarat Sebelum Peneli an

Uji Kesetaraan Sampel

Uji kesetaraan sampel bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelas sampel (kelas uji coba, kelas eksperimen dan kelas kontrol). Data yang digunakan

untuk menganalisis kesetaraan sampel ini dari nilai UAS pelajaran matematika kelas XI IPA pada semester I.

Uji yang digunakan untuk menguji kesetaraan sampel adalah anava satu arah.

6. Metode Analisis Instrumen

a. Validitas

Validitas dengan menggunakan rumus *point biserial* karena bentuk instrumennya pilihan ganda, berikut rumusnya:

$$r_{pb} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Pada taraf signifikansi α , jika $r_{pb} > r_{tabel}$ maka item-item tes valid dan jika $r_{pb} \leq r_{tabel}$ maka item-item tes tidak valid para penilain Penilaian Acuan Norma (PAN) digunakan untuk tes prestasi belajar.

Dari 30 butir soal turunan fungsi yang diujicobakan dengan taraf signifikasi 5% diperoleh 24 butir soal yang valid untuk selanjutnya diambil 20 butir soal yang digunakan sebagai instrument penelitian yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 19, 22, 23, 26, 27, 28, 29 dan 4 soal tidak digunakan yaitu soal nomor 17, 20, 21 dan 30. Butir soal yang tidak valid yaitu nomor 8, 9, 14, 18, 24 dan 25 untuk selanjutnya tidak digunakan.

b. Realibilitas

Rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas adalah dengan menggunakan rumus KR21 dan Spearman-Browman, karena bentuk soalnya adalah pilihan ganda. Rumus yang dimaksud adalah:

$$r_{xx} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

Susongko 2010:77)

Dari hasil uji coba perhitungan menunjukkan dengan harga $r_{xx}=0,559$, karena $r_{xx} < 1$, sehingga sesuai dengan kriteria reliabilitas dikatakan tes tersebut reliabel.

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran butir tes ditunjukan oleh besarnya angka presentase dari penempeuh yang mendapat jawaban betul. Untuk tes dikotomus atau pilihan ganda digunakan rumus: $TK = \frac{B}{N}$ (Susongko 2010:84).

Indikator:

Jika 0,00 maka soal terlalu sukar

Jika $0,01 \leq P \leq 0,30$ maka soal sukar

Jika $0,31 \leq P \leq 0,70$ maka soal sedang

Jika $0,71 \leq P \leq 1,00$ maka soal mudah

Dalam perhitungan taraf kesukaran terdapat 5 soal yang tergolong mudah, yakni soal nomor 7, 21, 27, 28, 30 dan 12 soal yang tergolong sedang yakni nomor 1, 2, 4, 6, 8, 11, 15, 16, 20, 22, 23, 26, 29 dan 13 soal yang tergolong sukar yakni nomor 3, 5, 9, 10, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 24, 25.

d. *Daya Pembeda*

$$d = \frac{n_{IT}}{N_T} - \frac{n_{IR}}{N_R}$$

(Saifuddin Azwar, 2007:13)

Kriteria daya beda soal tersebut adalah:

0,00 – 0,20	: Jelek
0,21 – 0,40	: Cukup
0,41 – 0,70	: Baik
0,71 – 1,00	: Baiksekali

Dalam perhitungan daya pembeda terdapat 17 soal yang tergolong jelek, yakni soal nomor 2, 3, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 22, 24, 25, 26, 29 dan 8 soal yang tergolong cukup yakni nomor 1, 7, 13, 15, 21, 23, 28, 30 dan 5 soal yang tergolong baik yakni nomor 4, 6, 16, 20, 27.

7. Teknik Analisis Data

Uji Prasyarat Setelah Penelitian

1) Uji Normalitas

Uji yang digunakan dikenal dengan nama *Uji Lilliefors*.

Langkah-langkah *Uji Lilliefors* sebagai berikut :

- Menentukan Hipotesis
Ho : Sampel berasal dari populasi normal
Ha : Sampel tidak berasal dari populasi normal
- Menentukan taraf signifikansi α
- Daerah Kriteria Menolak Ho jika $L_{hitung} > L_{tabel}$
- Menghitung z_i Pengamatan $x_1, x_2, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

- Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P\{z \leq z_i\}$
- Menghitung proporsi $z_1, z_2, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{Banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \leq z_i}{n}$$

- (g) Menghitung $|F(z_i) - S(z_i)|$
- (h) Menghitung $L_{hit} = \max |F(z_i) - S(z_i)|$
- (i) Kesimpulan
(Sudjana 2005:466)

2) Uji Homogenitas

Uji yang digunakan adalah *Uji Bartlett*. Langkah-langkahnya sbb :

- (a) Menentukan hipotesis
- (b) Menentukan taraf signifikan α
- (c) Daerah Kriteria menolak H_0
jika $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$
- (d) Menghitung Variansi tiap sampel:

$$s_i^2 = \frac{n \sum x_i^2 - \sum x_i^2}{n(n-1)}$$

- (e) Menghitung varian gabungan dari semua sampel

$$S^2 = \left(\frac{\sum (n_i - 1) s_i^2}{\sum (n_i - 1)} \right)$$

- (f) Statistik uji chi-kuadrat :
 $\chi^2 = (\ln 10) \{ B - \sum (n_i - 1) \log s_i^2 \}$
dimana:
 $B = (\log s^2) \sum (n_i - 1)$
- (g) Kesimpulan
(Sudjana 2005:263)

8. Uji Hipotesis

Untuk menguji apakah metode *Buzz Group* efektif terhadap prestasi belajar matematika materi turunan fungsi pada peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 5 Tegal tahun ajaran 2012/2013 digunakan uji anova, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Menentukan Hipotesis
- b. Menentukan taraf signifikan α
- c. Daerah kritis Menolak H_0

jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

- d. Menghitung FK (Faktor Korelasi) untuk Y FK $Y = \frac{\sum Y^2}{N}$

- e. Menghitung JKT (Jumlah Kuadrat Total), JKP (Jumlah Kuadrat Perlakuan) dan JKG.

$$JKT = \sum_{i,j}^{t,r} Y_{ij}^2 - FK$$

$$JKT = \sum_{i=1}^t \frac{Y_{i...}^2}{r} - FK$$

$$JKG = JKT - JKP$$

f. Kriteria untuk pengujian

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Data prestasi belajar diperoleh dari nilai ujian tes prestasi pokok bahasan Turunan fungsi yang diberikan kepada peserta didik kelas XI IPA semester II SMA Negeri 5 Tegal Tahun Ajaran 2012/2013. Data tersebut terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.

Berdasarkan deskripsi data dari prestasi belajar matematika kelompok kelas eksperimen dengan kelompok kelas kontrol nilai mean, median, dan modus hampir sama untuk kelas eksperimen pada kisaran 72,5 – 80, sedangkan untuk kelas kontrol berada pada kisaran 62,2 – 55, maka kurva distribusi kedua kelas tersebut berbentuk hampir simetris atau disebut kurva normal. Dilihat dari hasil yang diperoleh menunjukkan kelas eksperimen mempunyai prestasi lebih baik dari pada kelas kontrol.

a. Uji Normalitas

Dilihat pada ringkasan uji normalitas, menunjukkan bahwa L_{hitung} untuk data prestasi belajar matematika peserta didik dibandingkan dengan L_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan $dk = (2-1) = 1$ harga $L_{tabel} = 0,148$, maka $L_{hitung} \leq L_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dari hasil penghitungan uji homogenitas yang telah dilakukan diperoleh harga $\chi^2_{hitung} = 0,27$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 1$ diperoleh $\chi^2_{1-\alpha; k-1} = 3.841$. Dengan daerah kriteria $\chi^2 \geq \chi^2_{1-\alpha; k-1}$ adalah menolak H_0 , sedangkan diperoleh $\chi^2 < \chi^2_{1-\alpha; k-1}$ maka dapat disimpulkan H_0 diterima yaitu sampel yang ada bersifat homogen.

2. Analisis Data

Setelah data hasil penelitian tersebut berdistribusi normal serta homogen, kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Analisis Rancangan Acak Lengkap (Anova).

Rancangan Acak Lengkap (Anova)

Berdasarkan uji perhitungan ANOVA diperoleh $F_{hitung} = 12,38$ dengan taraf signifikan 5%, $db_1 = 1$ dan $db_2 = 70$ diperoleh $F_{tabel} = 3,98$. Ternyata $F_{hitung} = 12,38 > 3,98 = F_{tabel}$ dengan demikian hipotesis ditolak yang berarti metode pembelajaran *Buzz Group* efektif terhadap

prestasi belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas XI IPA SMA N 5 Tegal Tahun Ajaran 2012/2013 pada pokok bahasan Turunan Fungsi.

3. Pembahasan Hasil

Berdasarkan analisis data tahap awal diperoleh bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama (homogen). Hal ini mempunyai arti bahwa sampel berangkat dari kondisi awal yang sama.

Setelah diketahui bahwa sampel dari kondisi awal yang sama selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik rancangan acak lengkap (Anova) . Dari hasil uji anova diketahui bahwa peserta didik dengan metode pembelajaran *buzz group* lebih efektif dari pada peserta didik dengan pembelajaran konvensional pada peserta didik SMA N 5 Tegal kelas XI IPA Semester II Tahun Ajaran 2012/2013. Hal ini karena pada pembelajaran dengan metode ini peserta didik dilibatkan secara aktif, mereka merasa lebih dekat/ akrab dengan guru (peneliti) sehingga mereka merasa tidak setakut atau semalu pada guru yang sebenarnya (guru mata pelajaran), pembelajaran seperti ini juga merupakan pengalaman baru dalam belajar matematika. Selain itu, dengan adanya pembelajaran seperti ini beberapa peserta didik juga cenderung lebih berani dalam mengemukakan pendapat dan dalam menjawab pertanyaan guru baik secara spontan maupun ditunjuk terlebih dahulu. Beberapa peserta didik juga merasa bahwa dalam menyelesaikan soal/masalah yang mempunyai banyak jawaban itu terkadang menyenangkan karena mereka dapat mengetahui pendapat/jawaban yang berbeda dari teman-teman yang lain, sedangkan tidak menyenangkannya karena mereka merasa dituntut untuk lebih banyak berpikir. sehingga peserta didik akan memperoleh pengetahuan berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya, tidak terpaksa pada guru untuk memperoleh informasi tentang materi. Dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *buzz group* respon peserta didik sangat positif. Hal ini ditunjukkan dengan jawaban peserta didik yang merasa tertarik dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan *buzz group*.

Perbedaan prestasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kontrol tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan. Pembelajaran pada kelas eksperimen membuat peserta didik antusias dan senang dalam pembelajaran sehingga mendorong peserta didik untuk berprestasi lebih tinggi dengan belajar lebih giat.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran konvensional kurang efektif terhadap prestasi belajar matematika pada peserta didik kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 5 Tegal tahun ajaran 2012/2013.

- b. Metode *Buzz Group* efektif terhadap prestasi belajar matematika pada peserta didik kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 5 Tegal tahun ajaran 2012/2013.
- c. Metode *Buzz Group* lebih efektif jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar matematika pada peserta didik kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 5 Tegal tahun ajaran 2012/2013.

2. Saran

- a. Guru hendaknya melibatkan peserta didik dalam pembelajaran agar peserta didik lebih aktif sehingga siswa bukan hanya menerima pengetahuan tapi mencari pengetahuan, sehingga materi pelajaran akan mudah diingat, selain itu sumber-sumber pembelajaran yang adaperlu dikembangkan lagi sehingga pengetahuan peserta didik juga bisa berkembang.
- b. Hendaknya para guru, khususnya matematika perlu mencoba pendekatan, metode-metode, maupun model pembelajaran lain yang telah dikembangkan khususnya model pembelajaran *Buzz Group*, sehingga peserta didik tidak jenuh.
- c. Bagi peneliti lain perlu diadakan penelitian lanjutan untuk mengetahui bagaimana hasil yang akan diperoleh apabila digunakan metode ataupun model pembelajaran diskusi yang lain.
- d. Hendaknya peserta didik lebih meningkatkan potensi dalam dirinya kreatifitasnya lagi dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan proses belajar mengajar yang menggunakan pembelajaran *Buzz Group*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *"Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aropah. 2012. *"Keefektifan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Terhadap Aktivitas Dan Prestasi Belajar "*.
- Azwar, saifuddin. 2007. *" Tes Prestasi Fungsi Dan Pengembangan Pengukuran Prestasi "*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Celeban Timur.
- Barkley, Elizabert E, K.patricia cross, dan claire howell major.2012. *"Collaborative Learning Techniques"*.Bandung: Nusa Media.
- Budiningsih, Asri. 2005. *"Belajar dan Pembelajaran"*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2007. *"Psikologi Pendidikan"*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah,S.B, Zain Aswan.2006. *"Strategi Belajar Mengajar "*.Jakarta : Rineka Cipta.

<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2297524-metode-pembelajaran-buzz-group/#ixzz2GkBlkBXh>. diakses 17 desember 2012 pukul 20.00.

Jainal, Togatorop.2009."*Pengaruh Teknik Pembelajaran Buzz (Buzz Group) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Besaran Dan Satuan Di SMA N.1 Doloksanggul Kelas X Semester Ganjil T.A 2008/2009*".

Lia, Pancasari.2012."*Keefektifan Metode Pembelajaran Resitasi Dengan Bantuan Tutor Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Lingkaran Siswa Kelas VIII Semester II Mts Negeri Slawi Tahun Pelajaran 2011/2012*".

Masrihani, Tuti dkk. 2008. "*Matematika Program Keahlian Akutansi dan Penjualan untuk SMK dan MAK Kelas X*".Jakarta : Erlangga.

Mukhamad, Tobiin.2012."*Keefektifan Model Aptitude Treatment Interaction(ATI) Terhadap Prestasi dan Minat Belajar Matematika Pokok Bahasan Matriks pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Sawi Tahun Pelajaran 2011/2012*".

Gagne, R.M dkk. 2005. *Principles of Instructional Design*. New York: Wadsworth Publishing Co.

Pribadi. Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Ruseffendi. 2006. *Pengantar Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung. PT.Tarsito.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sameto.2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. "*Metode Statistika*". Bandung : Tarsito.

Sugiyono.2010."*Statistika Untuk Penelitian*". Bandung: Alfabeta.

Susongko, Purwo.2010. "*Penilaian Hasil Belajar*".Tegal:Badan Penerbitan Universitas Pancasakti Tegal.

Tu'u, Tulus. 2004. "*Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*". Jakarta: PT Gramedia.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.

INOVASI PEM BELAJARAN M ATEM ATIKA SD

Rahardiyono

UPBJJ-UT YOGYAKARTA

Abstrak

Dalam pembelajaran matematika, seorang guru akan dapat menyajikan materi matematika dengan baik jika menguasai bahan kajian matematika yang akan diajarkannya. Namun penguasaan terhadap materi saja tak cukup, untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika guru perlu menggunakan suatu strategi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa merasa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Strategi pembelajaran dapat dilakukan secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan itu guru perlu bekal berbagai teknik dan metode dalam pembelajaran. Di samping itu guru harus dapat memvariasikan berbagai kegiatan disesuaikan dengan berbagai aspek pembelajarannya. Dalam pemilihan pendekatan dan metode pembelajaran yang cocok untuk suatu konsep matematika perlu memperhatikan hakikat matematika, hakikat anak SD, teori belajar matematika dan model pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran matematika antara lain adalah yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Peserta didik khususnya di SD senang dalam bentuk permainan dan pertandingan, sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan dan pertandingan. Model pembelajaran Teams Games-Tournament (TGT) salah satu alternatif yang dapat digunakan guru SD, karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik SD yang senang dengan permainan dan pertandingan. Melalui model pembelajaran TGT diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *pembelajaran matematika, hakikat matematika, hakikat anak SD, teori belajar matematika, model pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Banyak orang yang beranggapan bahwa untuk memahami matematika adalah menghafal rumus-rumus atau aturan yang diberikan. Ada anggapan pula bahwa belajar matematika identik dengan belajar berhitung. Seolah-olah dengan mampu berhitung, seseorang sudah menganggap mempelajari matematika. Padahal tidak demikian, belajar matematika tidak hanya belajar berhitung atau menghafal rumus-rumus, tetapi lebih ditekankan kepada bagaimana rumus atau aturan matematika itu terkonstruksi. Jadi, proses penalaran dalam pembentukan rumus itulah yang harus dikuasai. Proses penalaran inilah yang lebih penting dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan berbagai masalah.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar hendaknya memperhatikan hal-hal : 1) kemampuan siswa, 2) minat siswa terhadap matematika, 3) kegunaan matematika, dan 4) faktor yang dapat menunjang pembentukan pribadi yang diharapkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menerapkan strategi pembelajaran secara tepat dan menjadikan kegiatan pembelajaran matematika lebih menarik.

Selain mengetahui karakteristik matematika, guru SD perlu juga mengetahui taraf perkembangan siswa SD secara baik dengan mempertimbangkan karakteristik ilmu matematika dan siswa yang belajar. Anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berpikirnya. Taraf berpikirnya belum formal dan relatif masih konkret, bahkan untuk sebagian anak SD kelas rendah masih ada yang pada tahap pra-kongkret belum memahami hukum kekekalan, sehingga sulit mengerti konsep-konsep operasi, seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Sedangkan anak SD pada tahap berpikir konkret sudah bisa memahami hukum kekekalan, tetapi belum bisa diajak untuk berpikir secara deduktif sehingga pembuktian dalil-dalil matematika sulit untuk dimengerti oleh siswa.

Problematika pembelajaran matematika SD senantiasa menarik diperbincangkan mengingat kegunaannya yang penting untuk mengembangkan pola pikir dan prasyarat untuk mempelajari ilmu-ilmu eksak lainnya, tetapi masih dirasakan sulit untuk diajarkan secara mudah oleh guru dan sulit diterima sepenuhnya oleh siswa SD. Kegunaan matematika bagi siswa SD adalah sesuatu yang jelas yang tidak perlu dipersoalkan lagi, terlebih pada era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini. Hal yang terpenting untuk segera dipecahkan dalam masalah pembelajaran matematika SD adalah bagaimanakah mengajarkan matematika sehingga guru dan siswa senang dalam proses belajar mengajar?

KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR

Siswa Sekolah Dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, semi abstrak, dan selanjutnya abstrak.

Dalam matematika setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa.

PEM BELAJARAN M ATEM ATIKA DI SEKOLAH DASAR

Pembelajaran matematika kadang-kadang terasa sulit, banyak hambatan, banyak kegagalan, baik bagi siswa maupun guru, tetapi di lain pihak kita juga pernah merasa senang dan puas. Ini tentunya merupakan pengalaman sekaligus tantangan untuk bisa menyajikan matematika di kelas lebih banyak hal-hal yang menyenangkan bagi siswa dan guru. Oleh karena itulah, pada kesempatan ini kita mencoba untuk i menggali pendekatan dan metode pembelajaran matematika yang memungkinkan siswa untuk belajar matematika lebih baik.

Pemilihan pendekatan dan metode pembelajaran yang cocok untuk suatu konsep matematika perlu memperhatikan hakikat ilmu matematika, hakikat anak SD, kurikulum matematika SD dan teori belajar matematika. Pendekatan belajar mengajar merupakan suatu konsep atau prosedur yang digunakan dalam membahas bahan pelajaran untuk mencapai tujuan belajar mengajar. Sedangkan metode mengajar merupakan suatu cara mengajar yang dapat digunakan untuk mengajarkan tiap bahan pelajaran. Tiap pelajaran mempunyai ciri khas tertentu sehingga melahirkan pendekatan tertentu dalam pengajarannya.

Dalam hal belajar mengajar matematika, perlu diketahui karakteristik matematika. Dengan mengetahui karakteristik matematika, maka seharusnya dapat pula diketahui bagaimana belajar dan mengajar matematika. Karakteristik matematika yang dimaksud adalah obyek matematika bersifat abstrak, materi matematika disusun secara hierarkis, dan cara penalaran matematika adalah deduktif.

Obyek matematika bersifat abstrak, maka belajar matematika memerlukan daya nalar yang tinggi. Demikian pula dalam mengajar matematika guru harus mampu mengabstraksikan obyek-obyek matematika dengan baik sehingga siswa dapat memahami obyek matematika yang diajarkan. Hudoyo (1988:3) menyatakan bahwa belajar matematika merupakan kegiatan mental yang tinggi. Sehingga dalam mengajar matematika guru harus mampu memberikan penjelasan dengan baik sehingga konsep-konsep matematika yang abstrak dapat dipahami siswa.

Materi matematika disusun secara hierarkis artinya suatu topik matematika akan merupakan prasyarat bagi topik berikutnya. Oleh karena itu, untuk mempelajari suatu topik matematika yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang akan mempengaruhi proses belajar mengajar matematika tersebut. Hudoyo (1988:4) mengungkapkan bahwa karena kehirarkisan matematika itu, maka belajar matematika yang terputus-putus akan mengganggu terjadinya proses belajar. Ini berarti proses belajar matematika akan terjadi dengan lancar bila belajar itu sendiri dilakukan secara kontinu. Karena dalam belajar matematika memerlukan materi prasyarat untuk memahami materi berikutnya, maka dalam mengajar matematika guru harus mengidentifikasi materi-materi yang menjadi prasyarat suatu topik mata pelajaran matematika.

INOVASI PEM BELAJARAN MATEMATIKA

Pembelajaran berpusat pada kegiatan siswa belajar dan bukan berpusat pada kegiatan guru mengajar. Oleh karena itu pada hakekatnya pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan memungkinkan seseorang (siswa) melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru mengajar matematika. Pembelajaran matematika harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika.

Dalam batasan pengertian pembelajaran yang dilakukan di sekolah, pembelajaran matematika dimaksudkan sebagai proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan (kelas atau sekolah yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika di sekolah. Dari pengertian tersebut jelas kiranya bahwa unsur pokok dalam pembelajaran matematika SD adalah guru sebagai salah satu perancang proses, proses yang sengaja dirancang selanjutnya disebut proses pembelajaran, siswa sebagai pelaksana kegiatan belajar, dan matematika sekolah sebagai obyek yang dipelajari dalam hal ini sebagai salah satu bidang studi dalam pelajaran.

Inovasi dalam pelajaran matematika dapat dilakukan guru dengan cara memberikan materi dalam bentuk permainan atau games. Penyampaian yang menarik akan membuat siswa senang terhadap matematika, hasilnya siswa akan bersikap kooperatif saat pelajaran berlangsung. Membuat nyaman atau senang merupakan tahapan awal bagi pendidik sebelum penyampaian materi. Cara atau strategi penyampaian yang berbeda di setiap materi dapat dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik, inovasi-inovasi inilah yang sesungguhnya dibutuhkan oleh peserta didik agar lebih menyenangi pelajaran matematika.

MODEL PEM BELAJARAN KOOPERATIF-TGT (TEAM S GAMES-TOURNAMENT)

Model pembelajaran efektif dalam proses pembelajaran matematika antara lain adalah yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Peserta didik SD senang dalam bentuk permainan dan pertandingan, sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan dan pertandingan. Model pembelajaran Teams Games-Tournament (TGT) salah satu alternatif yang dapat digunakan guru SD karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik SD yang senang dengan permainan dan pertandingan. Model pembelajaran TGT juga memiliki dinamika motivasi yang tinggi sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah salah satu pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil serta kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Dalam pembelajaran kooperatif akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan guru.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada peserta didik. Peserta didik dapat saling membelajarkan sesama peserta didik lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran telah ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.

Pembelajaran kooperatif mewadahi bagaimana peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Situasi kooperatif merupakan bagian dari peserta didik untuk mencapai tujuan kelompok, peserta didik harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan, maka peserta didik lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan, artinya tiap anggota kelompok bersikap kooperatif dengan sesama anggota kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa metode atau pendekatan, diantaranya: STAD (*Student Team Achievement Division*), Jgshaw, Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), Model *Make a Tach* (Membuat Pasangan), TPS (*Think Pair And Share*), TGT (*Teams Games and Tournament*), NHT (*Numbered Heads Together*).

Metode TGT dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antarkelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal. Dalam pembelajaran TGT peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT ini memiliki kesamaan dengan metode STAD dalam pembentukan kelompok dan penyampaian materi kecuali satu hal, TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Teman satu tim atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam game atau permainan, teman yang lain tidak boleh membantu, dan guru perlu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini peserta didik sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Dan kemudian mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya.

TGT adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Kemudahan penerapan TGT ini disebabkan dalam pelaksanaannya tidak adanya fasilitas pendukung yang harus tersedia seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapannya TGT juga melibatkan aktivitas seluruh peserta didik untuk memperoleh konsep yang diinginkan.

LANGKAH-LANGKAH PEM BELAJARAN TGT

Secara umum ada 5 komponen utama dalam penerapan model TGT, yaitu:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban,

memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen atau lomba mingguan.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat diterapkan dalam berbagai macam mata pelajaran. Terutama bagi peserta didik tingkat SD dan SMP yang masih suka bermain. Model pembelajaran ini pernah dipraktikkan pada kelas IV SD. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai pembelajaran TGT dengan bernuansa CTL yang diantaranya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan model pembelajaran kooperatif serta pemecahan masalah dengan memperhatikan fase-fase yang ada di dalamnya dan karakteristik materi yang akan disampaikan. Pembelajaran dilakukan di laboratorium bahasa yang ada di sekolah, untuk melaksanakan pembelajaran dengan berbantuan CD pembelajaran.

KESIMPULAN

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah salah pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil serta kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa metode atau pendekatan, di antaranya: STAD (*Student Team Achievement Division*), Jgshaw, Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), Model *Make a Tach* (Membuat Pasangan), TPS (*Think Pair And Share*), TGT (*Teams Games and Tournament*), NHT (*Numbered Heads Together*).

TGT merupakan model pembelajaran dengan memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan dan turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Dalam pelaksanaannya model pembelajaran TGT berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang positif terhadap hasil pembelajara. Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain dapat menumbuhkan kerjasama antaranggota kelompok, lebih bersemangat dan senang mengikuti pembelajaran matematika. Sedangkan kekurangannya antara lain membutuhkan waktu yang lama dan guru dituntut memilih materi yang cocok.

DAFTAR PUSTAKA

- Hudoyo, Herman. 1988. *Menggali Belajar Matematika*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan. Tenaga Pendidikan Dirjen DIKTI.
- Nyimas Aisyah, dkk (2007). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Depdiknas.
- Russefendi, E.T. 1982. *Dasar-dasar Matematika Modern: Untuk Guru*. Bandung: Trasindo.
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Depdiknas.
- Snambela, Masdiana.2009.*Model Belajar Teams Games Tournament (TGT) untukMengefektifkanPerkuliahanToksikologi*.<http://isid.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/41094144.pdf>. (20 Oktober 2013).

IMPLIKASI MODEL PEMBELAJARAN OPEN-ENDED SEBAGAI SEBUAH INOVASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Ranak Lince

Universitas Terbuka UPBJU-UT Makassar

lince@ut.ac.id

Abstrak

Pendekatan Open-ended merupakan salah satu upaya inovasi Pendidikan Matematika yang pertama dilakukan oleh para ahli pendidikan Jepang. Munculnya pendekatan ini sebagai reaksi atas model pembelajaran sekolah saat itu yang aktivitas kelasnya disebut dengan "issei jugyow" (frontal teaching). Tujuan pembelajaran open-ended ini ialah untuk membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir matematis siswa melalui problem solving secara simultan. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi implikasi pendekatan model Open-ended pada mahasiswa kelas tutorial mata kuliah Matematika (PDGK4108) Universitas Terbuka UPBJU-UT Makassar dengan menggunakan 30 responden. Hasil observasi aktivitas tutor dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan open ended diperoleh nilai rata-rata 3.86 yang bernorma sangat baik dan hasil observasi aktivitas mahasiswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung diperoleh nilai rata-rata 3.2 yang bernorma baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa antara tutor dan mahasiswa terdapat hubungan timbal balik selama kegiatan pembelajaran. Data hasil uji t didapatkan bahwa harga t hitung lebih besar daripada t table sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan pendekatan open ended adalah sangat baik.

Kata Kunci: Open-Ended, inovasi, pembelajaran matematika.

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang perguruan tinggi, yang merupakan sarana berpikir logis, analitis, dan sistematis. Sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak, maka dalam penyajian materi pelajaran matematika harus dapat disajikan lebih menarik dan sesuai dengan kondisi dan keadaan siswa. Hal ini tentu saja dimaksudkan agar dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

Pemilihan model pembelajaran matematika sangat perlu diupayakan oleh guru demi memudahkan proses transfer ilmu dan terbentuknya pengetahuan kepada siswa sehingga apa yang diharapkan dari materi pembelajaran matematika tersebut dapat terlaksana dengan baik dan efektif. Namun kondisi di lapangan yang berlangsung ditemukan beberapa model pembelajaran matematika masih menggunakan pendekatan abstrak dengan metode ceramah dan pemberian tugas sangat dominan pada setiap aktivitas pembelajaran, akhirnya pembelajaran matematika yang harusnya mampu mengaktifkan siswa serta memberikan

kebermaknaan dalam belajar matematika jarang terlaksana dengan baik. Bahkan tidak jarang siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit karena harus menghafal sekumpulan rumus-rumus. Kondisi ini tidak hanya ditemukan di tingkat sekolah tetapi juga di jenjang perguruan tinggi seperti pemberian materi tutorial tatap muka pada mata kuliah Matematika (PDGK4108), pada Unit Program Belajar Jarak Jauh Universitas Terbuka (UPBJJ UT) Makassar.

Menurut Sujono (1988 : 338) pandangan bahwa matematika adalah sesuatu yang menakutkan adalah dimulai sejak anak masuk kelas satu sekolah dasar. Terkait dengan hal tersebut bahwa matematika mempunyai kajian yang abstrak. Menurut Jeaning dan Dunne (dalam UPI: 2001) bahwa kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika dalam situasi kehidupan nyata. Dari matematika yang merupakan kajian abstrak hendaknya seorang guru bisa mengaplikasikannya menjadi sesuatu yang konkret agar mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi hasil belajar mahasiswa mata kuliah pada semester 2 Program PGSD yaitu Matematika (PDGK4108) pada Masa Registrasi 2010.1 di UPBJJ-UT Makassar, ditemukan lebih di atas 50 persen mahasiswa memperoleh nilai hasil belajar di bawah 3.00, begitu pula dengan hasil evaluasi belajar mahasiswa 2011 yang juga masih 50 persen mahasiswa dengan nilai di bawah 3.00. Selama ini rendahnya hasil nilai mahasiswa pada mata kuliah Matematika disebabkan karena pendekatan, metode, atau pun strategi tertentu yang digunakan oleh tutor dalam proses tutorial masih bersifat tradisional, dan kurang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan pola pikirnya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Akibatnya kreativitas dan kemampuan berpikir matematika mahasiswa tidak dapat berkembang secara optimal.

Nur (2001:9) mengakui bahwa pendidikan matematika di Indonesia pada umumnya masih berada pada pendidikan matematika konvensional yang banyak ditandai oleh 'strukturalistik' dan 'mekanistik'. Di samping itu, kurikulumnya terlalu sarat dan kelasnya didominasi pelajaran yang berpusat pada guru. Seperti para guru di Indonesia, para guru di Asia Tenggara cenderung untuk menggunakan strategi pembelajaran tradisional yang dikenal dengan beberapa istilah seperti: pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centred approach*), pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif (*deductive teaching*), ceramah (*expository teaching*), maupun *whole class instruction* (Tran Vui, 2001).

Berbagai metode pembelajaran dapat digunakan dalam meningkatkan minat dan kreatifitas mahasiswa dalam belajar matematika, di antaranya model pembelajaran *open ended*. Model *open-ended* merupakan suatu upaya pembaharuan pendidikan matematika yang pertama kali dilakukan oleh para ahli pendidikan matematika Jepang hasil penelitian yang dilakukan Shigeru Shimada, Toshio Sawada, Yoshiko Yashimoto, dan Kenichi Shibuya (Nohda, 2000). Munculnya pendekatan ini sebagai reaksi atas pendidikan matematika sekolah saat itu yang aktivitas kelasnya disebut dengan "*issey jugyow*" (*frontal teaching*); guru menjelaskan konsep baru di depan kelas kepada para siswa, kemudian memberikan contoh untuk penyelesaian beberapa soal. Studi yang dilakukan oleh Becker dan Shimada (1997) bahwa penggunaan *open-ended problem* dapat mengarahkan siswa untuk berpikir

bebas bagaimana cara mereka menemukan sendiri penyelesaian dari suatu masalah. Efektivitas penggunaan open-ended problem juga menurut Becker dan Shimada dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Pendekatan *open ended* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membangun kreativitas dan pola matematis mahasiswa yang disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa, karena dalam pendekatan ini tujuan utamanya adalah bukan untuk mendapatkan jawaban yang benar tetapi lebih menekankan pada bagaimana cara untuk sampai pada jawaban tersebut. Pembelajaran ini dimulai dari suatu problem atau masalah yang diberikan oleh tutor dan mahasiswa mencari solusinya dengan cara yang berbeda-beda namun hasil akhirnya tetap sama antara satu mahasiswa dengan mahasiswa yang lain. Cara ini dapat dimanfaatkan oleh Tutor dari keberagaman cara yang digunakan oleh mahasiswa sehingga akan menambah pengalaman mahasiswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan cara berpikir matematis yang telah diperoleh sebelumnya.

Pembelajaran *open ended* (Feni:2010) adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *open ended* dapat membangun kreatifitas siswa karena dalam pendekatan ini siswa diberi kebebasan untuk menyelesaikan suatu problem dengan cara mereka sendiri tetapi masih harus dalam kaidah-kaidah matematika yang dilakukan secara berkelompok dan menggunakan fase-fase yang ada dalam kooperatif. Dalam pembelajaran ini dimungkinkan siswa memiliki multijawaban pastinya dengan banyak cara penyelesaian. Fase-fase model pembelajaran open-ended sebagai berikut:

1. Pengkonstruksian Problem

Dalam mengembangkan problem open-ended yang tepat sebenarnya tidaklah mudah, hal ini karena kemampuan siswa yang berbeda-beda. beberapa hal yang dapat dijadikan acuan dalam mengkreasi problem tersebut adalah:

- a. Sajikan permasalahan melalui situasi fisik yang nyata dimana konsep -konsep matematik dapat diamati dan dikaji siswa.
- b. Soal-soal pembuktian dapat diubah sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan hubungan dan sifat-sifat dari variabel dalam persoalan itu.
- c. Sajikan bentuk-bentuk atau bangun-bangun (geometri) sehingga siswa dapat membuat suatu konjektur (terkaan,dugaan).
- d. Sajikan urutan bilangan atau tabel sehingga siswa dapat menemukan aturan matematika.
- e. Berikan beberapa contoh konkret dalam beberapa kategori sehingga siswa bisa mengelaborasi sifat-sifat dari contoh itu untuk menemukan sifat-sifat yang umum. Berikan beberapa latihan serupa sehingga siswa dapat menggeneralisasi dari pekerjaannya.

2. Tujuan Pembelajaran *Open ended*

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *open ended* memiliki beberapa tujuan di antaranya:

- a. Membantu mengembangkan kegiatan relative dan pola pikir matematis siswa melalui upaya pemecahan masalah,
- b. Kemampuan berpikir matematik siswa dapat berkembang secara maksimal dan setiap siswa dapat berkomunikasi melalui proses belajar mengajar serta saling bertukar pikiran dengan siswa lain mengenai suatu metode pemecahan yang digunakan masing-masing siswa.

Atas dasar kajian empirik dan teoritik sehingga peneliti tertarik untuk mengevaluasi implikasi pendekatan model *Open-ended* pada mahasiswa kelas tutorial mata kuliah pendidikan matematika I universitas terbuka UPBJ UT Makassar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen dan dalam pelaksanaannya pada kelas pendas yang sedang melaksanakan materi perkuliahan Matematika (PDGK4108) Masa Registrasi 2012.1 dengan jumlah mahasiswa sebanyak 30 orang. Adapun teknik pengumpulan data adalah dengan melakukan observasi dengan bantuan lembar pengamatan tutor. Dari masing-masing aktivitas tersebut diberikan nilai sebagai berikut:

- a. Sangat baik : skor 4
- b. Baik : skor 3
- c. Cukup : skor 2
- d. Kurang : skor 1
- e. Sangat kurang : skor 0

Selanjutnya untuk mengolahnya dilakukan dengan langkah berikut : a) mencari perolehan skor dari seluruh butir pertanyaan. b) mencari skor rata-rata dari setiap pertanyaan dengan membagi sejumlah skor dengan banyaknya pertanyaan. Dari skor rata-rata tersebut dikomunikasikan dengan kriteria sebagai berikut:

- a. 0,00 - 0,79 : sangat kurang
- b. 0,80 - 1,59 : kurang
- c. 1,60 - 2,39 : cukup
- d. 2,40 - 3,19 : baik
- e. 3,20 - 4,00 : sangat baik

Selain itu pengambilan data juga dengan menggunakan hasil penilaian kuis 1 yaitu pada tatap muka ke 3 dan kuis 3 pada tatap muka ke 7. Untuk menganalisis data digunakan deskriptif kuantitatif dengan alat analisis uji t one sampel t test dengan bantuan alat statistik SPSS versi 17.00

Dengan hipotesis statistik :

Ho : tidak terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah implikasi model *open ended*

H1 : terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah implikasi model *open ended*

Dasar pengambilan Keputusan Berdasarkan probabilitas (tk signifikansi: 5%).

1. Jika probabilitas $> 0,05$, maka Ho diterima
2. Jika probabilitas $< 0,05$, maka Ho ditolak

HASIL PENELITIAN

Adapun data tentang aktivitas tutor dalam menerapkan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *open ended* mata kuliah pendidikan matematika I adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Penilaian Tutor

No	Kriteria	Nilai
1	Tutor menyajikan permasalahan melalui situasi fisik yang nyata dan dapat diamati serta dikaji mahasiswa.	3
2	Soal - soal pembuktian dapat diubah sehingga mahasiswa dapat menemukan hubungan dan sifat - sifat dari variabel dalam persoalan itu.	4
3	Menyajikan bentuk atau bangun (geometri) sehingga mahasiswa dapat membuat suatu konjektur (terkaan, dugaan)	4
4	Sajikan urutan bilangan atau tabel sehingga mahasiswa dapat menemukan aturan matematika	4
5	Memberikan beberapa contoh konkrit sehingga mahasiswa bisa mengelaborasi sifat-sifat dari contoh itu untuk menemukan sifat-sifat yang umum	3
6	Berikan beberapa latihan serupa sehingga mahasiswa dapat menggeneralisasi dari pekerjaannya	3
Rata-rata		3,5

Sumber: data primer, diolah 2012.

Berdasarkan Tabel 1 di atas tampak bahwa hasil penilaian tutor menggunakan model pembelajaran *open ended* pada mata kuliah Matematika (PDGK4108) adalah 3.5 atau bernorma sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa tutor dalam melaksanakan kegiatan tutorial tatap muka telah melaksanakan model pembelajaran *open ended* dengan baik.

Data hasil penilaian yang diambil dari 30 mahasiswa adalah sebagai berikut.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 kuiz1	66.5667	30	9.46749	1.72852
kuiz2	76.7333	30	8.87435	1.62023

Berdasarkan output di atas tampak bahwa rata-rata nilai kuis mahasiswa sebelum mendapatkan materi model pembelajaran *open ended* adalah 66.65, sedangkan setelah tutor menggunakan model pembelajaran *open ended* adalah 76.73. ini menandakan terdapat peningkatan rata-rata nilai mahasiswa dengan penerapan model pembelajaran *open ended* pada mata kuliah Matematika.

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	kuiz1 - kuiz2	-10.16667	7.66579	1.39958	-13.02912	-7.30421	-7.264	29	.000

Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan di dapatkan nilai t sebesar -7.264 dengan nilai signifikansi sebesar 0.00 yang berada di bawah 0.05. sehingga H_0 di tolak dan H_1 di terima. Hasil ini menandakan bahwa secara statistik terdapat perbedaan yang signifikan nilai hasil pembelajaran Matematika sebelum dan sesudah implikasi menggunakan model pembelajaran *open ended*.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa implikasi model *open ended* dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk belajar matematika. Hasil ini sejalan dengan Becker dan Shimada (1997) tentang penggunaan *open-ended* problem yang dapat mengarahkan siswa untuk berpikir bebas bagaimana cara mereka menemukan sendiri penyelesaian dari suatu masalah. Efektivitas penggunaan model *open-ended* problem juga menurut Becker dan Shimada dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan pendekatan model *open-ended* dapat mempengaruhi aktivitas belajar mahasiswa dalam kelas. Melihat pengamatan pada tutorial Matematika dalam kegiatan tutorial tatap muka dengan model *open ended* dapat disimpulkan: (1) mahasiswa terlibat aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan matematika, (2) dapat meningkatkan kemampuan penalaran adaptif

mahasiswa, (3) lebih membuat mahasiswa bebas dalam menentukan jawaban sesuai dengan konsep-konsep matematika lain yang telah dikuasainya dan memperoleh variasi jawaban serta cara mendapatkan jawaban tersebut yang masing-masing kebenarannya dapat diuji, (4) membuat mahasiswa mandiri dalam menyelesaikan permasalahan matematika dan aktivitas siswa lebih terfokus kepada pembelajaran yang dilaksanakan. (5) memberikan kesempatan lebih luas khususnya pada mahasiswa yang prestasinya kurang untuk dapat menyelesaikan soal-soal dengan menggunakan caranya sendiri, (6) memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman lebih banyak dalam upaya menemukan cara-cara efektif dalam menyelesaikan masalah dengan dibantu oleh gagasan-gagasan dari teman-temannya.

Tidak menutup kemungkinan bahwa pendekatan model *open ended* juga memiliki kekurangan, di antaranya: (1) sulit menciptakan masalah matematis yang baik dan representatif, (2) mahasiswa yang memiliki prestasi lebih tinggi, biasanya ragu dengan jawabannya, (3) mahasiswa yang merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal dengan cara tertentu, cenderung merasa kurang puas walaupun ia telah dapat menyelesaikan soal dengan cara lain, karena dalam pendekatan *open ended* parameter-parameter matematik senantiasa masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut.

SIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran dengan pendekatan *open ended* dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa dalam kelas. Ini dapat dibuktikan dengan hasil uji statistik dimana terdapat perbedaan yang nyata sebelum dan sesudah implikasi model open-ended pada tutorial mata kuliah Matematika (PDGK4108) pada UPBJJ-UT Makassar, dimana nilai hasil tutorial lebih baik dari sebelumnya menggunakan model open-ended.

Dari hasil penelitian ini model Open-Ended sangat cocok diimplikasikan pada tutorial mata kuliah Matematika (PDGK4108), disarankan agar model pembelajaran *open ended* diterapkan di semua mata kuliah matematika pada program PGSD.

DAFTAR PUSTAKA

- Becker, J.P. dan Shimada, S. (1997). *The Open-Ended Approach: A New Proposal for Teaching Mathematics*. Virginia: NCTM.
- Feny Rita Fiantika, (2010) Penerapan Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan *Open ended* Berlatar Belakang Kooperatif Pada Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sdn Kampung Dalem 5 Kediri Tahun Ajaran 2009-2010 Seminar Nasional Pendidikan Matematika dan Statistika 2010.

- Nohda. (2000). Teaching by Open-Approach Method in Japanese Mathematics Classroom.
In. T. Nakahara & M. Koyama (Eds.). Proceeding of the 24th Conference of
International Group Of Mathematics Education, Vol 4(pp. 145-152). Hiroshima:
Hiroshima University.
- Nur, M. (2001). Realistic Mathematics Education. Jakarta: Depdiknas, Proyek PPM SLTP.
- Sujono. (1988). Pengajaran Matematika untuk Sekolah Menengah. Jakarta: Departemen
Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan
Tenaga Kependidikan.
- Tran Vui (2001). Practice Trends and Issues in the Teaching and Learning of Mathematics in
the Countries. Penang: Recsam.

MENYIKAPI KURIKULUM 2013 DENGAN MODEL PEM BELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN PADA MATA PELAJARAN M ATEM ATIKA

Sondang Purnamasari Pakpahan

Universitas Terbuka UPBJJ Medan

sondangp@ut.ac.id

Abstrak

Kurikulum 2013 telah bergulir pada 6.326 sekolah sasaran di Indonesia pada Juli 2013. Pengembangan kurikulum 2013 berdasarkan tantangan internal, tantangan eksternal, penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, dan penguatan materi. Pengembangan kurikulum 2013 yang paling mencolok dari kurikulum sebelumnya adalah pengembangan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Pembelajaran yang selama ini lebih banyak terfokus pada guru akan digeser menjadi pembelajaran yang lebih interaktif bersifat jejaring dengan menggunakan model pembelajaran pendekatan sains. Mendukung hal tersebut dalam tulisan ini akan dikaji model pembelajaran berbasis lingkungan sebagai model pembelajaran unggulan pada mata pelajaran matematika dalam menyikapi pengembangan kurikulum 2013. Dengan penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan penyempurnaan pola pikir kurikulum 2013 dapat dipenuhi karena model pembelajaran ini bersifat interaktif, membuat siswa lebih kreatif, aplikatif, komunikatif, praktis, dan hemat.

Kata Kunci: *kurikulum 2013, pembelajaran berbasis lingkungan, pembelajaran interaktif, pembelajaran jejaring.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah modal dasar dalam menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik. Pendidikan di Indonesia dikontrol dalam suatu kurikulum yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan segera merubah kurikulum yang berlaku saat ini (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang disingkat KTSP) karena dinilai sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Kurikulum KTSP lebih berbasis kepada hafalan dan belum berbasis penalaran sedangkan pada era globalisasi ini dibutuhkan kurikulum yang lebih berbasis pada penguatan penalaran, bukan lagi hafalan semata. Menurut Winarji (2013) keputusan ini ditetapkan dengan merujuk hasil survei internasional tentang kemampuan siswa Indonesia. Salah satunya adalah survei *Trends internasional Math and Science* oleh Global intitute pada tahun 2007. Menurut survei ini, hanya 5 persen siswa Indonesia yang mampu mengerjakan soal berkategori tinggi yang memerlukan penalaran. Sebagai perbandingan, siswa Korea yang sanggup mengerjakannya mencapai 71 persen. Sebaliknya, 78 persen siswa Indonesia dapat

mengerjakan soal berkategori rendah yang hanya memerlukan hafalan. Sementara itu, siswa Korea yang bisa mengerjakan soal semacam itu hanya 10 persen.

Indikator lain datang dari *Programmer for Internasional Student Assessment (PISA)* di tahun 2009 menempatkan Indonesia di peringkat 10 besar paling buncit dari 65 negara peserta PISA kriteria penilaian mencakup kemampuan kognitif dan keahlian siswa membaca, matematika dan sains, dan hampir semua siswa Indonesia ternyata cuma menguasai pelajaran sampai level 3 saja. Sementara banyak siswa negara maju maupun berkembang lainnya, menguasai level 4, 5 dan 6. Satu kesimpulan dari dua survei itu adalah prestasi siswa Indonesia tertinggal dari negara lain. Contoh di matematika, kemampuan membaca tren data seharusnya sudah muncul di kelas 7 (kelas 1 SMP).

Parwati (2012) menyatakan dalam era persaingan bebas ini, pembelajaran matematika yang bertumpu pada pencapaian kompetensi dasar saja dipandang tidak memadai. Dengan demikian pembelajaran matematika, di masa kini dan akan datang tidak boleh berhenti hanya pada pencapaian kompetensi dasar, tetapi sebaliknya harus dirancang untuk mencapai kompetensi matematis tingkat tinggi.

Merujuk kondisi di atas, saat ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berusaha membenahi kurikulum yang ada (KTSP) dengan menciptakan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 pengajaran lebih dituntut pada *student center*, yang diharapkan siswa lebih kreatif dan kritis.

Untuk mengajarkan kemampuan berpikir kreatif diperlukan peran guru yang cukup signifikan. Soejadi dalam Siswono (2012) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas terjadi interaksi antara siswa, guru, materi ajar, dan sarana prasarana. Guru merupakan salah satu faktor yang menentukan dalam keberhasilan siswa. Guru merupakan sutradara dalam pembelajaran, sebab guru yang mendesain pembelajaran baik metode ataupun media pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian Siswono, Abadi, dan Rosyidi (2008) dalam Siswono (2012) terhadap 130 guru SD yang diberi angket menunjukkan bahwa guru belum menekankan pembelajaran yang mengarah kepada kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasilnya sebanyak 13,8% guru tidak pernah meminta siswa membuat soal sendiri dan 42,3% guru jarang membuat soal sendiri. Selain itu, sebanyak 10,8% guru tidak pernah mengajari siswa menyelesaikan dengan cara berbeda dan 41,5% jarang melakukannya. Sebanyak 55,4% guru tidak pernah meminta siswa mengembangkan imajinasinya.

Menanggapi hal tersebut perlu dikembangkan dan diaplikasikan sebuah model pembelajaran yang mampu menyelesaikan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang dianggap *compatible* dengan kurikulum 2013 adalah model pembelajaran berbasis lingkungan.

KURIKULUM 2013

Dengan bergulirnya tahun ajaran 2013/2014 maka kurikulum 2013 resmi diberlakukan di 6.326 sekolah di Indonesia yang meliputi 2.598 Sekolah Dasar, 1.437 Sekolah Menengah Pertama, 1.267 Sekolah Menengah Kejuruan, 1.027 Sekolah Menengah Atas

(www.kurikulum.kemdukbud.go.id/public/school). Kurikulum yang bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar 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 ini dikembangkan berdasarkan beberapa faktor, yaitu: (1) *tantangan internal*, tuntutan pemenuhan Standar Nasional Pendidikan, perkembangan pertumbuhan penduduk usia produktif sebagai sumber daya manusia yang berkompotensi dan berketerampilan; (2) *tantangan eksternal*, arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional; (3) *penyempurnaan pola pikir*, pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik, pola pembelajaran satu arah (interaksi guru - peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif, guru peserta), pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran jejaring, pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif, pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok, pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia, pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik, pola pembelajaran *monodiscipline* menjadi pembelajaran *multidisciplines*, pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis; (4) *penguatan tata kelola kurikulum*, tata kerja guru bersifat individual diubah menjadi tata kerja yang bersifat kolaboratif, penguatan manajemen sekolah melalui penguatan kemampuan manajemen kepala sekolah sebagai pimpinan kependidikan, penguatan sarana dan prasarana untuk kepentingan manajemen dan proses pembelajaran; (5) *penguatan materi*, pendalaman dan perluasan materi yang relevan bagi peserta didik.

Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut: (1) mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik; (2) sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar; (3) mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat; (4) memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (5) kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran; (6) kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti; (7) kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

Pengembangan yang paling menonjol kurikulum 2013 dari kurikulum sebelumnya (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) adalah kompetensi inti sebagai unsur pengorganisasi

kompetensi dasar. Pada kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk pengorganisasi kompetensi dasar adalah standar kompetensi. Pada kurikulum 2013 kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Rumusan kompetensi inti menggunakan empat notasi, yaitu: kompetensi inti satu (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti dua (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial, kompetensi inti tiga (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan, kompetensi inti empat (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Selain hal tersebut yang membedakan kurikulum 2013 dengan kurikulum KTSP adalah kelompok mata pelajaran peminatan. Pada kurikulum 2013 mata pelajaran dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok yaitu kelompok A (wajib), kelompok B (Wajib), dan kelompok C (peminatan). Kelompok mata pelajaran wajib merupakan bagian dari pendidikan umum yaitu pendidikan bagi semua warga negara yang bertujuan memberikan pengetahuan tentang bangsa, sikap sebagai bangsa, dan kemampuan penting untuk mengembangkan kehidupan pribadi peserta didik, masyarakat dan bangsa. Perbedaan kelompok A dan B adalah pengembangan substansi. Pada mata pelajaran kelompok A yaitu Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Sejarah Indonesia, dan Bahasa Inggris substansinya dikembangkan oleh pusat. Pada mata pelajaran kelompok B yaitu Seni Budaya, Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan, serta Prakarya dan kewirausahaan substansinya dikembangkan oleh pusat dan dapat dilengkapi dengan muatan lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah.

Kelompok mata pelajaran peminatan (kelompok C) bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan minatnya dalam sekelompok mata pelajaran sesuai dengan minat keilmuannya di perguruan tinggi, serta untuk mengembangkan minatnya terhadap suatu disiplin ilmu atau keterampilan tertentu.

Dalam kurikulum 2013 juga lebih menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran kurikulum 2013 meliputi mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), menalar (*associating*), mencoba (*experimenting*), dan membentuk jejaring (*networking*). Pendekatan ilmiah digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu intra-disipliner, inter-disipliner, multi-disipliner, dan trans-disipliner. Integrasi intra-disipliner dilakukan dengan mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan yang utuh di setiap mata pelajaran. Integrasi inter-disipliner dilakukan dengan menggabungkan kompetensi-kompetensi dasar beberapa mata pelajaran agar terkait satu dengan yang lainnya, sehingga dapat saling memperkuat, menghindari terjadinya tumpang tindih, dan menjaga keselarasan pembelajaran. Integrasi multi-disipliner dilakukan tanpa menggabungkan kompetensi dasar tiap mata pelajaran sehingga tiap mata pelajaran masing memiliki kompetensi dasarnya sendiri. Integrasi trans-disipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan

permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitar sehingga pembelajaran menjadi kontekstual.

Pembelajaran kontekstual ini sangat terlihat dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan. Sehingga apa yang menjadi target proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 sudah tertuang dalam model pembelajaran berbasis lingkungan.

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN

Pola pikir yang dibangun oleh kurikulum 2013 adalah lebih memantapkan dari kurikulum sebelumnya (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Kurikulum 2013 lebih menitikberatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik bukan berpusat pada guru, pengembangan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Untuk mendukung kurikulum ini para guru harus lebih terampil dan inovatif dalam menganimasi proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran berbasis lingkungan. Model pembelajaran berbasis lingkungan adalah kegiatan pembelajaran yang lebih memfokuskan pada lingkungan sekitar baik suasana pembelajaran maupun media yang digunakan.

Model pembelajaran berbasis lingkungan termasuk dalam pembelajaran *out door study*. Paini (2012) pembelajaran *out door study* adalah pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada aktivitas pembelajaran siswa yang berada di luar kelas. Namun pelaksanaannya harus tetap mempertimbangkan prinsip efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian hasil belajar.

Sagala (2009) Perintis pembelajaran berbasis lingkungan adalah Fr. Finger (1808 – 1888) di Jerman dengan "*heimatkunde*" (pengajaran alam sekitar), dan J. Lighthart (1859 – 1916) di Belanda dengan "*Het Voll Leven*" (kehidupan senyatanya). Prinsip *heimatkunde* adalah: (1) Dalam pengajaran lingkungan alam sekitar itu, guru dapat memperagakan secara langsung sesuai dengan sifat-sifat atau dasar-dasar; (2) Pengajaran lingkungan alam sekitar memberikan kesempatan sebanyak-banyaknya agar anak aktif atau giat hanya duduk-duduk, dengar saja; (3) Pengajaran lingkungan alam sekitar memungkinkan untuk memberikan pengajaran totalitas; (4) Pengajaran lingkungan alam sekitar memberi kepada anak dan bahan apersepsi intelektual yang kukuh dan tidak verbalitas; (5) Pengajaran lingkungan alam sekitar memberikan apersepsi emosional, karena alam sekitar mempunyai ikatan emosional yang baik.

Sedangkan J. Lighthart mengemukakan bahwa: (1) Anak harus mengetahui barangnya terlebih dahulu sebelum mendengar namanya; (2) Pengajaran sesungguhnya harus berdasarkan pada pengajaran sebelumnya; (3) Haruslah diadakan perjalanan memasuki hidup senyatanya ke semua jurusan, agar siswa paham akan hubungan antara macam-macam lapangan dalam hidupnya

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan tidak hanya lokasinya saja yang menggunakan lingkungan di sekitar kelas namun juga menggunakan media pembelajaran yang terdapat dalam lingkungan tersebut. Menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat, yaitu: (1) Menghemat biaya karena menggunakan benda-benda yang ada di lingkungan; (2) Praktis, karena tidak perlu menggunakan peralatan khusus seperti listrik; (3) Lebih *contextual* dalam pembelajarannya; (4) Lebih komunikatif karena benda yang digunakan lebih mudah dipahami dalam pembelajarannya; (5) Lebih ekonomis karena benda yang digunakan tidak memerlukan banyak biaya bahkan tidak mengeluarkan biaya dalam penyediaannya.

Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis lingkungan memiliki dampak pengalaman yaitu bersosialisasi, bekerja sama, berinteraksi, mengamati dan menilai objek, memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman nyata, praktis, konkret. Selain itu meningkatkan pengalaman dan kemampuan siswa, model pembelajaran berbasis lingkungan juga dapat meningkatkan aspek-aspek psikologis siswa, seperti rasa senang dan rasa kebersamaan yang selanjutnya berdampak terhadap peningkatan perhatian dan motivasi belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan juga dapat menepis paradigma beberapa guru yang menyatakan tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran karena sulit mendapatkan media pembelajarannya. Hal ini terjadi guru yang bersangkutan beranggapan media pembelajaran adalah sesuatu yang istimewa, *uptude*, mahal sehingga mereka kesulitan untuk memperoleh media pembelajaran tersebut. Padahal Hamalik (2001) menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah. Demikian halnya menurut Sadiman (2003) adapun fungsi atau kegunaan media pembelajaran adalah (a) membuat konkret konsep abstrak, (b) memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya, (c) memungkinkan kesegaran pengamatan dan persepsi bagi pengamatan belajar siswa, (d) membangkitkan motivasi belajar, (e) menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulangi maupun disimpan menurut kebutuhan, (f) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak.

Model pembelajaran berbasis lingkungan juga turut mendukung kurikulum 2013 yang berusaha menciptakan pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran jejaring. Hal ini dapat terlihat dari kondisi pembelajarannya, baik kondisi lingkungan maupun proses pembelajarannya. Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas membuat ruang lingkup pembelajaran yang lebih bebas secara fisik. Proses pembelajaran dilakukan tanpa adanya dinding pembatas. Namun pembelajaran jejaring lebih terasa saat peserta didik melakukan proses pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis lingkungan. Dengan model pembelajaran ini peserta didik dapat langsung memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan tidak hanya dari guru semata, namun dapat diperoleh dari teman sejawatnya ataupun dari masyarakat di lingkungan sekolah seperti guru yang lain, siswa dari kelas lain, ataupun masyarakat yang dapat memberikan informasi saat pembelajaran berlangsung.

Karso (2012) menyatakan bahwa perkembangan anak itu berbeda dengan orang dewasa. Hal ini tampak jelas pada bentuk fisiknya maupun dalam cara berpikir, bertindak, tanggung jawab, kebiasaan kerja, dan sebagainya. Namun banyak guru yang beranggapan bahwa siswa itu dapat berpikir seperti orang dewasa. Padahal ini sangat bertentangan dengan kejiwaan anak. Menurut Bruner dalam Karso (2012) proses pembelajaran terbagi dalam tiga tahap, yaitu: (1) tahap enaktif atau tahap kegiatan (*enactive*), tahap ini anak belajar konsep adalah berhubungan dengan benda-benda real atau mengalami peristiwa di dunia sekitarnya; (2) tahap ikonik atau tahap gambar bayangan (*iconic*), pada tahap ini anak telah mengubah, menandai, dan menyimpan peristiwa atau benda dalam bentuk bayangan mental; (3) tahap simbolik (*symbolic*), pada tahap terakhir anak dapat mengutarakan bayangan mental tersebut dalam bentuk simbol dan bahasa. Namun saat ini banyak ditemukan pembelajaran tidak dimulai dari konkrit pada yang abstrak, terutama dalam pembelajaran matematika. Masih terdapat guru yang mengajarkan operasi bilangan yang langsung pada simbol (misal, $2 + 3$) tanpa dimulai dari yang konkrit dulu seperti yang disampaikan oleh Bruner. Dengan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan sangat mendukung pendapat Bruner.

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Soejadi (2000) mengungkapkan ada tiga ranah (*domain*) tujuan pendidikan matematika (*behavioral*) yaitu ranah kognitif, psikomotor, dan afektif (sikap). Pada ranah kognitif, tujuan pendidikan terarah kepada kemampuan intelektual dan kemampuan berpikir. Pada ranah psikomotor, tujuan pendidikan terarah kepada keterampilan-keterampilan. Pada ranah afektif, tujuan pendidikan terarah kepada kemampuan-kemampuan bersikap dengan menghadapi realitas atau masalah-masalah yang muncul di sekitarnya.

Bruner dan Kenney (dalam Karso, 2012) merumuskan empat teorema (dalil/kaidah) pada pembelajaran matematika, yaitu: (1) teorema penyusunan (teorema konstruksi), menurut teorema penyusunan cara yang terbuat memuat konsep matematika, dalil atau aturan, definisi dan semacamnya adalah dengan cara menyusun penyajiannya; (2) teorema notasi, teorema notasi menyatakan bahwa dalam pengajaran suatu konsep, penggunaan notasi matematika harus diberikan secara bertahap, dimulai dari hal yang sederhana yang secara kognitif dapat lebih mudah dipahami para siswa sampai mereka mengerti kompleksitasnya; (3) teorema pengontrasan dan keanekaragaman (teorema kontras dan variasi), teorema ini menyebutkan bahwa prosedur penyajian suatu konsep dari yang konkrit pada yang abstrak dilakukan dalam kegiatan pengontrasan dan beraneka ragam; (4) teorema pengaitan (teorema konektivitas), teorema ini menyatakan bahwa setiap konsep, dalil dan keterampilan matematika berkaitan dengan konsep, dalil, dan keterampilan matematikalainnya.

Saat ini banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran dengan dalih sulit atau mahal untuk memperoleh media pembelajaran.

Alasan ini sebenarnya dikemukakan karena banyak guru tidak menggunakan model pembelajaran terutama pada pelajaran Matematika. Padahal banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sebagai contoh pembelajaran berbasis lingkungan. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis sehingga banyak guru yang beranggapan dalam proses pembelajarannya lebih baik menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah (menerangkan), memberikan contoh soal, kemudian memberikan soal latihan.

Padahal bila dicermati lebih mendalam banyak siswa yang enggan belajar Matematika disebabkan monotonnya metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru Matematika dan tidak ada media pembelajaran yang menarik yang digunakan selama proses pembelajaran. Hal ini senada dengan Sapta (2010) yang menyatakan matematika yang terkesan tidak menarik, dapat dimungkinkan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat. Sehingga sebagai seorang guru harus mampu menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang tepat dalam setiap materi yang disampaikan. Terlebih lagi dalam kurikulum 2013 yang dirancang dengan salah satu karakteristiknya memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pelaksanaan kurikulum 2013 yang menuntut pembelajaran terfokus pada siswa dapat menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan sebagai salah satu model pembelajarannya. Model pembelajaran berbasis lingkungan yang kegiatan pembelajaran lebih memfokuskan pada lingkungan sekitar baik suasana pembelajaran maupun media yang digunakan baik digunakan dalam menunjang keberhasilan kurikulum 2013. Paini (2012) menyatakan pembelajaran yang hanya merubah lokasi pembelajaran dari dalam ruangan pada *out door study* telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa. *Out door study* menjadikan siswa lebih bersemangat dan belajar, lebih berkonsentrasi pada materi, membuat daya pikir siswa lebih berkembang. Suasana belajar lebih nyaman, siswa lebih dapat memahami materi pelajaran siswa lebih berani mengemukakan pendapat dan membuat siswa lebih aktif.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan dapat membuat siswa lebih rileks dan menyenangkan dikarenakan pembelajaran dilakukan di luar kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekitar. Sebagai contoh pada pembelajaran di kelas 4 (empat) sekolah dasar. Untuk mengajarkan perkalian yang tergabung dalam sebuah tema (pada kurikulum 2013 kelas 4 menggunakan tematik), dengan penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan: (1) Siswa diajak ke luar kelas kemudian siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil; (2) Dari setiap kelompok diminta untuk mengumpulkan benda yang mereka temukan di lingkungan sekitar, seperti batu, daun, dll, sebanyak yang telah ditentukan oleh guru; (3) Selanjutnya guru meminta siswa mengelompokkan benda tersebut dalam jumlah tertentu (misal guru meminta setiap kelompok, mengelompokkan empat buah batu sebanyak lima kelompok); (4) Kemudian guru meminta kepada setiap kelompok untuk menjumlahkan seluruh benda yang dimilikinya; (5) Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk mengulangi kegiatan tadi dengan benda yang berbeda dan jumlah yang berbeda; (6) Selanjutnya guru meminta siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk menyimpulkan apa yang telah mereka lakukan; (7) Guru

menyimpulkan hasil pendapat masing-masing kelompok dan menyampaikan konsep perkalian; (8) Guru meminta kelompok untuk memahami konsep perkalian dan membuat contoh perkalian dari benda yang lainnya.

Hal yang sama juga dapat dilakukan oleh guru Matematika kelas 7 (tujuh) dalam mengajarkan konsep himpunan, operasi bilangan, dan yang lainnya. Contoh pada materi himpunan penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan adalah: (1) Siswa dibawa ke luar kelas; (2) Kemudian siswa dibagi dalam kelompok kecil (4 – 5 orang); (3) Setiap siswa dalam kelompok diminta untuk mengumpulkan benda apa saja yang dia temui di lingkungan sekitar sebanyak 10 buah; (4) Setelah mengumpulkan benda tersebut setiap siswa kemudian kembali ke kelompoknya; (5) Selanjutnya dalam setiap kelompok seluruh anggota kelompok mengumpulkan seluruh benda yang diperolehnya tadi; (6) Benda-benda yang terkumpul tadi selanjutnya diklasifikasikan menurut jenisnya (misal kelompok daun, batu, dll); (7) Kemudian masing-masing kelompok mencatat klasifikasi benda yang terkumpul dan memberi nama pada klasifikasi tersebut; (8) Seluruh kelompok dan guru berkumpul, kemudian masing-masing kelompok menyampaikan apa yang telah mereka kerjakan; (9) Guru menyampaikan konsep himpunan dari apa yang telah dikerjakan oleh seluruh kelompok pada kelas tersebut.

Untuk pembelajaran Matematika di SMA juga dapat menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan sesuai materi pembelajaran, misalnya guru dapat mengajak siswa yang tergabung dalam kelompok kecil untuk bermain atau berbaris di halaman sekolah sambil memberikan pemahaman tentang konsep harga mutlak. Guru juga dapat menerapkan model pembelajaran berbasis lingkungan dalam ruang lingkup trigonometri dengan cara melakukan pengamatan dan pengukuran secara langsung. Siswa dapat mengukur tinggi pohon menggunakan perhitungan tangen. Media pembelajaran yang digunakan adalah klinometer sederhana yang terbuat dari benda-benda bekas sebagai bentuk pengolahan limbah yang terdiri dari sisa paralon air, tutup botol bekas dan penggaris busur. Klinometer tersebut berfungsi mengukur sudut elevasi. Prosedur pengamatan adalah sebagai berikut: (1) mengukur tinggi pengamat, (2) pengamat menggunakan klinometer untuk menentukan sudut elevasi dengan cara mengarahkan pandangan ke pucuk pohon sampai skala sudut pada klinometer menunjuk sudut 45 derajat, (3) mengukur jarak antara pohon dengan posisi berdiri pengamat.

Masih banyak lagi materi yang dapat disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan sebagai model pembelajarannya. Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis lingkungan ini lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini dapat dirasakan karena siswa lebih banyak beraktifitas dalam menggunakan media pembelajaran, sedangkan guru hanya bersifat sebagai fasilitator. Model pembelajaran berbasis lingkungan juga bersifat jejaring karena siswa dapat menimba ilmu tidak hanya dari guru saja, namun dapat memperolehnya dari teman dan lingkungan yang ada disekitarnya. Dengan model pembelajaran berbasis lingkungan pembelajaran lebih interaktif antara guru dengan siswa, maupun guru dengan lingkungan yang ada, sehingga pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sains sangat kental terasa dalam model pembelajaran berbasis lingkungan.

Kualitas proses pembelajaran dan hasil yang dicapai dari pembelajaran matematika berbasis lingkungan juga telah dirasakan oleh beberapa peneliti. Rahmadini (2009) menemukan bahwa kualitas proses pembelajaran matematika berbasis lingkungan cukup tinggi hal ini ditinjau dari hasil belajar siswa dengan ketuntasan kelas 88,37%, motivasi belajar 25,58% siswa tinggi dan 74,42% siswa memiliki motivasi sangat tinggi, respon siswa positif sebanyak 97,67% dan kesan guru terhadap penerapan perangkat yang dikembangkan positif sebanyak 100%.

Namun tidak dipungkiri bahwa model pembelajaran berbasis lingkungan juga memiliki nilai kurang, seperti: (1) Membutuhkan banyak waktu dalam memberi pemahaman pada sebuah konsep; (2) Kurangnya kontrol dari guru karena luasnya areal pembelajaran; (3) Dibutuhkan guru yang kreatif dalam menganimasi pembelajaran.

KESIMPULAN

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kurikulum 2013, salah satunya adalah model pembelajaran berbasis lingkungan. Dengan penggunaan metode ini, pola pembelajaran 2013 dapat terpenuhi. Lebih penting lagi bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan lebih kepada pembelajaran yang bersifat konkret, pembelajaran jejaring, pembelajaran yang menyenangkan, murah dan praktis.

Disarankan pada para guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013 agar tidak menggunakan metode konvensional. Para guru dapat menggunakan metode pembelajaran berbasis lingkungan atau model pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. dkk. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Untuk Kelas 1 dan Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17 (1): 32 – 40.
- Djamarah, S. B. dan Aswan Z. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2001. *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Karso. 2012. Pendidikan Matematika I. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyana, E. 2005. Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Paini. 2012. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika siswa melalui Metode *Out Door Study*, *Jurnal Agmasu Research*: 1 (1): 93 – 100.

- Parwati, N.N. 2012. Pengembangan Perangkat pembelajaran Matematika Berorientasi *Open-Ended Problem Solving*, *Jurnal Ilmu Pendidikan*: 18 (1): 65 – 70.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 67 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. 2013.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 68 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah. 2013.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 69 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah. 2013.
- Rahmadini, A. 2009. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pemanfaatan Lingkungan dan Alat Peraga Manipulatif pada Materi Pokok Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar di SDN Sekaran 01*. Thesis. tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rohaati, E.E. 2011. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika Untuk Menjasikan Siswa Individu yang Mandiri dalam Konsentrasi dalam Konstelasi Masyarakat Global. *Jurnal Pembelajaran matematika*, 1 (1): 88 – 98.
- Sadiman, A. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta.
- Sapta, A. 2010. Penggunaan Undo Process Dalam Peningkatan Hasil Belajar Fungsi Invers. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 1 (1): 23 – 37.
- Siswono, T.Y.E. 2005. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 10 (1): 1 – 9.
- Siswono, T.Y.E., dkk. 2012. Pemberdayaan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18 (2): 210 – 219.
- Soejadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Winarji, B. 2013. Membeli Masa Depan Dengan Kurikulum 2013. Makalah disajikan pada Seminar Akademik UPBJ-UT Medan, Medan, 9 September.

PEMBAHARUAN INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR MELALUI PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK

Sri Surtini

UPBJJ-UT Semarang

sisurtini@ut.ac.id

Abstrak

Kualitas pendidikan di Indonesia secara umum masih memprihatinkan. Khusus dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, peserta didik belum mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan. Untuk itu dipandang perlu adanya pembaharuan yang mendasar dan inovatif pada pembelajaran matematika. Salah satu usaha pembaharuan tersebut melalui penerapan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Karena PMR ini merupakan sebuah inovasi dalam pendekatan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Dalam falsafah matematika (mathematics as a human activity), pengajaran matematika masih mengandalkan peran guru. Gaya mengajar guru, gaya belajar siswa, apa yang diajarkan, dan bagaimana mengajarkan matematika perlu adanya perubahan. PMR memiliki keunggulan dibandingkan pendekatan konvensional. Makalah ini bertujuan untuk memberikan masukan melalui pembaharuan inovasi pembelajaran matematika di Sekolah Dasar melalui PMR. Usaha-usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya rancangan yang sistematis dan strategis untuk mendifusikan inovasi dalam PMR. Sehingga dalam menerapkan PMR diharapkan adanya perubahan dalam pembelajaran matematika mengingat: (1) guru matematika memiliki semangat dan dedikasi untuk menjadi agen pembaharuan, (2) adanya nara sumber sebagai pendamping, materi/substansi tentang PMR, (3) adanya kegiatan monitoring dan evaluasi secara kontinu untuk mendapatkan balikan guna meningkatkan kualitas implementasi kegiatan, dan menjaga supaya guru tidak kembali ke cara-cara pembelajaran matematika yang konvensional, dan (4) adanya penghargaan untuk sekolah dan guru yang berprestasi dengan keberhasilan mengimplementasikannya dengan baik. Makalah ini membahas masalah tentang (1) Perkembangan Pembelajaran Matematika, (2) Matematika Modern dan Matematika Realistik, (3) Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik, (4) Difusi Inovasi Pendidikan Matematika Realistik, (5) Hasil penerapan Pendidikan Matematika Realistik.

Kata Kunci: pembaharuan inovasi, pembelajaran matematika, Pendidikan Matematika Realistik

PENDAHULUAN

Banyak siswa menganggap bahwa matematika sebagai pelajaran yang sulit dan abstrak. Akibatnya banyak siswa yang tidak cukup percaya diri dalam belajar matematika.

Ketidakpercayaan diri ini berakibat pada kurang optimalnya prestasi yang akan diperoleh. Oleh karena itu berbagai kajian dilakukan para pakar pendidikan matematika untuk menemukan pendekatan/metode/strategi pembelajaran matematika lebih mudah dan lebih konkret dipelajari oleh siswa. Beberapa pendapat mengatakan bahwa pengajaran matematika, khususnya di sekolah dasar belum menekankan pada pengembangan daya nalar (*reasoning*), logika dan proses berpikir siswa. Pengajaran matematika umumnya didominasi oleh pengenalan rumus-rumus serta konsep-konsep secara verbal, tanpa ada perhatian yang cukup terhadap pemahaman siswa. Bahkan proses belajar mengajar hampir selalu berlangsung dengan metode ceramah yang mekanistik, dimana guru menjadi pusat dari seluruh kegiatan di kelas. Siswa mendengarkan, meniru atau mencontoh persis sama cara yang diberikan guru tanpa inisiatif.

Salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang direkomendasikan adalah pendidikan matematika realistik. Pendidikan Matematika Realistik (PMR) adalah sebuah inovasi dalam pendekatan pembelajaran matematika, khususnya di Sekolah Dasar. Jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran sebelumnya terdapat perubahan secara total. Antara lain dalam falsafahnya tentang matematika, gaya mengajar guru, gaya belajar siswa, apa yang diajarkan, dan bagaimana mengajarkan matematika. Falsafah matematika yang menyatakan *mathematics as a human activity*, menjadikan kegiatan belajar matematika menggunakan pendekatan realistik lebih bermakna bagi siswa. Meskipun PMR memiliki sejumlah keunggulan namun masih sangat sedikit guru-guru matematika tingkat SD dan SLTP di Indonesia, yang mengenal, memahami, dan melaksanakan PMR. Upaya-upaya untuk mensosialisasikan PMR dan mendeseminasikan hasil-hasil yang diperoleh dari implementasinya sangat perlu dilakukan secara terprogram dan terus menerus. Selama ini sosialisasi dan deseminasi tersebut telah melalui berbagai forum seperti seminar, lokakarya, workshop, majalah/jurnal ilmiah, menjadi bahan kajian atau materi perkuliahan di PGSD dan Program Studi Pendidikan Matematika. Namun demikian, mengapa belum banyak guru matematika yang mengenal, memahami, dan melaksanakan PMR sehingga perlu dicari penyebab dan solusinya. Salah satu hal yang diduga sebagai penyebab masih sedikitnya guru-guru matematika mengenal, memahami, dan mengimplementasikan PMR adalah terbatasnya jangkauan dan kurang tepatnya forum yang digunakan untuk mensosialisasikan atau mendeseminasikan PMR dan hasil-hasil implementasinya.

Pembelajaran matematika masa kini sesuai dengan perkembangan jaman diharapkan mampu untuk mengantarkan siswa menjadi pemikir yang analitis, pemecah masalah, inovatif dan kreatif, komunikator yang efektif, kolaborator yang efektif, paham informasi dan media, memiliki kesadaran global, dan memahami bidang finansial dan ekonomi. Oleh karena itu pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang membiasakan siswa untuk diberi pembelajaran berbasis masalah. Mengajak siswa untuk selalu menjelaskan dan mempertahankan proses dan hasil kerjanya dari kritik yang dilontarkan temannya, membiasakan siswa menyelesaikan masalah dengan berbagai macam strategi (*open ended approach*) dan diajak mereka mengevaluasi strategi-strategi tersebut ditinjau dari efektivitasnya, efisiensinya dll, serta melakukan praktik reflektif. Model atau pendekatan

pembelajaran yang ditawarkan menurut Shadiq (2007) dapat melalui Contextual Teaching and Learning (CTL), Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI), Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM), Pembelajaran Kooperatif, ataupun Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).

PERKEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Matematika mulai ditekuni sebagai ilmu oleh bangsa Indonesia pada abad dua puluh. Pada awal kemerdekaan, matematika disebut Ilmu Pasti. Berhitung untuk jenjang Sekolah Rakyat/Sekolah Dasar dan Ilmu Pasti untuk jenjang SMP dan SMA. Di dalamnya terdapat berhitung, aljabar, ilmu ukur ruang, ilmu ukur sudut, dan ilmu ukur melukis. Semua topik di atas diberikan dengan pola *top down* dan aksiomatik-deduktif. Namun demikian antara berhitung, aljabar dan analitika, ilmu ukur ruang dan ilmu ukur sudut, keempat-empatnya masih berdiri sendiri secara terpisah dan baru pada kurikulum 1975 semuanya dilebur menjadi satu dan dinamakan matematika. Pengajaran matematika tradisional di Indonesia (matematika sebelum tahun 1975) yang dimulai sejak Indonesia merdeka mengalami berbagai perubahan kurikulum yaitu Kurikulum 1947 (Rentjana Peladjaran), Kurikulum 1952 (Rentjana Peladjaran Terurai), Kurikulum 1964 (Rentjana Pendidikan 1964), dan Kurikulum 1968. Dalam setiap pergantian kurikulum, matematika yang diajarkan di setiap jenjang sekolah ada yang mengalami perubahan ada yang tetap. Istilah matematika sendiri baru muncul pada Kurikulum 1968 sebagai bagian dari Mata Pelajaran Ilmu Pasti pada tingkat SMA. Sedangkan istilah matematika sebagai nama mata pelajaran, baru digunakan pada Kurikulum 1975 pada jenjang SD, SMP, dan SMA.

Pada pengajaran matematika tradisional siswa diajar dengan pendekatan *top down*. Hal ini dapat diartikan guru adalah sumber ilmu, komunikasi satu arah, siswa menjadi pendengar yang baik, lebih ditekankan pada hafalan daripada pengertian, dan urutan operasi hitung harus diterima sesuai aturan yang sudah ditetapkan. Ciri-ciri dari matematika tradisional (Santya, 2007) adalah: (1) mengutamakan pada hafalan dan keterampilan berhitung, (2) tahu dan mampu menggunakan cara atau langkah-langkah dalam menyelesaikan soal tetapi tidak tahu alasan setiap langkah yang dilakukan, (3) mengutamakan kepada melatih otak dan mental daripada kegunaannya, (4) penggunaan bahasa, simbol, dan istilah tidak begitu diperhatikan dan bersifat ambigu, (5) urutan operasi harus diterima tanpa alasan, dan (6) soal-soal yang diberikan menjelimet (rumit). Ruseffendi (1990) menambahkan beberapa karakteristik matematika tradisional yang diajarkan di Indonesia, yaitu (1) mengutamakan pada melatih otak, (2) kurang aplikatif, (3) tidak berkaitan dengan cabang-cabang matematika lainnya, dan (4) materi terlalu usang, tidak *up to date* dan tidak sesuai kebutuhan jamannya.

Sejak tahun 1975, pengajaran Matematika Modern di Indonesia resmi dimulai sampai dengan tahun 2004. Teori himpunan menjadi awal penyajian dari buku-buku matematika yang diajarkan di sekolah. Pada pengajaran matematika modern penekanan lebih kepada pengertian daripada hafalan, pendekatan bersifat *bottom-up*, lebih menekankan pada

penemuan siswa, pembelajaran berpusat pada siswa, suasana kelas lebih hidup, komunikasi multi arah guru-siswa, siswa-guru, dan siswa-siswa, dan menerapkan pembelajaran teman sebaya. Ciri-ciri kurikulum 1975 relevan untuk mendorong keaktifan siswa sehingga kurikulum tersebut disempurnakan dan diganti dengan Kurikulum 1984 yang mengusung semangat dan gagasan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif). Sesungguhnya kurikulum 1984 (CBSA) cukup mendukung untuk membuat pembelajaran matematika menjadi bermakna, namun Matematika Modern terlalu abstrak dan deduktif sehingga sebagian besar siswa kurang dapat mengikutinya. Pada kurikulum 1994, materi matematika tidak mengalami perubahan, kecuali penambahan materi mengenai komputer, meskipun hal tersebut sebenarnya sudah dimasukkan dalam kurikulum 1984 yang dalam pelaksanaannya hampir tidak pernah dilakukan karena ketidaktersediaan sarana berupa laboratorium komputer. Pengajaran Matematika Modern di Indonesia, menurut Ruseffendi (1990) mempunyai karakteristik (1) mengutamakan pada pengertian, (2) mengutamakan pada metode penemuan, (3) telah memasukkan materi baru, (4) mengutamakan pada struktur dan keakuratan, (5) sedapat mungkin menurunkan materinya pada tingkat yang lebih rendah, (6) menggunakan pendekatan deduktif yang dilandasi induktif.

MATEMATIKA MODERN DAN MATEMATIKA REALISTIK

Matematika Modern, dapat dipahami sebagai ilmu yang berdasarkan pada aksioma, merupakan pengetahuan yang disusun menggunakan aturan atau kaidah yang sangat ketat, bersifat abstrak, dan menggunakan simbol yang kosong dari arti sehingga matematika jauh dari realitas dan dirasakan memiliki jarak dari subyek yang mempelajarinya. Pembelajaran matematika yang abstrak dengan pendekatan yang abstrak pula (langsung dimulai dengan teorema, tanpa atau dengan bukti, tergantung jenjang pendidikannya), bagi yang belum terbiasa akan menyebabkan terjadinya jarak antara matematika yang dipelajari dengan siswa yang sedang belajar matematika. Pendekatan abstrak (pendekatan teorema-bukti) dapat mulai dilatihkan sedini mungkin. Akan lebih baik hasilnya jika terlebih dahulu diawali dengan kegiatan sebagai proses berpikir matematis. Proses ini antara lain menonjolkan aspek tertentu dari sejarah matematika. Matematika adalah ilmu yang dibangun oleh manusia, muncul dari aktivitas biasa yang dipraktekkan oleh manusia, salah satunya dengan mengemas aksioma secara lebih wajar, sesuai dengan taraf berpikir mereka yang sedang belajar matematika. Menyajikan aksioma dengan cara yang lebih wajar selain mendekatkan matematika yang sedang dipelajari dengan realitas juga dapat menumbuhkan kepekaan untuk merasakan apa yang dipikirkan orang lain, menelusuri gagasan dan cara berpikir orang-orang yang telah menemukan dan membangun matematika, belajar bagaimana mereka menemukan gagasan tersebut dan belajar memberikan alasan sehingga matematika dapat dirasakan muncul secara natural. Pembelajaran matematika juga harus memberikan kesempatan untuk berpikir dengan cara lain, tidak mutlak menggunakan algoritma baku, sehingga dalam belajarnya tidak meniru atau menghafal.

Menurut Sembiring et al., (2009) setidaknya terdapat tiga kondisi yang kurang menguntungkan yaitu (1) masalah motivasi guru dan siswa, (2) pencapaian prestasi matematika yang masih rendah dibanding negara lain, dan (3) kurikulum matematika yang diberikan sangat formal dan berfokus pada penyelesaian secara prosedural. Karakteristik lain yang juga memberi andil pada belum berhasilnya pembelajaran matematika di Indonesia adalah pembelajaran secara *rote learning*, dimana guru berperan dan mempunyai otoritas secara mutlak, serta pembelajaran didominasi oleh penyampaian informasi dan pengetahuan matematika oleh guru.

Dalam pendidikan matematika realistik, baik matematisasi horizontal maupun vertikal, keduanya digunakan untuk membentuk atau mengkondisikan proses pembelajaran dalam jangka panjang. Pendekatan ini siswa belajar matematika mulai dengan situasi, *idiosyncratic*, strategi-strategi dan pengetahuan informal dalam dunia nyata. Dari dunia nyata siswa belajar mengkonstruksi matematika formal dengan mematisasikan masalah-masalah kontekstual, dan dengan matematisasikan prosedur-prosedur penyelesaiannya. Siswa dihadapkan pada masalah-masalah kontekstual dari dunia nyata yang pemecahannya dapat dilakukan dengan berbagai cara atau yang jawabannya bervariasi. Sehingga menjadikan belajar matematika sebagai suatu kegiatan yang mampu menarik perhatian siswa. Diharapkan siswa akan memperoleh pengetahuan matematika melalui penemuan kembali matematika, diskusi antar siswa, dan refleksi. Hal ini disebut proses matematisasi, yaitu proses perkembangan dari dunia nyata ke dunia matematika, dan proses perkembangan dari dunia matematika ke dunia matematika juga. Tetapi yang lebih rumit didasarkan pada prinsip bahwa belajar matematika, untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap terhadap matematika harus melalui pengalaman kongkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi (Suryanto, 2002).

PENDEKATAN PEM BELAJARAN M ATEM ATIKA REALISTIK

Melalui penelitian pengembangan tentang pendidikan matematika yaitu bahwa *mathematics as a human activity*, berkembanglah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang dikenal dengan nama *Realistic Mathematics Education* (RME) atau Pendidikan Matematika Realistik (PMR). Menurut Gravemeijer (1994) kata "*Realistic*" merujuk pada suatu pendekatan dalam pendidikan matematika yang diambil dari klasifikasi oleh Treffers (dalam Siswono, 2006). Treffers melihat empat pendekatan dalam pendidikan matematika, yaitu mekanistik, strukturalistik, empiristik, dan realistik. Atau diklasifikasikan sebagai matematisasi bersifat horizontal dan vertikal. Horizontal, jika mentransformasikan masalah di lapangan ke dalam masalah matematika, sedangkan vertikal jika memproses matematika dalam sistem secara matematis. Lebih lanjut Gravemeijer (1994) menyatakan bahwa proses berpikir matematisasi dalam PMR dicirikan dengan adanya lima jenis kegiatan yaitu: (1) Eksplorasi secara fenomenologi, (2) Instrumen-instrumen vertikal yang menjadi jembatan, (3) Kontribusi siswa, (4) Interaktifitas, dan (5) Penjalinan. Menjembatani dengan instrumen-instrumen vertikal, berarti bahwa perhatian yang mendalam harus diberikan untuk model-model, situasi model, dan bagan-bagan (*schemata*). Kontribusi siswa adalah

hal penting yang harus diperhatikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, karena hal ini merupakan elemen konstruktif yang dapat dilihat sebagai kontribusi besar yang datang dari kontruksi dan hasil berpikir siswa itu sendiri. Karena ini menyangkut negosiasi yang jelas, intervensi, diskusi, kerja sama, dan evaluasi, yang kesemuanya merupakan hal-hal penting dalam suatu proses pembelajaran yang konstruktif.

Tidak kalah pentingnya adalah perlunya pendekatan yang holistik, dengan memasukkan penerapan-penerapan, yang menjadikan rangkaian pembelajaran tidak dapat diperlakukan sebagai kesatuan-kesatuan yang terpisah, tetapi menjadikannya suatu jalinan (*interwining*) dari rangkaian pembelajaran yang telah di eksploitasi dalam pemecahan masalah. Berdasarkan karakteristik pembelajaran PMR yang demikian, De Lange (dikutip Hadi, 2005) menyebutkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan PMR meliputi aspek-aspek: (1) Memulai pelajaran dengan mengajukan masalah (soal) yang “riil” bagi siswa sesuai dengan pengalaman dan tingkat pengetahuannya, sehingga siswa segera terlibat dalam pelajaran secara bermakna. (2) Permasalahan yang diberikan tentu harus diarahkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut. (3) Siswa mengembangkan atau menciptakan model-model simbolik secara informal terhadap persoalan/ masalah yang diajukan. (4) Pengajaran berlangsung secara interaktif.

Untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai pendekatan PMR tidaklah mudah untuk sebagian besar guru. Memilih masalah riil yang tepat untuk memulai pembelajaran dan merancang pembelajaran yang interaktif seringkali merupakan masalah serius bagi para guru. Dibutuhkan kerja sama atau kolaborasi dengan guru lain agar dapat menghasilkan rancangan pembelajaran yang lebih baik. Dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, ada banyak guru lain yang dapat mengamati jalannya proses pembelajaran dan memberi masukan untuk perbaikan pembelajaran berikutnya tentulah jauh lebih baik.

DIFUSI INOVASI PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK

Apabila dicermati sebuah inovasi akan menimbulkan konsekuensi yang perlu dilakukan dalam pembelajaran. Permasalahan pendidikan sangatlah kompleks, dari masalah sumber daya manusia, mutu, metode, sarana prasarana, media dan sebagainya. Peningkatan mutu pendidikan diperlukan inovasi. Salah satu inovasi yang dilakukan adalah dengan pembelajaran berbasis alam dan lingkungan. Obyek yang dipelajari dalam pembelajaran sains adalah hal-hal yang ada di alam dan lingkungan sekitar baik hayati maupun non hayati. Dengan pemanfaatan alam dan lingkungan, maka siswa akan dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran dikarenakan siswa dapat melihat langsung dan tidak asing dalam kehidupan sehari-hari. Maka siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Santyasa (2007) menyatakan bahwa pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat *student centered*, artinya pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya. Menurut Marsaja (2007) keunggulan pembelajaran inovatif adalah; (1) Kualitas hasil belajar yang dicapai menjadi lebih tinggi; (2)

Lingkup hasil belajar menjadi lebih komprehensif; (3) Pembelajaran inovatif tidak saja menekankan pada hasil belajar kognitif, tetapi juga hasil belajar proses dan sikap. Konsekuensinya tentu memerlukan waktu yang lebih lama, karena dilakukan untuk mencapai banyak hasil belajar. Pembelajaran inovatif dengan metode yang berpusat pada siswa (*studentcentered learning*) juga memiliki keragaman model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari siswa, di antaranya sebagai berikut:

1. Berbagi informasi (*information sharing*) dengan cara; curah gagasan (*brainstorming*), kooperatif, kolaboratif, diskusi kelompok (*group discussion*), diskusi panel (*panel discussion*), simposium, dan seminar.
2. Pembelajaran melalui pemecahan masalah (*problem solving based learning*) dengan cara; studi kasus, tutorial, dan lokakarya.
3. Belajar dari pengalaman (*experience based*) dengan cara; simulasi, bermain peran (*role play*), permainan (*game*), dan kelompok temu; salah satu metode alternatif yang saat ini sedang digemari dan diyakini lebih berhasil dari kegiatan ceramah adalah pendidikan luar ruang, yang sarat dengan permainan yang menantang, mengandung nilai-nilai pendidikan, dan mendekatkan siswa dengan alam.

PMR merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang inovatif, dan *Lesson Study* dapat dipandang sebagai model pengembangan keprofesionalan guru yang inovatif. Inovasi-inovasi dalam PMR sangat baik didifusikan kepada para guru melalui kegiatan *Lesson Study*. Tujuan PMR adalah menjadikan pembelajaran matematika sebagai kegiatan yang bermakna bagi siswa. Maka para guru matematikalah yang pertama harus diubah cara pandanganya terhadap proses belajar mengajar yaitu tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada siswa. Mengubah cara pandang guru tentu tidaklah mudah, dan juga tidak bisa seketika. *Lesson Study* dapat menjadi forum yang tepat untuk mengubah cara pandang guru, karena dalam *Lesson Study* para guru secara bersama-sama dan terus-menerus belajar tentang siswa, materi, dan proses pembelajaran, konkret dari masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas.

Khusus untuk mengenal, menghayati, dan melaksanakan PMR sebagaimana seharusnya, kegiatan *Lesson Study* dapat dilakukan sebagai berikut. Diawali dengan sosialisasi tentang PMR kepada kepala sekolah, pengurus MGMP Matematika, atau guru-guru pilihan yang nantinya dapat diharapkan menjadi motivator atau agen pembaharu di lingkungan masing-masing. Melalui orang-orang yang berpengaruh besar kepada para guru inilah langkah pendiskusian inovasi dalam PMR ini dimulai. Para motivator yang dapat merupakan pemuka pendapat (misal kepala sekolah) atau agen pembaharu (misal pengurus MGMP atau guru-guru inovator) bertugas untuk membangkitkan kebutuhan dan kemauan para guru untuk berubah. Selain bertugas untuk membangkitkan kebutuhan dan kemauan para guru untuk berubah, seorang agen pembaharu juga bertugas untuk memantapkan hubungan pertukaran informasi, mendiagnosa masalah yang dihadapi para guru, mewujudkan kemauan dalam perbuatan, menjaga kestabilan penerimaan inovasi dan mencegah tidak berkelanjutnya inovasi, serta mengakhiri hubungan ketergantungan (Rogers, M.E., 1983).

Ibrahim (1988) menyebutkan PMR merupakan suatu inovasi. Karena inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang. Hal ini baik berupa hasil penemuan yang benar-benar baru atau hasil penemuan sesuatu yang sebenarnya yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Inovasi dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Dari definisi tersebut, dapat diidentifikasi bahwa suatu inovasi dapat mempunyai dimensi-dimensi seperti (1) berupa sesuatu yang real (nyata) maupun abstrak, (2) adanya unsur kebaruan (*novelty*) atau berupa suatu pembaharuan, (3) berupa penemuan melalui invensi atau *discovery*, dan (4) adanya tujuan tertentu.

Sebagai suatu inovasi, PMR tidak hanya menangani cara baru dalam pembelajaran matematika dan aktifitas yang dilakukan di dalam kelas, namun juga konsepsi baru tentang siswa, peran baru guru, dan mendorong terjadinya transformasi sosial (budaya) secara lebih baik dan masif (Sembiring, et al., 2009). Melalui PMR dilakukan proses pengembangan, perubahan dan perbaikan disain cara-cara pembelajaran di dalam kelas, serta pelatihan guru. Inovasi PMR dimaksudkan untuk lebih mengoptimalkan hasil proses pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami konsep, prosedur dan algoritma matematika menjadi meningkat serta untuk membudayakan pembelajaran matematika agar matematika disenangi siswa, karena pembelajaran matematika tersebut diramu sedemikian rupa sehingga seluruh konteks pembelajaran matematika berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

HASIL PENERAPAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK

Pendekatan matematika realistik (PMR) dalam pembelajaran matematika saat ini, sedang ramai dibicarakan. Berdasarkan hasil-hasil penelitian kuantitatif dan kualitatif, penerapan RME dalam pembelajaran matematika memperlihatkan hasil yang menjanjikan. Becker dan Selter (Tim BKPB, 2001) menyatakan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran matematika dengan pendekatan PMR memperoleh skor yang lebih tinggi dibanding siswa yang belajar matematika dengan pendekatan tradisional. Lebih lanjut, keunggulan tersebut terutama dalam keterampilan berhitung dan lebih khusus lagi dalam masalah aplikasi.

Selain populer di negara asalnya, Belanda, PMR juga banyak mempengaruhi kinerja para pendidik matematika di berbagai negara. Beberapa penelitian (Tim BKPB, 2001) yang telah dilakukan di beberapa negara menunjukkan bahwa pendekatan PMR setidaknya dapat membuat matematika lebih menarik, lebih bermakna, mempunyai relevansi dengan kehidupan nyata, dan tidak terlalu formal dan tidak terlalu abstrak. Beberapa hasil positif lainnya mengenai pembelajaran matematika dengan pendekatan PMR antara lain adalah: mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa, menekankan pada belajar matematika dengan *learning by doing*, memfasilitasi penyelesaian matematika tanpa menggunakan penyelesaian baku, misalnya tanpa menggunakan algoritma, rumus, dan prosedur baku, dan menggunakan konteks sebagai titik awal pembelajaran matematika

Budhi (2010) memberikan contoh pembelajaran matematika yang dilakukan dengan kata-kata yang lebih bermakna dan dekat dengan pengalaman keseharian siswa. Salah satu contohnya adalah aksioma insidensi dalam geometri akan lebih bermakna jika diberi nama aksioma hubungan antara titik dan garis. Nama tersebut terasa lebih dekat dan tidak berjarak serta langsung memperlihatkan hubungan dengan realitas yang sering dan akrab dialami siswa. Demikian juga, istilah aksioma akan lebih bermakna jika disebut anggapan dasar atau anggapan awal.

Menurut Saunders Mac Lanc (dalam Budhi, 2010), matematika merupakan formalisasi (perumusan) dari kejadian kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, seharusnya matematika dapat dirasakan dekat (tidak berjarak) dan akrab dengan subyek yang mempelajarinya. Dalam penyajiannya harus dilakukan secara natural (alamiah) dan sesuai taraf berpikir siswa. Siswa yang secara teori perkembangan kognitif Piaget sudah sampai pada tahap berpikir operasional formal, diyakini dapat menelaah matematika dengan penyajian yang abstrak sehingga meskipun abstrak namun dapat dipahami sehingga matematika yang dipelajarinya bersifat realistik. Hal ini akan lebih berhasil jika anak tersebut sudah cukup terbiasa dalam berinteraksi dengan yang abstrak sehingga matematika tidak 'berjarak' dengan siswa tersebut. Berbeda halnya jika kemasan matematika disajikan secara abstrak kepada siswa yang masih dalam taraf berpikir operasional konkret. Tentunya matematika akan dirasakan berjarak dan tidak realistik dan memunculkan loncatan taraf berpikir. Mereka memerlukan sajian yang dapat diawali dari konkret atau semi konkret dan dilanjutkan dengan semi abstrak sehingga matematika yang abstrak mampu dipahami dan menjadi realistik dalam alam pikir siswa. Pembelajaran matematika yang abstrak, dengan demikian dapat menyesuaikan dengan perkembangan tahap berpikir anak sehingga menghindari terjadinya loncatan taraf berpikir. Kesadaran seperti ini telah tumbuh pada saat Matematika Modern diajarkan di Indonesia, namun pada prakteknya tidak dapat dilaksanakan dengan baik. Matematika Modern tetap diajarkan dengan metode *drill and practice* (Sembiring, 2008) yang dilandasi teori belajar behaviourisme (tingkah laku) dan bukannya menggunakan teori Perkembangan Kognitif Piaget yang bersifat konstruktivisme. Perbedaan teori dan praktek berdampak pada kurang berhasilnya pembelajaran matematika di Indonesia.

KESIMPULAN

Pendidikan Matematika Realistik merupakan inovasi dalam pendekatan pembelajaran matematika, khususnya di Sekolah Dasar. Inovasi yang diharapkan adanya perubahan dalam falsafah tentang matematika, gaya mengajar guru, gaya belajar siswa, apa yang diajarkan, dan bagaimana mengajarkan matematika. Falsafah matematika yang menyatakan *mathematics as a human activity*, menjadikan kegiatan belajar matematika menggunakan pendekatan realistik lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran matematika masa kini sesuai dengan perkembangan jaman diharapkan mampu untuk mengantarkan siswa menjadi pemikir yang analitis, pemecah masalah, inovatif dan kreatif, komunikator yang efektif, kolaborator yang efektif, paham informasi dan media, memiliki kesadaran global, dan memahami bidang finansial dan ekonomi. Oleh karena itu pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang membiasakan siswa untuk diberi pembelajaran berbasis masalah.

Pada pengajaran matematika tradisional siswa diajar dengan pendekatan *top down*. Hal ini dapat diartikan guru adalah sumber ilmu, komunikasi satu arah, siswa menjadi pendengar yang baik, lebih ditekankan pada hafalan daripada pengertian, dan urutan operasi hitung harus diterima sesuai aturan yang sudah ditetapkan. Pendidikan matematika realistik, siswa belajar matematika mulai dengan situasi, *idiosyncratic*, strategi-strategi dan pengetahuan informal dalam dunia nyata. Dari dunia nyatalah siswa belajar mengkonstruksi matematika formal dengan mematisasikan masalah kontekstual, dan prosedur penyelesaiannya. Akibatnya belajar matematika sebagai suatu kegiatan yang mampu menarik perhatian siswa, karena adanya diskusi dan refleksi antar siswa. Keunggulan pembelajaran inovatif adalah: (1) Kualitas hasil belajar yang dicapai menjadi lebih tinggi; (2) Lingkup hasil belajar menjadi lebih komprehensif; (3) Pembelajaran inovatif tidak saja menekankan pada hasil belajar kognitif, tetapi juga hasil belajar proses dan sikap. Konsekuensinya tentu memerlukan waktu yang lebih lama, karena dilakukan untuk mencapai banyak hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Budhi, W.S. (2010). Matematika sebagai Jalan Menuju Realitas. Makalah Utama pada Prosiding Seminar Nasional Matematika Jurusan Matematika FTIS Universitas Katolik Parahyangan, 2 Oktober 2010.
- Gravemeijer, K.P.E.(1994). Developing Realistic Mathematics Education. Utrecht: CD β Press.
- Gunawan, H. (2007). Perkembangan Matematika di Indonesia. Diunduh melalui: <http://personal.fmipa.itb.ac.id/.../matematika-di-indonesia-bagian-1.pdf>, Tanggal 24 Agustus 2013.
- Ibrahim (1988). Inovasi Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Marsaja. (2007). Pembelajaran Inovatif. Diunduh: <http://marsaja.wordpress.com> Tanggal 24 Agustus 2013.
- Rogers, M.E. (1983). Diffusion of Innovation, New York: The Free Press.
- Ruseffendi, E.T. (1990). Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini untuk Guru dan PGSD D2, Seri Pertama. Bandung: Penerbit Tarsito.

- Santyasa, I. W. (2007). Model-model Pembelajaran Inovatif. Makalah disajikan dalam pelatihan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru-Guru SMP dan SMA di Nusa Penida, tanggal 29 Juni s.d 1 Juli 2007.
- Sembiring, R.K. et al. (2008). Reforming Mathematics Learning in Indonesian Classroom through RME. *ZDM – The International Journal on Mathematics Education* 40 (6), 927-939.
- Sembiring, R.K. et al. (2009). Initiation, Implementation and Institutionalisation of Realistic Mathematics Education in Indonesia. Diunduh melalui: <http://www.icsei2009.org/presentations/vandenhofen.pdf> Tanggal 24 Agustus 2013
- Shadiq, F. (2007). Inovasi Pembelajaran Matematika Dalam Rangka Menyong-song Sertifikasi Guru Dan Persaingan Global. Laporan Hasil Seminar Dan Lokakarya Pembelajaran Matematika 15 – 16 Maret 2007 Di P4TK (PPPG) Matematika, Yogyakarta.
- Sswono, T.Y.E. (2006). PMRI: Pembelajaran Matematika yang Mengembangk-an Penalaran, Kreativitas dan Kepribadian Siswa. Makalah Workshop Pembelajaran Matematika di MI “Nurur Rohmah”. Sidoarjo, 8 Mei 2006.
- Suryanto. (2002). Penggunaan Masalah Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika. Naskah Pidato Pengukuhan Guru Besar. Yogyakarta: UNY.
- Tim BKPBM (2001). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: Penerbit JICA-Universitas Pendidikan Indonesia.

PEMANFAATAN BARANG BEKAS (RONGSOK) UNTUK MENUNJANG INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Sri Tresnaningsih

FKIP Universitas Terbuka, UPBJJ Surabaya

sritresnaningsih@ut.ac.id

Abstract

Sustainability of basic math concepts ranging Level Preschool, Elementary School, Junior High and High School Higher Education interpret even the more abstract mathematics, if the teacher's less sensitive to these conditions may result to students less understand mathematics. If the basic concepts of mathematics are not controlled can result in a decline and lazy students to learn mathematics because mathematics is considered unattractive, difficult with full symbols. Bruner said that the process of learning through 3 stages: Enaktif, Iconic and Symbolic. This stage moves from the real to the abstract to semi-abstract heading. Enaktif stage children learn concepts related to real objects or events in the surrounding world experiences. A Lots of used goods (trashy) who dumped or burned. Though these items can be use and made props mathematics. With props students can come face to face with things that real. Making props emphasis on the use of unuseable goods. Profit thrift made use of props is: reduce pollution, lower costs, more creative teachers and students, students construct their own knowledge, with especial messing thrift will arise a sense of fun, and props were created presented the students will be practicing express their opinions. This effort is expected of students and teachers will be more innovative to the process of learning mathematics.

Keywords: *innovation , learning mathematics , props , thrift (trashy).*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita lihat dimana-mana sampah berserakan, dipinggir jalan, di sepanjang rel kereta api, di sungai bahkan di sekitar rumah penduduk. Air sungai tergenang disebabkan kurang kesadaran warga yang membuang sampah di sungai yang mengakibatkan pembusukan oleh bakteri sehingga mengeluarkan bau busuk. Hal demikian dapat mengganggu pernafasan.

Matematika yang oleh kebanyakan siswa dianggap sulit, menjemukan, merupakan momok tidaklah demikian jika pemahamannya melalui proses yang menyenangkan. Dalam hal menyenangkan perlunya media yang mendukung, metode pembelajaran yang tepat.

Adanya keterkaitan materi matematika mulai dari tingkat dasar, menengah sampai perguruan tinggi. Mulai dari yang konkret, semi abstrak, sampai abstrak. Hubungan tersebut dapat digambarkan seperti bentuk spiral yang ujungnya makin melebar. Dalam arti bahwa

keterkaitan materi tersebut dari mudah ke sukar, dari sederhana ke kompleks, dari konkret ke abstrak cakupannya semakin luas dan saling terkait. Apabila penguasaan materi di tingkat dasar atau di tingkat sebelumnya kurang dikuasai/mengalami kesulitan/tidak link apalagi berlarut-larut maka akan mengakibatkan kurang dikuasainya materi selanjutnya, siswa bisa malas untuk belajar. Kalau hal demikian terjadi terus menerus maka pelajaran matematika tidak akan disenangi siswa, matematika bisa menjadi fobia yaitu rasa takut terhadap pelajaran matematika. Matematika sudah dianggap hal yang tidak menarik, tidak menyenangkan oleh siswa. Bagi para guru yang sadar kondisi seperti ini akan merasa prihatin tapi bagi guru yang tidak peduli terhadap perkembangan pendidikan siswanya jelas berpengaruh terhadap kualitas pendidikan peserta didik.

Bagaimana proses pembelajaran dapat melibatkan siswa secara penuh sehingga siswa aktif, kreatif yang akhirnya timbul rasa senang maka peran guru sangatlah besar. Untuk mengantar pada pemahaman konsep dasar matematika di tingkat sekolah dasar akan lebih bermakna apabila penyampaian materi dibantu dengan menggunakan alat peraga. Alat peraga matematika tidaklah harus mahal, alat peraga dapat diusahakan dengan membuat sendiri dengan bahan yang murah. Apalagi era seperti saat ini rasanya uang sulit didapat, pengangguran masih cukup banyak. Adanya kekerasan fisik yang sering kita dengar seperti adanya tawuran antar pelajar, antar mahasiswa, antar warga serta peristiwa yang baru terjadi yaitu penyiraman dengan air keras.. Hal demikian dapat merupakan indikator mulai terkikisnya rasa empati terhadap sesama, kurang peduli terhadap alam, kurang cintanya pada lingkungan. Peduli terhadap lingkungan, lingkungan yang kotor kita bersihkan, barang bekas (rongsok) yang ada pada lingkungan kita manfaatkan. Menjaga kelestarian lingkungan sesuai yang dicanangkan "UT Go Green".

MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Kata media berasal dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Media dapat diartikan sebagai alat bantu berupa apa saja yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Penggolongan media pembelajaran dapat didasarkan pada:

1. Sifat fisiknya
2. Jenisnya
3. Daya liputnya
4. Bahannya
5. Bentuknya

Dilihat dari sifat fisiknya meliputi: gambar diam, gambar gerak, rekaman bersuara, TV, benda/model. Menurut jenisnya dibedakan tiga, yaitu: media audio, media visual dan media audio visual. Sedangkan dilihat daya liputnya dibedakan media dengan daya liput luas, daya liput terbatas, media pengajaran individual. Bahan media dapat berupa media sederhana yaitu murah dan mudah diperoleh, dan media yang lebih kompleks. Dilihat dari bentuknya terdapat media dengan dua dimensi, tiga dimensi serta media elektronik (Putra, 2012:18).

Bagaimana supaya proses pembelajaran berlangsung secara efektif, hal ini tidak terlepas dari peran media maka perlunya pemilihan media yang tepat dan bahan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik disesuaikan dengan pengalamannya. Dengan media diharapkan akan memperingan tugas guru dalam menyampaikan materi matematika. Media pembelajaran matematika merupakan alat bantu yang sangat berarti dan banyak manfaatnya dalam proses pemahaman materi matematika yang terkesan sulit, rumit, kompleks, penuh simbol-simbol.

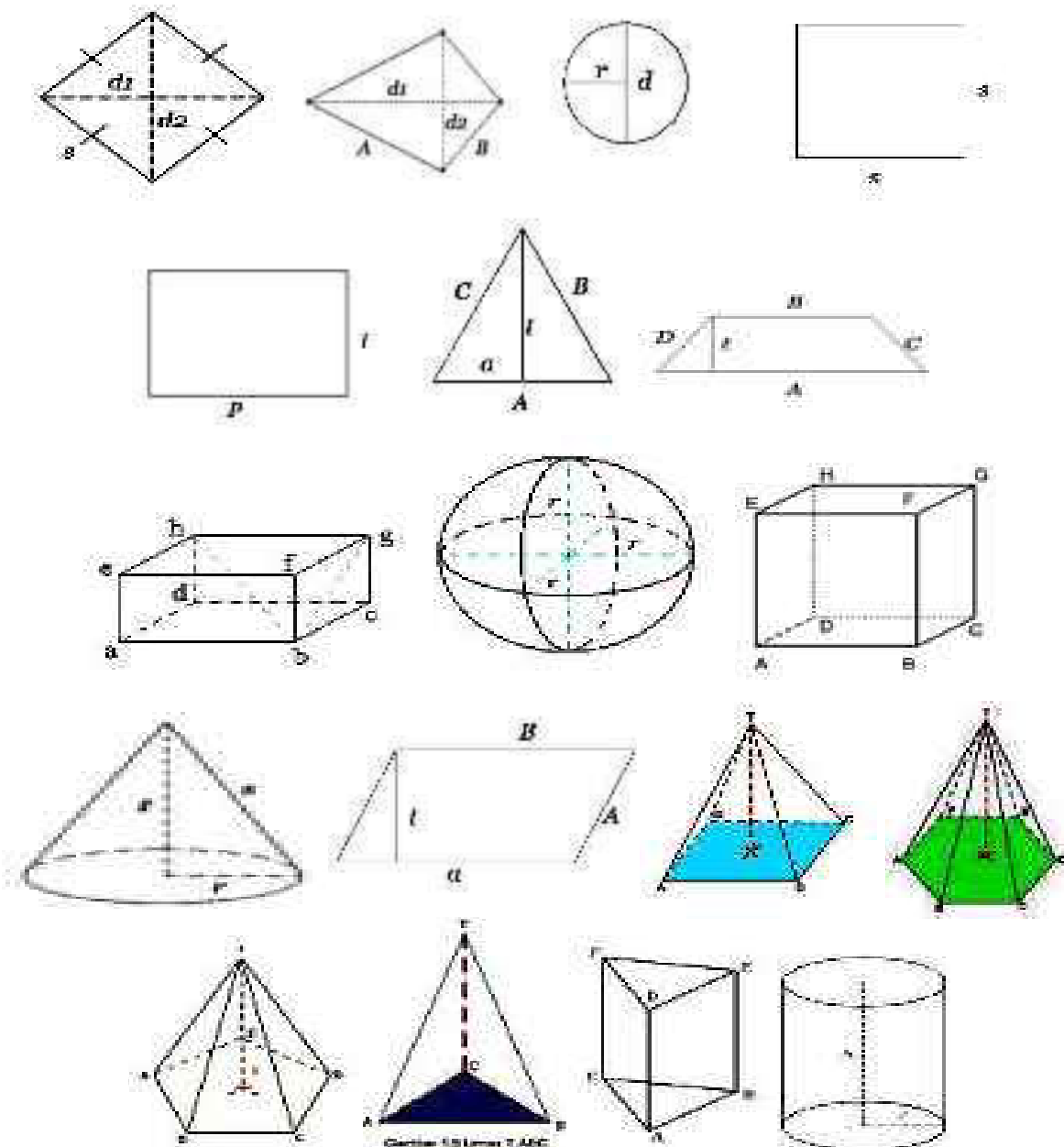
Barang bekas (rongsok) yang dapat dibuat alat bantu/alat peraga, misalnya: perca kain, kertas, karton, seng, tali, dahan, bekas tempat minum, kardus, paralon, tali raffia, lidi, keping CD, dan masih banyak lagi. Semakin seseorang mempunyai daya kreatif yang tinggi makin dapat memanfaatkan barang bekas (rongsok).

Beberapa contoh barang bekas (rongsok) yang dapat dimanfaatkan untuk dibuat alat peraga matematika, misalnya sebagai berikut.



Gambar -1. Barang Barang Bekas yang digunakan sebagai Media Peraga

Alat peraga dapat dibuat dari barang bekas (rongsok) untuk bangun datar maupun bangun ruang berikut.



INOVASI PEM BELAJARAN M ATEM ATIKA DI SEKOLAH DASAR

Inovasi dapat diartikan reka baru atau ciptaan baru. Inovasi dari Bahasa Inggris innovation. Seorang pendidik dalam hal ini guru terutama guru di tingkat dasar baik sebagai guru Sekolah Dasar maupun Menengah Pertama, dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran matematika yang pada akhirnya bersifat abstrak dengan penuh simbol-simbol perlunya kualifikasi pendidik yang profesional dengan mengoptimalkan daya kreatifnya. Proses pembelajaran akan menyenangkan ada kaitannya dengan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran, yaitu pembelajaran matematika.

Anak usia Sekolah Dasar taraf berpikirnya masih belum formal dan ada yang sebagian masih dalam tahap pra konkret. Teori Perkembangan Mental Anak dari Jean Peaget menyatakan bahwa tahapan kemampuan berpikir anak ada empat tahapan, yaitu:

1. Tahap Sensori Motor (usia dari lahir sampai 2 tahun)
2. Tahap Operasional Awal / pra operasi (usia 2 – 7 tahun)
3. Tahap Operasional / operasi konkret (usia 7 – 11 atau 12 tahun)
4. Tahap Operasional Formal (diatas usia 11 tahun). (Karso, 2010 : 1.6)

Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, hierarkis, abstrak, penuh dengan bahasa simbol. Seperti yang diungkapkan Ruseffendi (1989:23) bahwa matematika terorganisasi dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi, aksioma, dalil-dalil. Demikian pula Hudoyo (1990:4) menyatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide, konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hierarkis dan penalaran deduktif. Tidaklah mudah bagi guru Sekolah Dasar dalam membelajarkan siswanya pada mata pelajaran matematika. Guru haruslah mempunyai kemampuan khusus untuk menjembatani antara dunia anak yang taraf berpikirnya belum secara deduktif dengan matematika yang bersifat deduktif. Untuk ini sangatlah dibutuhkan guru yang berkualifikasi pendidik optimal, dapat mengembangkan matematika yang kreatif.

Pengembangan model pembelajaran sekolah dasar di kelas rendah bisa meliputi pendekatan induktif, deduktif, ekspositori maupun terpadu. Pendekatan induktif dikembangkan oleh Bacon seorang filsuf Perancis. Pendekatan induktif adalah pendekatan yang bergerak dari hal-hal yang bersifat khusus ke umum. Dari contoh-contoh kemudian dapat ditarik suatu kesimpulan yang bersifat umum. Menurut Bacon penarikan kesimpulan didasarkan atas fakta-fakta yang konkret sebanyak mungkin, dimana makin banyak fakta makin mendukung kesimpulan (Daryanto, 2013:335). Misalnya untuk menemukan rumus isi balok digunakan benda konkret berupa kubus satuan. Makin banyak melakukan peragaan maka kesimpulan yang didapat makin terdukung. Kesimpulan yang diperoleh yaitu isi balok = panjang x lebar x tinggi. Demikian pula misalnya untuk menemukan isi kerucut jika dihubungkan dengan isi tabung. Alat peraga yang dapat dibuat dari rongso bisa dari karton yang dibuat kubus satuan dan balok dari karton juga dengan panjang, lebar dan tinggi bervariasi. Untuk menemukan isi kerucut jika dibandingkan dengan isi silinder, silinder bisa diwakili oleh kaleng bekas sedang kerucut dibuat dari karton tebal dengan alas berupa lingkaran yang sama sebangun dengan alas silinder. Tinggi kerucut sama dengan tinggi kaleng. Untuk menemukan volume kerucut bisa dengan peragaan menggunakan isi pasir.

Pendekatan deduktif bisa dikatakan kebalikan dari pendekatan induktif, yaitu bergerak dari hal yang umum ke khusus (contoh-contoh). Pendekatan ekspositori merupakan suatu pendekatan yang menekankan interaksi guru dan siswa. Sedangkan model pembelajaran terpadu merupakan suatu pembelajaran yang mengaitkan tema-tema yang saling overlapping yang dikemas menjadi satu tema besar dalam suatu pembelajaran untuk dibahas (Daryanto, 2013:336).

Konsep pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dapat dibedakan dalam tiga yaitu:

1. Konsep Dasar
2. Konsep Berkembang
3. Konsep yang Dibina Keterampilannya

Contoh: Dalam Pokok Bahasan/Sub Pokok Bahasan Perkalian di kelas III Sekolah Dasar diuraikan sebagai berikut:

1. Mengalikan dua bilangan dengan satu angka dengan hasil lebih kecil dari 10
2. Mengenal sifat pertukaran pada perkalian
3. Menentukan pasangan bilangan yang hasil perkaliannya diketahui dan hasilnya tidak lebih dari 10
4. Menentukan dan mendemonstrasikan alat peraga yang sesuai
5. Menyelesaikan soal berbentuk cerita

Bahan pelajaran tersebut diberikan kepada siswa kelas III SD, maka sebagai guru haruslah dapat menentukan jenis konsep yang sesuai. Hal demikian dimaksudkan untuk memudahkan penanaman konsep perkalian pada siswa kelas III dengan dipikirkan penggunaan alat peraga yang tepat.

1. Konsep Dasar

Pada tingkat sekolah dasar pengenalan operasi hitung penjumlahan, pengurangan maupun perkalian hendaknya dijelaskan dengan media berupa benda konkret atau gambar benda konkret juga dikaitkan dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya konsep dasar yang dikenalkan adalah pengertian "perkalian" serta "lambang untuk perkalian adalah x". Sebelumnya pada pembelajaran yang lalu telah dibahas tentang konsep penjumlahan. Konsep dasar dinyatakan dalam bentuk kalimat matematika.

$$1 \times 3 = \dots\dots$$

$$2 \times 3 = \dots\dots$$

$$3 \times 3 = \dots\dots$$

$$4 \times 3 = \dots\dots$$

Pada kalimat matematika tersebut siswa dapat menjelaskan bagian-bagian dari kalimat matematika seperti faktor-faktornya yaitu bilangan 1, 2, 3 dan 4, lambang untuk perkalian adalah x serta lambang untuk tanda sama dengan adalah =

Contoh selanjutnya misalkan siswa dihadapkan pada soal perkalian $4 \times 2 =$

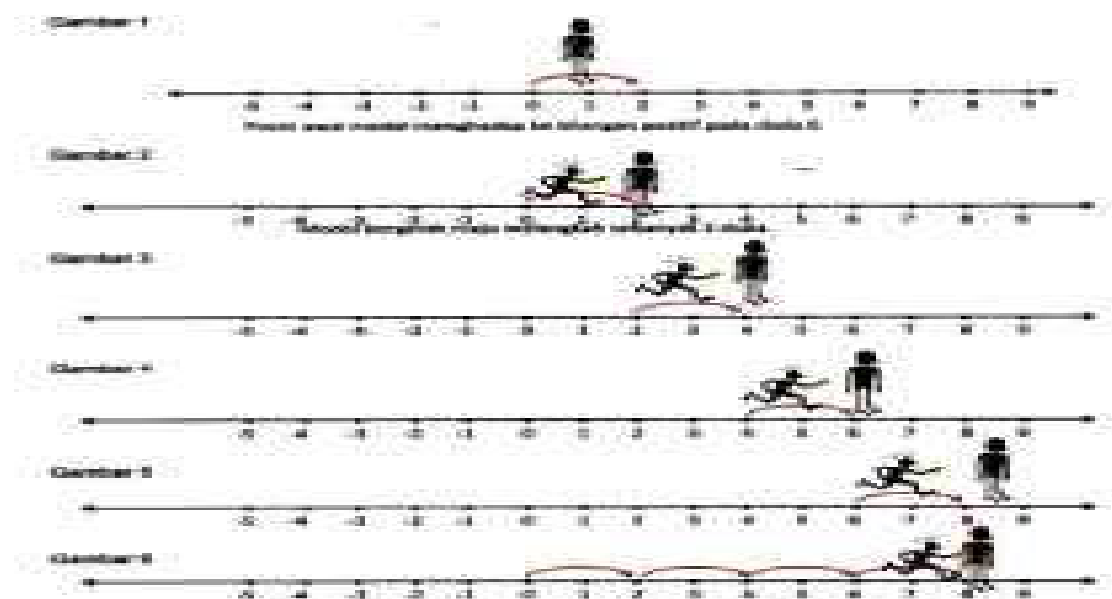
Langkah-langkah dapat disusun sebagai berikut

- a. Dengan menggunakan alat peraga berupa kelereng, lidi atau peraga yang lain siswa diminta memperagakan peragaan yang mewakili kalimat matematika 4×2
- b. Siswa secara berkelompok digiring untuk dapat mengkonstruksi sendiri artinya perkalian jika dihubungkan dengan operasi hitung penjumlahan

- c. Selanjutnya peragaan digunakan dengan balok garis bilangan
- d. Pada akhir pembelajaran siswa dapat membuat kesimpulan.

Misalnya dalam pembahasan ini siswa akhirnya dapat menyimpulkan bahwa perkalian dapat dinyatakan sebagai penjumlahan berulang. Contoh: 4×2 dapat diartikan dua-an sebanyak empat buah.

Siswa dapat melakukan peragaan dengan balok garis bilangan yang digambarkan sebagai berikut.



Keterangan peragaan dengan balok garis bilangan:

- a. Pada gambar 1 model menempati posisi awal yaitu angka nol
- b. Pada gambar 2, 3, 4 dan 5 model melangkah dua skala- dua skala
- c. Pada gambar 6 memperlihatkan peragaan model mulai dari posisi awal nol sampai posisi akhir yaitu angka 8.

2. Konsep yang berkembang dari konsep dasar

Konsep yang dapat dikembangkan dari konsep dasar dalam bahasan ini adalah “sifat pertukaran”. Dengan menggunakan alat peraga siswa dapat menyimpulkan berlakunya sifat pertukaran pada operasi hitung perkalian., yaitu $1 \times 3 = 3 \times 1$, $2 \times 3 = 3 \times 2$, dst.

Tugas untuk siswa:

Memperagakan dengan balok garis bilangan berlakunya sifat pertukaran $4 \times 2 = 2 \times 4$

3. Konsep yang harus dibina keterampilannya

Dengan harapan siswa terampil dalam konsep yang baru dipelajari, yaitu konsep dasar dan konsep yang berkembang dari konsep dasar maka siswa perlu melakukan latihan untuk membina keterampilan dengan menyelesaikan soal berbentuk cerita yaitu soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, soal cerita yang ada hubungannya dengan bahasan di atas misalnya sebagai berikut:

Dafi mempunyai empat bungkus permen, masing-masing bungkus berisi dua permen. Berapakah jumlah permen Dafi. Nyatakan dalam bentuk penjumlahan berulang.

Dalam kegiatan ini siswa melakukan latihan untuk membina keterampilan dengan menyelesaikan soal berbentuk cerita. Yang perlu ditekankan pada siswa bahwa dalam menyelesaikan soal cerita siswa mampu mengenal:

- a. Apa yang diketahui?
- b. Apa yang ditanyakan? serta
- c. Pengerjaan hitung yang diperlukan.

Dalam mengenalkan konsep dasar pada siswa Sekolah Dasar melalui tahapan-tahapan dari pengenalan secara konkret menuju ke semi abstrak, abstrak. Yaitu dengan digunakan alat bantu berupa alat peraga yang mendukung konsep dasar tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Jerome S. Bruner tentang perkembangan belajar. Menurut Bruner proses belajar matematika melalui tiga tahapan, yaitu:

- a. Tahap Enaktif (Enactive) atau Tahap Kegiatan

Dalam tahap ini anak masih coba-coba dengan gerak refleksnya. Kegiatan yang ia lakukan belum adanya keharmonisan ia memanipulasi, menyusun, mengutak-atik, menjejerkan. Tahap Enaktif ini sesuai dengan Teori Perkembangan Mental Anak dari Peaget adalah tahap sensori motor.

- b. Tahap Ikonik (Iconic) atau Tahap Gambar Bayangan

Pada tahap ini anak dapat memberikan gambaran dalam pikirannya dalam bentuk bayangan mental atau anak dapat membayangkan kembali tentang benda atau peristiwa yang dialami atau dikenal pada tahap enaktif. Dalam Teori Perkembangan Mental Anak dari Peaget adalah tahap operasi awal.

- c. Tahap Simbolik (Symbolic)

Pada tahap ini anak mampu memahami simbol-simbol dan mampu menjelaskan dengan bahasanya. Dalam Teori Perkembangan Mental Anak dari Peaget adalah tahap operasi formal.

Proses belajar yang dikenalkan Bruner dapat dicontohkan sebagai berikut, misalnya dalam mengenalkan konsep dasar lambang bilangan "2" dimulai dengan adanya benda konkret berupa kelereng sebanyak dua buah. Tahap berikutnya benda konkret yang berupa kelereng tadi sudah tidak dihadirkan tetapi cukup digambar dua buah kelereng. Pada tahap simbolik dikenalkan pada lambang bilangan yang mewakili dua buah kelereng tersebut adalah "2"

Pendapat dari Bruner ini jika dihubungkan dengan presentase kemampuan daya serap manusia terhadap alat inderanya adalah:

- a. Penglihatan 82%
- b. Pendengaran 11%
- c. Penciuman 1%
- d. Pengecapan 2,5%
- e. Perabaan 3,5% (dalam Daryanto, 2011:13)

Dari keterangan di atas dapat dijelaskan bahwa daya serap manusia paling besar adalah dengan indera penglihatan. Anak akan lebih mudah belajar dari hal yang konkret dari pada yang abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan metode pembelajaran yang sesuai akan menggairahkan siswa, siswa akan senang. Hubungan konkret abstrak dan penggunaan media pembelajaran menurut Edgar Dale digambarkan dalam bentuk kerucut pengalaman sebagai berikut.



Gambar-2. Kerucut pengalaman Edgar Dale (Heinich,et.al.,2002:11)
(dalam Daryanto,2011:14)

Dari diagram tersebut dapat dijelaskan bahwa ada kesamaan jenjang konkret abstrak antara Bruner dan Edgar Dale. Pada penggunaan barang bekas (rongsok) untuk dibuat alat bantu dalam proses pembelajaran matematika, apabila sang guru, siswa bahkan orang tua kreatif maka tidak banyak barang bekas yang terbuang begitu saja. Hal ini akan banyak bermanfaat terutama dalam mengurangi polusi baik polusi darat, air maupun udara. Pelestarian lingkungan akan lebih terdukung dengan kata lain "UT Go Green" akan terwujud. Sehubungan dengan penggunaan barang bekas (rongsok) untuk menunjang Inovasi Pembelajaran Matematika dapatlah diterapkan kegiatan berikut yang sangat bermanfaat, yaitu:

1. *Reduce* (mengurang)

Pada kegiatan ini sebisa mungkin melakukan meminimalisasian barang atau materi yang kita gunakan. Digunakan alat bantu yang tidak mahal tetapi peragaan tersebut sangat mengena pada Tujuan Pembelajaran yang telah dirumuskan yang harus tercapai.

Misalnya untuk mengenalkan hubungan antara keliling lingkaran dengan diameter dimana perbandingan bilangan yang diperoleh merupakan "phi" dapat digunakan benda bentuk lingkaran seperti tampah dari bambu atau baki.

2. *Reuse* (memakai kembali)

Dalam memilih barang-barang yang digunakan adalah barang yang bisa dipakai lagi, dengan menghindari barang-barang yang sekali pakai. Misalnya kaleng bekas dapat untuk menjelaskan bangun ruang seperti tabung.

3. *Recycle* (mendaur ulang)

Karena tidak semua barang bisa didaur ulang, sebisa mungkin menggunakan barang-barang yang bisa didaur ulang. Misalnya dalam mengenalkan bangun ruang seperti prisma, kubus, balok, kerucut, limas dapat digunakan karton atau kertas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Keuntungan penggunaan barang bekas (rongsok) dibuat alat peraga adalah:

1. Mengurangi polusi, baik polusi darat, udara atau perairan
2. Menekan biaya, dengan barang bekas harga menjadi murah bahkan bisa gratis
3. Para guru maupun siswa lebih kreatif
4. Siswa membangun (mengkonstruksi) sendiri pengetahuannya
5. Dengan mengotak-atik sendiri menggunakan barang bekas akan timbul rasa senang,
6. Alat Peraga yang dibuat jika dipresentasikan maka siswa akan semakin berlatih mengemukakan pendapatnya. Dengan upaya ini diharapkan siswa maupun guru akan lebih berinovasi terhadap proses belajar matematika.

SARAN

Makalah ini masih jauh dari sempurna, saya berharap kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

Annonymous 2009. *Kaleng Bekas crop*. (<http://elindasari.wordpress.com/2009/08/12/berkreasi-dengan-kaleng-bekas/kaleng-bekascrop/>), diakses tanggal 10 Oktober 2013 pukul 19.20).

- 2010. *Pemanfaatan Lidi sebagai Media Pembelajaran Matematika*.
(<http://www.slideshare.net/nenipmt/pemanfaatan-lidi-sebagai-media-pembelajaran-matematika>, diakses tanggal 10 Oktober 2013 pukul 19.05).
- 2010. *Hari 25 Dompot Tabung dari CD Bekas*.
(<http://www.designby.vitarlenology.net/2010/09/hari-25-dompot-tabung-dari-cd-bekas.html>diakses tanggal 10 Oktober 2013 pukul 20.06).
- 2011. *Jenis-jenis Bangun Ruang* (<http://poenyaecix.wordpress.com/tag/jenis-jenis-bangun-ruang/>, diakses tanggal 14 Oktober 2013 pukul 05.20).
- 2013. *Kaleng Bekas crop*. (<http://www.anton99.net/2013/01/rumus-rumus-mencari-luas-dan-keliling.html>, diakses tanggal 14 Oktober 2013 pukul 05.25).
- 2013. *Harga Kardus Rokok Bekas Murah Update*.
(<http://iswanticha.blogspot.com/2013/04/rumus-matematika-dasar-bangun-ruang.html>, diakses tanggal 14 Oktober 2013 pukul 05.31).
- 2013. *Harga Kardus Rokok Bekas Murah Update*.
(<http://jualkardusbekas.blogspot.com/2013/07/harga-kardus-rokok-bekas-murah-update.html>, diakses tanggal 10 Oktober 2013 pukul 19.47).
- 2013. *Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media*.
(<http://sariifatiimah.blogspot.com/2013/06/pemanfaatan-barang-bekas-sebagai-media.html>, diakses tanggal 10 Oktober 2013 pukul 20.30).
- Daryanto.2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto.2013.*Inovasi Pembelajaran Efektif*.Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Hudoyo, Herman.1990. *Strategi Mengajar Belajar Matematika*. Malang: IKIP Malang.
- Karso,dkk (2010). *Pendidikan Matematika I*. Universitas Terbuka.
- Muhsetyo, Gatot.2009.*Pembelajaran Matematika di SD*. Universitas Terbuka.
- Putra, Stiatava R.2012. *Berbagai Alat Bantu untuk Memudahkan Belajar Matematika*.Diva Press.
- Ruseffendi E.T. 1988. *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini untuk Guru dan SPG*. Bandung: Tarsito.

ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD

Aini Indriasih

Universitas Terbuka UPBJJ Semarang

aini@ut.ac.id

Abstrak

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada pemilihan tema yang sesuai dengan dunia anak sehingga menarik minat belajarnya. Adanya kesesuaian antara materi pembelajaran dengan dunia nyata dan minat belajar anak dapat mendorong anak untuk terlibat aktif dan mendapatkan kebermaknaan dalam proses belajar.

Pendekatan ini dimaksudkan sebagai suatu pembelajaran oleh seorang guru yang mengajar semua mata pelajaran di dalam kurikulum. Keefektifan pembelajaran tematik tidak lepas dari penggunaan suatu tema sebagai “pemersatu konsep” dan sebagai perekat pengetahuan pada ingatan peserta didik yang di dalamnya terdapat peluang untuk menginternalisasikan nilai-nilai yang dapat untuk menyeimbangkan antara pencapaian hasil kognitif dan tingkah laku nyata, sehingga anak memiliki karakter sebagaimana dimaksud dari tujuan pendidikan.

Kurikulum 2013 menempatkan karakter di atas prestasi, bukan sebaliknya. Perolehan pengetahuan dan pengembangan karakter dapat dilakukan secara maksimal dalam kondisi pembelajaran yang bernuansa gembira, dan alat permainan sebagai mediana.

Alat permainan edukatif adalah salah satu media berbasis simulasi didesain untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.

Alat permainan edukatif ini bertujuan untuk menerapkan pendidikan karakter berbasis tematik di SD. Hasilnya diharapkan dapat membantu perkembangan karakter anak melalui permainan yang mendidik, meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi pelajaran, memberikan alternatif kegiatan bermain sambil belajar, membudayakan anak untuk terampil mengatasi masalahnya secara mandiri, mendorong guru untuk dapat lebih kreatif membelajarkan anak dengan media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak.

Kata Kunci: *Alat permainan edukatif, pembelajaran tematik, pendidikan karakter.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada pemilihan tema yang sesuai dengan dunia anak sehingga menarik minat belajarnya. Adanya kesesuaian antara materi pembelajaran dengan dunia nyata dan minat belajar anak dapat mendorong anak untuk terlibat aktif dan mendapatkan kebermaknaan dalam proses belajar.

Berbagai upaya dan inovasi pendidikan di setiap jenjang terus dilakukan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan IPTEKS yang diwujudkan dalam bentuk perubahan kurikulum. Inti dari Kurikulum 2013 adalah upaya penyederhanaan, dan tematik-integratif (Sisdiknas, 2012). Hal ini dilatarbelakangi oleh pemikiran tentang pentingnya pembelajaran yang terintegrasi dengan kehidupan nyata serta perkembangan kognitif anak yang cenderung melihat sesuatu secara keseluruhan (holistik). Kesederhanaan dalam pembelajaran yang bersifat tematik dan terintegrasi sejalan dengan pandangan pendidikan yang pragmatis seperti yang dikembangkan oleh John Dewey. Dalam pendidikan pragmatis, pengetahuan muncul sebagai hasil dari proses adaptasi yang aktif dari manusia terhadap lingkungannya, sehingga kurikulum harus sesuai dengan pengalaman nyata peserta didik (Solehuudin, 2008). Hasil pendidikan yang sesuai dengan pengalaman nyata peserta didik salah satunya dapat diperoleh melalui pembelajaran tematik.

Pendekatan ini dimaksudkan sebagai suatu pembelajaran oleh seorang guru yang mengajar semua mata pelajaran di dalam kurikulum. Keefektifan pembelajaran tematik tidak lepas dari penggunaan suatu tema sebagai “pemersatu konsep” dan sebagai pelekut pengetahuan pada ingatan peserta didik (NREL, 2005) yang di dalam praktiknya terdapat peluang untuk menginternalisasikan nilai-nilai yang dapat untuk menyeimbangkan antara pencapaian hasil yang bersifat kognitif dan tingkah laku nyata, sehingga anak memiliki karakter sebagaimana dimaksud dari tujuan pendidikan.

Pendidikan yang kita idamkan adalah pendidikan yang menempatkan karakter di atas prestasi, bukan sebaliknya. Perolehan pengetahuan dan pengembangan karakter dapat dilakukan secara maksimal dalam kondisi pembelajaran yang bernuansa gembira, dan alat permainan sebagai medianya. Alat permainan edukatif (*educational games*), also known as *instructional games*, take advantage of gaming principles and technologies to create educational content. Early versions of educational games were often incarnations of interactive multimedia courseware that incorporated simple mini-games such as puzzles and memory games as rewards attempting to inject fun into learning (Tang and Hanneghan, 2010: 108-109).

Selama proses pembelajaran guru dituntut terampil dalam mengkaitkan kegiatan pembelajaran dengan konsep-konsep yang harus disajikan dalam suasana yang menyenangkan. Bahwasanya *games have always been part of teacher's array of teaching technique* (Miller, 2008: 5). Bagi peserta didik SD, suasana yang menyenangkan akan tercipta bila mereka belajar sesuai dengan dunia mereka, yaitu dunia bermain. Atas dasar pemikiran inilah mengembangkan alat permainan edukatif pendidikan karakter berbasis tematik perlu dilakukan.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka perlu dikemukakan permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam Pembelajaran tematik, alat permainan edukatif manakah yang dapat dipergunakan untuk pendidikan karakter di SD?
2. Bagaimanakah proses pengembangan alat permainan edukatif pendidikan karakter tersebut?

PEMBAHASAN

1. Hakikat Belajar

Belajar dalam arti sempit adalah hanya menekankan perolehan informasi baru dan pertambahan, belajar itu bersifat pasif. Belajar dalam arti luas adalah belajar untuk memperoleh dan menemukan struktur pemikiran yang lebih umum yang dapat digunakan pada bermacam-macam situasi (Piaget dalam Udin, 2009). Karena *we often welcome unexpected changes and discoveries in our lives* (Newman, 2012). Belajar selalu mengandung unsur pembentukan dan pemahaman. Piaget dalam Suparno (2001) menekankan lebih pada siswa aktif, bukan guru saja yang aktif. Bahkan sebaliknya seharusnya siswa yang aktif. Mintz (2012) dalam Pemikiran Pendidikan Progresif mengatakan bahwa *school must educate the whole child (not just the mind), learning must be student-centered (rather than subject-centered or teacher-centered) because the child's interests and developmental maturity are limit and guide all instruction, students must be physically active and intellectually engaged (rather than inert and passive), students' motivation must be intrinsic (while external coercion must be avoided), learning must involve discovery and experimentation (not drilling and learning by rote), and genuine learning is exciting and pleasurable (not joyless or painful).*

Menurut Bruner (dalam Udin, 2009) belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Proses belajar akan berlangsung secara optimal jika proses pembelajaran diawali dengan tahap inaktif (tahap pembelajaran pengetahuan secara aktif, dengan menggunakan benda konkret atau situasi yang nyata), dilanjutkan dengan tahap ikonik (tahap pembelajaran pengetahuan diwujudkan dalam bentuk bayangan, gambar, atau diagram), dan diteruskan dengan tahap simbolik (tahap pembelajaran pengetahuan diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol abstrak).

Oleh karena itu, proses pembelajaran akan berlangsung optimal bila para siswa memperoleh sejumlah kegiatan mengolah bahan, mengerjakan soal, membuat kesimpulan, dan merumuskan suatu rumusan dengan kata-kata sendiri, dan secara kooperatif dengan siswa lain, dalam suasana lingkungan yang menyenangkan, dan dalam bimbingan guru. Stengel (2010) memberikan penegasan bahwa dalam tindakan pembelajaran *future teacher can be systematically encouraged to interpret what is going on, to brainstorm possible tactics, to test each in imagination, to respond in action, and to reflect and connect action and consequences in reframing new pedagogical habits.* Oleh karena itu, penciptaan kondisi pembelajaran yang menyenangkan merupakan wujud tindakan *to respond in action, and to reflect and connect action* dari kenyataan yang ada yang di antara wujudnya adalah menggunakan alat permainan dalam pembelajaran. Lewat permainan (situasi dan kondisi yang menyenangkan) anak dapat melakukan kegiatan belajar dengan ringan).

2. Proses dan Hasil Belajar

Menurut Bruner dalam Udin (2009) belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Hasil belajar merupakan penemuan suatu yang baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Vygotsky dalam Udin (2009) proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila siswa belajar secara kooperatif dengan siswa lain, suasana lingkungan yang mendukung, dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu atau lebih dewasa. Hasil belajar merupakan perkembangan kemampuan kognitif siswa dan interaksi sosial siswa dengan orang lain. Kemahiran atau keterampilan merupakan kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Kemahiran bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif (Syah, 2003:109).

Keaktifan siswa merupakan faktor utama dalam proses belajar dan keterampilan proses merupakan kemampuan siswa dalam memperoleh informasi, struktur pengetahuan, dan perkembangan dirinya, maka keaktifan dan keterampilan proses siswa pada penelitian ini akan diamati. Keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa menyelesaikan tes yang diberikan pada akhir suatu pembelajaran, tetapi perlu memperhatikan kemampuan siswa mengikuti tahap-tahap pembelajaran. Jadi kemampuan yang ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung, perlu dipertimbangkan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Megawangi (2005) yang mengatakan bahwa penilaian hendaknya tidak hanya dilakukan pada akhir saja, tetapi juga pada proses.

3. Media Pembelajaran

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2011)

Adapun menurut Rahadi (2003 : 9), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lenz dalam Arsyad (2011) ada 4 fungsi media pengajaran, khususnya media visual adalah (1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. (2) Fungsi afektif, dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. (3) Fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4) Fungsi kompensatoris, terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Sementara itu, Schramm (dalam Rahadi 2003) menggolongkan media atas dasar kompleksnya suatu benda. Atas dasar itu, Schramm membagi media menjadi dua golongan yaitu : media besar (media yang mahal dan kompleks) dan media kecil (media sederhana dan murah). Termasuk media besar misalnya : film TV, video/ VCD, sedangkan yang termasuk media kecil misalnya : slide, audio, transparansi dan teks. Selain itu Schramm juga membedakan media atas dasar jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak), media kelompok (liputannya seluas ruang tertentu), dan media individual (untuk perorangan). Termasuk media masal adalah radio dan televisi. Termasuk media kelompok adalah : kaset audio, video, OHP, slide, dll. Sedangkan yang termasuk media individual adalah : buku teks, telepon, dan program komputer pembelajaran. Sebagian ahli mengelompokkan media berdasarkan pada tingkat teknologi yang digunakan, mulai dari media dengan teknologi rendah hingga yang menggunakan teknologi tinggi.

4. Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran

Ada empat perkembangan kognitif anak, menurut Piaget dalam Morrison (2012) empat tahap perkembangan kognitif siswa itu adalah:

- a. Tahap sensori motor, tahap ini berlangsung sejak anak lahir sampai sekitar usia dua tahun. Di sini bayi membangun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indera dengan gerakan motorik.
- b. Tahap pra-operasional, tahap ini berlangsung pada anak sejak usia dua sampai tujuh tahun, pemikiran simbolis meningkat tetapi pemikiran operasionalnya belum tumbuh.
- c. Tahap operasional konkret, pada tahap ini terjadi pada anak usia tujuh sampai sebelas tahun. Pada tahap operasional ini anak sudah dapat berpikir secara operasional dan penalaran logika sudah mulai tumbuh menggantikan penalaran intuitif, meski hanya dalam situasi konkret.
- d. Tahap operasional formal, tahap ini terjadi pada anak usia sebelas sampai lima belas tahun. Pada tahap ini pemikiran anak sudah lebih abstrak, logis, dan idealis.

Berdasarkan pendapat Piaget tersebut anak yang berada pada usia antara tujuh sampai sebelas tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga dalam pembelajaran khususnya matematika pada materi soal cerita akan mengalami kesulitan. Dengan demikian guru hendaknya bisa membantu mengkonkretkan permasalahan ini dengan menggunakan media pembelajaran.

Guru dapat mengembangkan sebuah media yang dapat membantu siswa memahami materi dengan alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif sangat menarik untuk dikembangkan, karena memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media edukasi konvensional. Salah satu kelebihan pokok adalah pada visualisasi dari bahan pembelajaran. Visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera siswa

sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna, anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya.

Alat permainan edukatif berbasis simulasi didesain untuk menstimulasi permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Alat permainan edukatif simulasi bertujuan untuk media pembelajaran yang memiliki pola *learning by doing*. Berdasarkan pola tersebut siswa sebagai pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Alat permainan edukatif merupakan salah satu permainan yang secara umum sudah banyak dikembangkan, tetapi alat permainan edukatif ini merupakan rekayasa pengembangan yang secara khusus bertujuan membangun karakter siswa melalui pembelajaran tematik, sehingga nantinya siswa diharapkan mampu menguasai materi pembelajaran dan berkarakter kuat. Dengan istilah lain diharapkan siswa memiliki kecerdasan intelektual sekaligus kecerdasan moral.

6. Pendidikan Karakter

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pada pasal I Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia. Hal itu dimaksudkan agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter.

Menurut Suyanto dalam Khan (2010) pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Lebih lanjut, pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh guru untuk mempengaruhi karakter peserta didik. Guru dapat membantu dalam membentuk watak peserta didik dengan cara memberi keteladanan, berbicara atau menyampaikan materi yang baik. Sedangkan Havercroft (dalam Dimerman, 2009 : ix) secara lebih tegas memberikan pendapatnya bahwa *our character is the foundation to all our relationship: working, learning, loving, community, and more*. Dengan demikian karakter merupakan “kunci” yang dapat membantu guru maupun orang tua murid memahami kebutuhan kritis yang merefleksikan nilai-nilai inti dalam hubungannya dengan anak.

Menurut Rich (2008: 5) *character* dihapir-samakan dengan istilah MegaSkill, yang mencakupi: *Confidence (feeling able to do it); Motivation (wanting to do it); Effort (being willing to work hard); Responsibility (doing what's right); Initiative (moving into action); Perseverance (completing what you start); Caring (showing concern for others); Teamwork (working with others); Common sense (using good judgment); Problem solving (putting what you know and what you can do into action); Focus (concentrating with a goal in mind); Respect (Showing good behavior, courtesy, and appreciation)*. Lebih lanjut ditambahkan pernyataan bahwa *MegaSkill is the inner engines of learning*).

Semua unsur karakter disebut di atas adalah penting. *Respect* misalnya, dalam proses pembelajaran *does not mean that either students or teachers have to believe that all views*

are equally correct; indeed, a crucial feature of toleration is learning how to tolerate and respect views even when you believe they are wrong (Newman, 2012). Dinyatakan lebih lanjut terkait dengan peran guru, teachers can and should model this for their students, suggesting that an important dimension of the right to respect in public institutions is the comportment of teachers.

Pendidikan karakter harus diberikan secara terpadu dalam pembelajaran, yaitu pengenalan nilai-nilai, diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan internalisasi nilai ke dalam tingkah laku peserta didik melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran. Kesadaran akan pentingnya nilai-nilai yang berlaku menengarai keberadaan *moral law* dalam diri peserta didik. *The moral law does more than determine our will so that we choose to reflect upon our motives for action, the ends we want to achieve, and the means we want to use in order to achieve our ends as efficiently as possible; it also creates a feeling of self-esteem or of inner worth and instills in us respect for others and ourselves (Roth, 2011).*

7. Pembelajaran Berbasis Tema k Untuk Pengembangan Karakter

Alat permainan edukatif dirancang berdasarkan kebutuhan siswa dan mengandung pendidikan karakter sesuai yang diamanahkan dan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.

Selaras dengan uraian di atas diperoleh penjelasan bahwa *playing is one of the most important activities of the human being, it is an experience of freedom and at the same time it teaches to manoeuvre inside of framework of some given rules. The human being plays because he/she is amused by it, it entertains us, it encourages us to tackle new challenges, such daily learning (Edvardsen and Kulle, 2010: 51).*

Alat permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan silabus dan bermuatan pendidikan karakter diharapkan menjadikan anak mudah memahami materi pelajaran sekaligus membentuk karakter pada peserta didik. Pendidikan karakter yang dimaksud adalah pilar-pilar yang sesuai dengan topik materi misalnya kejujuran, tanggung jawab, pekerja keras dan yang lainnya. Pada makalah ini pendidikan karakter terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. Unsur-unsur karakter yang ditanamkan pada anak dimasukkan dalam instrumen penelitian. Demikian juga dalam persiapan atau perencanaan karakter yang dipilih telah dirumuskan dalam Rencana Persiapan Pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Peters (dalam Carr, 2007) yang mengatakan *theory of moral education must show the relation of moral reflection to moral and other human desires and emotions, and must explain how such cognitive and affective states are embedded in right character and conduct.*

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yang dikembangkan guru hendaknya dapat mendidik karakter peserta didik SD melalui pembelajaran berbasis tematik”.

Jenis-jenis alat permainan edukatif yang dapat dikembangkan guru antara lain adalah: puzzle, ular tangga, dan lain sebagainya menyesuaikan dengan usia siswa, materi yang diajarkan, serta karakter yang akan dikembangkan.

KESIMPULAN

Guru sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan anak di sekolah memegang peranan yang sangat strategis. Di pundak guru yang handallah generasi emas akan tercipta, walau tidak menutup kemungkinan adanya faktor-faktor lain. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk menyiapkan generasi emas bagi penerus-penerus bangsa ini. Tetapi guru perannya sangatlah menentukan keberhasilan pendidikan dan masa depan. Guru kreatif akan memberikan dasar sebagai fundamen yang kuat bagi siswanya, melalui kreativitasnya menemukan berbagai strategi, model, metode mengajar, dan menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan di mana ia mengajar.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diciptakan guru yang juga disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. Aneka macam media ini dapat membantu guru dalam mengajar dan membekali anak didiknya menjadi generasi emas gemilang. Generasi yang siap menghadapi tuntutan dan tantangan globalisasi dan segala pengaruhnya, generasi yang berkarakter kuat, generasi yang akan membawa negara Indonesia menjadi setara dengan negara-negara lain di dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Carr, D. (2007). *Moralized Psychology Or Psychologized Morality? Ethics and Psychology Theorizing About Moral And Character Educa on*. Educational Theory. Volume 57 Number 4 2007© Board of Trustees University of Illionis.
- Dimerman, S. (2009). *Character is The Key. How to Unlock the Best in Our children and Ourselves*. Canada: Wiley.
- Edvardsen, F. Kulle, H. (Ed). (2010). *Educa onal Game: Design, Learning and Applica on*. New York: Nova Science Publesher, Inc.
- Khan, D. Yahya. (2010). *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri; Mendongkrak Kualitas Pendidikan*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.
- Megawangi, Ratna. (2005). *Pendidikan Holis k*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.

- Miller, CT. (ed). (2008). *Games: Purpose and poten al in Educa on*. Morehead,KY: Springer.
- Mintz, A.I. (2012). *The happy and Suffering Students?Rousseau's Emile and The Path Not Taken in Progressive Educa on Thought*.Educational Theory.Volume 62 Number 3 2012 © Board of Trustees University of Illionis.
- Morrison,. George. S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Newman, O. (2012). *No Child Is An Island: Character Development and The Rights of Children*.Educational Theory.Volume 62 Number 1 2012 © Board of Trustees University of Illionis.
- Rich, D. (2008). *MegaSkills.Building Our Children's Character and Achievement for School and Life*. Illionis: Sourcebook, Inc.
- Roth, K. (2011). *Understanding Agency and Educa ng Character*.Educational Theory. Volume 61 Number 3 2011© Board of Trustees University of Illionis.
- Solehuddin (2008). *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Stengel, B.S. (2010). *Autonomy?Or Responsibility?Educa onal Theory*. Volume 60 Number 1 2010© Board of Trustees University of Illionis.
- Waluya, B. (2006). *Mul media Pembelajaran*. Handout perkuliahan Program Magister Program Studi Pendidikan Matematika. UNNES: Semarang.
- Winataputra Udin. S. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zemliansky, P. and Diane Wilcox (2010). *Design and Implemen onof Educa onal Games: Theore cal and Prac cal Perspec ves. Designing Educa onal Games: A Pedagogical Approach*. New York: Information Science Reference.

PEMANFAATAN PENGALAMAN BAHASA ANAK DALAM PENGEMBANGAN LITERASI

Barokah Widuroye

FKIP UT UPBJJ Surabaya

barokahw@ut.ac.id

Abstract

In the writing culture era, the literacy skills have an important function in all aspects of life, especially in meeting the demands of continuous learning. The literacy skills should be developed at early childhood by developing pre-reading skills as preparation for formal learning to read-write. Early childhood teacher's role is to create conditions that allow the child to the exploration and discovery to internalize language reading and writing skills. Developing literacy for young children must consider child's language developmental aspects and learning principles in accordance with the characteristics of children in early childhood, such as being contextual and meaningful. Whole language philosophy, who view language as a whole and put the child at the center of learning, can be a reference for teachers in developing early childhood literacy. Language Experience Approach (LEA) can be considered as a learning approach which refers to the whole language philosophy that uses child's language experience as learning materials so that learning cannot separated from the context, and should be meaningful for children. As a guide for teachers to develop early childhood literacy by using the child experience learning materials, a learning model is needed. In the model development, learning activities are designed by considering the principle of playing while learning. Activities in this learning model are: reading a pictures, singing, cooking together, and watching animals. This learning model gives children the possibility to experiment their language and significantly develop their vocabularies. Meanwhile, the components of the learning model are: the level of achievement of development, purpose, indicators, materials, media, theme, activity, and assessment.

Keywords : learning model, language experience, literacy development

PENDAHULUAN

Pada era teknologi dan informasi, setiap saat manusia dibanjiri dengan informasi yang melimpah dari berbagai media, baik media cetak maupun media elektronik. Dalam kondisi seperti itu, dibutuhkan suatu kemahiran untuk mengolah informasi guna memenuhi kebutuhan pada semua aspek kehidupan. Upaya menyiapkan generasi masa depan yang dapat menyerap dan mengolah informasi dengan cepat dan tepat harus dilakukan sejak usia dini melalui pengembangan literasi. Dalam konteks ini, pengenalan membaca menulis sejak pada pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu strategi pengembangan yang dapat dilakukan untuk memacu perkembangan literasi bagi anak.

Pengembangan literasi di PAUD memberikan dasar kemampuan yang diperlukan untuk belajar terus menerus dalam rangka memperoleh pengetahuan sehingga dapat berpartisipasi penuh dalam masyarakat informasi. Hasil penelitian Durkin (dalam Dhieni dkk, 2007) tentang pengaruh membaca dini pada anak-anak membuktikan bahwa anak-anak yang telah diajar membaca sebelum masuk sekolah dasar pada umumnya lebih maju di sekolah daripada anak-anak yang belum pernah memperoleh membaca dini.

Guru PAUD memiliki peran yang penting dalam upaya mengembangkan literasi anak usia dini (AUD). Sesuai dengan karakteristik anak yang merupakan masa bermain, guru berperan menciptakan kondisi yang memungkinkan anak melakukan penjelajahan dan penemuan tentang tulisan dan penggunaan bahasa sehari-hari. Kondisi demikian ini memberi peluang yang memungkinkan anak untuk mengenal tulisan dan penggunaan bahasa tulis untuk kemudian dapat menginternalisasi keterampilan membaca dan menulis melalui lingkungan yang sengaja diciptakan dan dirancang.

Dalam kurikulum PAUD, sesuai dengan Permendiknas nomor 58 Tahun 2009, disebutkan bahwa pengenalan membaca menulis disebut dengan pra-membaca-menulis dilakukan melalui pembiasaan, yang disebut dengan persiapan membaca menulis. Artinya bahwa kegiatan membaca menulis di PAUD merupakan tahap pengenalan. Kegiatan pengenalan tersebut dilakukan melalui pembiasaan, yang dapat berupa pemberian pajanan materi baca-tulis melalui penggunaan bahasa sehari-hari. Namun, jika menengok kenyataan yang terjadi dalam praktik pembelajaran di PAUD, masih banyak ditemukan bahwa pengenalan terhadap tulisan dilakukan dengan teknik pembelajaran membaca menulis formal sebagaimana seharusnya dilakukan pada jenjang sekolah dasar pada semester-semester awal. Selain itu, bahasa yang digunakan sebagai materi yang dikenalkan kepada anak lebih ditentukan dan berasal dari gagasan guru. Ketika guru memilihkan kosakata yang akan dikenalkan kepada anak, ada kecenderungan guru mengenalkan huruf mengacu pada urutan huruf-huruf alfabet. Yang terjadi kemudian adalah pengenalan huruf dan kata-kata yang lepas konteks. Pada kondisi demikian, karakteristik pembelajaran di TK yang holistik, kolaboratif, integratif, dan melibatkan pengalaman berbahasa anak belum sepenuhnya diterapkan.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, Kak Seto, seorang pakar pendidikan anak mengingatkan, "Anak harus diberi stimulasi mental yang kaya namun tetap dalam suasana yang kondusif, bukan agar dia mahir membaca atau menulis..." (dalam Achdami dkk, 2006). Pernyataan tersebut menyiratkan makna bahwa pengembangan di PAUD bersifat memberikan stimulasi untuk memicu kesiapan membaca-menulis. Dalam rangka mengembangkan literasi dan mengenalkan membaca menulis bagi anak usia dini, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD.

Tulisan ini disusun berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan model pembelajaran untuk mengembangkan literasi dengan pendekatan pengalaman berbahasa di TK. Dari penelitian tersebut dihasilkan produk pengembangan berupa panduan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru TK dalam melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan literasi di PAUD.

PENGEMBANGAN LITERASI DI PAUD

Upaya pengembangan literasi di PAUD didasarkan pada konsepsi tentang *emergent literacy*. *Emergent literacy* diartikan sebagai tahap awal perkembangan kearah literasi, yang merupakan permulaan dari membaca tulisan pada umumnya (Clay, 1979 dalam Spodek, 1994). Istilah *emergent literacy* menurut Teale and Sulzby memiliki pengertian suatu perkembangan kesadaran tentang keterhubungan antara bahasa lisan dan bahasa tulis (dalam Burns, 1996). Pada tahap *emergent literacy* belajar bahasa terjadi secara alami di rumah dan di komunitas tempat anak melihat tulisan dan memahami fungsinya dalam lingkungan mereka.

Pengembangan literasi bagi anak usia dini disesuaikan dengan prinsip pembelajaran di PAUD, yakni prinsip keterpaduan melalui pengembangan keterampilan komunikasi, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Masing-masing keterampilan saling melengkapi dan dipelajari secara bersamaan. Sejalan dengan itu, dalam Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa di TK disebutkan bahwa literasi dikembangkan melalui pengembangan kemampuan bahasa, meliputi kemampuan mendengar dan berbicara, persiapan membaca dan persiapan menulis (Kemendiknas, 2010). Terkait dengan hal tersebut, ada empat kondisi yang mendukung pengembangan literasi. *Pertama*, kemampuan membaca diperoleh melalui interaksi sosial dan perilaku dalam masyarakat; *kedua*, anak memperoleh kemampuan membaca sebagai hasil dari pengalaman hidupnya; *ketiga*, anak memperoleh kemampuan membaca ketika mereka melihat tujuan dan kemanfaatannya; *keempat*, membacakan untuk anak memainkan peran dalam pemerolehan kemampuan membaca (Morrow, 1993, dalam Spodek, 1994).

Sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD, pengembangan literasi pada PAUD harus memperhatikan prinsip-prinsip bermain sambil belajar, berpusat pada anak, dan pembelajaran yang bermakna (Herlina & Indrati, 2010). Oleh karena itu, pengembangan literasi juga harus dimulai dari kehidupan yang dekat dengan anak. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang mengimplikasikan filosofi keseluruhan bahasa (*whole language*), yakni pembelajaran bahasa dalam konteks yang utuh. Artinya, bahwa pembelajaran dilakukan dengan mencelupkan (*to immerse*) anak ke dalam peristiwa berbahasa secara nyata. Pembelajaran bahasa tidak dilakukan dengan mengajarkan keterampilan-keterampilan bahasa secara terpisah-pisah melainkan dilakukan melalui penggunaan bahasa secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran dan pengenalan bahasa bersifat informal dan fleksibel. Adapun peran guru lebih sebagai pengamat dan memfasilitasi terjadinya proses belajar sesuai dengan minat, kebutuhan, dan pengalaman anak.

Pendekatan pengalaman berbahasa (*language experience approach*) dipandang sebagai suatu awal dari pendekatan yang berlandaskan pandangan keseluruhan bahasa (Farris, 1993). Pendekatan pengalaman berbahasa merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada hubungan antara pikiran, bahasa lisan, dan bahasa tulis, yang dibangun berdasarkan minat dan bahasa lisan anak. Pendekatan pengalaman berbahasa menekankan

pada kebutuhan akan materi pembelajaran yang dikembangkan dari ekspresi lisan anak, bukan dari buku-buku. Pada anak-anak usia dini yang belum memiliki keterampilan baca-tulis, PPB dapat digunakan untuk mengenalkan tulisan. Dalam kegiatan pengembangan pada anak usia dini, guru menuliskan apa yang diucapkan oleh anak selama melakukan kegiatan berbahasa. Kegiatan ini memungkinkan anak membuat kaitan antara bunyi dan tulisan (*sound-print connection*).

Untuk itu, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan prinsip pembelajaran AUD. Pembelajaran yang sesuai karakteristik perkembangan adalah pembelajaran yang melibatkan anak dan memberikan berbagai pengalaman melalui beragam aktivitas yang memperhatikan perkembangan kemampuan bahasa anak (Dhienidkk, 2007).

METODE

Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran dengan pendekatan pengalaman berbahasa untuk mengembangkan literasi. Subyek penelitian terdiri atas guru-guru TK dan anak-anak TK dari tiga lembaga TK di Kabupaten Jombang, pakar pendidikan bahasa dan pakar pendidikan AUD dari LPTK. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*research & development*) (Borg & Gall, 1983) dengan desain pengembangan *Four-D Model* (*define, design, develop, dan disseminate*) (Thiagarajan dkk, 1974).

Pengumpulan data dilakukan untuk tiga jenis data. Data tentang kendala dan kebutuhan dalam pembelajaran pengenalan kata dan huruf di PAUD serta pemahaman guru tentang PPB digunakan kuesioner yang ditujukan kepada guru dan observasi untuk mendapatkan data tentang pengalaman berbahasa anak. Data tentang proses pengembangan panduan pembelajaran meliputi: aspek pembelajaran, aspek isi, dan aspek keterbacaan dikumpulkan dengan meminta pendapat ahli untuk melakukan telaah terhadap draf yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian. Adapun data hasil uji coba implementasi model dikumpulkan dengan menggunakan pedoman observasi serta wawancara dengan guru sebagai pengguna produk. Analisis data pelaksanaan pembelajaran di PAUD dilakukan dengan teknik analisis kualitatif model mengalir (Milles & Huberman, 1984). Aktivitas analisis meliputi: reduksi data, penyajian data, penyimpulan dan verifikasi. Verifikasi data merupakan kegiatan pengecekan keabsahan data, yang didasarkan pada empat kriteria, yakni: kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas.

KENDALA DAN KEBUTUHAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN LITERASI

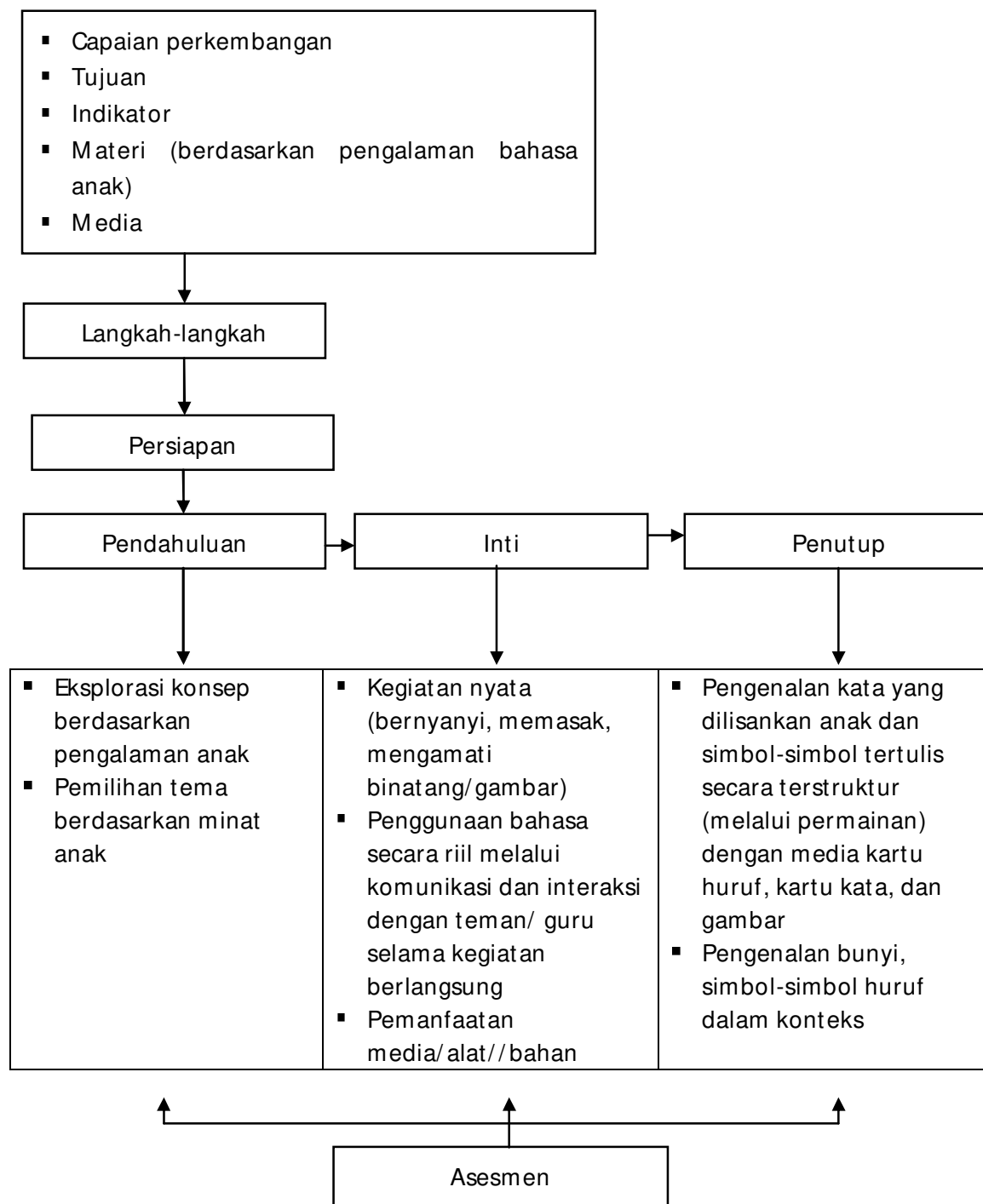
Kebutuhan guru dalam mengembangkan literasi AUD dapat ditinjau dari segi kualifikasi guru, pelaksanaan pembelajaran, kemampuan anak, serta persepsi guru terhadap pembelajaran untuk pengembangan literasi bagi AUD. Keempat unsur tersebut saling berkaitan yang ada hubungan sebab akibat, yang terwujud dalam keseluruhan tampilan pembelajaran di kelas.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa secara umum, pengembangan literasi di PAUD belum dilakukan secara intensif dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai. Dalam pengembangan literasi belum tampak kegiatan nyata yang mengaitkan antara pengalaman dengan pengenalan simbol-simbol grafis secara bermakna. Kegiatan pengembangan literasi masih bersifat “lepas konteks”. Hal ini tampak, misalnya, pada kegiatan pengembangan bahasa melalui kegiatan bernyanyi bersama. Dalam kegiatan bernyanyi bersama, anak diajak menyanyikan sebuah lagu yang diciptakan oleh guru. Syair lagu sudah disusun oleh guru dan berasal dari guru tanpa proses melibatkan konsep dari anak. Ini menggambarkan bahwa dalam proses pengembangan literasi, guru tidak melibatkan dunia pengalaman anak. Demikian pula ketika kegiatan menyanyi dilanjutkan dengan kegiatan mengenalkan angka-angka, yang tidak berkaitan dengan materi bernyanyi. Guru meminta anak membuka buku halaman tertentu dan membuat angka-angka dengan menirukan dan menebalkan tulisan di buku. Materi tersebut juga bersifat “lepas konteks” dan tidak berkaitan dengan kegiatan bernyanyi sebelumnya.

Rangkaian kegiatan pembelajaran yang teramati sebagaimana digambarkan tersebut belum mencerminkan penerapan prinsip-prinsip pembelajaran yang bermakna, holistik, dan kontekstual. Hal ini diduga terkait dengan SDM guru yang kurang memadai. Dari hasil penelitian terungkap bahwa latar belakang pendidikan guru yang sebagian besar bukan dari pendidikan guru PAUD melainkan setingkat SLTA non-keguruan dan sarjana kependidikan umum dan lainnya. Persoalan lain yang terkait dengan pembelajaran untuk pengembangan literasi di PAUD adalah kurangnya pemahaman guru tentang karakteristik perkembangan AUD dan strategi pembelajaran yang sesuai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi untuk pengembangan literasi yang digunakan sebagian besar subyek penelitian adalah strategi fonetik. Dengan teknik ini, pembelajaran dimulai dengan mengajarkan bunyi setiap huruf (atau sekelompok kata) dan menggabungkannya (Cooper dkk, 2008). Pengembangan bahasa dilakukan dengan mengajarkan keterampilan bahasa secara terpisah. Hal ini kurang sesuai dengan karakteristik AUD dan filosofi keseluruhan bahasa (*whole language*), yang memandang bahasa sebagai suatu keseluruhan. Pada masa *emergent literacy* belajar bahasa terjadi secara alami di lingkungan mereka, tempat anak melihat tulisan dan memahami fungsinya (Burns, 1996).

PENGALAMAN BAHASA DAN PENGEMBANGAN LITERASI

Dalam pengembangan literasi di PAUD, pembelajaran dengan menggunakan bahasa dan pengalaman anak sesuai dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak. Pemanfaatan pengalaman bahasa untuk pengembangan literasi bagi anak usia dini dikembangkan dalam model pembelajaran yang digambarkan pada bagan 1.



Bagan 1. Model Pembelajaran dengan Pendekatan Pengalaman Berbahasa

Secara umum, model pembelajaran yang dikembangkan meliputi komponen: tujuan, capaian perkembangan, indikator, materi, media & bahan, waktu, skenario kegiatan, dan asesmen. Setiap model pembelajaran terdiri atas empat tahap kegiatan, yakni: (1) tahap persiapan; (2) kegiatan pendahuluan; (3) kegiatan inti; (4) kegiatan penutup.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan suatu tahap yang digunakan guru untuk menggali *schemata* anak berkaitan dengan tema kegiatan yang akan dilaksanakan. Pada tahap ini, guru mengeksplorasi pengalaman keseharian anak untuk menemukan minat dan konsep-konsep yang telah diketahui berkaitan dengan tema yang akan dipilih. Guru memanfaatkan kesempatan ini untuk memperoleh kosakata yang akan digunakan sebagai materi pembelajaran. Melalui tanya jawab, anak menceritakan kepada guru tentang pengalaman dan konsep-konsep yang diketahui dengan kata-kata yang telah dikenal. Misalnya, terkait dengan tema kegiatan “Memasak Beersama”, kata yang diucapkan anak adalah tentang nama-nama jenis sayuran yang dikenal dan pernah dikonsumsi anak. Guru segera mencatat kata-kata yang diucapkan oleh setiap anak. Kata-kata yang telah dicatat oleh guru tersebut akan digunakan sebagai materi pembelajaran.

2. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan pembelajaran dengan pendekatan pengalaman berbahasa dilakukan dengan mengumpulkan anak duduk dalam sebuah lingkaran besar. Setelah melakukan kegiatan pembiasaan, seperti, mengucap salam, berdoa, dan bernyanyi, guru menunjukkan beberapa gambar sayur-sayuran. Guru bertanya, “Gambar apakah ini?”. Ketika anak memberikan jawaban dengan kata “Wortel”, guru menunjuk pada tulisan WORTEL di bawah gambar sambil mengucapkan kata tersebut. Kemudian, guru mengajak anak-anak membaca bersama guru ketika guru menunjuk pada kata WORTEL dan mengucapkannya.

3. Kegiatan I

Pada tahap kegiatan inti, guru melibatkan anak dalam aktivitas nyata yang menarik. Guru bersama anak menyiapkan berbagai bahan dan peralatan untuk memasak. Sebelum kegiatan memasak dimulai, guru menunjukkan kepada anak jenis-jenis sayuran yang telah disiapkan. Guru bertanya “Apa nama sayuran ini?”, “Apa warnanya?”, “Bagaimana rasanya?”. Beberapa anak menyebutkan nama sayuran, namun ada beberapa nama sayuran yang belum dikenal anak, misalnya brokoli, daun bawang prey, buncis, dan bunga kol.

Selanjutnya, ketika masuk pada kegiatan memasak, anak-anak dilibatkan dalam kegiatan kelompok melakukan tugas-tugas mengupas, memotong, dan mencuci sayuran yang akan dibuat sup. Kemudian, bersama guru, anak-anak terlibat secara langsung dalam proses memasak sup, mengamati mulai dari memasak air, memasukkan sayur-sayuran, dan memasukkan bumbu-bumbu. Setelah sup matang, kegiatan dilanjutkan dengan makan sup bersama.

Dalam pembelajaran dengan pendekatan berbahasa, anak dibantu untuk menemukan sendiri pengetahuan bahasa dan cara-cara berkomunikasi melalui pengalaman dengan penggunaan bahasa. Dalam proses memasak dan makan bersama, terjadi proses interaksi antar anak dalam kelompok dan guru. Melalui kegiatan memasak bersama, anak menemukan sendiri konsep-konsep dan kosakata berhubungan dengan kegiatan memasak, serta mengenali nama-nama berbagai jenis sayur-sayuran.

4. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan untuk mengaitkan antara pengalaman selama melakukan kegiatan dengan pengenalan kata dan huruf. Kegiatan penutup dikemas dalam bentuk kegiatan permainan yang menyenangkan, misalnya bermain dengan menggunakan media kartu-kartu huruf yang di acak dan kartu-kartu gambar. Anak dilibatkan dalam kegiatan menyusun kartu-kartu membentuk sebuah kata berdasarkan gambar. Kegiatan ini dilakukan secara kelompok, yang memungkinkan anak berinteraksi, mengembangkan kemampuan bahasa dan melakukan komunikasi dengan teman kelompoknya.

Draf panduan pembelajaran yang dikembangkan tersebut divalidasi oleh dua orang pakar, yakni pakar pendidikan bahasa dan pakar pendidikan AUD. Validasi difokuskan pada tiga aspek, yakni aspek pembelajaran, aspek isi, dan aspek keterbacaan. Aspek pembelajaran meliputi indikator berikut: (1) kesesuaian materi/konteks dengan tujuan dan tingkat pencapaian kompetensi yang ditentukan; (2) kesesuaian skenario kegiatan dengan prinsip-prinsip Pendekatan Pengalaman Berbahasa (holistik, kolaboratif, integratif); dan (3) kesesuaian media dengan konteks pembelajaran. Aspek isi meliputi indikator: (1) kesesuaian pengalaman yang dikembangkan dengan tingkat perkembangan bahasa anak; dan (2) kesesuaian materi dengan standar kompetensi di PAUD. Aspek keterbacaan meliputi indikator: (1) keruntutan penataan gagasan; (2) penggunaan bahasa tulis; dan (3) kemudahan dalam penggunaan (aplikabilitas).

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN

Implementasi model pembelajaran mengacu kepada penerapan model pengembangan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan literasi anak. Ada empat model pembelajaran berbasis pendekatan pengenalan berbahasa yang dikembangkan untuk mengembangkan literasi anak, yakni: mengamati gambar, menyanyikan lagu anak, memasak bersamaa, dan mengamati binatang. Masing-masing model pembelajaran diimplementasikan berdasarkan tujuan dan capaian perkembangan yang ditetapkan.

Model pembelajaran “Memasak Bersama” merupakan model pengembangan literasi yang berkaitan dengan konsep-konsep tentang kegiatan memasak dan berbagai bahan makanan yang sehat. Pada model pembelajaran ini, skemata anak tentang nama-nama sayuran yang dikenal dieksplorasi dan dikembangkan melalui kegiatan memasak, misalnya, pada model pembelajaran yang dikembangkan mengambil contoh memasak sup berbahan sayur-sayuran. Pada tahap persiapan, selain menyiapkan media dan bahan-bahan yang akan digunakan, guru juga melakukan penjajagan terhadap skemata dan kosakata anak tentang jenis-jenis makanan kesukaan anak. Pada tahap ini, minat dan pengalaman anak dieksplorasi sebagai dasar pemilihan materi dan kegiatan pengembangan.

Tahap pendahuluan kegiatan pembelajaran merupakan tahap eksplorasi terhadap konsep-konsep dan kosakata anak berkaitan dengan tema. Mengambil contoh tema Makanan, konsep-konsep yang digali dari anak, misalnya tentang berbagai bahan makanan

berupa macam-macam sayuran. Pada kegiatan ini, anak menyebutkan nama-nama sayuran yang ditunjukkan oleh guru. Nama-nama sayuran yang telah dikenal anak di antaranya kentang, wortel, tomat. Dalam kasus yang terjadi pada uji coba pembelajaran di TK subyek penelitian, anak belum mengenal beberapa jenis sayuran, antara lain: daun bawang prey, buncis, brokoli, dan bunga kol.

Tahap kegiatan inti merupakan tahap mengeksplorasi dan memberikan pengalaman melalui berbagai kegiatan. Pada contoh model pembelajaran yang dikembangkan, kegiatan yang digunakan adalah memasak bersama, mengamati binatang, menyanyikan lagu, dan mengamati gambar. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut, guru melibatkan anak dalam suatu aktivitas yang hidup dan menarik sebagai sarana belajar sambil bermain. Proses pembelajaran untuk pengenalan kata dilakukan segera setelah melakukan aktivitas nyata seperti memasak bersama, bernyanyi, mengamati gambar, atau mengamati binatang secara langsung. Pengenalan kata dilakukan dengan metode keseluruhan kata (*the whole word method*), yakni dengan menunjukkan kata-kata dalam kartu gambar dan kartu kata yang berisi kata-kata berhubungan dengan tema dan kegiatan yang baru dilakukan. Tujuan penggunaan metode keseluruhan kata, adalah agar anak melihat kata-kata dalam tulisan dan mengidentifikasi secara cepat tanpa memikirkan atau menganalisisnya (Finn, 1993). Dengan metode ini, ketika mengenalkan kata, guru tidak mengacu kepada huruf-huruf, bunyi-bunyi huruf, suku kata, awalan dan akhiran kata melainkan dengan tujuan utama agar anak dapat mengenal kata dengan cepat.

Guru tidak hanya memperkenalkan berbagai nama sayuran, binatang, dan kosakata baru melalui peristiwa berbahasa yang nyata tetapi juga melakukan pengamatan terhadap apa yang telah diketahui anak serta mendorong anak untuk membagikan yang diketahuinya kepada yang lain. Proses pengenalan kata dan huruf dilakukan dalam konteks. Pada konteks memasak, kata-kata yang dikenalkan adalah kata-kata yang berhubungan dengan konsep makanan, bahan makanan, dan kegiatan memasak. Demikian juga, pada konteks mengamati binatang, kata-kata yang dikenalkan berhubungan dengan konsep tentang binatang, yakni nama-nama binatang, makanan binatang, warna binatang, dan sebagainya. Dengan demikian, pembelajaran untuk mengembangkan literasi dikembangkan dengan prinsip-prinsip bimbingan melalui kegiatan baca-tulis dalam konteks yang riil (Gillet & Temple, 1994).

Kegiatan inti dengan melibatkan anak dalam peristiwa nyata tersebut kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mengenalkan anak dengan simbol-simbol tulisan. Misalnya, pada kegiatan memasak bersama, pengenalan tentang kata dan huruf dilakukan melalui berbagai aktivitas. Dalam mengenalkan nama-nama jenis sayuran, guru menunjukkan berbagai jenis sayuran seperti wortel, tomat, sawi, kubis, dan kentang. Kemudian, ketika anak menyebutkan salah satu nama sayuran misalnya "wortel", guru segera mengambil kartu bertuliskan "wortel" dan menempelkannya di papan tulis. Ketika anak menyebutkan kata "kentang" maka guru mengambil kartu kata "kentang" dan menempelkan di papan tulis. Demikian seterusnya hingga beberapa kartu kata berisi nama-nama jenis sayuran tulis telah tertempel di papan. Selanjutnya, guru mereviu kembali dengan menanyakan kepada

anak nama-nama sayuran yang tertulis di kartu yang ditempel di papan tulis. Dengan aktivitas demikian, anak belajar memahami bahwa simbol-simbol tulisan memiliki makna dan bahwa sesuatu yang diucapkan dapat dituliskan.

Demikian juga yang terjadi pada model pembelajaran “mengamati binatang”. Pengenalan kata dan huruf dilakukan dengan aktivitas memasang gambar binatang dan kartu-kartu kata bertuliskan nama-nama binatang. Setelah anak mengamati dan berinteraksi dengan kelinci, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pengenalan nama-nama binatang melalui gambar-gambar. Guru mengambil salah satu gambar binatang dan menempelkannya di papan, kemudian anak ditanya, “gambar apakah itu?” Ketika anak menyebutkan “kupu-kupu”, segera guru menempelkan kartu kata bertuliskan “kupu-kupu” di bawah gambar. Aktivitas ini berlangsung hingga semua gambar dan kartu kata ditempel di papan. Hal ini merupakan bentuk pembelajaran untuk menanamkan konsep bahwa ada hubungan antara gambar atau benda dan tulisan, serta antara nama-nama yang disebutkan dengan simbol-simbol tulisan yang melambangkannya.

Pada tahap akhir pembelajaran, aktivitas pengenalan kata dan huruf juga dilakukan dengan permainan merangkai huruf menjadi kata. Kegiatan ini lebih merupakan kegiatan bermain sambil belajar, yang memperhatikan prinsip pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Guru menempelkan potongan gambar macam-macam sayuran di papan tulis. Masing-masing kelompok diminta memilih salah satu jenis sayuran dan diberi kartu-kartu huruf. Selanjutnya, secara kelompok, anak diminta memilih satu gambar dan menyusun kartu-kartu huruf menjadi sebuah kata sesuai dengan nama gambar yang dipilih. Rangkaian kartu kata ditempelkan pada kertas berwarna-warni yang telah disediakan. Kegiatan ini sangat menyenangkan bagi anak dan memungkinkan anak bermain-main sekaligus berinteraksi dengan teman dalam kelompoknya. Aktivitas ini dimaksudkan untuk menanamkan kesadaran bahwa kata-kata terdiri atas rangkaian huruf-huruf. Melalui kegiatan bermain-main, anak juga belajar mengenal huruf-huruf dan kata-kata yang merupakan rangkaian huruf-huruf.

Instrumen validasi implementasi model pembelajaran dikembangkan sebagai sarana untuk memperoleh balikan mengenai aplikabilitas model pembelajaran yang dikembangkan. Adapun aspek-aspek yang diamati dalam implementasi model pembelajaran meliputi aspek persiapan pembelajaran, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, penilaian, interaktivitas, dan efektivitas. Masing-masing aspek dikembangkan indikator yang menunjukkan kinerja yang diharapkan. Kriteria yang dideskripsikan pada indikator diamati kemunculannya melalui kinerja guru dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap uji coba terbatas model pembelajaran, implementasi panduan pembelajaran memperoleh nilai baik pada empat aspek, yakni: persiapan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pendahuluan, pengelolaan kegiatan inti, dan efektivitas. Pada tiga aspek lainnya, yakni: pengelolaan kegiatan penutup, pelaksanaan penilaian, dan interaktivitas diperoleh nilai sangat baik.

Hasil pengamatan terhadap implementasi panduan pembelajaran tersebut dikonfirmasi dengan guru melalui forum diskusi guru bersama tim peneliti dan pakar. Dari hasil diskusi tersebut diperoleh balikan dari guru sebagai berikut. Model pembelajaran dengan pendekatan pengalaman berbahasa dipandang sebagai model pembelajaran yang menarik dan sangat sesuai untuk anak usia dini. Guru merasa mendapatkan pengalaman yang baru dan memperoleh petunjuk pembelajaran yang jelas dalam menerapkan strategi pembelajaran untuk mengembangkan literasi di PAUD.

Dari hasil diskusi dengan kelompok guru diperoleh saran-saran berikut: (1) skenario kegiatan tidak hanya terfokus pada kegiatan pembelajaran tetapi juga mencakup pengembangan perilaku berupa kegiatan pembiasaan, yakni salam, berdoa, bernyanyi, bertepuk untuk mengembalikan perhatian dan semangat anak sesuai dengan konteks; (2) model pembelajaran dengan menggunakan pengalaman anak ini diharapkan juga dikembangkan untuk kelompok bermain (usia 3—4 tahun).

PENUTUP

Pengembangan literasi bagi anak di PAUD pada kenyataannya masih banyak kendala. Kebutuhan yang dirasakan oleh guru dalam pengembangan literasi di PAUD meliputi: (a) pengenalan kata dengan gambar, kartu kata, dan kartu huruf; (b) pengenalan kata melalui permainan, media, dan pengalaman anak; (c) metode dan media pembelajaran yang inovatif; (d) penyediaan buku bergambar dan buku cerita; (e) pengembangan buku panduan guru.

Pembelajaran pengenalan kata dan huruf berbasis pengalaman berbahasa untuk mengembangkan literasi AUD merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk memenuhi salah satu kebutuhan guru tersebut. Model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pengalaman berbahasa sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Model pembelajaran yang dikembangkan ini memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat dalam penggunaan bahasa secara nyata dalam situasi yang nyata. Berangkat dari penggunaan bahasa yang diucapkan oleh anak, materi pembelajaran untuk mengenalkan aksara dan baca-tulis dikembangkan. Dengan menggunakan bahasa anak sendiri sebagai materi maka pembelajaran bersifat kontekstual dan bermakna. Pendekatan pengalaman berbahasa berimplikasi pada proses pembelajaran dengan eksplorasi pengalaman berbahasa anak dalam keseluruhan tahapan kegiatan pembelajaran. Tahapan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan anak dalam eksplorasi pengalaman berbahasa meliputi tahap persiapan, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil verifikasi terhadap pelaksanaan model pembelajaran pengenalan kata dan huruf dengan melibatkan pengalaman anak terbukti dapat diterapkan oleh guru dengan baik. Verifikasi difokuskan pada aspek: persiapan pembelajaran, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, interaktivitas, penilaian, dan efektivitas.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, direkomendasikan hal-hal berikut. *Pertama*, guru PAUD melakukan pengembangan profesionalitas melalui kegiatan-kegiatan ilmiah sehingga dapat memperluas wawasan dan pengetahuan untuk melakukan inovasi-inovasi pembelajaran. *Kedua*, model pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan acuan agar

guru dapat melakukan pengembangan model pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan kondisi setempat. Pengembangan model pembelajaran juga dapat dilanjutkan oleh peneliti lainnya untuk anak usia Kelompok Bermain (3—4 tahun). *Ke ga*, untuk mengimplementasikan hasil pengembangan diperlukan sosialisasi melalui forum pertemuan guru dan fasilitasi serta dukungan oleh lembaga PAUD dalam penerapan model pembelajaran. Selain itu, diperlukan kemauan dan kesiapan guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan pengalaman berbahasa dalam mengembangkan literasi di PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, M., Meirina, Z., Tatang, AS. (2006). *PAUD Investasi Masa Depan*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Burns, P. C, Roe, B. D, Ross, E. P. (1996). *Teaching Reading in Today's Elementary Schools*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Cooper, C., Halsey, C., Laurent, S., Sullivan, K. (2009). *Your Child Year By Year*. Alih Bahasa: Nadia Lastiani. *Ensiklopedia Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dhieni, N., Fridani, L., Yarmi, G., Kusniaty, N. (2007) *Meode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Herlina dan Indrati, Y. (2010). *Sejarah Perkembangan Kurikulum Taman Kanak-kanak di Indonesia dari Masa ke Masa*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Farris, P. J. (1993). *Language Arts A Process Approach*. Madison, Wisconsin: Wcc Brown & Benchmark Publisher.
- Finn, P. J. (1993). *Helping Children Learn Language Arts*. New York: Longman Publishing Group.
- Goodman, K. S. (1986). *What's Whole in Language*. Portsmouth: Heinemann Educational Books, Inc.
- Gillet, J.W., Temple, C. (1994). *Understanding Reading Problems: Assessment and Instruction*. New York: HareperCollins College Publisher.

Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Milles & Huberman, A. M. (1984). *Analisis Data Kualitatif*. Terjemah Tjetjep Rohendi Tohidi. 1992. Jakarta: Universitas Indonesia.

Spodek, B., Saracho, O. N. (1994). *Right from The Start, Teaching Children Ages Three to Eight*. Massachusetts: Allyn and Bacon.

Thiagarajan, S., Semmel, S.D., Semmel, I.M. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington Indiana: Indiana University.

**PENERAPAN PEM BELAJARAN TEMATIK YANG BERORIENTASI PADA CONTEXTUAL
TEACHING LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD
SAWANGAN MAGELANG**

Slamet Widiyono

UPBJJ-UT Yogyakarta

slametw@ut.ac.id

Abstrak

Selama ini proses pembelajaran di SD belum optimal, guru belum sepenuhnya mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru belum member peluang pada siswa untuk terlibat secara total dalam pembelajaran, sehingga guru perlu mencari model pembelajaran yang inovatif. Tujuan penelitian ini ingin mengetahui apakah penerapan model pembelajaran tematik yang berorientasi pada Contextual Teaching Learning (CTL) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas tiga SD Negeri 01 Sawangan Kabupaten Magelang tahun ajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa 30 orang. Variabel dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar berupa hasil tes selama tiga siklus. Teknik pengambilan data dengan observasi, kuesioner, wawancara, dan tes. Data hasil penelitian diolah dengan deskriptif dan persentase melalui skor rerata siklus satu = 6,4 siklus dua=7,93 siklus tiga=8,03. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus satu, siklus dua, siklus tiga, dengan masing-masing siklus mencapai ketuntasan 42 % siklus dua 58 %, dan siklus tiga 86 % dari jumlah siswa.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Pembelajaran Tematik, CTL.

Sampai saat ini, salah satu masalah pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Salah satu upaya yang segera dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Pada sisi lain, upaya peningkatan kualitas pendidikan ditempuh dalam rangka mengantisipasi berbagai perubahan dan tuntutan kebutuhan masa depan yang akan dihadapi siswa sebagai warga negara. (Knip dalam Muslich, 2007:11)

Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang disosialisasikan sejak pertengahan tahun 2001 dan diterapkan secara resmi pada tahun ajaran 2004/2005 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dilaksanakan mulai tahun 2006/2007 melalui Peraturan Menteri No.24 tahun 2006 juga ingin mengantisipasi perubahan dan tuntutan masa depan yang akan dihadapi siswa sebagai generasi penerus.

Dalam KTSP pembelajaran berfokus pada tiga ciri utama, yaitu: (1) berpusat pada siswa, (2) menyampaikan mata pelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan

kontekstual, (3) mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada siswa. (@MATEC dalam Muslich, 2007). Sesuai dengan tiga ciri utama KTSP tersebut diperlukan adanya pendekatan kontekstual dalam pembelajaran. Hal ini karena pemahaman konsep akademik yang diperoleh siswa perlu menyentuh kebutuhan praktis bukan hanya yang bersifat abstrak. Pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dari usaha mengkontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar (Nurhadi dalam Muslich, 2007).

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang berlaku saat ini, khususnya pada SD, ditegaskan apa yang disebut dengan pendekatan tematik. Maka dalam penelitian ini peneliti berusaha mengatasi masalah yang ada dengan menerapkan pembelajaran tematik yang berorientasi pada CTL dengan rumusan masalahnya: Apakah pembelajaran tematik yang berorientasi pada CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sd dalam arti menguasai kompetensi yang telah dirumuskan?

KTSP menurut Balitbang (2002) berpegang pada lima karakteristik utama, yaitu (1) menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa baik secara individual maupun klasikal, (2) berorientasi pada hasil belajar dan keberagaman, (3) penyampaian dalam belajar menggunakan pendekatan dan metode bervariasi, (4) guru bukan satu-satunya sumber belajar, dan (5) penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi. Dalam praktiknya ciri-ciri tersebut harus tercermin dalam pembelajaran.

Sesuai dengan kebijakan pemerintah yang termuat dalam Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran pada kelas awal sekolah dasar untuk kelas satu sampai dengan kelas tiga menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Pembelajaran ini menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Beberapa prinsip yaitu: (1) memperhatikan lingkungan terdekat dengan anak, (2) dari yang mudah ke yang sulit, (3) dari yang sederhana ke yang kompleks, (4) dari yang konkrit ke yang abstrak, (5) tema yang dipilih harus memungkinkan terjadinya proses berpikir pada siswa, (6) ruang lingkup tema disesuaikan dengan usia dan perkembangan siswa termasuk minat, kebutuhan, dan kemampuan (Kovalick & Olsen, 1994).

METODOOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Bentuk penelitian tindakan kelas yang dipilih adalah penelitian kelas kolaboratif partisipatif (Hopkin, 1993), yang melibatkan kerja sama dengan guru SD yang memiliki bekal empiris sehingga memberikan ide berdasarkan teori yang dimiliki.

Subjek penelitian adalah murid-murid kelas III SD 01 Sawangan kecamatan Sawangan kabupaten Magelang. SD ini sudah memberlakukan KTSP dengan pembelajaran tematik untuk kelas satu I samapi dengan kelas III, dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang.

Variabel penelitian adalah

1. keaktifan siswa dalam pembelajaran yaitu semua aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung
2. keterampilan siswa dalam pembelajaran, dan
3. prestasi belajar yang dicapai siswa setelah pembelajaran yang berupa hasil nilai formatif.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah skor pemahaman konsep baik yang berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap anak sebelum, selama, dan setelah pembelajaran. Instrumen pengumpul data adalah lembar observasi berupa daftar \cek, lembar kuesioner untuk guru setelah melakukan pembelajaran, lembar wawancara, lembar tugas/ kerja siswa (LKS), dan soal tes.

HASIL DAN PEM BAHASAN

Sebagai temuan hasil observasi yang dilakukan tim peneliti di SD 01 Sawangan Kabupaten Magelang adalah belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran. Materi pelajaran hanya diberikan informasi melalui ceramah, sehingga anak hanya disuruh menghafal materi saja. Hal ini tidak sejalan dengan tujuan dari pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga menekankan pada pembentukan sikap dan keterampilan siswa. Penggunaan buku paket juga kurang, sehingga anak hanya menulis rangkuman yang ditulis guru di papan tulis padahal materi secara lengkap sudah ada di buku paket. Secara umum, dalam pembelajaran yang diberikan selama 1 kali pertemuan (2 x 35 menit) tersebut, tim peneliti menemukan jumlah siswa yang aktif hanya 10 dari 30 siswa, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa hanya 33 % sedangkan 67 % siswa tidak aktif.

Untuk menindaklanjuti hasil refleksi awal, maka peneliti dan guru kelas menyusun pembelajaran dengan materi tematik PKn, Matematika, IPS, IPA dan bahasa Indonesia dengan tema lingkungan. Sesuai dengan rencana pembelajaran, materi disampaikan dalam tiga siklus yang masing-masing siklus enam kali pertemuan atau enam hari (satu minggu). Tekanan perbaikan pembelajaran ada pada penerapan pembelajaran kontekstual (CTL), yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Model ini dipilih untuk memberi motivasi belajar siswa dengan pembelajaran dapat dikurangi, yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Johnson (2007:67) bahwa sistem CTL adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan menghubungkan subjek-subjek akademik dengan lonteks dalam keseharian, baik itu konteks pribadi, sosial, maupun budaya mereka.

Rancangan pembelajaran Siklus 1 terdiri dari 2x35 menit, disusun bersama oleh peneliti sebagai desainer penelitian dan guru kelas sebagai praktisi. Rancangan pembelajaran ini dibuat berdasarkan KTSP mata pelajaran tematik antara PKn, IPS, IPA, Matematika, dan Bahasa Indonesia.

1. Pembelajaran siklus I

Konsep yang diajarkan dalam Siklus 1 adalah mengamalkan makna Sumpah Pemuda dengan tema lingkungan, yang terdiri dari 6 kali pertemuan masing-masing 2x35 menit. Hasil observasi pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 1 dengan menggunakan tematik adalah sebagai berikut.

Selama berlangsung proses perbaikan pembelajaran Siklus 1, aktivitas siswa yang dipantau sebagai berikut.

- a. Dalam kerja kelompok anggota belum menunjukkan keaktifan, masih didominasi siswa tertentu karena siswa merasa tidak belajar di kelas sehingga beranggapan pelajaran yang diberikan guru sebagai permainan.
- b. Keaktifan dalam kerja kelompok belum terlihat, sehingga kesannya masih terlihat kerja secara individual.
- c. Guru terkesan kesulitan mengelola pembelajaran karena baru taraf mula dalam menerapkan penggunaan metode proyek/tugas di luar kelas.

Dari hasil observasi Siklus 1, ditemukan beberapa kekurangan, sehingga perlu perbaikan dalam Siklus 2. Adapun kekurangan-kekurangan yang disarankan untuk diperbaiki sebagai berikut,

- a. Dalam menjelaskan dan memberi tugas hendaknya guru memberi penjelasan langsung peran masing-masing anggota, sehingga siswa tidak bingung.
- b. Dalam mengobservasi kerja kelompok, supaya guru memberikan komentar tentang kelebihan dan kekurangan masing-masing kelompok, sehingga keaktifan masing-masing anggota kelompok dapat ditingkatkan.
- c. Dalam memimpin diskusi kelas, diusahakan agar guru mengingatkan masing-masing ketua kelompok agar jangan terlalu mendominasi.
- d. Dalam mengakhiri pelajaran, guru perlu menyimpulkan hasil kerja kelompok baik yang berupa pencapaian nilai maupun pencapaian aktivitas yang maksimal.
- e. Penggunaan dan persiapan alat peraga belum maksimal, terlihat pada pembuatan kata tanya sebaiknya guru mempersiapkan kartu kata tanya, dalam menggolongkan tumbuh-tumbuhan sebaiknya disediakan bermacam-macam tumbuhan sesuai dengan materi yang dibahas.

2. Pembelajaran Siklus II

Pada Siklus 2 tema masih tentang lingkungan, seperti halnya pada Siklus 1 pada Siklus 2 terdiri dari enam kali pertemuan yang masing-masing pertemuan terdiri dari 2 x 35 menit.

Hasil pengamatan pada perbaikan pembelajaran Siklus 2 adalah sebagai berikut.

a. Aktivitas Guru

- 1) Membuka pelajaran guru sudah melakukan apersepsi dengan baik berpedoman pada hasil belajar yang diperoleh pada siklus sebelumnya.
- 2) Guru sudah memberikan penguatan yang baik terhadap siswa dalam melakukan diskusi.
- 3) Menjelaskan langkah-langkah kegiatan secara klasikal supaya siswa lebih paham terhadap tugas yang diberikan karena di sini guru mengkombinasikan CTL dengan model pembelajaran lain misalnya TGT.
- 4) Mengobservasi aktivitas siswa baik secara individual maupun secara kelompok, untuk memperoleh data keaktifan dan keterampilan proses dalam mengikuti pembelajaran.
- 5) Memimpin diskusi kelas, mengambil kesimpulan dari diskusi yang dilakukan siswanya dan memberikan umpan balik. Hal ini sudah cukup mengakomodasi semua hasil kerja siswa.

b. Aktivitas Siswa

- 1) Aktivitas siswa mulai menunjukkan ada peningkatan siswa bekerja sesuai dengan tugas yang diberikan kemudian bersama-sama pasangan atau kelompoknya mengerjakan LKS yang diberikan guru.
- 2) Keaktifan dan antusiasme siswa mulai terlihat, masing-masing anggota kelompok mencoba mencari dan menemukan jawaban LKS dengan berdiskusi dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan hasil observasi Siklus 2, ternyata sudah terjadi peningkatan dibanding Siklus 1. Namun demikian untuk melanjutkan ke Siklus 3 dalam melakukan model pembelajaran CTL ini guru disarankan lebih meningkatkan lagi pembelajaran yang dilakukan dalam hal – hal berikut

- 1) Guru hendaknya menjelaskan dengan rinci tujuan tahap-tahap pembelajaran, supaya siswa benar-benar memahami kegiatan yang dilakukan.
- 2) Kegiatan CTL yang dipilih disesuaikan dengan tema, alat pelajaran dan sumber belajar yang tersedia, serta efektivitasnya.
- 3) Menggunakan waktu yang efisien sesuai dengan alokasi yang sudah direncanakan, sehingga semua siswa benar-benar dapat ikut berpartisipasi aktif dalam kelompok.
- 4) Menyiapkan LKS sebagai bahan diskusi sesuai dengan tema yang dibahas, disertai bahan atau materi yang cukup, Hal itu untuk memudahkan siswa dalam bekerja sehingga dapat mencapai hasil maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

3. Pembelajaran siklus III

Pembelajaran pada siklus 3 ini terdiri dari enam kali pertemuan. Lima pertemuan masih untuk meningkatkan keterampilan dalam proses pembelajaran dan satu kali pertemuan lagi digunakan untuk mengadakan evaluasi akhir.

a. Aktivitas Siswa

Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran Siklus 3 ini, aktivitas yang dipantau meliputi aktivitas berikut

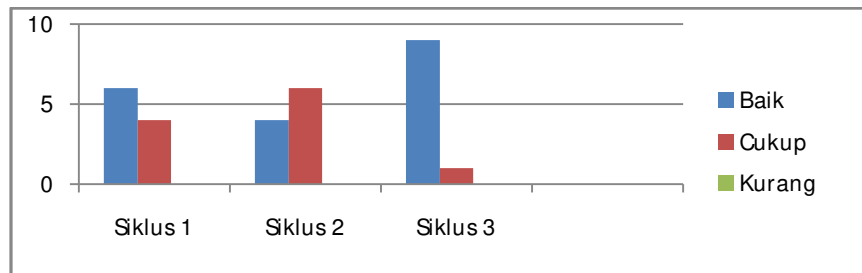
- 1) Minat siswa dalam kerja kelompok menunjukkan kemanusiaan yang tinggi. Hal ini terlihat saat mulai diskusi tanpa menunggu perintah guru siswa telah melakukan kegiatan sesuai langkah-langkah yang telah dilakukan pada siklus sebelumnya.
- 2) Dalam diskusi semua siswa telah dapat melakukan dengan baik, pada saat anggota kelompok kembali ke kelompok asal semua siswa juga telah terampil menyampaikan hasil diskusi kelompoknya.
- 3) Sesuai hasil observasi dan wawancara dalam siklus 3, peneliti menarik kesimpulan bahwa semua tujuan yang direncanakan telah tercapai, sehingga sesuai rencana perbaikan cukup sampai pada siklus 3 saja.

b. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas guru mulai Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3 diperoleh gambaran secara menyeluruh perbaikan pembelajaran secara tematik seperti yang terlihat pada Tabel 1 dan Grafik 1 berikut ini;

Tabel 1
Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

No.	Aktivitas Guru	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Memulai Pembelajaran	Cukup	Cukup	Baik
2.	Menggunakan media	Cukup	Baik	Baik
3.	Memberi petunjuk berkaitan dengan kegiatan dan materi pembelajaran	Kurang	Cukup	Cukup
4.	Memotivasi siswa dalam kerja kelompok	Kurang	Cukup	Baik
5.	Membimbing siswa dalam KBM	Cukup	Cukup	Baik
6.	Mengelola waktu secara efisien	Kurang	Cukup	Baik
7.	Hubungan antara pribadi yang sehat dan serasi	Cukup	Baik	Baik
8.	Menumbuhkan rasa percaya diri siswa	Cukup	Baik	Baik
9.	Melaksanakan penilaian	Cukup	Baik	Baik
10.	Efektivitas dalam pembelajaran	Kurang	Cukup	Baik



Grafik 1

Peningkatan Aktivitas Kegiatan Guru dalam Pembelajaran

Berdasarkan Tabel 1 dan Grafik 1 di atas dapat dilihat bahwa terjadi kenaikan aktivitas dari yang semula kurang menjadi cukup atau baik. Hal ini dikarenakan pada awal pembelajaran guru kelas masih belum maksimal melakukan pembelajaran CTL, yang terlihat dari pengelolaan yang kurang bagus.

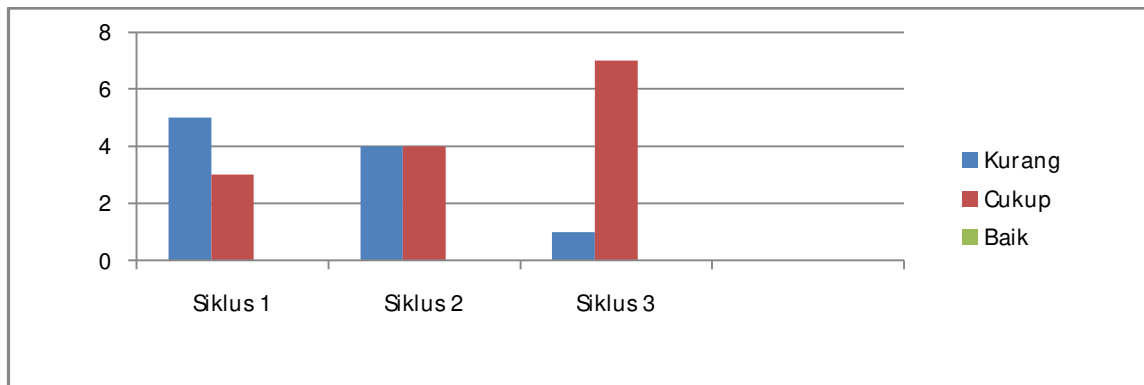
Hasil dari pengamatan teman sejawat yang berjumlah 2 orang guru ditambah peneliti, menunjukkan bahwa dalam memotivasi kerja kelompok dan membimbing, guru masih kurang karena guru baru pertama kali melakukan. Penggunaan waktu pun tidak efisien karena untuk mengatur kegiatan siswa di luar kelas cukup menyita waktu. Selanjutnya pada Siklus 2 guru mulai memahami teknik menerapkan CTL dengan bermain peran sebagai metode pokok sehingga sudah ada peningkatan yang cukup signifikan. Penggunaan waktu sudah cukup juga. Siswa sudah mulai mampu mengikuti langkah-langkah yang harus dilakukan. Adapun kekurangan pada Siklus 2 diperbaiki pada Siklus 3 yang terlihat dari perkembangan yang membanggakan, guru sudah dapat memaksimalkan kinerjanya. Hal ini terlihat dari semua aspek yang diobservasi menunjukkan hasil yang baik. Dengan demikian, melalui perbaikan pembelajaran yang kontekstual, guru sudah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran tematik di kelas III SD 01 Sawangan. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3 secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 2 dan Grafik 2 berikut,

Tabel 2

Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3

No.	Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keaktifan dalam pembelajaran awal	K	B	B
2.	Keaktifan dalam pembelajaran inti	K	B	B
3.	Keaktifan dalam pembelajaran akhir	C	C	B
4.	Keaktifan dalam mereaksi pembelajaran	K	B	B
5.	Keterampilan proses dalam kegiatan awal	K	C	B
6.	Keterampilan proses dalam kegiatan inti	C	B	B
7.	Keterampilan proses dalam kegiatan akhir	K	C	B
8.	Keterampilan dalam mereaksi pembelajaran	C	C	C

Ket: K = Kurang, C = Cukup, B = Baik



Gra fik 2 Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

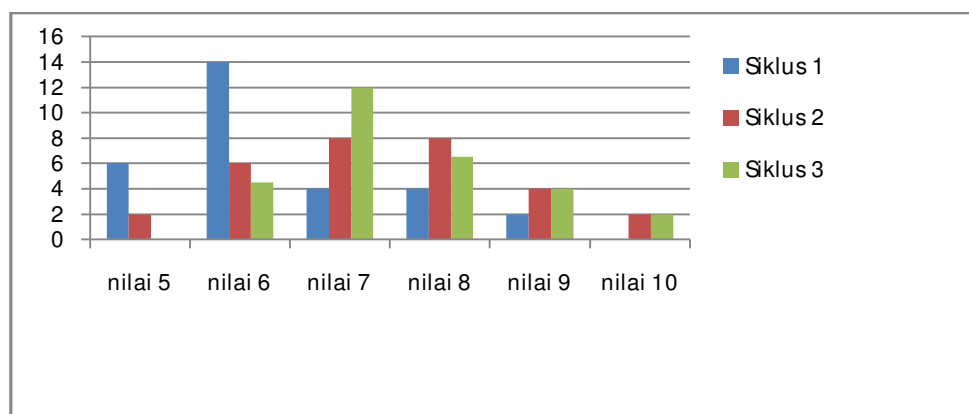
Selanjutnya perbandingan hasil perolehan evaluasi pada Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3 dapat dilihat pada Tabel 3 dan grafik 3 berikut ini :

Perolehan Hasil Evaluasi pada Siklus I, II dan III

No.	NILAI	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	5	6	2	0
2	6	14	6	5
3	7	4	8	12
4	8	4	8	7
5	9	2	4	4
6	10	0	2	2
7	RATA-RATA	6,4	7,93	8,06

Ket: K = Kurang, C = Cukup, B = Baik

Pada tabel diatas terlihat adanya kenaikan yang cukup signifikan terhadap perolehan hasil tes setiap siklus. Kenaikan juga dapat dilihat pada grafik 3 di bawah ini:



Gra fik 3. Perbandingan Perolehan Hasil Evaluasi Siklus 1,2 dan 3

Berdasarkan temuan dan analisis data hasil penelitian, maka dapat diuraikan pembahasan sebagai berikut:

1 Proses Perbaikan Pembelajaran

Proses perbaikan pembelajaran Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3 adalah tahap-tahap kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Tahap kegiatan ini meliputi aktivitas-aktivitas baik guru maupun siswa.

a. Aktivitas Guru

- 1) Memulai pembelajaran. Dari siklus 2 sampai dengan siklus 3 terjadi peningkatan kemampuan guru dalam memulai pembelajaran, yaitu guru semakin baik dalam memulai pembelajaran dengan menggunakan teknik dan melakukan apersepsi selalu mengaitkan dengan kemampuan yang telah dimiliki siswa. Hal ini merupakan cara mengajak siswa berpikir aktif dengan penggunaan peraga konkret sehingga pembelajarannya lebih bermakna. Sesuai dengan pendapat Johnson (2007) kekuatan CTL pada pesan pokok *"learning by doing"* menyebabkan siswa membuat keterkaitan yang menghasilkan makna. Sesuai pendapat Hamalik (1998) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa serta menumbuhkan motivasi belajar. Demikian juga Brown (1973) mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.
- 2) Memberi petunjuk berkaitan dengan kegiatan dan materi pembelajaran. Dalam proses perbaikan pembelajaran selalu memberi petunjuk yang berkaitan dengan langkah-langkah kegiatan. Dari pantauan peneliti, kegiatan yang dilakukan guru sudah baik. Hal ini terlihat dari adanya perubahan yang lebih baik pada tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Memotivasi siswa dalam kerja kelompok. Dalam menumbuhkan minat belajar siswa, guru perlu memberikan motivasi pada siswa. (Tabrani, 1994). Hasil observasi menunjukkan guru telah melakukannya dengan baik. Hal ini dapat diketahui dari adanya peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dari Siklus 1 sampai dengan Siklus 3.
- 4) Penggunaan waktu lebih efisien terlihat setelah Siklus 2, guru mulai efisien dengan mengurangi penjelasan yang tidak perlu, dan siswa sendiri sudah mulai memahami kegiatan yang harus dilakukan.
- 5) Dengan hubungan antar pribadi yang baik, kerja sama siswa akan terbantu dalam menemukan persoalan, merancang rencana, dan mencari pemecahan masalah. Hubungan kerja sama akan membantu mengetahui bahkan akan saling menuntun pada keberhasilan (Johnson, 2007). Dalam pembelajaran, rasa percaya diri siswa perlu ditumbuhkan oleh guru. Dalam proses perbaikan pembelajaran ini guru sudah melakukan hal itu dengan baik, antara lain dengan memberikan motivasi, memberi kesempatan berpendapat, memberi penguatan.

- 6) Dapat disimpulkan bahwa dengan kemampuan guru meningkat, guru dapat mendorong siswa berpikir dan bekerja lebih baik dengan kelompoknya, sehingga guru hanya memberi ringkasan materi awal.
- b. Aktivitas Siswa
- 1) Pada awal pertemuan siswa terlihat masih pasif dan masih bingung dengan model yang baru pertama kali dilakukan guru. Pada pertemuan yang berikutnya siswa mulai mengerti sehingga mulai terlihat ada aktivitas yang dilakukan, tetapi masih selalu menunggu perintah guru dalam melakukan kegiatan dan beberapa siswa terlihat masa bodoh tidak beraktivitas. Pada Siklus 2 dan Siklus 3 keaktifan nampak sekali meningkat, semua individu beraktivitas sesuai dengan pranya dalam kelompok masing-masing.
 - 2) Pada pembelajaran ini anak yang biasanya hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, atau melihat guru mendemonstrasikan sesuatu kini terlihat aktif beraktivitas mencari dan menemukan sendiri jawaban dari masalah yang diberikan guru.
 - 3) Pada pertemuan Siklus 1 siswa masih belum maksimal karena belum terbiasa. Penjelasan dari teman sekelompoknya belum mampu diterima, sehingga guru perlu mengulangi menjelaskan materi. Hasil tes formatif pun belum dapat dijawab dengan baik, siswa masih banyak yang salah dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Tetapi pada Siklus 2 dan Siklus 3 ada peningkatan yang signifikan, baik dalam hal aktivitas siswa maupun dalam hasil tes formatif yang diberikan.
 - 4) Dalam mereaksi pembelajaran siswa terlihat masih pasif pada awal-awal pertemuan. Tetapi pada pertemuan-pertemuan berikutnya sampai Siklus 2 dan Siklus 3 siswa mulai berani dan aktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Pengetahuan awal siswa tentang konsep yang diajarkan bersifat hafalan, keaktifan siswa kurang karena guru hanya menggunakan metode ceramah, anak tidak terbiasa menemukan atau mencari sendiri jawaban dari masalah yang diberikan, dan guru kurang melatih siswa menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Proses pembelajaran melalui CTL ini mampu meningkatkan pengetahuan, keaktifan, keberanian, dan percaya diri siswa, hal ini terlihat dari hasil observasi meningkat dari Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3.
3. Aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran dengan CTL mulai dari membuka pelajaran, menjelaskan langkah-langkah, memotivasi siswa, memimpin diskusi pleno, menyimpulkan hasil, sampai dengan mengadakan penilaian meningkat dari siklus ke siklus berikutnya.

4. Tanggapan guru terhadap penerapan pembelajaran dengan CTL ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa sangat positif.
5. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran CTL positif sehingga menimbulkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian maka diajukan saran sebagai berikut;

1. Pembelajaran tematik dengan CTL terbukti sangat tepat dalam meningkatkan hasil belajar baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor, sehingga guru disarankan mencoba melakukan pembelajaran model ini.
2. Guru hendaknya aktif melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan, sehingga dapat mengatasi bila ada permasalahan yang muncul.
3. Guru diharapkan selalu melakukan PTK dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sebagai saran meningkatkan profesionalitas guru di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, G, 1991. *Pengajaran Mikro*. Alih Bahasa Kalinge, L. Surabaya. Erlangga University Press.
- Degeng, L, NS. 2000. *Paradigma Baru Pendidikan Memasuki Era Demokrasi Belajar*. Makalah disajikan dalam seminar dan diskusi Panel Nasional Teknologi Pembelajaran V Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang 7 Oktober.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. *Coopera Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gagne, R. M, & Briggs, L.J, & Wager, W.W. 1992. *Principle of Instructional Design*. (4th ed). Orlando FL: Harcourt Brace Jovonich.
- , R.M. 1985. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed). Orlando, FL: Holt Rinehart and Winston.
- Hamalik, Umar. 1998. *Media Pengajaran*. Penerbit Rosda Karya.
- Hasan, S. Hamid. 1996. *Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*. Bandung: Jurusan Sejarah FIPS IKIP Bandung.
- Hopkins, D. 1993. *A Teacher Guide Classroom Research*. (2nd ed), Buckingham. Philadelphia Open University Press.

- Indriasih, A. 2004. *Pembelajaran Terpadu Model Webber sebagai Alternatif Pengajaran di SD dalam Pelaksanaan KBK*. Laporan Penelitian.
- Johnson, Mauritz. 1994. *Intentionality in Education*. New York: Center for Curriculum Research and Service. Johnson, Elaine B. 2007. *Contextual Teaching & Learning*. (Terjemahan: Ibnu Setiawan) Bandung: Penerbit MLC.
- Kemis, Sand Taggart, R. 1992. *Action Research Planner*, Rev.ed. Victoria Deakin University.
- Kosasih, A, Djahiri. 1992. *Dasar-dasar metodologi Pengajaran*. Bandung: Lpa Pengajaran PMP IKIP Bandung.
- Slavin, Robert E. 1983. *Cooperative Learning*. Maryland: John Hopkins University.
- .1997. *Educational Psychology Theory and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Stahl, Robert J. 1994. *Cooperative Learning in Social Studies: Hand Book for Teachers*. USA: Kane Publishing Service, inc.
- Sriyono, et al, 1994. *Teknik Belajar dan Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: PT Milton Putra.
- Suwarna. A.M. 1991. *Arah Peningkatan Mutu Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Bandung: Laboratorium PIPSSD FPIPS IKIP Bandung.
- Tabrani, et al, 1994. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahap, Azis. 1996. *Metodologi Pengajaran IPS*. Jakarta: P2LPTK.
- Winkel, W.S. 1998. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

M E M B A N G U N A S E R T I V I T A S S I S W A M E L A L U I S K E M A P E M B E L A J A R A N T E M A T I K S O S I A L B E R B A S I S M A S A L A H

Suhartono

FKIP Universitas Terbuka

hart@ut.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku asertif siswa SMP dengan skema pembelajaran tematik sosial berbasis masalah. Teori yang mendasari penelitian ini adalah social cognitive theory dari Bandura. Perilaku asertif merupakan hak dasar individu untuk mengungkapkan nilai kejujuran yang melekat pada dirinya dan bersikap tegas. Meningkatnya kenakalan remaja akhir-akhir ini dalam bentuk kekerasan, penggunaan obat terlarang dan minuman keras, bahkan perilaku seks di luar nikah merupakan indikator menurunnya moralitas generasi muda. Penanganan masalah remaja tidak dapat dilakukan secara terpisah tetapi memerlukan kerja sama dari seluruh komponen yang ada secara komprehensif. Melalui pembelajaran yang bermakna, perilaku asertif dapat ditanamkan agar siswa memiliki tanggung jawab dalam setiap keputusan yang diambil dan mampu mengatakan dengan tegas hal-hal yang tidak sesuai dengan dirinya tanpa harus mengesampingkan hak orang lain. Skema pembelajaran tematik sosial berbasis masalah yang dikembangkan dapat dijadikan model pembelajaran yang mampu menjembatani pengembangan sikap dan perilaku peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial dan pengambilan keputusan (decision making). Model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) dirancang dalam skema yang terintegratif melalui cerita pengalaman diri siswa, ilustrasi kasus seputar lingkungan siswa dan media permainan edusosial. Skema pembelajaran tematik sosial (geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi) merupakan kegiatan belajar dengan berlatih dalam pengambilan keputusan, mengungkapkan pikiran dan kehendaknya dengan jujur, tegas, bekerja sama. Nilai-nilai kejujuran, ketegasan, tanggung jawab, sadar akan hak pribadinya merupakan unsur-unsur yang membangun perilaku asertif. Metode penelitian menggunakan pendekatan gabungan observasi dan kajian pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, sifat dan cara pengumpulan data, serta analisis data. Subyek dan tempat penelitian siswa SMP di wilayah Tangerang Selatan tahun 2013. Hasil penelitian menunjukkan skema pembelajaran tematik sosial yang mengangkat masalah-masalah sosial seputar siswa dalam bentuk Jurnal Belajar (JB) dan Anotasi Lembar Kerja Siswa (ALKS) dapat dijadikan sebagai miniatur dan laboratorium sosial bagi siswa di sekolah. Secara signifikan melalui skema pembelajaran tematik sosial berbasis masalah, siswa secara aktif ikut berperan serta dalam pengambilan keputusan sosial dan dapat meningkatkan perilaku asertif.

Kata Kunci: Perilaku Asertif, Pembelajaran Tematik Sosial, Pembelajaran Berbasis Masalah

PENDAHULUAN

Filosofi asertivitas didasarkan pada satu premis bahwa setiap individu memiliki hak dasar yang sama sebagai pribadi bahkan bagian dari kelompok sosial. Asertivitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengekspresikan diri, pandangan-pandangan dirinya, menyatakan keinginan dan perasaan diri secara langsung, jujur, dan spontan tanpa merugikan diri sendiri dan melanggar hak orang lain. Lazarus (Lumley, 2001: 2) mengklasifikasikan respon perilaku asertif ke dalam empat kategori yaitu: (1) mempertahankan hak untuk menolak permintaan dan tuntutan; (2) mengekspresikan diri; (3) langsung, terbuka dan jujur; dan (4) menghargai hak orang lain. Asertivitas, dalam perspektif pendidikan merupakan domain keterampilan sosial (*social skills*) di antara kerja sama (*cooperation*), tanggung jawab (*responsibility*), dan *self-control* (Sivin-Kachala & Bialo, 2009), *empathy* (Eliot & Gresham dalam Golden, 2002: 39), *problem behavior* (Jia Ying, tt.: 8).

Studi Bandura (1991, 2001) mengungkapkan bahwa perilaku dibentuk melalui konteks sosial yang dapat dipelajari. Bandura meneguhkan gagasannya ini dalam teori kognitif sosial (*social cognitive theory*) dimana manusia dapat berpikir dan mengatur tingkah lakunya sendiri karena interaksi orang (*person*), lingkungan (*environment*), dan perilaku orang (*behavior*) yang disebut dengan *reciprocal determinism*.

Pentingnya asertivitas tercermin dari studi dalam dekade terakhir bahwa asertivitas dapat mencegah pelecehan seksual bagi orang yang mengalami keterbelakangan mental (Sobsey, 1988; Watson, 1984 dalam Lumley, 2001), dan pencegahan penyakit menular seperti HIV/AIDS (Scotti, *et.al.*, dalam Lumley, 2001), pencegahan penggunaan bahan-bahan yang mengandung zat kimia seperti rokok, alkohol dan marijuana (Trudeau, *et.al.*, 2003; Afiatin, 2003; Subaedah, 2008), meningkatkan kemampuan (intelektual, pusat kendali internal, dan keterampilan sosial) isteri dari tindak kekerasan suami (Uyun & Hadi, 2005), peningkatan asertivitas terhadap *self-esteem* anak-anak (Sert, 2005), harga diri dan mengatasi masalah (Farida, 2006; Rahmasari, 2007). Ketegasan dalam pengambilan keputusan dan sikap, serta jujur dapat menumbuhkan perilaku asertif bagi peserta didik di sekolah, dan perilaku asertif dapat meningkatkan *self-efficacy* (Lange & Jakubowski, 1976). Nunally dan Hawari (Marini & Andriani, 2005) menyatakan, bahwa penyebab para remaja terjerumus ke hal-hal yang negatif seperti narkoba, tawuran, seks bebas, salah satunya disebabkan kepribadian yang lemah. Pernyataan ini didukung penelitian yang dilakukan oleh *Family & Consumer* di Ohio AS (Marini & Andriani, 2005) yang menunjukkan fakta bahwa kebiasaan merokok, penggunaan narkotika psikotropika dan zat adiktif lainnya (napza), alkohol, serta hubungan seksual di luar nikah berkaitan dengan ketidakmampuan remaja untuk bersikap asertif.

Manfaat perilaku asertif bagi remaja adalah memudahkan bersosialisasi dalam lingkungannya, menghindari konflik karena bersikap jujur dan terus terang, dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi secara efektif. Menurut Sikone (2007), perilaku asertif bermanfaat untuk menjembatani dirinya sendiri dan lingkungannya agar berinteraksi secara efektif. Selanjutnya Sikone membagi manfaat tersebut menjadi (1) memudahkan

bersosialisasi dengan lingkungan seusiaanya maupun di luar lingkungannya secara efektif; (2) menghindari konflik dengan dirinya dan orang lain; (3) menyelesaikan kesulitan dan permasalahan secara efektif (*problem solving*); (4) meningkatkan kemampuan kognitifnya (memiliki rasa keingintahuan yang tinggi); (5) memahami kekurangannya sendiri dan bersedia memperbaiki kekurangan tersebut.

Pendidikan dapat menjadi wadah untuk mewariskan kebudayaan, dalam membentuk kepribadian dan karakter generasi muda-pelajar. Secara sistematis pendidikan merupakan usaha sadar yang memiliki landasan filosofis, psikologis, sosiologis, dan kultural untuk mencapai tujuan pendidikan. Apa yang tersirat dalam landasan tersebut bahwa pendidikan merupakan pilar utama untuk membangun peradaban suatu bangsa di atas fondasi budaya masyarakat. Terkait erat dengan landasan tersebut, maka tujuan pendidikan mempersyaratkan pengembangan kemampuan dan intelektual peserta didik seperti yang tergambar dalam dimensi kemampuan kehidupan manusia. Pendidikan IPS (PIPS) berdasarkan analisis kritis Hasan (2007) seharusnya mampu memberikan solusi terhadap permasalahan karakter generasi muda, jika secara pedagogis tidak hanya mengutamakan transfer ilmu. PIPS di tingkat sekolah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang penting digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Barr *et al.*, 1977; Ross, 2006).

Berdasarkan latar belakang masalah secara konseptual dan faktual, penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan pembelajaran tematik sosial untuk meningkatkan perilaku asertif peserta didik dengan berbagai kasus sosial.

Perspektif psikologis-pedagogis merekomendasikan perilaku asertif sebagai perilaku positif, sebab dapat menjadi kontrol perkembangan kepribadian ke arah yang negatif, seperti kenakalan remaja. Fenomena tersebut pada dasarnya masih bersifat umum, sehingga memerlukan elaborasi secara definitif. Selanjutnya fenomena tersebut diidentifikasi ke dalam masalah penelitian yaitu, "Bagaimana membangun asertivitas siswa melalui pembelajaran tematik sosial berbasis masalah?"

Berdasarkan masalah penelitian tersebut, kemudian dijabarkan dalam pertanyaan penelitian yang lebih operasional yaitu:

1. Bagaimana pembelajaran tematik sosial SMP di Tangerang Selatan?
2. Bagaimana pengembangan konseptual pembelajaran tematik sosial berbasis masalah yang dapat meningkatkan perilaku asertif siswa?
3. Bagaimana penerapan pembelajaran tematik sosial berbasis masalah untuk meningkatkan asertivitas siswa?

Tujuan penelitian ini dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui, menggali, menganalisis secara lebih mendalam tentang pembelajaran tematik sosial. Sedangkan tujuan khusus adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pembelajaran tematik sosial bagi siswa SMP
2. Mengembangkan pembelajaran tematik sosial berbasis masalah di SMP untuk meningkatkan asertivitas siswa.
3. Mengetahui penerapan pembelajaran tematik sosial berbasis masalah untuk meningkatkan asertivitas siswa.

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan Pendidikan IPS, untuk meningkatkan pembelajaran IPS sehingga dapat membantu proses pembentukan sikap dan perilaku asertivitas peserta didik. Sedangkan manfaat praktis, adalah untuk:

1. Agar peserta didik memahami pentingnya perilaku asertif sehingga dapat mengurangi dampak kecenderungan kenakalan remaja.
2. Dapat digunakan oleh lembaga pendidikan (sekolah) sebagai acuan peningkatan pembelajaran.
3. Sebagai bahan masukan bagi pengambil kebijakan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS.
4. Dapat menjadi inspirasi bagi guru dan peneliti di bidang pendidikan berikutnya untuk mengkaji faktor-faktor yang berpengaruh terhadap asertivitas dari perspektif yang berbeda.

Paradigma penelitian ini berada di atas landasan kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, masalah penelitian yang harus dipecahkan, dan sifat data yang diperlukan. Penelitian ini melakukan tiga bentuk kegiatan utama penelitian, yaitu terdiri dari: (1) *exploratory study*, (2) *Action Research* yang bersifat kualitatif, dan (3) *experimental study*.

PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Ward, 2002).

Ciri dari Pembelajaran berbasis masalah (PBL) sebagai berikut:

1. Menggunakan masalah sebagai fakta dasar serta alternatif solusi yang dapat dilakukan;
2. memfokuskan pada interdisiplin keilmuan;
3. menggunakan penyelidikan secara otentik
4. *Self and Peer Assessment*
5. Hasil solusi akhir dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam proses pembelajaran berbasis masalah peran pembelajaran harus saling menunjang antara peserta didik dengan guru. Peran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran ini antara lain :

1. memunculkan problem statement dalam bentuk *ill-structured, open ended* dan *ambiguous*;
2. memfasilitasi identifikasi *What we know*;
3. memfasilitasi problem statement (ruang problem yang lebih spesifik);
4. memfasilitasi identifikasi *what we need to problem solving*;
5. memfasilitasi dalam menetapkan alternative tindakan dan alternative menyajikan laporan.

PBL adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Suradijono, 2004). Menurut Boud dan Felletti (1991, dalam Saptono, 2003) menyatakan bahwa "*Problem Based Learning is a way of constructing and teaching course using problem as a stimulus and focus on student activity*".

Di dalam melaksanakan proses pembelajaran PBL ini, Bridges (1992) dan Charlin (1998) telah menggariskan beberapa ciri-ciri utama yang perlu ada di dalamnya seperti berikut:

1. Pembelajaran berpusat atau bermula dengan masalah.
2. Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia sebenarnya yang mungkin akan dihadapi oleh peserta didik dalam kerja profesional mereka di masa depan.
3. Pengetahuan yang diharapkan dicapai oleh peserta didik semasa proses pembelajaran disusun berdasarkan masalah.
4. Para peserta didik bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka sendiri.
5. Peserta didik akan bersifat aktif dengan pemrosesan maklumat.
6. Pengetahuan sedia ada akan diaktifkan serta menyokong pembangunan pengetahuan yang baru.
7. Pengetahuan akan diperoleh dalam konteks yang bermakna.
8. Peserta didik berpeluang untuk meningkatkan serta mengorganisasikan pengetahuan.
9. Kebanyakan pembelajaran berlaku dalam kumpulan kecil dibanding menerusi kaidah pembelajaran.

Tabel 1.
 Syntak Pembelajaran

Langkah-Langkah	Tingkah Laku Guru
Langkah 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik Apersepsi	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada materi pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik

Langkah-Langkah	Tingkah Laku Guru
Langkah 2: Menyampaikan informasi	Menyampaikan informasi kepada peserta didik melalui bahan-bahan bacaan atau pengalaman dari peserta didik
Langkah 3: Mengorganisasi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru mengorganisasi cara membentuk kelompok belajar,
Langkah 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat menyelesaikan tugas
Langkah 5: Mempresentasikan hasil belajar kelompok	Guru membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok
Langkah 6: Evaluasi	Guru mengevaluasi tentang materi yang telah dipelajari
Langkah 7: Memberikan penghargaan	Guru menghargai upaya ataupun cara belajar dari peserta didik baik secara individu maupun kelompok,

PENERAPAN PEM BELAJARAN BERBASIS MASALAH

Langkah-langkah pemecahan masalah dalam pembelajaran PBL paling sedikit ada delapan tahapan (Pannen, 2001), yaitu:

1. Mengidentifikasi masalah,
2. Mengumpulkan data,
3. Menganalisis data,
4. Memecahkan masalah berdasarkan pada data yang ada dan analisisnya,
5. Memilih cara untuk memecahkan masalah,
6. Merencanakan penerapan pemecahan masalah,
7. Melakukan uji coba terhadap rencana yang ditetapkan, dan
8. Melakukan tindakan (*action*) untuk memecahkan masalah.

Implementasi PBL dirancang dengan struktur pembelajaran (1) peserta didik secara individual maupun kelompok dihadapkan pada suatu masalah yang kontekstual, (2) masalah yang dikonfrontasikan diusahakan sedekat mungkin dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, (3) fasilitator menyiapkan materi perkuliahan yang dapat menuntut peserta didik kearah pemecahan masalah, (4) memberikan tanggungjawab kepada peserta didik untuk mengarahkan sendiri pembelajarannya, (5) membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran, (6) menuntut agar peserta didik menampilkan apa yang telah dipelajari (Savoi& Anderw,1994).

Langkah-langkah:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2. Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll.)
3. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
4. Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
5. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

ASERTIVITAS DALAM PERSPEKTIF PSIKO-PEDAGOGIS

Perilaku asertif merupakan pengembangan pribadi yang positif, tegas, dan berani menyatakan pendapat sekaligus tetap menghormati dan peka terhadap kebutuhan orang lain. Tercapainya pembentukan pribadi yang asertif akan mengantarkan seseorang pada eksistensi diri yang secara mental mantap dan seimbang. Menurut Docker (1990), perilaku asertif merupakan perilaku yang jujur (terus terang), langsung dan ekspresi yang penuh penghargaan terhadap pikiran, perasaan, dan keinginan dengan mempertimbangkan perasaan dan hak-hak orang lain. Inti dari perilaku asertif adalah (1) mempertahankan hak, (2) mengekspresikan diri, (3) langsung, terbuka dan jujur, dan (4) menghargai hak orang lain. Secara filosofis perilaku asertif dapat dirunut dari premis bahwa setiap individu memiliki hak dasar yang sama untuk menyampaikan dan mempertahankan haknya secara jujur dan tegas tanpa melukai orang lain, dan mengekspresikan diri tanpa melanggar hak orang lain.

Menurut Kennedy (tt.) asertivitas adalah gaya berkomunikasi dengan orang lain secara lancar sehingga dapat mengungkapkan pendapat dan ekspresi yang sebenarnya tanpa rasa takut, dan memiliki kepercayaan diri dengan baik. Menurut teori psikologi tingkah laku, perilaku asertif berada di antara dua perilaku pasif (*submissive/non asertif*) dan perilaku agresif. Terdapat lima dasar gaya dalam berkomunikasi seperti diuraikan oleh Virginia Satir (Myers & Myers, 1992 dalam Uyun & Hadi, 2005: 9), yaitu: 1) gaya agresif (*the blaming*); 2) gaya tidak asertif (*the placating*); 3) gaya intelektual (*the computing*); 4) gaya manipulatif (*the distracting*); 5) gaya asertif (*the leveling*). Pembacaan terhadap perilaku asertif, menurut Devito (Uyun & Hadi, 2005) dapat dijelaskan melalui perbedaan dengan perilaku *nonassertiveness* dan *aggressiveness*. Bahwa kedua gaya komunikasi yaitu *the blaming* dan *distracting* dari Virginia Satir, dapat dikelompokkan ke dalam gaya komunikasi agresif dari Devito, sebab mereka sama-sama menekankan dominasi dan cenderung melukai dalam berhubungan dengan orang lain. Sedangkan dua gaya berikutnya yaitu *placating* cenderung mengorbankan hak-hak pribadinya, dan *computing* cenderung menyembunyikan emosinya, sehingga dapat dikatakan bahwa keduanya merupakan gaya komunikasi yang

nonasser veness menurut konsep Devito (Uyun & Hadi, 2005: 9). Secara psikologis perilaku asertif berada di antara perilaku agresif dan pasif yang keduanya dapat merugikan diri sendiri.

Willson & Gallois (1993) menjelaskan bahwa asertivitas dalam konteks sosial lebih menekankan pada aspek komunikasi, yang merupakan dimensi dari keterampilan sosial. Combs & Slaby (Gimpel dan Merrell, 1998) memberikan pengertian keterampilan sosial (*social skill*) adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain. Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain (Hargie *et.al.*, dalam Gimpel & Merrell, 1998). Keterampilan sosial membawa remaja untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Mu'tadin (2006) mengemukakan bahwa salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai remaja yang berada dalam fase perkembangan masa remaja adalah memiliki keterampilan sosial (*social skill*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima *feedback*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku. Apabila keterampilan sosial dapat dikuasai oleh remaja pada fase tersebut maka ia akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Unsur-unsur yang membangun perilaku asertif dapat ditinjau dari empat elemen utama yaitu maksud, perilaku, efek, dan konteks sosial budaya (Alberti & Emmons, 2001). Bahwa keasertivan tidak dimaksudkan untuk melukai orang lain dengan mengemukakan kebutuhan dan keinginannya sendiri. Perilaku yang diklasifikasikan asertif seperti jujur, langsung, ekspresif dan tidak bersifat merusak atau menyakiti orang lain. Dan perilaku yang diklasifikasikan asertif memiliki efek pada orang lain berupa pesan yang langsung dan tidak destruktif, sehingga tidak melukai orang-orang yang menerimanya. Perilaku asertif juga dipengaruhi oleh lingkungan budaya individu.

Perilaku asertif dapat memberikan manfaat bagi setiap individu. Calhoun & Acocella (1990), menjelaskan mengenai manfaat dari berperilaku asertif sebagai berikut:

1. Individu dapat mempertahankan haknya tanpa menyakiti dan merugikan orang lain
2. Individu dapat mendapatkan kebutuhannya dengan cara yang memuaskan dan melegakan hati semua orang, sehingga dengan demikian individu memperoleh kehormatan diri

3. Dari sudut pandang psikologi humanistik dan eksistensial, individu yang asertif akan mendapatkan keuntungan psikologis, di antaranya individu akan memiliki penyesuaian diri yang baik terhadap masalah, karena dalam menyesuaikan diri, individu yang asertif akan memilih dan bertindak dengan tepat. Mereka bebas memilih dan bertindak sesuai dengan pilihannya. Hal ini akan membuat individu mendapatkan kebebasan serta tanggung jawabnya dengan cara yang terhormat. Kondisi di atas oleh psikologi *humanis k* dan eksistensial dipandang sebagai proses aktif dari *self enhancement* individu.
4. Asertivitas dapat meningkatkan kehormatan dan rasa percaya diri. Hal ini tentunya akan meningkatkan martabat diri sebagai manusia.

Asertivitas dapat dikaitkan dengan penyesuaian dan pencapaian akademik yang baik di sekolah. Penelitian Nelson dan Nelson (2003) menemukan sikap asertivitas dapat meningkatkan pencapaian akademik peserta didik di sekolah. Berdasarkan penelitian dari Poyrazli (2000) dan Poyrazli *et al.* (2002) juga menunjukkan bahwa asertivitas mempengaruhi proses penyesuaian di sekolah di kalangan pelajar antarabangsa di Amerika. Poyrazli *et al.* (2002) juga menemukan pelajar yang lebih tegas lebih mudah melibatkan diri dalam perbincangan dan meminta bantuan apabila berhadapan dengan masalah akademik. Penelitian Fine dan Olson (1997) pula menemukan bahwa individu yang mudah marah adalah individu yang mempunyai sikap asertivitas yang rendah.

Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di lingkungan kabupaten Tangerang Selatan, antara lain MTsN Pamulang, SMP Telekom 1962 Pamulang, SMPN 2 Pamulang dan SMP Muhammadiyah Pamulang. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII (delapan) SMP yaitu sebanyak 180 siswa dan 8 guru yang mengajar mata pelajaran IPS.

Instrumen penelitian dan perangkat yang digunakan untuk penerapan pembelajaran tematik sosial sebagai berikut.

1. Kuesioner, digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari siswa pada tahap-tahap validasi empiris untuk mengetahui kemungkinan adaptasi dan deseminasi perilaku asertif.
2. Kegiatan Belajar, memanfaatkan jurnal belajar dan anotasi lembar kerja siswa berisikan materi tema-tema sosial berbasis masalah.
3. Skala sikap, untuk mengukur asertivitas siswa terhadap ketegasan, kepercayaan diri, kejujuran, dan tanggung jawab sebagai karakter siswa. Skala sikap menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, berisikan pernyataan suatu subyek dengan salah satu jawaban: sangat sesuai (SS), sesuai (S), ragu-ragu (R), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).
4. Hasil analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil validasi ahli dan praktisi, data aktivitas guru, dan data aktivitas siswa. Hal ini dimaksudkan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan penelitian diawali dengan pengembangan kisi-kisi skala sikap asertif dan penyusunan skala perilaku asertif dengan menggunakan sistem try out terpakai, yaitu data yang diperoleh dengan sekali try out dalam penyebaran skala dan sekaligus digunakan sebagai data dalam penelitian. Pengambilan data dilaksanakan di 4 SMP di wilayah Tangerang Selatan dan melibatkan sebanyak 200 siswa dan 8 guru. Proses pengambilan data berlangsung selama 2 hari dalam seminggu, mulai bulan Agustus hingga Oktober 2013. Namun siswa yang mengisi skala secara lengkap sebanyak 180 siswa. Berikut kisi-kisi skala sikap asertif yang dikembangkan.

Tabel 2.
Kisi-kisi skala sikap asertif

No.	Dimensi	Indikator
1.	<i>Apprecia on</i> (apresiasi)	Kemampuan mengungkapkan perasaan
2.	<i>Acceptence</i> (berjanji)	Kemampuan mengemukakan pendapat
		Kemampuan berkomunikasi secara langsung dan terbuka
		Kemampuan menerima keterbatasan
3.	<i>Accommoda ng</i> (mengakomodasi)	Kemampuan mempertahankan hak
		Memiliki sikap optimis

Pada perhitungan mean empirik dan mean hipotetik diketahui:

Skala	Total subjek	Total item	Mean empirik	Mean Hipotetik	SD
Perilaku Asertif	180	23	81,21	67,4	13,3

Selain perbandingan mean empirik dan mean hipotetik, dihasilkan data mean perbandingan berdasarkan distribusi identitas subjek. Berikut datanya:

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentasi	Mean Empirik perilaku asertif
Laki-laki	60	33%	84,69
Perempuan	120	67%	82,25
Total	180	100%	

Berdasarkan tabel tersebut, pada subjek laki-laki cenderung memiliki asertif yang lebih tinggi dibandingkan dengan subjek perempuan. Hal ini didukung oleh Rathus dan Nevis (1983), perempuan pada umumnya lebih sulit bersikap asertif seperti mengungkapkan pikiran dan perasaan dibandingkan dengan laki-laki.

Dalam setiap kegiatan pengamatan dan permainan simulasi melibatkan guru kelas dengan rambu-rambu yang telah ditentukan. Rambu-rambu pengamatan didisain dengan

berpedoman pada penjabaran tema-tema sosial berbasis masalah. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan siswa untuk mendiskusikan dan melibatkan secara langsung baik individu maupun kelompok dalam memahami dirinya sendiri dan guru membantu siswa mempelajari gagasannya.

Berikut Jurnal Belajar dan Anotasi Lembar Kerja Siswa yang berisikan deskripsi skema dan penerapan pembelajaran tematik sosial berbasis masalah dalam membangun perilaku asertif siswa.

Tema I	Jauhkan kita dari merokok dan narkoba dalam kehidupan
Pertanyaan	Di masa modern ini, merokok merupakan suatu pemandangan yang sangat tidak asing. Kebiasaan merokok dianggap dapat memberikan kenikmatan bagi si perokok, namun di lain pihak dapat menimbulkan dampak buruk bagi si perokok sendiri maupun orang – orang di sekitarnya. Berbagai kandungan zat yang terdapat di dalam rokok memberikan dampak negatif bagi tubuh penghisapnya. Beberapa motivasi yang melatarbelakangi seseorang merokok adalah untuk mendapat pengakuan (<i>an cipatory beliefs</i>), untuk menghilangkan kekecewaan (<i>reliefing beliefs</i>), dan menganggap perbuatannya tersebut tidak melanggar norma (<i>permissive beliefs/fasilita ve</i>) (Joewana, 2004). Hal ini sejalan dengan kegiatan merokok yang dilakukan oleh remaja yang biasanya dilakukan di depan orang lain, terutama dilakukan di depan kelompoknya karena mereka sangat tertarik kepada kelompok sebayanya atau dengan kata lain terikat dengan kelompoknya.
Pengembangan Materi	Penyebab Remaja Merokok. Pengaruh orang tua: salah satu temuan tentang remaja perokok adalah bahwa anak-anak muda yang berasal dari rumah tangga yang tidak bahagia, di mana orang tua tidak begitu memperhatikan anak-anaknya dan memberikan hukuman fisik yang keras lebih mudah untuk menjadi perokok dibanding anak-anak muda yang berasal dari lingkungan rumah tangga yang bahagia (Baer & Corado dalam Atkinson, 1999). Pengaruh teman: Berbagai fakta mengungkapkan bahwa semakin banyak remaja merokok maka semakin besar kemungkinan teman-temannya adalah perokok juga dan demikian sebaliknya. Dari fakta tersebut ada dua kemungkinan yang terjadi, pertama remaja tadi terpengaruh oleh teman-temannya atau bahkan teman-teman remaja tersebut dipengaruhi oleh diri remaja tersebut yang akhirnya mereka semua menjadi perokok. Di antara remaja perokok terdapat 87% mempunyai sekurang-kurangnya satu atau lebih sahabat yang perokok begitu pula dengan remaja non perokok (Al Bachri, 1991) Faktor Kepribadian: Orang mencoba untuk merokok karena alasan ingin tahu atau ingin melepaskan diri dari rasa sakit fisik

	atau jiwa, membebaskan diri dari kebosanan. Namun satu sifat kepribadian yang bersifat prediktif pada pengguna obat-obatan (termasuk rokok) ialah konformitas sosial.
Pengembangan Permainan Simulasi	Melihat iklan di media massa dan elektronik yang menampilkan gambaran bahwa perokok adalah lambang kejantanan atau glamour, membuat remaja sering kali terpicu untuk mengikuti perilaku seperti yang ada dalam iklan tersebut.
HASIL TINDAKAN	
Kelas VIII, semester 1	
Kompetensi Dasar	Mengidentifikasi berbagai penyakit sosial (miras, judi, narkoba, merokok, HIV/Aids, PSK, dan sebagainya) sebagai akibat penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
Indikator	Siswa dapat memahami masalah penyimpangan sosial
Instrumen	Siswa diajak untuk berdiskusi tentang masalah penyimpangan sosial dan mendengarkan nara sumber yang berkaitan dengan kasus/masalah penyimpangan sosial.
Temuan	Dari 180 siswa (4 sekolah) yang mengikuti pembelajaran tematik, hampir semua terlihat antusias untuk mengikuti kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung berkaitan dengan penyimpangan sosial. Mereka berlomba untuk mendiskusikan masalah tersebut dan menanyakan hal-hal yang dianggap tabu menjadi kebebasan yang dapat menggali pengetahuan tentang masalah di sekitarnya. Selanjutnya guru memberikan umpan balik untuk pemantapan makna pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari
Refleksi	Tema muncul sebagai apresiasi siswa yang terlibat langsung melalui pengalaman pribadi maupun pergaulan di lingkungan sekolah dan masyarakat. Kebanyakan siswa terdorong untuk mengungkapkan perasaan dirinya karena telah mengetahui fenomena yang sudah terjadi.
Kelas VII, semester 1	
Kompetensi Dasar	Mendeskripsikan sosialisasi sebagai proses pembentukan kepribadian
Indikator	Siswa dapat memahami kehidupan sosial manusia
Instrumen	Buatlah cerita pengalaman mengenai proses sosial yang melibatkan siswa dan teman sebaya dalam tema pergaulan yang pernah dialami oleh siswa
Temuan	Siswa dapat menuangkan cerita yang natural berkenaan dengan peristiwa fenomena sosial yang sering terjadi di lingkungan sekitar pergaulan.
Refleksi	

Kelas VIII, semester 2	
Kompetensi Dasar	Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat Mendeskripsikan upaya pengendalian penyimpangan sosial
Indikator	Siswa dapat memahami pranata dan penyimpangan sosial
Instrumen	Buat laporan sederhana tentang peristiwa penyimpangan sosial dengan mempelajari materi yang dapat di unduh dari media youtube
Temuan	Siswa dapat mengunduh dan memperhatikan peristiwa sesuai tema pada sumber belajar (youtube) dan memberikan komentar berdasarkan kajian empirik dan teori
Refleksi	Kebebasan siswa dalam memanfaatkan media internet akan lebih bermakna jika dilibatkan langsung dalam seleksi dan kontrol secara bersama antar teman sehingga menjadi filter bagi mereka untuk belajar pengendalian psikologis.
Kelas IX, semester 1	
Kompetensi Dasar	3.1 Mendeskripsikan perubahan sosial-budaya pada masyarakat*) 3.
Indikator	Siswa dapat memahami perubahan sosial budaya
Instrumen	Gunakan gambar dari koran atau majalah untuk membantu mengasosiasikan perubahan sosial-budaya pada masyarakat
Temuan	Melalui media koran atau majalah, siswa dapat mempelajari suatu peristiwa penyimpangan sosial dan dapat dijadikan media informasi (majalah dinding)
Refleksi	Kliping dari koran atau majalah tentang tema penyimpangan sosial menjadi kekuatan pemahaman siswa yang menyeluruh

*) Kurikulum IPS SMP

Tema II	Penyimpangan seks pada pergaulan bebas
Pertanyaan	Kita telah ketahui bahwa kebebasan bergaul remaja sangatlah diperlukan agar mereka tidak "kuper" dan "jomblo" yang biasanya jadi anak mama. "Banyak teman maka banyak pengetahuan". Namun tidak semua teman kita sejalan dengan apa yang kita inginkan. Mungkin mereka suka hura-hura, suka dengan yang berbau pornografi, dan tentu saja ada yang bersikap terpuji benar agar kita tidak terjerumus ke pergaulan bebas yang menyesatkan.
Pengembangan Materi	Masa remaja merupakan suatu masa yang menjadi bagian dari kehidupan manusia yang di dalamnya penuh dengan dinamika. Dinamika kehidupan remaja ini akan sangat berpengaruh terhadap pembentukan diri remaja itu sendiri. Masa remaja dapat dicirikan dengan banyaknya rasa ingin tahu pada diri seseorang dalam berbagai hal tidak terkecuali

	bidang seks Seiring dengan bertambahnya usia seseorang, organ reproduksi pun mengalami perkembangan dan pada akhirnya akan mengalami kematangan. Kematangan organ reproduksi dan perkembangan psikologis remaja yang mulai menyukai lawan jenisnya serta arus media informasi baik elektronik maupun non elektronik akan sangat berpengaruh terhadap perilaku seksual individu remaja tersebut. Salah satu masalah yang sering timbul pada remaja terkait dengan masa awal kematangan organ reproduksi pada remaja adalah masalah kehamilan yang terjadi pada remaja di luar pernikahan. Apalagi apabila Kehamilan tersebut terjadi pada usia sekolah. Siswi yang mengalami kehamilan biasanya mendapatkan respons dari dua pihak. Pertama yaitu dari pihak sekolah, biasanya jika terjadi kehamilan pada siswi, maka yang sampai saat ini terjadi adalah sekolah meresponya dengan sangat buruk dan berujung dengan dikeluarkannya siswi tersebut dari sekolah. Kedua yaitu dari lingkungan di mana siswi tersebut tinggal, lingkungan akan cenderung mencemooh dan mengucilkan siswi tersebut. Hal tersebut terjadi jika karena masih kuatnya nilai norma kehidupan masyarakat kita. Kehamilan remaja adalah isu yang saat ini mendapat perhatian pemerintah. Karena masalah kehamilan remaja tidak hanya membebani remaja sebagai individu dan bayi mereka namun juga mempengaruhi secara luas pada seluruh strata di masyarakat dan juga membebani sumber-sumber kesejahteraan. Namun, alasan-alasannya tidak sepenuhnya dimengerti. Beberapa sebab kehamilan termasuk rendahnya pengetahuan tentang keluarga berencana, perbedaan budaya yang menempatkan harga diri remaja di lingkungannya, perasaan remaja akan ketidakamanan atau impulsifitas, ketergantungan kebutuhan, dan keinginan yang sangat untuk mendapatkan kebebasan. Selain masalah kehamilan pada remaja masalah yang juga sangat menggelisahkan berbagai kalangan dan juga banyak terjadi pada masa remaja adalah banyaknya remaja yang mengidap HIV/AIDS
Pengembangan Permainan Simulasi	Mendengarkan dan menyimak khutbah atau ceramah para tokoh agama tentang pergaulan remaja yang sehat dan mengikuti norma-norma kesantunan dalam masyarakat
HASIL TINDAKAN	
Kelas VIII, semester 1	
Kompetensi	Mengidentifikasi berbagai upaya pencegahan penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat
Indikator	Siswa dapat memahami masalah penyimpangan sosial
Instrumen	Ajak siswa untuk berdiskusi dengan anggota keluarga dan membuat jurnal hasil diskusi berkenaan dengan masalah penyimpangan sosial

Temuan	Catatan siswa dalam bentuk jurnal
Refleksi	Guru dapat menganalisis hasil jurnal catatan siswa dan mendiskusikan kembali dalam kegiatan kelas
Kelas VII, semester 1	
Kompetensi Dasar	Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial Menguraikan proses interaksi
Indikator	Melibatkan peran serta aktif siswa dalam memberikan komentar
Instrumen	Ajak siswa untuk bertanya kepada nara sumber yang terlibat dalam proses interaksi. Contoh: petugas kesehatan, petugas keamanan dll
Temuan	Catatan siswa dalam bentuk jurnal
Refleksi	Guru dapat menganalisis hasil jurnal catatan siswa dan mendiskusikan kembali dalam kegiatan kelas
Kelas VII, semester 1	
Kompetensi	Mendesripsikan interaksi sebagai proses sosial
Indikator	Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi siswa
Instrumen	Bercerita tentang pengalaman diri sendiri terhadap pergaulan dengan teman sekolah dan luar sekolah
Temuan	Catatan siswa dalam bentuk jurnal
Refleksi	Guru dapat menganalisis hasil jurnal catatan siswa dan mendiskusikan kembali dalam kegiatan kelas

*) Kurikulum IPS SMP

Tema III	Tawuran, kenakalan remaja, kecemasan, menarik diri, kesulitan belajar, depresi
Pertanyaan	Mengapa seseorang melakukan kejahatan dan saling menyakiti sesama hanya karena masalah yang kurang jelas?
Pengembangan Materi	Remaja harus mengetahui dirinya memiliki kekhawatiran dan harapan, dengan kata lain remaja harus mengerti dirinya sendiri. Faktor yang berkembang pada setiap remaja antara lain fisik, intelektual, emosional, spiritual. Kecepatan perkembangan tersebut adalah sebagai berikut: 1. Fisik 35% 2. Intelektual 20% 3. Emosional 30% 4. Spiritual 15% Faktor fisik berkembang secara tepat sedangkan faktor lainnya berkembang tidak sama besar. Perkembangan yang tidak seimbang inilah yang menimbulkan kejanggalan dan berpengaruh terhadap perilaku remaja. Bagaimana seseorang remaja melihat dirinya sendiri, orang lain serta hubungannya dengan orang lain termasuk orang tua dan pembina? Kadang-kadang ia ingin dianggap sebagai anak-anak, orang dewasa, orang lain dianggap sebagai orang tua.
Pengembangan Permainan	Hubungan remaja dengan orang lain dianggap bersifat: 1. Otoriter ----- demokratis 2. Tertutup ----- terbuka 3. Formal ----- informal Semua

Simulasi	tersebut di atas dalam keadaan "dalam perjalanan menuju" Sehingga dapat dilihat segalanya masih dalam proses dan tidak berada dalam kutub atau masa anak-anak."Dalam perjalanan menuju" ini yang menonjol adalah:1. Fisik yang kuat2. Emosi yang cepat tersinggung3. Sering mengambil keputusan tanpa berpikir panjang4. Pertimbangan agama, falsafah, ataupun tata krama hanya kadang-kadang saja dipakai Dan "Dalam perjalanan menuju" yang paling penting diketahui oleh remaja adalah bagaimana remaja dapat berproses : 1. Menuju fisik yang ideal 2. Menuju emosi kelakian ataupun kewanitaan yang utuh 3. Menuju cara berpikir dewasa
HASIL TINDAKAN	
Kelas VIII, semester 2	Perubahan yang terjadi pada pergaulan antar teman
Kompetensi Dasar	Menguraikan tipe-tipe perilaku masyarakat dalam menyikapi perubahan*)
Indikator	Siswa dapat memahami tipe-tipe perilaku masyarakat dalam menyikapi perubahan
Instrumen	Ajak siswa untuk mengamati gejala perilaku yang tidak sesuai dengan norma agama dan masyarakat
Temuan	Catatan siswa dalam bentuk jurnal
Refleksi	Guru dapat menganalisis hasil jurnal catatan siswa dan mendiskusikan kembali dalam kegiatan kelas
Kelas VII, semester 2	
Kompetensi	Memberi contoh bentuk-bentuk kerja sama di lingkungan tetangga*)
Indikator	Bersifat spontan dan sukarela
Instrumen	Ajaklah anak jika di lingkungannya dilakukan kerja bakti membersihkan lingkungan sekitar tempat tinggal. Diskusikan tentang macam-macam penanganan sampah (misalnya dijadikan urukan, dibuang begitu saja atau di-daur ulang) dan bagaimana hal itu bisa mempengaruhi lingkungan
Temuan	Kegiatan yang dilakukan anak dengan menugaskan untuk bekerja bakti membersihkan halaman sekolah. Kegiatan ini sudah sangat sering dilakukan anak di lingkungan sekolah, selain memupuk gotong royong juga untuk kemandirian. Sebagian anak melibatkan langsung dalam kegiatan dan terlihat unsur kebersamaan di antara mereka.
Refleksi	Pemberian tugas untuk bekerja bakti pada anak dapat dituntun dengan pembagian kerja secara kelompok. Hal ini akan terlihat tanggung jawab dan beban penugasan yang dapat dijadikan nilai tambahan dalam menjalankan pekerjaannya.

*) Kurikulum IPS SMP

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam penggunaan skema pembelajaran tematik sosial berbasis masalah dalam membangun sikap asertif pada siswa ditingkat SLTP, terutama melalui kegiatan diskusi kelompok.
2. Pengembangan materi skema pembelajaran tematik sosial berbasis masalah dapat diterapkan di semua tingkatan kelas di SLTP sesuai dengan pemilihan tema yang tepat dan terkini, sehingga siswa dapat secara langsung mengupdate fenomena sosial yang sedang terjadi.
3. Pelibatan langsung siswa dengan bimbingan guru dalam pelaksanaan pembelajaran tematik sosial berbasis masalah ditemukan budaya kolaborasi belajar, sekaligus siswa dapat lebih leluasa mengungkapkan berbagai masalah dan menjadi topik/tema yang menarik untuk dikaji bersama.

Saran:

1. Sekolah dapat memprogramkan berbagai kegiatan pembelajaran tematik sosial berbasis masalah dengan melibatkan siswa dan guru secara kolaboratif.
2. Materi-materi pembelajaran tematik sosial dapat dikembangkan secara terprogram dan melekat pada bidang kegiatan lainnya di sekolah, sehingga siswa dan guru dapat mengakses dan menjadikan budaya belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin, T. (2003). *Pengaruh Program Kelompok Aji dalam Peningkatan Harga Diri, Aser vitas, dan Pengetahuan Mengenai NAPZA untuk Prevensi Penyalahgunaan NAPZA pada Remaja*. Disertasi, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada: tidak diterbitkan.
- Alberti, R., & Emmons, M. (2001). *Your Perfect Right (Panduan praktis hidup lebih ekspresif dan jujur pada diri sendiri)*. Alih Bahasa Ursula G. Buditjahja. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Anita Lie. (2007). *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Ansharullah, Andi, *Problem Based Learning, Best Practices dalam Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Makalah disajikan dalam Workshop on teaching Grant-TPSDP LP3 Unibraw, 25-26 Januari 2006

- Bandura, A., ((1989). Social cognitive theory. In R. Vasta (Ed.), *Annals of Child Development*. Vol. 6. Six theories of child development (pp. 1-60). Greenwich, CT: JAI Press.
- Bandura, A., (1991). Social Cognitive Theory of Moral Thought and Action. In W.M. Kurtines & J.L. Gewirtz (eds.). *Handbook of Moral Behavior and Development*, Vol I. pp. 45 – 103, Hillsdale, New York: Erlbaum.
- Banks A.J. and Clegg,Jr. AA, (1990), *Teaching Strategies For The Social Studies, Inquiry, Valuing, and Decision – Making*, Fourth Edision, New York, London, Longman.
- Barr, R., Bart, J.L., & Shermis, S. (1977). *Hakekat Studi Sosial (The Natural of Social Studies)*, Saduran oleh Buchori Alma & M. Haslasgunawan Ap., Bandung: ALFABETA.
- Borg, W.R & Gall, M.D. (1989). *Educa onal Research*, Londong: Longman Group.
- Bruce Joyce, Marsha Weil, & Emily Calhoun, (200), *Model of Teaching*, Boston & Londong: Allyn and Bacon.
- Burley-Allen, M. (1983). *Managing Asser vely-How to Improve Your People Skill*. New York: John Wiley and Sons, Inc.
- Delamater, R.J. & McNamara, J.R. (1985). "Perception of Assertiveness by high and low assertive female college students". *The Journal of Psychology* 119(6): 581-586.
- Farida. (2006). *Efek vitas pela han aser vitas untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa*. Tesis. Yogyakarta, Universitas Gajah Mada: tidak diterbitkan.
- Fensterheim, H., & Baer, J., (1995). *Jangan Bilang Ya Bila Anda akan Mengatakan Tidak* (terjemahan) Edisi Baru. Jakarta: Gunung Jati.
- Golden, L., (2002). *Evaluation of the Efficacy of a Cognitive Behavioral Program for Offenders on Proba on*: Thinking for a Change, Dallas: University of Texas Southwestern Medical Center.
- Heller, P. 1992. Teaching problem solving through coperative gruoping part, group and individual problem solving. *American Journal of Physics*. July 1992
- Hill, Winfred F., (2009). *Theories of Learning, Teori-Teori Pembelajaran*, terjemahan M.Khozin, Bandung: Nusa Media

- Hurlock, E.B., (1998). *Perkembangan Anak*, Jilid 2, Terjemahan: M. Meitasari Tjandrasa, Jakarta: Erlangga.
- Johnson, DW, & Johnson, R. (1993). *Cooperative and Competitive Learning: Theory and Research*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Kartono, K., (2010). *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*, Cetakan ke-9, Jakarta: Rajawali Pers.
- Marini, L. & Andriani, E., (2005). "Perbedaan Asertivitas Remaja Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua", *PSIKOLOGIA*, Volume I, No.2, Desember 2005.
- McMillan, J.H., & Scuhmacher, S., (tt.). *Research in Education: A Conceptual Introduction*, New York & London: Longman.
- Merrell, K.W., & Gimpel, G.A., (1998). *Social Skill of Children and Adolescents: Conceptualization, Assessment, and Treatment*, Mahwah, NJ: Earlbaum.
- Muhamad, F.I., (2008). *Perilaku Merokok Remaja Di Lingkungan RW 22 Kelurahan Sukatani Kecamatan Cimanggis Tahun 2008*, Skripsi, Program Sarjana Kesehatan Masyarakat, FKM UI, Depok. Tidak diterbitkan.
- Puspitawati, H., (2006). "Pengaruh Faktori Keluarga, Lingkungan Teman Dan Sekolah Terhadap Kenakalan Pelajar Di Sekolah Menengah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) di Kota Bogor", Disertasi Program Studi Gizi Masyarakat dan Sumber Daya Keluarga, Institut Pertanian Bogor, Bogor: tidak diterbitkan.
- Rahmasari, D. (2007). *Hubungan Antara Harga Diri, Asertivitas, dan Strategi Mengatasi Masalah dengan Depresi pada Remaja Jawa dan Madura*, Tesis Program Studi Psikologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Rathus, S.A. dan Nevid, J.S. 1983. *Adjustment and Growth: The Challenges of Life* (2nd ed). New York: CBS College Publishing
- Sarwono, S.W., (2011). *Psikologi Remaja*, Cet. 14. Jakarta: Rajawali Press.
- Skone, S., (2007). *Menanamkan Sikap Asertif di Sekolah*, [Online], Tersedia: <http://id.shvoong.com/social-sciences/1685406-menanamkan-sikap-asertif-di-sekolah/#ixzz1a0PzgKIW>, Diunduh: 6/1/2012.

Sue, D., Ino, S. & Sue, D.M., (1983). Non assertiveness of Asian Americans: An Inaccurate assumption? *Journal of Counseling Psychology* 30(4): 581-588.

Trudeau, L., et.al., (2003). The Role of Assertiveness and Decision Making in Early Adolescent Substance Initiation: Mediating Processes, *Journal of Research on Adolescence* 13 (3), 301-328.

Uyun, Q., & Hadi, S., (2005). "Pelatihan Asertivitas untuk Meningkatkan Ketahanan Isteri terhadap Tindak Kekerasan Suami", *SOSIOSAINS*, 18 (1), Januari 2005.

Wahab, Abdul Azis, (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar IPS*, Bandung: ALFABETA.

Wilson, K., & Gallois, C., (1993). *Assertion & Its Social Context*, Oxford: Pergamon Press Ltd.

**IDE-IDE TEMATIK BIDANG KELAUTAN
UNTUK MENUMBuhkan BANGKUN KECINTAAN SISWA KELAS IV SD
PADA LINGKUNGAN ALAM DI PULAU JODO, KECAMATAN BOKAN KEPULAUAN
KABUPATEN BANGGAI LAUT, PROVINSI SULAWESI TENGAH**

Sumarto Halilu

Kepala SDN Bumi Hijrah, Kecamatan Bokan Kepulauan,
Kabupaten Banggai Laut, Provinsi Sulawesi Tengah

Abstrak

Pulau Jodo memiliki jumlah siswa SD terbatas. Mereka hidup berputar-putar di lingkungan Kecamatan Bokan Kepulauan. Akan tetapi, kecintaannya terhadap lingkungan alam menurun. Hal itu terungkap saat bercerita tentang pengalaman sehari-hari. Mereka tidak biasa menyampaikan apa yang dilakukan atau dilihatnya sehari-hari. Aktivitas nelayan kurang diminutnya sehingga bukan menjadi pilihan. Mereka malu berbicara tentang laut karena dikira bahwa hidup seolah terkurung dalam kehidupan statis. Sebagai Kepala SD Bumi Hijrah, Kecamatan Bokan Kepulauan, peneliti melakukan penelitian tindakan sekolah (PTS). Untuk itu, peneliti mengubah kebiasaan dalam pengajaran dengan pembelajaran ide-ide tematik kelautan. Pada awalnya, peneliti tidak sebagai guru kelas IV—selalu menunggu siswa di sekolah. Agar ada perubahan perilaku siswa, pada Sabtu pagi, peneliti menunggu siswa di pesisir sampai sejumlah siswa terkumpul. Jika tidak ada lagi Kano (perahu kecil tradisional di Pulau Jodo) datang, siswa diajak berjalan menyusuri pantai dan mendaki bukit sambil sesekali menyaksikan hamparan pasir dan indahnya lautan. Permasalahannya adalah bagaimana isi cerita siswa kelas IV SD Bumi Hijrah, Kecamatan Bokan Kepulauan tentang ide-ide tematik bidang kelautan? Penulisan makalah bertujuan mengungkapkan pengalaman praktis tentang peningkatan kompetensi berbahasa Indonesia siswa kelas IV SD Bumi Hijrah, Kecamatan Bokan Kepulauan tentang ide-ide tematik kelautan. Berdasarkan hasil PTS, pada awalnya siswa enggan memedulikan dan menceritakan kehidupan masyarakat laut. Akan tetapi, dengan keterlibatan guru kelas, siswa tidak lagi merasa malu menceritakan kepada orang lain tentang alam sekitarnya. Secara praktis, mereka senang bercerita tentang kisah Kano yang retak, ombak yang ganas, pantai yang landai, semilir angin yang sejuk, dan nelayan tua yang sabar.

Kata Kunci: Ide Ide Tematik, Bidang Kelautan, dan Lingkungan Alam

Pulau Jodo memiliki jumlah siswa SD terbatas. Jumlah siswa setiap kelas tidak pernah melebihi 15 orang. Sebagai penduduk asli Pulau Jodo, mereka belajar dan bermain dengan teman sekampung dalam satu pulau. Jika beberapa di antaranya berasal dari pulau lain, mereka pun hanya dapat bertemu dan bermain pada saat jam-jam istirahat sekolah. Selepas jam sekolah sebagian siswa menuju pulau lain. Mereka terpencar dan terpisah hingga bertemu kembali keesokan harinya. Itu pun tergantung dari kesiapan orang tua masing-

masing yang mengantarkannya ke sekolah. Mereka memahami pekerjaan setiap orang tua yang mayoritas menjadi nelayan sehingga datang dan pergi ke sekolah pun biasa tergantung pada orang tua yang mengantarkannya ke sekolah. Jika keadaan tidak memungkinkan, misalnya saat hujan lebat atau musim ombak, sebagian besar siswa dapat dipastikan tidak masuk sekolah karena faktor alam. Padahal, mereka tampak ingin rajin, tetapi mereka tidak dapat memenuhi keinginannya bersekolah secara mandiri.

Karena faktor alam, semangat belajar yang tidak terpelihara dengan baik menjadikan mereka tidak selalu optimis dapat bersekolah. Siswa yang tidak selalu diantar ke sekolah, misalnya, mereka tidak dapat mengetahui kegiatan sekolah secara runtut. Mereka yang tidak selalu mengetahui kegiatan sekolah akhirnya berlaku pasrah pada keadaan. Sebaliknya, siswa yang rajin masuk sekolah akan dapat mengetahui kegiatan yang tersusun dengan baik. Ikatan sosial mereka pun amat kuat sehingga kebersamaannya di sekolah sulit diubah. Akan tetapi, konsistensi belajar mereka kadang bergelombang sehingga memerlukan penanganan yang maksimal. Sebagai contoh, pada musim-musim teduh, misalnya, Pulau Jodo menjadi ramai dengan kedatangan para nelayan yang berasal dari berbagai daerah. Seluruh keluarganya, baik yang masih berada dalam kandungan sang ibu, bayi dalam ayunan maupun orang yang sudah dewasa, berbondong-bondong ke Pulau Jodo. Mereka menggunakan perahu kecil yang digerakkan oleh mesin *kaning*, bahkan masih ada pula yang menggunakan layar, serta dayung. Di saat ada angin yang berhembus, mereka membentangkan layar. Jika angin tidak berhembus, dayung mereka gunakan untuk mengayuh perahu. Mereka dengan sabarnya melintasi pulau demi pulau untuk sampai ke tujuan. Akibatnya, anak yang bersekolah di SDN Bumi Hijrah pun senang karena bertemu banyak kawan sebayanya dari berbagai kelas.

Berdasarkan pertimbangan kondisi alam itu, musim teduh di Kabupaten Banggai Laut terjadi pada April sampai dengan Juni setiap tahun. Selain itu, musim teduh juga terjadi pada Oktober sampai dengan Desember setiap tahun berjalan. Namun, apabila memasuki Januari sampai dengan Maret, Kabupaten Banggai Laut mengalami musim angin kencang dengan angin utara. Selain itu, pada Juli sampai dengan September cuaca Kabupaten Banggai Laut mengalami musim angin dan gelombang yang kencang. Kedua musim itu sangat ditakuti oleh masyarakat Kabupaten Banggai Laut, khususnya penduduk yang tinggal di daerah kepulauan. Pada bulan-bulan itu, karena setiap tahunnya kedua musim ini selalu menimbulkan korban penduduk, anak-anak usia sekolah selalu terhalang. Mereka memang tidak berani melintas karena di musim ini perahu nelayan dan kapal niaga yang mudah terhempas dan tenggelam di tengah lautan. Jadi, kemajuan atau kemunduran siswa memang tergantung pada orang tua. Meskipun guru berpikir dan bekerja keras, pembelajaran di sekolah tidak akan berdampak langsung kepada siswa karena tidak atau jarang hadir ke sekolah. Dalam hal ini, guru dan kepala sekolah tidak dapat berbuat banyak karena alam yang turut menentukan.

Dalam kondisi itu, Kepala Sekolah berusaha membangun suasana kekeluargaan antarwali siswa dengan mengadakan pertemuan di gedung pertemuan dekat dermaga. Mereka pada umumnya berasal dari daratan (daerah yang relatif tinggi dari permukaan laut)

dengan para nelayan yang biasa bertempat tinggal di pulau-pulau kecil di sekitar Pulau Jodo. Dalam pertemuan itu, Kepala Sekolah merencanakan diskusi untuk mencari jalan keluar tentang kesulitan anak-anak menuju sekolah secara rutin. Kesulitan yang dialami para siswa pada umumnya disebabkan oleh faktor transportasi saat-saat musim angin dan gelombang. Pada musim teduh, katinting—perahu tradisional di Kabupaten Banggai Laut—dapat dipergunakan karena tidak ada tantangan yang berat. Akan tetapi, mereka tidak dapat melintasi bentangan laut antarpulau jika musim angin dan ombak. Pada saat musim ini, penduduk yang memiliki kapal cepat dan ukuran besar biasa memuat barang dagangan. Ironisnya, dalam perjalanan kapal yang relatif besar, siswa yang tidak memiliki sarana kadang tertinggal begitu saja sehingga tidak dapat pergi ke sekolah. Untuk mengatasi hal itu, Kepala Sekolah mengusulkan kepada penduduk agar memedulikan perjalanan anak-anak ke sekolah agar dapat belajar sesuai dengan waktu belajarnya (*Lampiran 1*).

Usulan itu sebenarnya mendapat tanggapan positif dari warga masyarakat Pulau Jodo. Akan tetapi, tidak semua masyarakat dapat memahami maksud usulan Kepala SDN Bumi Hijrah. Hal itu dapat dipahami karena kehidupan masyarakat Pulau Jodo sebagai nelayan tradisional, taraf kehidupan masyarakatnya berada di bawah garis kemiskinan. Selain itu, latar belakang pendidikan masyarakatnya sebelum berdirinya SDN Bumi Hijrah (Pulau Jodo) pada tahun 2004, rata-rata masyarakatnya berpendidikan tidak tamat SD. Di samping itu, ada warga masyarakat yang tidak pernah duduk di bangku sekolah sama sekali. Ini sangat mempengaruhi kesadaran masyarakat tentang pentingnya arti sebuah kebersamaan dan bergotong royong dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Keinginan untuk mengajak mereka bagaimana berpartisipasi mengatasi permasalahan ini ternyata selalu mendapat kendala karena faktor kehidupan, pendapatan, dan pendidikan masyarakat yang relatif rendah (*Lampiran 3*).

Secara teoretis, Kepala SDN Bumi Hijrah yang juga bertindak sebagai guru kelas IV sebenarnya dapat berputus asa karena keberadaan siswa memang tidak rutin hadir di sekolah. Akan tetapi, bukan hanya panggilan jiwa, tetapi juga sudah merupakan profesi sebagai guru sehingga tidak akan melepaskan tanggung jawab. Menurut Saud (2009:23) profesi keguruan adalah harus ditandai dengan komitmen yang teguh untuk menyelesaikan masalah yang tercakup dalam profesinya. Sejalan dengan itu, Lowden dan Kimmel (2008:197) menyarankan agar guru segera menemui orang tua siswa jika ada permasalahan untuk di koordinasi dan dicarikan alternatif penyelesaiannya. Jika permasalahan kompleks, alternatif pengajaran perlu diberikan meskipun bersifat imajinatif. Dalam hal ini, Egan (2009:101) menyarankan agar keterasingan dari alam harus dihindari. Sebaliknya, siswa justru perlu diajak melihat atau mengamati alam, lalu mengungkapkannya sesuai dengan daya imajinasinya.

Dalam kondisi itu, selaku Kepala SDN Bumi Hijrah yang relatif baru, peneliti melakukan penelitian tindakan sekolah. Artinya, ada tindakan-tindakan yang peneliti rencanakan, yakni kepala sekolah ikut turun langsung ke tengah-tengah siswa di masyarakat. Kepala SDN Bumi Hijrah langsung memantau kedatangan siswa dari pulau-pulau lain. Secara tegas siswa akan diminta menceritakan bagaimana perjalanannya dari rumah menuju sekolah. Untuk

kepentingan ini, guru-guru dilibatkan sebagai mitra sosial siswa agar mau mendengar apa yang diceritakan siswa. Melalui proses ini, siswa yang biasa terlambat atau terhambat ke sekolah selalu berupaya mendapatkan jalan menuju ke sekolah, baik dengan menumpang perahu atau kapal barang yang kebetulan melintas antarpulau. Mereka termotivasi untuk mendapatkan penghargaan dan penilaian dari kepala sekolah dan para guru.

Permasalahan yang perlu dibahas, yaitu bagaimana isi cerita siswa kelas IV SD Bumi Hijrah, Kecamatan Bokan Kepulauan tentang ide-ide tematik bidang kelautan? Penulisan makalah bertujuan mengungkapkan pengalaman praktis tentang peningkatan kompetensi berbahasa Indonesia siswa kelas IV SD Bumi Hijrah, Kecamatan Bokan Kepulauan tentang ide-ide tematik kelautan.

METODOLOGI

Untuk memahami *Metodologi* penelitian, ada hal-hal yang perlu dipaparkan, yakni *pendekatan dan jenis peneli an, tempat dan waktu peneli an, subjek peneli an, data dan sumber data, instrumen peneli an, dan siklus*. Semua istilah itu diuraikan di bawah ini.

1. Pendekatan dan Jenis Peneli an

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena hanya mengungkap peristiwa yang dialami siswa dengan bahasa yang mudah dipahami. Maksudnya, peneliti melaksanakan penelitian tindakan sekolah. Agar tidak kesulitan dalam mengatasi perilaku siswa yang tidak teratur bersekolah, peneliti mengajak guru untuk mengubah perilaku siswa dan masyarakat. Peneliti juga melihat dukungan guru dan masyarakat, utamanya wali siswa. Menurut Kurt Kewin dalam Sudikin, Basrowi, dan Suranto (2008:30) bahwa penelitian tindakan sangat tepat untuk mengatasi permasalahan sosial yang perlu tindakan nyata untuk diterapkan, termasuk perubahan perilaku masyarakat dan siswa tentang pentingnya rutinitas ke sekolah.

2. Tempat dan Waktu Peneli an

Agar ada perubahan perilaku siswa, penelitian dilaksanakan di pesisir dekat dermaga Pulau Jodo. Di samping itu, penelitian juga dilaksanakan di pantai, serta bukit dekat dermaga Pulau Jodo. Waktu penelitian dilaksanakan pada setiap Sabtu, terutama pada saat jam-jam pelajaran olahraga yang tidak dianggapnya sebagai pelajaran penting (*Lampiran 2*). Waktu penelitian tepatnya pada Juli 2013. Pada setiap Sabtu, guru kelas juga diajak menunggu siswa yang biasa tidak hadir di sekolah. Dengan waktu yang longgar, yakni Sabtu, siswa dapat memanfaatkannya secara leluasa.

3. Subjek Peneli an

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengubah kebiasaan siswa kelas IV yang kebetulan berasal dari berbagai pulau sekitar Pulau Jodo. Mereka terdiri atas 14 siswa. Keempat belas itu merupakan putra nelayan. Satu pun tidak ada anak yang berasal dari anak petani.

Mereka berasal dari sekitar Pulau Jodo, yakni Pulau Toropot Besar, Pulau Toropot Kecil, dan Pulau Maseppe. Siswa kelas IV-lah yang kurang atau tidak rajin bersekolah sehingga perlu diubah perilakunya. Untuk itu, perubahan perilaku siswa perlu direncanakan dan diamati dengan sabar.

2. Data dan Sumber Data Peneli an

Perubahan perilaku siswa diketahui dari *data* berupa cerita dalam bahasa Indonesia yang menandai perubahan perilaku siswa untuk aktif bersekolah. Agar tidak kesulitan, cerita hanya bertopik kelautan. *Sumber data*-nya berupa bahasa Indonesia lisan siswa, khususnya cerita tentang ide-ide kelautan sebagai lingkungan alam yang dianggapnya menghambat kegiatan sekolah.

3. Instrumen Peneli an

Alat untuk mengumpulkan data berupa instrumen, yakni lembar pengamatan. Karena tidak diperlukan penilaian yang rumit, isi instrumen hanya lembar kertas kosong untuk menuliskan pernyataan *baik* dan *sangat baik*. Memang bukan skor yang diharap siswa, tetapi pujian sebagai motivasi untuk masuk sekolah. Selain itu, instrumen berupa guru sendiri. Dalam hal ini, guru merupakan saksi nyata yang dapat memperhatikan atau memedulkan siswa yang tidak selalu lancar bercerita. Memang bukan kelancaran cerita yang diharap, tetapi kehadiran dan ketulusan cerita tentang kelautan sebagai tanda kejujuran siswa yang kesulitan menuju ke sekolah.

4. Siklus

Sebelum penelitian, peneliti menyusun langkah (1) *persiapan*, (2) *pelaksanaan*, (3) *observasi*, dan (4) *refleksi*. Pada saat *persiapan*, peneliti menyediakan format observasi dan menentukan guru olahraga. Format kertas yang berisi tulisan *Baik* dan *Sangat Baik* dipersiapkan sesuai dengan jumlah siswa. Di samping itu, alat tulis dan stopmap kertas dipersiapkan untuk menyimpan lembar observasi. Setelah itu, dengan pakaian olahraga, peneliti berada di pesisir atau dermaga tempat berlabuhnya *ka n ng*. Setelah siswa datang, guru mitra mengajak siswa berbincang. Mereka lalu bercerita tentang situasi kehidupan kelautan yang menghambatnya bersekolah. Agar tidak menjenuhkan, siswa diajaknya berjalan-jalan di pesisir dan bukit dekat pantai. Kegiatan ini seperti olahraga santai, tetapi siswa terbuka tentang suasana perjalanan yang menyulitkan dirinya bersekolah. Bersamaan dengan cerita yang diberikan oleh siswa kelas IV, peneliti bersama guru olahraga mengamati kepedulian warga nelayan. Mereka berdatangan menuju pesisir yang berdekatan dengan sekolah. Observasi dilakukan selama siswa mulai berdatangan hingga *ka n ng* meninggalkan pesisir. Ini merupakan cara peneliti untuk melibatkan guru dalam membangun kebersamaan dengan nelayan. Dalam pengamatan yang berlangsung sekali pada hari Sabtu, nelayan dan siswa tampak sungguh-sungguh hadir sebelum jam pelajaran tiba. Pada akhir penelitian, peneliti dan guru berdiskusi. Peneliti pun menggunakan kritik dan saran guru mitra.

5. Hasil

Berdasarkan satu siklus saja, penelitian sudah menunjukkan hasil yang membanggakan. Dalam kasus tidak bersekolah, siswa sudah terbuka pada guru olahraga (*Lampiran 4*). Mereka bercerita tentang sebab-sebab keterlambatannya datang di Pulau Jodo sehingga tidak bersekolah. Menurut cerita siswa, ada kisah *ka n ng yang retak*, *ombak yang ganas*, *pantai yang landai*, *semilir angin yang sejuk*, dan *nelayan tua yang sabar* yang menjadikannya tidak bersekolah. Kelima contoh cerita siswa dituturkan kembali oleh peneliti berikut.

Kisah (1) Ka n ng yang Retak

Sudah pigi sekolah. Tapi, tak lihat ka n ng. Kakeku bilang ada ka n ng retak. Aku takut. Pulang saya terus ke ruma. Apa kalau sudah retak kan dak dapat berlayar. Kapal tak ada yang lewat. Terus aku bilang sama teman-teman. Ka n ng retak aku dak ke sekolah. Sekarang sudah ada yang antar. Jadi, aku dapat ke keskolah.

Kisah (2) Ombak yang Ganas

Ada teman-temanku ke sekolah. Dorang pulang ulang bajunya basa. Tak ada gan bajunya di ka n ng. Ka n ng tak dapat berlayar karena ombak yang ganas. Teman-teman tak berani ke sekolah karena ada yang meninggal. Jatuh, lalu tenggelam. Kita tak berani karna hanya olahraga.tadi ada kapal besar, Ada yang antar ke sekolah. Senang ada teman-teman semua lari-lari.

Kisah (3) Pantai yang Landai

Rumaku di pesisir. Ada halaman pantai landai. Tidak ada ka n ng datang. Papa pulang lama-lama. Di rumah ada neneku. Aku dengan nenek. Mama jual ikan kalau papa datang. Aku tak sekolah. Lambat datang. Kawan pigi dulu sama papanya. Aku di ruma saja jaga adik. Ada papa temanku jemput. Sekarang aku bisa datang sekolah.

Kisah (4) Semilir Angin yang Sejuk

Aku jauh dari pesisir. Aku lihat teman-teman dengan ka n ng. Tapi aku belum berangkat. Rumaku nggi. Kalau turun agak lama. Mereka sudah pigi. Papaku tak ada ka n ng. Aku dak dapat ke sekolah. Sekarang senang karena teman-teman datang. Kita ke sekolah bersama. Semilir angin di bukit sejuk. Aku sudah ke sekolah dengan suhu panas. Enak angin semilir. Tapi, enak bersekolah sekarang.

Kisah (5) Nelayan Tua yang Sabar

Aku ke sekolah sekarang. Dulu jarang pigi ke sekolah. Tak ada jalan. Tak ada kapal. Tak ada ka n ng. Kadang temanku ajak sama-sama ke sekolah. Kadang aku ter nggal. Aku tak ke sekolah. Temanku baik. Aku dijemput. Kenapa dijemput. Nelayan tua tak berangkat kalau aku belum datang ke ka n ngnya. Aku senang pada nelayan tua yang sabar itu.

PEM BAHASAN

Berdasarkan cerita siswa tersebut, memang benar bahwa langkah positif yang dilakukan bermanfaat. Siswa mulai menambah cintanya pada alam Pulau Jodo, bukan penghalang untuk bersekolah. Cara yang dilakukan, yaitu setiap Agustus atau Oktober kami selalu mengadakan perkemahan Perjusami atau Persami. Pada setiap penyerahan laporan pendidikan pada semester I, anak-anak kami ajak bertamasya ke tepi pantai, sekaligus bergembira ria di tepi pantai. Kegiatan ini bertujuan menanamkan rasa kecintaannya pada alam sekitar. Setelah itu, mereka diajak bertamasya menelusuri tepi pantai dan melihat pemandangan. Mereka akan sadar bahwa Pulau Jodo yang menjadi tempat mereka dilahirkan, serta dibesarkan oleh bundanya ternyata menyimpan sejuta pesona alam yang sangat indah. Dari pengalaman inilah akan tumbuh rasa bangga dan kekaguman sebagai anak yang lahir dan dibesarkan di pulau mungil yang terpencil, terpencar dan terisolasi. Jika mereka laksana karang di tengah samudra yang kokoh berdiri. Semangat memiliki, menjaga, serta memelihara Pulau Jodo telah terpatir di hati generasi bangsa yang hidup di Pulau Jodo saat ini. Semoga kekhawatiran 30 tahun ke depan Pulau Jodo akan tetap tampak di permukaan laut tak pernah lekang oleh waktu dan tak akan habis terkikis oleh ombak.

Cerita anak-anak memang lugas. Mereka bercerita bahwa sebenarnya ingin bersekolah. Tetapi ada hambatan beragam. Hambatan keluarga salah satunya. Siswa diminta menunggu adik. Sementara orang tua berurusan dengan kegiatan nelayan, baik mencari maupun menjual ikan. Awalnya hal itu terabaikan. Tidak ada kesadaran orang tua bahwa anak akan merugi karena tidak belajar. Tetapi orang tua sekarang sudah memahami. Anak-anak harus ke sekolah. Jadi, kegiatan nelayan tetap jalan. Tetapi anak diusahakan ke sekolah bersama teman-teman sebayanya dengan bantuan *ka n ng* orang lain secara bergantian. Mereka tidak diantar sendiri-sendiri, tetapi bersama-sama dalam satu kapal kecil.

Selain itu, cerita lugas anak juga ada yang berkaitan dengan tempat tinggal. Ada siswa yang tinggal di ketinggian bukit. Ia hanya dapat melihat teman-temannya berangkat ke sekolah tanpa harus dapat pergi bersamanya. Jika mengejarnya memang tidak mungkin karena turun pun terjal. Sementara, kapal atau *ka n ng* sudah berangkat. Jadi, ia tidak ke sekolah bukan tidak mau bersekolah, tetapi tidak ada sarana yang mendukungnya. Tetapi sekarang merasa senang karena teman-temannya selalu menunggu, bahkan memanggilnya supaya segera turun dari bukit karena kapal akan berangkat. Kesadaran itu diperoleh setelah mendapatkan arahan dari Kepala Sekolah. Tampak ada kesadaran nelayan untuk peduli kepada anak-anak usia sekolah.

Di samping itu, kelugasan cerita anak tidak dapat dilepaskan dari dukungan masyarakat nelayan meskipun sudah tua. Padahal, nelayan tua tidak memiliki anak, tetapi tetap sayang kepada anak-anak sekolah. Ia turut mengantar dan menjemput dengan biaya sekadarnya dari orang tua siswa. Perhatian orang tua itu amat berharga bagi anak-anak yang kesulitan mencari sarana transportasi laut, terutama pada jam-jam menjelang pelajaran sekolah. Dari pengakuan kelugasan siswa, tampak ada perubahan kepedulian masyarakat

kepada anak-anak usia sekolah. Padahal, semula mereka mementingkan diri sendiri, bahkan tidak memedulikan orang lain meskipun *ka n ng* tidak digunakan.

Dari kasus keterlambatan siswa ke sekolah, ada hal yang menguntungkan bagi guru dan kepala sekolah. Keuntungan dimaksud berdampak langsung pada siswa, guru, dan masyarakat. Secara terus terang, siswa justru semakin aktif berbahasa Indonesia. Awalnya, ia takut menyampaikan keadaan yang sebenarnya. Berawal dari kesadaran warga masyarakat yang dimotivasi oleh Kepala Sekolah, siswa mulai berani mengekspresikan keadaan yang sebenarnya. Cerita disampaikan dengan bahasa Indonesia, baik kepada sesama teman tentang masalah kesulitan menuju sekolah maupun kepada guru di sekolah. Itu berarti bahwa menumbuhkan semangat anak belajar tidak selalu di kelas, tetapi dapat juga berlangsung di masyarakat dengan bantuan nelayan.

Kasus-kasus tersebut justru menjadikan anak-anak semakin cerdas dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk memecahkan suatu masalah. Akan tetapi, sudah tentu hal itu harus melibatkan banyak pihak. Sebagai gambaran, jika teman guru tidak membantu mengamati kedatangan *ka n ng*, penelitian dapat terganggu. Kebetulan setiap Sabtu, hari olahraga. Jadi, siswa dan guru tidak terlalu sibuk di kelas. Mereka sibuk di lapangan untuk mengawasi siswa bermain. Berdasarkan proses itu, ada hasil yang menyenangkan peneliti. Sebagai Kepala Sekolah, peneliti merasa bangga pada anak-anak karena bersedia kembali ke sekolah atas penjelasan dan perhatian warga masyarakat. Dari kasus-kasus itu, siswa terlibat langsung menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengan banyak pihak. Bahasa Indonesia ternyata dapat diperoleh anak melalui interaksi sosial, terutama untuk menyelesaikan masalah kehidupan. Itu berarti bahwa masyarakat sosial harus dilibatkan langsung untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Jadi, pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya tanggung jawab guru kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah membaca cerita siswa tersebut, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa isi cerita siswa kelas IV SD Bumi Hijrah, Kecamatan Bongan Kepulauan berkenaan dengan ide-ide tematik bidang kelautan, misalnya *ka n ng yang retak, ombak yang ganas, pantai yang landai, semilir angin yang sejuk, dan nelayan tua yang sabar*. Dari ide-ide itu, kompetensi berbahasa Indonesia siswa kelas IV SD meningkat secara praktis karena bahasa Indonesia langsung digunakan untuk memikirkan dan memecahkan masalah siswa. Padahal, siswa semula merasa takut mengungkapkan masalahnya, baik kepada orang tua maupun kepada guru.

Berdasarkan simpulan itu, saran perlu diberikan kepada guru kelas, kepala sekolah, dan masyarakat. Kepada guru kelas, pembelajaran bahasa Indonesia tidak perlu terpaku di kelas. Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, carilah masalah di luar kelas untuk didiskusikan. Sebagai contoh, gunakan tes terpadu untuk mengetahui keterampilan siswa bercerita, misalnya melalui diskusi (Santoso, dkk., 2007:7.23; Mulyati, 2009:3.23). Artinya,

berilah kesempatan siswa untuk menjelaskan apa yang sebenarnya menjadi beban psikologisnya. Serupa dengan itu, kepada kepala sekolah, perubahan perilaku masyarakat perlu ditingkatkan dengan komunikasi secara periodik berkelanjutan. Artinya, motivasi kepada masyarakat nelayan harus terus dilakukan meskipun hanya problem sederhana, tetapi berkenaan dengan kepentingan mereka. Akhirnya, masyarakat perlu dimotivasi agar memedulikan siswa dengan komunikasi yang terbuka untuk memahami dan memecahkan masalah sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Egan, Kieran. 2009. *Pengajaran yang Imajina f*. Jakarta: PT Indeks.
- Lewden, Renne Rosenblum dan Kimmel, Felicia Lowden. 2008. *Anda Harus Pergi ke Sekolah, Anda Guru!*. Diterjemahkan oleh Eli Novitasari 2008. Jakarta: PT Indeks.
- Mulyati, Yeti. 2009. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santosa, Puji. dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saud, Udin Syaefudin. 2009. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Sukidin. Basrowi, dan Suranto. 2008. *Manajemen Peneli an Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia.

Lampiran 1. Anak-anak menumpang Ka n ng bersama Penduduk



Lampiran 2. Anak-anak Akan Berolahraga di Hari Sabtu



Lampiran 3. Guru, Kepala Sekolah, dan Warga Bermusyawarah



Lampiran 4. Anak-anak Sudah Dapat Hadir di Sekolah



M ENINGKATKAN KESADARAN GURU BERUPAYA M ELAKSANAKAN INOVASI PEM BELAJARAN TEM ATIK

Sutan Saribumi Pohan

Abstrak

Ke ka proses pembelajaran terpadu dilaksanakan oleh guru di dalam kelas maka tercipta suatu inovasi proses pembelajaran yang bernuansa pada pembaharuan atau perubahan pembelajaran yang melahirkan pendapat-pendapat baru dari guru, sehingga dalam pembelajaran guru diharapkan memiliki kompetensi mengimplementasikan kurikulum sesuai dengan kaidah pembelajaran terpadu (tema k), ar nya guru mampu mengetahui kesesuaian hubungan antara pelajaran yang akan diajarkan dengan mata pelajaran lain dan dapat memo vasi siswa, membimbing serta mela h sehingga para siswa ak f, dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diinformasikan oleh guru. Kompetensi dengan merencanakan pembelajaran, merancang media, survei lingkungan, dan menambah wawasan pengalaman bagi guru merupakan inovasi solusi dari proses pembelajaran terpadu (tema k). Pengelolaan inovasi pembelajaran terpadu terletak pada kegiatan awal pembelajaran, memberi acuan, kegiatan in (membuat kaitan pembelajaran), kegiatan akhir dan memberi penguatan. Guru diharapkan mempunyai tugas untuk menyayangi anak didiknya, dapat memo vasi dan memberi pengetahuan sehingga dapat menciptakan potensi pada anak didik yang dimiliki sepanjang hayat. Pelaksanaan pembelajaran terpadu juga dapat menentukan sikap kerja guru di sekolah, ar nya kegiatan guru yang berkaitan dengan pengelolaan administrasi, interaksi dengan siswa di luar kelas atau di dalam kelas senan asa dapat membimbing siswa dengan memberikan berbagai informasi dan bereksplorasi dengan lingkungan sekolah bersama teman-temannya tanpa bimbingan orang tua. Peningkatan kesadaran guru untuk melakukan inovasi pembelajaran terpadu didasari oleh peran guru untuk berpikir krea f dan mendemonstrasikan serta merancang berbagai tema yang menarik sesuai kebutuhan siswa, sehingga terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan. Hasil pembelajaran terpadu dapat dikelompokkan menjadi dua bagian dari dalam individu yaitu faktor fisiologi terdiri dari minat, intelegensi, bakat, motivasi, perasaan dan kemampuan dasar, faktor dari luar melipu bahan yang harus dipelajari, survei lingkungan dan instrumental seperti film, video, liquid crystal display (LCD) dan komputer.

Kata Kunci : *upaya guru, inovasi, pembelajaran terpadu (tema k)*

PENDAHULUAN

Inovasi adalah mendapatkan atau melakukan sesuatu hal yang baru dengan mendapatkan paham-paham baru yang selanjutnya bermuara pada pembaharuan atau perubahan secara baru pada kaitannya pembaharuan dalam pembelajaran (John M Echoes, 2010, hal. 323), sesuatu hal yang baru mungkin sudah ada di tempat lain tetapi tidak merubah pengaruhnya terhadap individu atau kelompok yang menemukannya dan yang membayangkan sebagai sesuatu yang baru, sehingga ada beberapa penyebaran dan penerimaan inovasi yaitu : komunikasi dalam berinovasi, terjadinya proses penyebaran dan penerimaannya serta aspek waktu (Robert H Lauer, 1993, hal 228). Roger dalam Robert H Lauer mengemukakan bahwa 4 ciri yang dibayangkan oleh penerima inovasi, antara lain:

1. Inovasi akan dapat meningkatkan keuntungan relatif atas situasi yang ada atau sebaliknya, karena inovasi kurang diminati, misalnya mempertahankan hal-hal yang tradisional dianggap lebih baik.
2. Kecocokan atau relevan dengan nilai-nilai dan kebutuhan yang ada, misalnya program Keluarga Berencana (KB) dapat diterima bila ada pembuktian dapat menciptakan keluarga yang sejahtera, tetapi tidak diterima karena ada pemikiran pembatasan kelahiran yang bertentangan dengan agama (mengutuk pengendalian kelahiran dengan sengaja).
3. Beberapa inovasi dibayangkan sukar dipahami dan digunakan, misalnya penduduk di pedesaan lebih baik memasak dengan kayu dibandingkan menggunakan gas, karena harga gas mahal, dan kayu mudah dicari.
4. Inovasi bisa diterima apabila diketahui keberhasilan setelah melalui uji coba, misalnya penggunaan pupuk oleh petani, apabila cocok dengan tanaman, maka pupuk tersebut diminati oleh para petani setelah memberi keberhasilan panen, melalui uji coba.

Inovasi pembelajaran tematik atau terpadu merupakan pembaharuan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang melibatkan konsep dan mengkaitkan beberapa konsep menjadi satu pemahaman yang bermakna bagi siswa dan lingkungannya, walaupun suatu konsep dapat diinformasikan dengan berbagai cara, yang pelaksanaannya tidak lepas dari teori atau panduan yang dikeluarkan oleh lembaga pendidikan dan kurikulum. Pada saat ini ada beberapa model dalam pembelajaran tematik antara lain:

1. *Fragmented*, pembelajaran satu arah tidak terkait dan terkotak-kotak.
2. *Connected*, menelaah satu bidang studi yang dirancang saling berhubungan mulai dari topik ke konsep.
3. *Nested*, suatu tema atau unit dikaitkan dengan kecakapan sosial siswa.
4. *Sequenced*, materi dibingkai dengan konsep yang sama dan saling terkait, tema-tema antara dua bidang mata pelajaran dirancang sehingga sejajar.
5. *Webbed*, dari sebuah tema dapat memadukan berbagai mata pelajaran sehingga cakupannya saling terkait antar konsep, ide dan gagasan. (Depdiknas, 2009, hal. 8).

Biasanya yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model *connected* dan *webbed*, yang akan digali dari pembelajaran tematik merupakan cara berpikir siswa atau mencerdaskan para siswa untuk mengaplikasikan pemecahan masalah dari berbagai segi, sehingga siswa dapat mengetahui berbagai hal secara kompleks dan dapat menganalisis dari berbagai pokok bahasan, siswa akan diperkaya oleh berbagai ilmu pengetahuan (tema) yang bermakna sesuai dengan konsep prinsip keterpaduan, pembelajaran terpadu (tematik) yang cakupannya untuk memahami satu konsep atau tema, bila guru dapat berupaya melaksanakan inovasi dalam pembelajaran terpadu (tematik) maka akan dapat memberikan pengetahuan yang dapat diserap oleh para siswa, suatu tema dapat dianalisis dari berbagai aspek sehingga dapat diketahui secara menyeluruh terhadap kehidupan siswa sehari-hari.

Peranan inovasi di era dunia modern menuntut peran dan fungsi pendidikan beralih untuk melahirkan manusia-manusia yang inovatif menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik yang memungkinkan untuk bersaing di even-event internasional bidang pendidikan seperti olimpiade sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, menjunjung nama negara. (Ihat Hatimah, 2009, hal. 236).

Apabila konsep pembelajaran tematik dikaitkan dengan evaluasi hasil pembelajaran siswa, maka dapat dikatakan sebagai suatu unit atau kesatuan kegiatan yang merupakan implementasi dari suatu kebijakan yang prosesnya berkesinambungan, terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan dan sebagai pengukur bagi guru dari faktor fisiologi yang terdiri dari minat, intelegensi, bakat, motivasi, perasaan dan kemampuan dasar. Sedangkan faktor dari luar meliputi bahan yang harus dipelajari, survei lingkungan dan instrumental seperti film, video, liquid crystal display dan komputer. Pembelajaran tematik bukan merupakan kegiatan tunggal yang dapat memecahkan beberapa fenomena dari satu konsep, tetapi merupakan kegiatan yang berkesinambungan karena melaksanakan suatu kebijakan, oleh karena itu evaluasi pembelajaran tematik berlangsung dalam waktu yang relatif lama.

Kurikulum pembelajaran tematik penyusunannya dari Kementerian Pendidikan Nasional, sedangkan penjabaran dari kurikulum tersebut disesuaikan dengan program pembelajaran yang dibuat oleh guru, baik melalui pelatihan (penataran) maupun melalui kegiatan kerja kelompok guru atau KKG. Komponen pembelajaran tematik merupakan konsep yang saling terkait dengan teori pembelajaran yang lain sehingga realisasi pembelajarannya dirancang dengan cermat dan teliti. Untuk menentukan tinggi rendahnya nilai hasil belajar ditentukan oleh kecepatan reaksi, daya kritis siswa, ketepatan menganalisis, mengidentifikasi indikator, dan kecerdasan siswa. Guru sebagai evaluator harus :

- 1) memiliki kemampuan teori dan keterampilan praktik.
- 2) cermat atau dapat melihat detail dari tema yang akan dievaluasi.
- 3) objektif tidak mudah dipengaruhi oleh keinginan pribadi.
- 4) sabar dan tekun dalam melaksanakan tugas dimulai dari membuat rancangan kegiatan, menyusun instrumen dan mengumpulkan data tidak gegabah dan tergesa-gesa.
- 5) hati-hati dan bertanggung jawab yaitu melakukan pekerjaan dengan penuh pertimbangan dan berani menanggung risiko atas segala kesalahan. Sehingga guru harus mempunyai

kompetensi dan pengalaman sebagai penunjang dalam proses pembelajaran tematik. (Suharsimi 2007, hal 9).

Dalam makalah ini akan dibahas tentang : 1) pengelolaan inovasi pembelajaran tematik, 2) sikap guru terhadap hasil belajar siswa melalui pembelajaran tematik (hasil penelitian).

PENGELOLAAN INOVASI PEMBELAJARAN TEMATIK

Langkah awal proses pembelajaran bagi guru adalah membuat perencanaan pembelajaran yang berisi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir serta tindak lanjut (penguatan) kemudian mengelola siswa dengan berbagai cara:

1. Membuat kelompok berdasarkan rencana tugas (*Task planning groups*)
2. Membuat kelompok berdasarkan adanya persamaan jenjang tugas (*Teaching Groups*).
3. Membuat kelompok 4-5-6 siswa duduk mengelilingi satu meja (*Seating Groups*).
4. Membuat kelompok berdasarkan kegiatan yang saling terkait antara kelompok yang satu dengan yang lainnya (*Joint Learning Groups*).
5. Membuat kelompok berdasarkan kerjasama tiap individu yang hasil tugasnya dapat diaplikasikan dalam proses belajar bersama (*Collaborative groups*). (Abdul Majid, 2011, hal. 112).

Inovasi pembelajaran tematik merupakan perkembangan konsep dan media atau ide baru dari guru sehingga akan terjadi interaksi yang menarik atau lebih indah antara guru dan para siswa, menurut Roger dalam Robert Laurer inovasi akan diterima dengan baik apabila mengandung unsur : 1) adanya komunikasi artinya penyebaran informasi melalui proses pembelajaran akan terdapat interaksi antara guru dan siswa atau antara siswa dengan siswa sehingga akan melahirkan atau menerbitkan pengetahuan baru dan dapat dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. 2) sistem sosial, artinya para siswa sebagai individu yang berbeda karakter, sosial, ekonomi dan kompetensinya terlibat dalam proses pembelajaran terpadu (tematik) yang menyelesaikan berbagai masalah secara kolektif berdasarkan suatu norma, etika dan peraturan secara kolektif, penyelesaian sesuai dengan instruksi guru. 3) aspek waktu, artinya inovasi akan dilakukan secara bertahap mengikuti perkembangan jaman dan cenderung melahirkan perubahan-perubahan sesuai ide baru di saat proses pembelajaran sehingga dalam kurun waktu tertentu para siswa dapat menyadari, tertarik, menerima, mencoba dan menilai (Laurer, 1993, hal. 228).

Komunikasi guru dalam menginformasikan bahan ajar atau suatu tema mutlak diperlukan, sehingga tidak akan terjadi banyak pembicaraan tetapi sedikit pengetahuan yang terdapat, ungkapan penyampaian pengetahuan harus dilakukan oleh guru sebagai upaya mengubah pola tindakan para siswa sebagai pendengar, penghapal, dan pencatat, peneliti, penulis dan pengarang yang mengandalkan berbagai kreativitas yang dilakukan guru dan siswa yang akan mengevaluasi. Komitmen guru untuk mengadakan inovasi pembelajaran tematik merupakan salah satu peningkatan kompetensi guru dan peningkatan

sumber daya manusia, secara rasional artinya mencari cara terbaik dan benar untuk berkomunikasi dengan para siswa sebab siswa sebagai subjek belajar dapat menguasai materi dengan menggunakan pengalaman langsung sehingga siswa dapat mengetahui konsep secara kongkret dari pemecahan berbagai masalah berupa konsep yang abstrak.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penunjang bagi guru dalam menginformasikan suatu tema sangat diperlukan, sebab media pembelajaran dapat menciptakan kegairahan dalam belajar, keaktifan dan membuat kreativitas belajar bagi para siswa. Media adalah alat bantu untuk mengkomunikasikan suatu tema sehingga paparan yang dibahas menjadi jelas dan bermakna, misalnya guru menanyakan gambar seseorang membuang sampah di sungai, sehingga aliran sungai tersumbat sampai yang akhirnya mengakibatkan terjadi banjir, kemudian guru memperagakan cara membuang sampah pada tempatnya yang mengakibatkan bersihnya lingkungan, ilustrasi pemeliharaan lingkungan yang disajikan guru dapat bermakna bila terjadi perubahan tingkah laku dari peserta didik. Dengan penggunaan media sebagai alat bantu pada tematik diharapkan para siswa mampu menghayati pengetahuan secara universal, para siswa dituntun aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti kunjungan lapangan, kelompok kerja, membuat laporan dan membuat rencana kerja.

Peran guru dalam pembelajaran model tematik sebagai sutradara dapat memberi transmisi pengetahuan yang didasari oleh : 1) pengetahuan guru haruslah lebih dari cukup demikian juga dengan teknik-teknik penyampaiannya, berarti inisiatif dan keaktifan terletak pada guru, disiplin yang diterapkan oleh guru yang semula eksternal berkembang ke internal yang selanjutnya berubah menjadi disiplin yang disadari. 2) kemampuan guru tumbuh didasari pada pengetahuan ilmu dan keterampilan, dalam hal ini tugas utama guru adalah berkewajiban untuk mengarahkan. 3) pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi intelektualitas sebagai perwujudan dari profesionalisme dari guru (Imam Barnadib, 1996, hal. 38). Pembelajaran model tematik mengarahkan para siswa pada sikap bebas menentukan pendapat secara terarah (*liberty*), menciptakan kebersamaan dalam memecahkan fenomena pembelajaran (*equality*) dan mencapai hasil yang gemilang.

Upaya guru mencari peluang untuk berinovasi tidak lepas dari peran serta teman sejawat, sebab pembelajaran tematik yang melibatkan antar satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain akan melibatkan guru yang ahli di bidang masing-masing dari mata pelajaran tersebut. Partisipasi aktif dari para guru di sekolah merupakan idealitas dalam peningkatan sumber daya manusia melalui kontak sosial, sehingga model pembelajaran tematik akan terlihat berkualitas yang berdampak pada peningkatan pengetahuan bagi para siswa sebagai subjek belajar. Dalam kesadaran upaya berinovasi pada proses pembelajaran tematik merupakan produk memberi pengalaman belajar yang bermakna bagi para siswa, ada dua hal upaya inovasi agar dapat mencapai peringkat yang diinginkan, yaitu : 1) memperbaiki dan mengembangkan kompetensi atau kemampuan guru sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa dan secara umum meningkatkan kualitas pendidikan, serta menunjukkan profesionalitas guru. 2) memperbaiki dan mengembangkan tata kelola di kelas saat proses pembelajaran dan tata kelola sekolah antara lain kegiatan akademik guru-guru,

hubungan antar personal, administrasi guru, pengaturan tempat belajar dan tempat bermain siswa, serta pengelolaan administrasi keuangan.

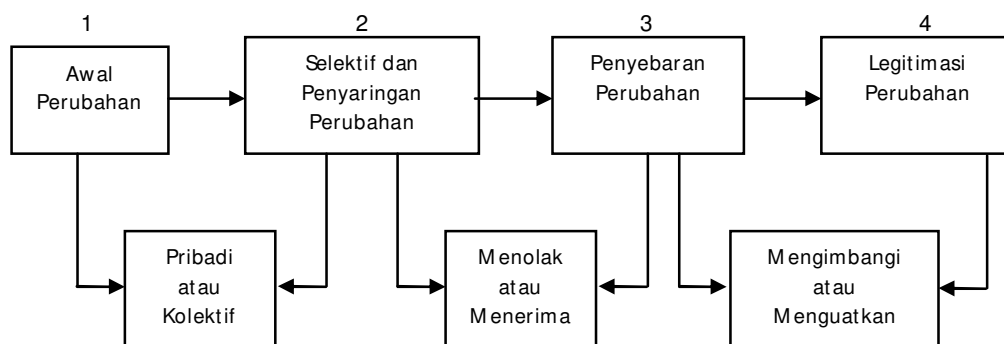
Proses pembelajaran tematik yang berkembang lebih banyak tertuju pada hak dan kepentingan individu dengan memberikan pengalaman belajar bagi para siswa secara kolektif akan memberikan kemampuan untuk berbuat musyawarah dan mufakat dalam mengambil keputusan dalam menentukan sesuatu hal. Walaupun dalam suatu opini teori penyajian mata pelajaran karena bersifat artifisial atau pengalaman belajar yang dibuat-buat, (A Hery Hermawan, 2008, hal 1.1), namun bila diselenggarakan untuk membangun kreativitas siswa maka terwujud berpikir kritis bagi para siswa dan melatih siswa dapat menganalisis melalui observasi terhadap sesuatu yang dilaksanakan baik secara individu atau secara kelompok. Telaah pembelajaran tematik merupakan upaya memfasilitasi para siswa memperluas wawasan dan menemukan jawaban atas peristiwa yang terjadi di lingkungannya secara ilmiah.

Pada pembelajaran tematik pemanfaatan berbagai sumber belajar dilakukan secara responsif artinya tanggap dan dapat mengenali beragam aspek serta dapat mengungkap atau menganalisis yang dilihat sehingga dapat merancang proses pembelajaran diakhiri dengan suatu kesimpulan dalam mengambil keputusan, misalnya siswa melihat taman bunga di halaman sekolahnya, bila guru memberi perintah, apa yang bisa para siswa ungkap tentang bunga yang ada di halaman sekolah anda? Maka akan terdapat beberapa ungkapan secara tematik, ada yang mencatat bahwa dalam aspek bahasa bunga melambangkan keindahan dan rasa cinta kasih terhadap sesama, dari aspek Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bunga diidentifikasi terwujudnya hal-hal yang menyenangkan dan mengasyikan, dari aspek Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diidentifikasi bagian-bagian atau struktur tubuh bunga dan seterusnya. Dalam proses pembelajaran tematik guru diarahkan pada sifat transformatif yaitu memilih kemampuan mentransfer pengetahuan yang telah dideskripsikan melalui berbagai media seperti buku, diktat, atau yang lainnya (Imam Barnadib, 1996, hal. 62).

Apabila guru yang mengajar proses pembelajaran dengan model tematik akan memilih keyakinan diri, peka pada struktur sosial siswa, mengetahui dan dapat memanfaatkan kondisi lingkungan sekolah yang sewaktu-waktu dapat dijadikan sumber belajar. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada para siswa melainkan membantu siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar, cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengajar yang dapat menjadikan informasi yang diterima oleh siswa menjadi bermakna dan relevan bagi siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa agar menyadari dan secara sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar (lihat Hatimah, 2009, hal. 1.23). Ide yang banyak bagi guru sangat diharapkan dalam menterjemahkan kesempatan yang tertera pada kurikulum, sehingga materi yang dikembangkan oleh guru dapat dipahami secara baik oleh para siswa, selanjutnya merupakan ide sentral dalam perubahan atau inovasi budaya belajar bagi para siswa.

Inovasi proses pembelajaran tematik bukan hanya menterjemahkan atau menghubungkan berbagai mata pelajaran dari aspek pengetahuan yang terkandung dalam berbagai isi (*content*) bidang pembelajaran (IPA, Matematika, IPS, Bahasa, PPKn) tetapi juga perlu diinformasikan tentang bahaya narkoba, perbuatan korupsi, sakit hati, merasa terhina, dan minuman alkohol (mabuk-mabukan), guru akan berperan sebagai psikolog, dapat memberi pandangan atau gambaran, ketika anak masih kecil kemudian yang akan beranjak menjadi seorang remaja sehingga adanya tantangan bagi kaum remaja mengarungi kehidupan di era informasi dan teknologi, yang jelas akan lebih kompleks baik dalam memenuhi kebutuhan, beradaptasi dengan lingkungan dan berhubungan atau bergumul (pergaulan) sesama remaja. Pembelajaran tematik akan diarahkan pada upaya membuat ilustrasi (cerita) misalnya tentang bahaya narkoba atau merokok baik melalui Liquid Crystal Display (LCD) atau film.

Dalam ide-ide sentral tentang pendidikan dikembangkan teori rekonstruksianisme artinya agar pendidikan menumbuhkan asas kooperatif dalam berbagai kehidupan, terutama dalam bidang ekonomi sehingga pendidikan yang dikehendaki dapat menjadi peluang bagi subjek didik untuk merealisasikan dirinya secara wajar (Imam Barnadib, 1996, hal. 45). Pada setiap proses inovasi akan terdapat empat tahap, begitu pula pada upaya inovasi pembelajaran tematik sebagai berikut:



Keterangan:

1. Pada awalnya inovasi itu masih tahap milik pribadi/individu berupa ide, gagasan dan masih tersimpan dalam pemikiran atau benak lubuk hati guru.
2. Melalui ceramah, mengajar, berupa tulisan (makalah, artikel, majalah, buku) inovasi mulai terpublikasi yang berarti berdampak sosial ada yang menerima dan ada yang menghalangi, kemudian inovasi diterima secara selektif mengalami penyaringan untuk dimodifikasi menjadi bahan pembelajaran.
3. Dari beberapa agen perubahan (guru, penulis, peneliti, praktisi) inovasi disebarluaskan karena mempunyai kebermanaknaan terhadap kehidupan masyarakat atau di lingkungan sekolah, karena inovasi dapat memberi keseimbangan dan penguatan dalam pola perilaku baru yang lebih mampu mewujudkan tujuan utama ketimbang pola perilaku lama.

4. Jika inovasi berhasil dan secara realitas berimplikasi dapat membangun, sebagai sinergi menggapai pengetahuan, (teknologi dan informasi), dan dapat mempengaruhi masyarakat dalam jangka panjang, norma, nilai dan institusi mengalami perubahan akan mendapat pengakuan, penerimaan atau dukungan positif dari masyarakat. (Piots Sztompka, 2007, hal. 300).

Mengadopsi berbagai pengetahuan (berbagai bahasan) untuk menciptakan informasi pembelajaran tematik bukanlah pekerjaan mudah, sebab paparan yang dapat disesuaikan dengan tema atau bahasan perlu fasilitas atau media untuk memperjelas sesuatu hal menjadi krusial, bahwa bahasan yang disajikan akan merubah sikap hidup atau perilaku hidup bertujuan mencapai kesejahteraan para siswa sebagai salah satu anggota masyarakat. Melalui tematik diharapkan semua isu dan kebijakan dalam pendidikan dapat bekerja secara holistik dan terintegrasi dengan patut, bukan terkotak-kotak dan steril seperti yang diungkap oleh John Dewey sebagai cara mengajar tradisional yang gagal merangkai potensi yang dimiliki siswa. Siswa akan belajar lebih mudah apabila materi pembelajaran dirancang dari yang mudah, dekat dengan kontekstual dan dilakukan secara terpadu terkait dengan aspek sosial-emosi, kognitif dan fisik melalui tema-tema yang sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari. Melalui tema proses pembelajaran akan mengalir secara alamiah menyeluruh dan melekat dengan pengalaman hidup siswa yang nyata (Depdiknas, 2009, hal. 13).

SIKAP GURU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN TEMATIK (Paparan Hasil Penelitian)

Pelaksanaan pembelajaran tematik merupakan inovasi bagi guru dalam menginformasikan suatu bahasan kepada para siswanya di kelas, kemudian membuat skenario yang berhubungan dengan kebutuhan para siswa sehingga terdapat hasil belajar yang berorientasi pada keterampilan, berpikir kreatif dan perubahan sikap. Aronowitz dan Henru A Giroux dalam Imam Barnadib mengatakan bahwa guru yang ideal adalah orang yang memiliki kemampuan intelektual yang transformatif dan kalau pribadi guru dapat dikembangkan secara ideal, pembaruan akan dapat terus menerus dilakukan, (Imam Barnadib, 1996, hal. 49). Pembelajaran tematik akan memberikan dampak positif bagi para siswa yang akan dimanfaatkan oleh guru membantu para siswa sesuai dengan taraf perkembangan siswa, oleh karena itu sikap guru terhadap pelaksanaan pembelajaran tematik berpengaruh pada hasil belajar siswa, maka guru dapat mencanangkan sesuai dengan pilar-pilar dalam pendidikan yaitu bahwa belajar untuk mengetahui (*learning to know*); belajar untuk melakukan sesuatu (*learning to do*); belajar menjadi seseorang (*learning to be*); dan belajar menjadi kehidupan bersama (*learning to live together*). (Ihat Hatimah, 2009, hal. 3.11).

Sikap mempengaruhi pemikiran pengalaman seseorang individu dapat bersumber dari: 1) desakan atau dorongan di dalam hati, 2) kebiasaan-kebiasaan yang dikehendaki dan

3) pengaruh lingkungan yang mengelilingi individu itu sendiri, sikap juga dipengaruhi oleh pengalaman pribadinya atau pengaruh dari orang lain, misalnya seseorang berasal dari Batak, di daerahnya selalu mengikuti adat-istiadat atau budaya Batak, manakala harus hidup di daerah Jawa, maka orang tersebut mau tidak mau merubah sikapnya harus seperti budaya Jawa.

Sikap mempunyai peranan di dalam pola-pola tingkah laku yang spesifik dan digabungkan bersama-sama dengan reaksi-reaksi emosional. Kebanyakan pengalaman-pengalaman individu adalah senang atau tidak senang. Kepuasan atau kecemasan yang menyertai suatu pengalaman yang spesifik adalah penyesuaian perasaan dari mana pengalaman dan keadaan sikap seseorang individu diwujudkan. Kualitas sikap dapat berubah dalam intensitasnya dengan memperkuat stimulasi, fisik, mental atau keadaan emosi dari orang itu sendiri.

Kita tidak dilahirkan dengan dilengkapi dengan sikap-sikap, akan tetapi sikap-sikap itu tumbuh bersama-sama pengalaman yang kita peroleh. Kesukaan kita pada jenis makanan tertentu, minuman, permainan, pekerjaan, musik atau seni yang telah dibina bertahun-tahun sebagai suatu pengalaman yang menyenangkan, sedang tidak adanya kesukaan kita terhadap sesuatu penggabungan yang mencemaskan dengan fase-fase tertentu dari pengalaman kita. Sikap kita dihubungkan dengan segala sesuatu yang oleh setiap orang dikatakan tentang diri kita. Seseorang boleh jadi cenderung karena berkesesuaian dengan sikap kita dan yang lainnya tidak demikian, melainkan sebaliknya. Yang pertamalah kita cari dan yang terakhir sedapat mungkin kita hindarkan.

Sikap itu tumbuh dan berkembang sebagaimana terjadi pola-pola tingkah laku yang bersifat mental dan emosi lainnya, sebagai suatu bentuk rekayasa individu terhadap lingkungannya. Seseorang juga berubah dalam pola perkembangannya sebagaimana ia menerima antara dia dan keluarganya, guru-gurunya dan masyarakat pergaulannya, seperti juga dari stimulasi-stimulasi sekitar yang lain.

Sikap memberikan kemungkinan yang besar untuk suksesnya usaha seseorang sebagaimana gagalnya suatu kehidupannya. Sikap adalah suatu motivasi yang penting pada tingkah laku dan mempengaruhi seluruh nilai-nilai kemanusiaan. Hasil yang setinggi-tingginya ialah apabila seseorang didorong oleh sikapnya untuk melalui, meneruskan dan menyempurnakan sesuatu rencana kerja lebih baik daripada untuk mengesampingkan sesuatu pekerjaan yang tidak disukainya. Sikap membawa pekerjaannya berpengaruh terhadap aktivitas-aktivitas yang sepatutnya. Sikap mengarah pada berbagai ketepatan nilai-nilai sosialnya. Jika seseorang individu dapat belajar untuk melupakan dirinya dan menyediakan diri kepada siapa yang memerlukan pertolongannya, ia telah memperoleh kepribadian yang karakteristik hal mana sangat penting untuk merasa unggul terhadap pekerjaan yang dikerjakannya atau terhadap siapa ia bergaul, ia selalu mengusahakan agar pekerjaannya itu sukses, demikian pula dalam pergaulannya di masyarakat.

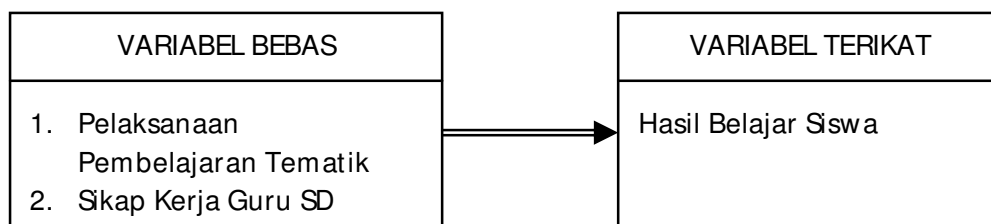
Sikap tidak hanya menentukan apa yang akan dikerjakan seseorang tetapi juga cara yang memuaskan baginya, oleh karena itu sikap positif individu terhadap objek belajar akan membawa kecenderungan individu untuk mengadakan pendekatan terhadap objek belajar,

sebaliknya sikap negatif individu terhadap objek belajar membawa kecenderungan individu untuk menghindar dari objek sikap, oleh karena itu sikap positif melaksanakan proses pembelajaran tematik akan menumbuhkan motivasi dalam bekerja sebagai guru dan untuk mengembangkan karier sesuai dengan harapan individu sebagai guru.

A. Rancangan dan Desain Penelitian Pembelajaran Tematik

Pada penelitian ini mengandung unsur deskriptif, artinya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan sebenarnya dalam waktu tertentu yang penulisan laporannya dilakukan melalui suatu data terdapat didalam angket tentang keadaan nyata sekarang atau sementara berlangsung (Suharsimi, 1998 : 234). Kegiatan dalam penelitian ini yang akan diungkap adalah pelaksanaan pembelajaran tematik, sikap kerja guru dan hasil belajar siswa tingkat Sekolah Dasar kelas 3 di Dinas Pendidikan Tingkat Kecamatan Sidomukti Salatiga, yang dijadikan sebagai variabel atau ubahan untuk dianalisis.

Penelitian ini mempunyai tiga variabel yang dijadikan objek, yaitu variabel pelaksanaan pembelajaran terpadu, variabel sikap kerja guru SD kelas 3 dan variabel hasil belajar siswa SD kelas 3, sehingga desain atau rancangan dari penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 : Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk bersifat explanasi, artinya berusaha menelaah dan menganalisis hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain secara operasional atau sebagai studi prediksi yang memperkirakan kemungkinan munculnya suatu gejala berdasarkan gejala lain yang sudah diketahui sebelumnya (Kontjaraningrat : 96). Agar tidak terdapat salah penafsiran terhadap variabel pada penelitian ini, maka akan dijelaskan secara singkat pengertian dari variabel tersebut:

1. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai mata pelajaran atau menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa mata pelajaran yang berbeda untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa secara serempak (simultan) serta memahami sebagaimana memecahkan suatu masalah yang dihadapi secara ilmiah.

2. Sikap Kerja Guru SD

Sikap kerja guru adalah pola perilaku, kesiapan antisipatif untuk berinteraksi dalam bentuk membimbing, memberi pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran

siswa atau bentuk perbuatan (*action*) yang bersumber dari desakan atau dorongan hati yang dikehendaki sehingga menimbulkan keinginan-keinginan dari suatu stimulus.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang telah dicapai atau didapat dalam bentuk penilaian setelah melaksanakan proses pembelajaran yang dinyatakan agar dapat memperoleh kemampuan mengerjakan sesuatu, menambah pengetahuan dan meningkatkan kinerja.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

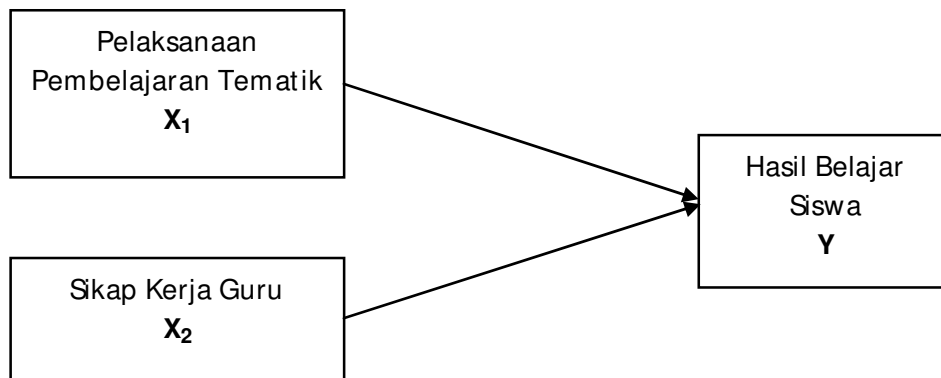
Populasi dalam penelitian ini adalah guru kelas 3 yang mengajar pembelajaran tematik sebanyak 20 orang dari 20 Sekolah Dasar (SD) di Dinas Pendidikan Kecamatan Sidomukti Salatiga, jadi satu sekolah sebagai subjek 1 orang guru kelas 3, sebab kelas tertinggi yang melaksanakan pembelajaran tematik pada satu sekolah hanya kelas 3. Untuk siswa akan di sampling sebanyak 30 siswa.

2. Sampel

Pada kegiatan penelitian sampling hanya dilaksanakan sebagai uji coba instrumen sebanyak 10 guru, 30 siswa dari 2 Sekolah Dasar (SD). Pada penelitian akan disertakan hasil belajar dari 30 siswa.

C. Kerangka Berpikir

Pada kerangka pikir yang akan diungkap adalah memprediksi hubungan antara variabel secara kuantitatif dengan melibatkan beberapa aspek perkembangan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru SD kelas 3, sehingga dapat menampilkan peristiwa atau kegiatan secara otentik dan ilmiah yang selanjutnya akan menampakkan suatu proses penelitian yang bermakna artinya materi penelitian yang dirancang akan saling terkait dengan berbagai bidang pembelajaran dan terkait dengan penelitian-penelitian terdahulu atau sebelumnya. Secara singkat dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut:



Gambar 2 : Hubungan antara Variabel

Dalam penelitian ini ada tiga variabel yang dijadikan objek penelitian yaitu : pelaksanaan pembelajaran tematik yang dinyatakan sebagai X_1 dan sikap kerja guru yang dinyatakan sebagai X_2 , serta hasil belajar siswa yang dinyatakan sebagai Y , sehingga paparan yang perlu dianalisis dalam penelitian ini, mencakup:

1. Hubungan pelaksanaan pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa
Maksudnya kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dalam bentuk eksplorasi melalui pembelajaran tematik yang materi pembelajarannya dirancang akan saling terkait dengan berbagai bidang mata pelajaran lain sehingga siswa didorong berkolaborasi bersama teman-temannya merefleksikan pembelajaran dengan cara mereka sendiri dan siswa akan menemukan pemahaman terhadap suatu konsep yang berupa hasil pembelajaran.
2. Hubungan sikap kerja guru terhadap hasil belajar siswa.
Maksudnya kegiatan guru yang berkenaan dengan pengelolaan administrasi, interaksi dengan siswa di luar kelas atau di dalam sekolah, interaksi dengan teman-teman guru, interaksi dengan kepala sekolah dan sebagai manajerial berorganisasi sehingga senantiasa dapat membimbing siswa, mengikuti kegiatan saat guru memberikan berbagai informasi dan siswa dapat bereksplorasi dengan lingkungan sekolahnya bersama teman-temannya tanpa bantuan orang tua.

D. Hasil Peneli an

1. Korelasi antara varabel pelaksanaan pembelajaran tema k terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan terdapat koefisien korelasi antar variabel pelaksanaan pembelajaran tematik (X_1) terhadap hasil belajar siswa (Y) sebesar = 0,434, kemudian korelasi tersebut dikontrol oleh sikap kerja guru (X_2) didapatkan koefisien korelasi sebesar = 0,46, nilai r tabel untuk $N = 20$ pada taraf signifikan 5% adalah = 0,444, bila dibuat tabel korelasi akan terlihat:

Tabel 1

Ringkasan Hasil Analisis Korelasi Antara Variabel Pelaksanaan Pembelajaran Tematik dengan Hasil Belajar Siswa

N	r_{1-y}	r_{1y-2}	r_{tabel}
20	0,434	0,46	0,444

Pengaruh pelaksanaan pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa, bahwa telah terdapat pengaruh yang positif dibuktikan dengan hasil analisis pelaksanaan pembelajaran tematik dapat meningkatkan pemahaman siswa secara positif tentang mata pelajaran yang terkait dengan sub pokok bahasan lainnya, besarnya hubungan ditentukan oleh koefisien determinasi $r = 0,434$ maka $r^2 = 0,1883$ atau sebesar 18,83% artinya meningkat atau menurunnya hasil belajar 18,83% dapat dijelaskan oleh pelaksanaan pembelajaran (Sudjana, 1996 : 371). Selanjutnya perhitungan korelasi antara pelaksanaan

pembelajaran tematik dengan hasil belajar siswa dikontrol oleh sikap kerja guru terdapat hasil korelasi positif, besarnya koefisien determinasi $r^2 = 0,2116$ atau sebesar 21,16% berarti sikap kerja guru dapat mendukung hasil belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran tematik sebesar 21,16%.

2. Korelasi antara Variabel Sikap Kerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa

Dari hasil analisis didapatkan koefisien korelasi antara sikap kerja guru (X_2) terhadap hasil belajar siswa (Y) sebesar = 0,224 setelah dikontrol dengan variabel pelaksanaan pembelajaran tematik (X_1) didapatkan koefisien sebesar = 0,384. Pada r tabel *product moment* $N = 20$ signifikan 5% = 0,444 bila dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2
 Ringkasan Hasil Analisis Korelasi Antara
 Sikap Kerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa

N	r_{2-y}	R_{2y-1}	R_{tabel}
20	0,224	0,384	0,444

Dari tabel di atas dalam menjawab pertanyaan penelitian seberapa besar hubungan atau pengaruh antara sikap kerja guru terhadap hasil belajar siswa, bahwa terdapat hubungan positif namun tidak signifikan artinya hasil belajar siswa tidak saja ditentukan oleh sikap guru yang mungkin ditentukan oleh faktor lain, selanjutnya besarnya koefisien determinasi $r^2 = 0,0501$ atau sebesar 5% berarti meningkat atau menurun hasil belajar siswa 5% ditentukan oleh sikap kerja guru.

3. Korelasi antara Pelaksanaan Pembelajaran Tema k dan Sikap Kerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa.

Untuk mencari koefisien antara dua variabel bebas dengan variabel terikat secara bersama-sama dipergunakan analisis dua prediktor, sehingga untuk menguji signifikansi besarnya koefisien korelasi dilakukan dengan menguji signifikansi besarnya koefisien F regresi hasil analisis, maka dari hasil analisis antara pelaksanaan pembelajaran tematik sikap kerja guru terhadap hasil belajar siswa didapatkan besarnya F regresi yaitu 1,996, sedangkan skor F tabel untuk df pembilang 2 dengan $N = 20$ pada taraf signifikansi 5% = 3,49 dengan demikian nilai F hasil hitung lebih kecil daripada nilai F tabel ($1,996 < 3,49$). Berdasarkan aturan signifikansi nilai F yaitu apabila F hitung lebih kecil dari nilai F tabel maka tidak ada korelasi antara Y dengan X_1 dan X_2 atau antara hasil belajar siswa dengan pelaksanaan pembelajaran tematik dan sikap kerja guru meskipun terdapat hubungan yang positif tapi tidak signifikan. Akan dibuat ringkasan hasil perhitungan (analisis) regresi melalui tabel:

Tabel 3

Ringkasan Hasil Analisis Korelasi Antara Pelaksanaan pembelajaran tematik dan Sikap Kerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa

Sumber Variasi	JK	db	RK	F	Signifikansi
Regresi	33,988	2	16,994	1,996	0,166
Residu	144,720	17	8,513		
Jumlah	178,708	19			

Dari tabel di atas nilai F regresi yang lebih kecil dari F tabel ($1,996 < 3,49$) tidak bisa dijadikan suatu prediksi atau tidak berani menggunakan prediktor nilai pelaksanaan pembelajaran nilai sikap kerja guru untuk memprediksikan hasil belajar siswa, persamaan garis regresinya :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = -30,335 + 22,926X_1 + 0,258X_2$$

Kemudian untuk menghitung besarnya peningkatan dan penurunan hasil belajar siswa melalui dua prediktor dengan efektifitas yaitu:

$$\begin{aligned} \frac{JK_{reg}}{JK_{tot}} \times 100\% &= \\ \frac{33,988}{178,708} \times 100\% &= \\ 0,190187 \times 100\% &= 19,01\% \end{aligned}$$

(Sutrisno Hadi, 1995 : 44)

4. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

Sebagai kelengkapan dalam menganalisis data atau instrumen dalam penelitian ini melalui regresi, maka perlu juga peneliti menganalisis melalui sumbangan relatif (SR) dan sumbangan efektif (SE) yang bermanfaat untuk memperoleh kejelasan yang ditimbulkan dari setiap prediktor yaitu X_1 dan X_2 terhadap Y akan disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 4

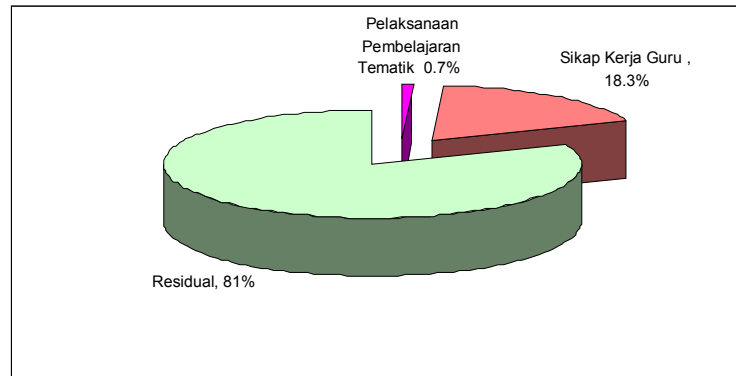
Besarnya Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif Variabel

Variabel / Prediktor	Sumbangan Efektif	Sumbangan Relatif
Pelaksanaan Pembelajaran Tematik (X_1)	0,7%	3,6%
Sikap Kerja Guru (X_2)	18,3%	96,4%
Jumlah	19,0%	100%

Dari tabel di atas bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik dapat mendukung hasil belajar siswa sebesar = 0,7% dan melalui pelaksanaan pembelajaran tematik bahwa sikap guru SD memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa sebesar = 18,3%. Hal tersebut

menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran tematik kedua variabel sebagai prediktor berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar = 19,0%.

Bila digambarkan besarnya sumbangan efektif dari masing-masing variabel sebagai prediktor terhadap keseluruhan efektifitas prediksi adalah:

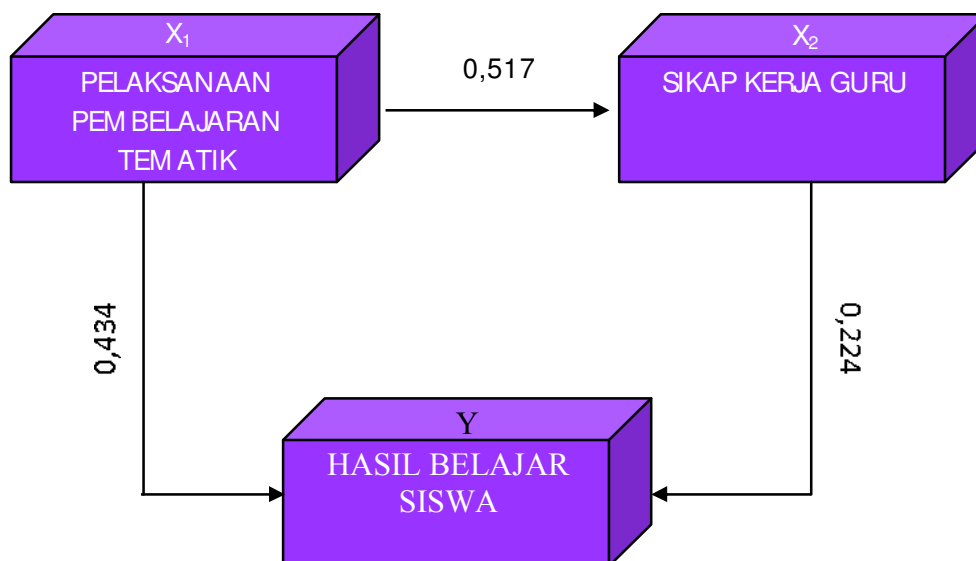


Gambar 3: Diagram Sumbangan Efektif (SE) masing-masing variabel

Keterangan:

1. Sumbangan Efektif (SE) dukungan pelaksanaan pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,7%.
2. Sumbangan Efektif (SE) dukungan sikap kerja guru terhadap hasil belajar siswa sebesar 18,3%.
3. Residual atau faktor-faktor lain dari variabel lain yang mendukung hasil belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah sebesar 81%.

Selanjutnya analisis hubungan atau korelasi dari antar variabel dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4 : Koefisien Korelasi Antar Variabel

Keterangan:

1. Korelasi antara variabel pelaksanaan pembelajaran tematik (X_1) terhadap variabel sikap kerja guru (X_2) mempunyai nilai koefisien sebesar $= 0,517$, apabila dikonsultasikan dengan r tabel, $N = 20$ taraf signifikansi 5% ($\alpha : 0,05$) $= 0,444$ berarti hubungan ini positif dan signifikan ($0,517 > 0,444$).
2. Korelasi antara variabel pelaksanaan pembelajaran tematik (X_1) terhadap variabel hasil belajar siswa (Y) terdapat koefisien sebesar $= 0,434$ r tabel $N 20 = 0,444$ berarti hubungan variabel positif namun tidak signifikan ($0,434 < 0,444$).
3. Korelasi antara variabel sikap kerja guru (X_2) terhadap hasil belajar siswa (Y) terdapat koefisien sebesar $= 0,224$ r tabel $= 0,44$ berarti hubungan variabel positif namun tidak signifikan ($0,224 < 0,444$).
4. Korelasi antara pelaksanaan pembelajaran tematik (X_1) dan sikap kerja guru (X_2) secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa mendapat koefisien sebesar $0,436$, berarti hubungan positif namun tidak signifikan ($0,436 < 0,444$).

E. Pembahasan

Pembelajaran tematik sebagai suatu konsep dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada para siswa, khususnya kelas 1, 2 dan 3 Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran yang sifatnya tematik (*integrated learning*) memberikan nuansa kepada para siswa untuk terbiasa memandang dan mempelajari segala peristiwa sebagai suatu kesatuan yang utuh (holistik), oleh karena itu guru perlu memuat rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran yang berbasis pada memperhatikan karakteristik siswa yang akan menghayati pengalaman guru, sikap kerja guru, media pembelajaran, motivasi siswa untuk belajar, kompetensi siswa, situasi dan kondisi lingkungan belajar, sarana dan prasarana sekolah, dukungan masyarakat sekolah, dukungan lingkungan sekolah serta dana yang tersedia, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini akan diungkap tentang hubungan variabel pelaksanaan pembelajaran tematik, sikap kerja guru dan hasil pembelajaran para siswa, dari hasil pengolahan data instrumen yang tersaji dalam penelitian ini secara komunikatif dengan proses melalui analisis komputer SPSS 17 maka didapatkan hasil bahwa data telah memenuhi syarat validitas, reliabilitas dan linieritas, melalui analisis korelasi bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik telah memberikan kontribusi sebesar 0,7% dan sikap kerja guru terhadap hasil belajar siswa sebesar 18,3%, angka ini memang sangat kecil namun mempunyai makna bahwa pembelajaran tematik yang dilaksanakan oleh guru harus senantiasa berkesinambungan, dalam porsi penyajian pembelajaran tematik mencakup beberapa pokok bahasan yang disajikan untuk siswa kelas 3 yang relatif masih bersifat kekanak-kanakkan.

Selanjutnya hubungan antara pelaksanaan pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa yang mempunyai koefisien sebesar $= 0,434$ dan sikap kerja guru terhadap hasil belajar siswa sebesar $= 0,224$ menunjukkan adanya hubungan yang positif namun tidak

signifikan sehingga sulit untuk dijadikan sebagai variabel prediksi, pelaksanaan pembelajaran tematik memang memerlukan waktu yang panjang dalam membentuk dan mengubah siswa agar mengerti, memahami dan memaknai serta menterjemahkan sesuatu yang terpisah menjadi satu kesatuan secara holistik. Bagi siswa seusia kelas 3 SD dalam menjawab pertanyaan pada pokok bahasan yang saling berkaitan memerlukan pemikiran agak panjang, sehingga pola jawaban cenderung belum mengenai sasaran sesuai harapan guru.

Pola pertanyaan yang disampaikan guru dalam suatu proses pembelajaran tematik akan dijawab dengan benar oleh siswa jika para siswa mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan pertanyaan tersebut, pertanyaan yang disampaikan secara langsung tanpa mempertimbangkan pengetahuan siswa akan cenderung jawabannya keluar dari konteks yang ditanyakan, suatu pertanyaan yang cukup kompleks dapat dijawab oleh beberapa siswa yang saling melengkapi jawaban atau saling memberi tanggapan / komentar. Penerapan keterampilan bertanya dalam pembelajaran tematik harus mengikuti prinsip tertentu agar hasil belajar siswa dapat dicapai sesuai harapan guru. Kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran tematik tidak saja menguasai dan mendalami materi, tapi keantusiasannya, strategi dan acting guru untuk mendorong kesungguhan siswa dalam menjawab setiap pertanyaan.

Pada saat penelitian berlangsung telah dilaksanakan proses pembelajaran tematik yang sifatnya memenuhi kebutuhan instrumen penelitian, bukan berdasarkan proses rutinitas atau pelaksanaan yang bersifat rutin, sehingga memungkinkan terjadinya hubungan yang tidak signifikan, namun bukan seperti dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terdapat kegagalan, karena penelitian bersifat sementara dan belum memenuhi porsi penelitian dengan waktu yang terus menerus, sehingga perlu diadakan penelitian lebih lanjut. Secara substansi baik proses penelitian maupun pelaksanaan pembelajaran tematik telah tercapai sinkronisasi, hal ini dibuktikan dengan nilai pada APKG 1 dan APKG 2 mencapai rata-rata 4 lebih yang berarti hampir 2 sampai 3 deskriptor nampak dan dalam kategori yang baik.

Pada hakikatnya pelaksanaan pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebab formula yang disajikan terdapat interaksi sosiokultural artinya saat siswa mulai memasuki sekolah dasar (SD) proses pembelajaran sesuai dengan budaya dan bahasa ibu yang mereka anut dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya membantu mensukseskan pembelajaran baca-tulis-hitung, melainkan juga mampu memunculkan minat bakat beragam yang dimiliki siswa, menghadirkan pengalaman-pengalaman siswa saat mulai belajar membaca yang mempertemukan dengan budayanya sendiri merupakan suatu kearifan dalam proses pendidikan berdiversifikasi atau beragam.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan empiris yang melibatkan siswa bereksplorasi dan berbagai gagasan siswa juga didorong berkolaborasi bersama teman-temannya dan merefleksikan pembelajaran dengan cara mereka sendiri, siswa diberdayakan untuk mampu mengejar kebutuhan belajar mereka sendiri melalui tema-tema yang dirancang secara bermakna.

Pada sikap kerja guru yang dikorelasikan dengan hasil belajar siswa dinyatakan tidak signifikan bukan berarti sikap kerja guru tidak memberikan kontribusi terhadap hasrat belajar siswa, sikap kerja guru ditelaah melalui pengelolaan administrasi guru, interaksi dengan teman sejawat dan sikap kerja guru sebesar 3,58 berarti hampir mendekati skor maksimum yang berorientasi pada kondisi sangat baik. Sikap kerja guru tumbuh dan berkembang sebagaimana terjadi pola-pola tingkah laku yang bersifat mental dan emosi lainnya dengan kata lain kebermaknaan sikap kerja tertuang pada memberikan motivasi, membagi pengalaman dan karakter yang bersifat simpatik, toleransi dan bersahabat.

Jika dalam penelitian ini tidak ditemukan signifikansi antara variabel bebas dengan variabel terikat berarti tidak dapat dijadikan landasan untuk mengadakan prediksi. Tidak signifikansinya suatu garis regresi atau analisis korelasi diinterpretasikan dari dua sebab, pertama : memang antara kriterium dengan prediktor-prediktornya tidak terdapat korelasi yang signifikan. Kedua, sebenarnya antara kriterium dan prediktor-prediktornya terdapat korelasi yang signifikan, akan tetapi karena jumlah kasus yang diselidiki tidak cukup banyak, maka korelasi itu tidak dapat ditemukan dalam perhitungan, adanya kemungkinan pada penelitian selanjutnya untuk menyajikan kasus atau populasi yang cukup banyak.

PENUTUP

Setelah menelaah dari beberapa teori melalui buku-buku teks dan berdasarkan pengalaman meneliti, maka dalam kata penutup, penulis akan mengemukakan kesimpulan dan saran, sebagai berikut:

A. Kesimpulan

1. Inovasi pembelajaran tematik merupakan pembaharuan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang melibatkan beberapa konsep dan mengaitkan beberapa konsep menjadi satu pemahaman yang bermakna bagi para siswa dan dapat mengobservasi di lingkungannya. Peran inovasi pembelajaran tematik di era modernisasi merubah peran pendidikan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik.
2. Dalam mengelola pembelajaran tematik, upaya guru mencari peluang untuk berinovasi tidak lepas dari peran serta teman sejawat, sebab pembelajaran tematik yang melibatkan antar satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain akan melibatkan guru yang ahli di bidang masing-masing dari mata pelajaran tersebut. Mengadopsi berbagai pengetahuan untuk inovasi pembelajaran tematik bukanlah pekerjaan mudah, sebab paparan yang dapat disesuaikan dengan tema atau bahasan perlu fasilitas atau media untuk memperjelas sesuatu hal menjadi krusial.
3. Sikap guru terhadap hasil belajar siswa melalui pembelajaran tematik mempunyai peranan penting dan spesifik, sehingga sikap guru mempunyai kemungkinan yang besar untuk suksesnya usaha seseorang sebagaimana gagalnya suatu kehidupan, dan sikap adalah suatu motivasi yang penting pada tingkah laku dan mempengaruhi seluruh nilai-nilai kemanusiaan.

4. Dari hasil penelitian tahun 2010, terungkap bahwa terdapat korelasi positif sebesar 18,83% antara pelaksanaan pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa, artinya meningkat atau menurunnya hasil belajar 18,3% dapat dijelaskan oleh pelaksanaan pembelajaran tematik. Korelasi antara sikap kerja guru terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik sebesar 5%, artinya meningkat atau menurunnya hasil belajar siswa 5% ditentukan oleh sikap kerja guru.

B. Saran-saran

1. Pelaksanaan pembelajaran tematik sebaiknya dapat dijadikan sebagai konsep terjadinya perubahan baik pada unsur sikap maupun perkembangan inteligensi para siswa, struktur pembelajaran tematik hendaknya membekali siswa berupa pengetahuan untuk memahami, menerapkan dan menguasai ilmu dan teknologi, mengingat adanya keterbatasan media pembelajaran tematik dan keterbatasan lain yang menjadikan lambatnya proses pembelajaran tematik yang diinginkan, sehingga perlu mewujudkan bahwa proses pembelajaran tematik merupakan agen yang sarta dengan segala manfaatnya.
2. Sikap guru diharapkan memiliki kemampuan profesional yang lebih baik, kompetensi yang dituntut dari guru adalah memiliki kebiasaan dan kemampuan alamiah dalam merancang, melaksanakan, menemukan kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, (2010), *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung, PT Remaja: Rosdikarya.
- Asep Herry Hermawan dkk, (2008), *Pembelajaran Terpadu*, Buku Materi Pokok PDGK4205, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Denny Setiawan dkk, (2006), *Komputer dan Media Pembelajaran*, Buku Materi Pokok IDIK4403, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Depdiknas, (2009), *Model Pembelajaran Tema k Kelas 3 Sekolah Dasar*, Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hartono, (1997), *Hubungan Antara Kemampuan Awal, Minat dan Sikap dengan Prestasi Belajar Karawitan Mahasiswa Jurusan Seni Tari FPBS IKIP Semarang*. Penelitian.
- Ihat Hatimah, (2009), *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*, Buku Materi Pokok PDGK4306. Jakarta, Universitas Terbuka.
- John M Echol, Hasan Shadly, (2010), *Kamus Besar Inggris – Indonesia*, Jakarta, Gramedia.

Robert H Laurer, (1993), *Perspectives on Social Change*, penerjemah oleh Alimandan, Jakarta, Prenada Media Group.

Suharsimi Arikunto, (2007), *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta, Sinar Grafika Offset

Sutrisno Hadi, (1995), *Analisis Regresi*, Yogyakarta, Andi Offset.

Sutan S Pohan, (2010), *Hubungan Antara Pelaksanaan Pembelajaran Terpadu Dan Sikap Kerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 di Kecamatan Sdomuk Sala ga*, Penelitian.

Piotr Sztompka, (2007), *The Sociology of Social Change*, dialihbahasakan oleh Alimandan, Jakarta, Prenada Media Group

PENINGKATAN PEM BELAJARAN KERAJINAN TANGAN DAN KESENIAN M ELALUI PENDEKATAN KREATIVITAS

Yuli Harya , Ismartoyo

Abstrak

Peneli an ndakan dengan pendekatan krea vitas ini dilaksanakan dalam upaya meningkatkan pembelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian (KTK) khususnya di SD KELAS 3. Adapun tujuan dari peneli an ini untuk meningkatkan pembelajaran KTK, serta mendeskripsikan keberhasilan ndakan yang diterapkan. Peneli an ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebagai peneli an dengan teknik pengumpulan data yang utama adalah pengamatan dan dokumentasi (hasil karya siswa)

Analisis data secara deskrip f kualita f yaitu dengan proses interak f dari reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Adapun kegiatan pembelajaran KTK yang dilakukan siswa yaitu membuat kreasi cetak dengan menerapkan teknik percik/ up Pelaksanaan siklus 1 hasilnya belum memenuhi kriteria yang diharapkan, dari jumlah siswa 35 semuanya sudah mengumpulkan tugas, namun baru 9 siswa (25,7%) yang telah memenuhi ketentuan aspek penilaian. Pelaksanaan siklus 1, diperoleh temuan bahwa krea vitas perlu didukung dengan berbagai fasilitas yang bervariasi.

Implikasinya pada pelaksanaan siklus 2 menerapkan aspek-aspek serta kriteria sebagai indikator yang berdasarkan temuan dari refleksi siklus 1. Pelaksanaan siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu dari 33 siswa yang hadir 17 siswa (51,5%) telah memenuhi semua aspek penilaian (sangat baik), yang lain baik dan 1 siswa dengan nilai cukup. Hasil peneli an ini dapat disimpulkan bahwa Pendekatan Krea vitas dapat meningkatkan pembelajaran KTK di SD kelas 3.

Dari hasil peneli an tersebut dapat sebagai masukan bagi para pendidik di SD yang akan melaksanakan kurikulum 2013 khususnya dalam pembelajaran Tema k untuk mengembangkan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Diharapkan melalui Pendekatan Krea vitas yang diterapkan guru pelajaran SBDP yang akan datang dapat mengembangkan nilai karakter khususnya: jujur, kerja sama dan percaya diri

Kata Kunci: *Peningkatan, KTK, Pendekatan, Krea vitas*

PENDAHULUAN

Kerajinan Tangan dan kesenian (KTK) merupakan salah satu mata pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan keterampilan dalam rangka membekali siswa untuk berkarya serta menumbuhkan kembangkan cita rasa keindahan dan kemampuan menghargai seni. Bila dilihat dan diperhatikan dari fungsinya bahwa mata pelajaran ini mempunyai peranan yang sangat penting bagi semua siswa, namun sering kali pelaksanaan pembelajarannya kurang mendapatkan perhatian seperti mata pelajaran yang lain.

Sebenarnya mata pelajaran KTK ini sebagai salah satu mata pelajaran yang tersusun dalam kurikulum pendidikan dasar ikut berperan penting memberi kontribusi terhadap tercapainya tujuan pendidikan dasar pada khususnya dan tujuan pendidikan nasional pada umumnya. Mata pelajaran ini merupakan keterpaduan dari mata pelajaran yang mendukung unsur seni dan unsur keterampilan, sehingga dari mata pelajaran ini dituntut berkembangnya aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara seimbang, seperti yang ditulis Subekti dan Sri Purnami (1997). Berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran KTK khususnya berkaitan dengan hal-hal tersebut yaitu menuntut kreativitas tinggi adalah pembelajaran yang lebih mengutamakan keterampilan proses, tidak sekedar memperhatikan hasilnya saja. Sebaiknya siswa itu sejak awal sudah dibiasakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapinya sendiri, dengan demikian siswa akan mampu membentuk kebiasaan cara berpikir yang sangat bermanfaat bagi siswa itu sendiri di kemudian hari seperti yang dikemukakan Suyanto dan Hisyam (2000) Pembelajaran yang berfokus pada keterampilan proses ini mengharapkan bahwa siswa (peserta didik) diberikan kebebasan/kesempatan untuk mengadakan pengamatan, pengklarifikasian, penafsiran, peramalan, penerapan, perencanaan, penelitian dan pengkomunikasian hasil dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui pendekatan inilah kreativitas peserta didik diharapkan akan berkembang/ meningkat dengan baik seperti yang diharapkan dalam tujuan pendidikan nasional.

Selama ini pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian guru di Sekolah Dasar (SD) belum sesuai harapan dalam kurikulum, karena sering kali siswa diberi tugas untuk dikerjakan di rumah dengan batas waktu tertentu kemudian hasilnya dikumpulkan tanpa memperhatikan proses pengerjaannya. Padahal yang diharapkan dalam pembelajaran KTK sebenarnya lebih menekankan pada proses pembelajaran, terutama pada saat siswa mengerjakan tugas. Hal ini diharapkan agar guru dapat mengetahui secara langsung kemampuan maupun kreativitas dari masing-masing siswanya. Hal itu juga seiring dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 pada tahun ini, yang mana bahwa kurikulum 2013 diarahkan kepada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Pemberdayaan peserta didik untuk belajar sepanjang hayat dirumuskan dalam sikap, keterampilan, dan pengetahuan dasar yang dapat digunakan untuk mengembangkan budaya belajar. Oleh karena itu sebaiknya guru berani mengajar secara dinamik, tematik dan kontekstual. Hal itulah yang sering dilupakan oleh sebagian guru dalam mengajarkan mata pelajaran KTK atau di kurikulum 2013 mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang masuk dalam mata pelajaran Kelompok B yaitu mata pelajaran yang lebih menekankan pada aspek afektif dan psikomotor

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas maka penulis ingin menerapkan Pendekatan Kreativitas dalam pembelajaran KTK di SD, khususnya SD kelas III dengan tujuan agar pembelajaran KTK tersebut menjadi lebih meningkat.

PEM BAHASAN

1. Hakikat Pembelajaran

Hakikat Pembelajaran seperti yang tertulis dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP, 2007) merupakan suatu kegiatan yang harus dirancang sedemikian sehingga mampu mengembangkan kompetensi, baik ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu sangat dibutuhkan keahlian dari guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi yang akan dicapai, strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pembelajaran diistilahkan sebagai Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan langkah-langkah konkret kegiatan belajar siswa dalam rangka memperoleh, mengaktualisasikan, atau meningkatkan kompetensi yang dikehendaki. Atau dengan kata lain dapat dikatakan bahwa KBM merupakan proses aktif bagi siswa dan guru untuk mengembangkan potensi siswa sehingga mereka akan “tahu” terhadap pengetahuan dan pada akhirnya “mampu” untuk melakukan sesuatu. Sedangkan prinsip dasar KBM adalah memberdayakan semua potensi yang dimiliki siswa sehingga mereka akan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap fakta/konsep/prinsip dalam kajian ilmu yang dipelajarinya dan akan terlihat dalam kemampuannya untuk berpikir logis, kritis, dan kreatif. Adapun prinsip dari KBM yang lain, yaitu berpusat pada siswa, menciptakan kondisi menyenangkan serta menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan belajar melalui berbuat. Prinsip dari KBM di atas akan mencapai hasil yang maksimal dengan memadukan berbagai metode dan teknik yang memungkinkan semua indra digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing pelajaran.

Demikianlah gambaran umum dari pembelajaran berbasis kompetensi dan pendekatan kontekstual yang disarankan dalam KTSP. Sebagai guru yang profesional harus dapat mengkreasikan dalam kegiatan di kelas sehingga bercirikan PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan). Kreativitas dari guru untuk selalu mengembangkan model-model pembelajaran demi maksimalisasi pencapaian kompetensi siswa sebagai bukti profesionalisme dan dedikasi guru atas tugasnya sebagai pendidik. Uji coba sering dilakukan dengan melakukan penelitian tindakan kelas agar dapat memperoleh model-model pembelajaran yang efektif, ramu pendapat dengan guru-guru sejenis terkait dengan efektivitas pembelajaran, mencontoh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang dinilai sukses, hal ini merupakan bukti kreativitas tersebut.

Terkait dengan hal-hal tersebut maka penulis ingin Meningkatkan Pembelajaran KTK dengan Pendekatan Kreativitas melalui Penelitian Tindakan Kelas

2. Mata Pelajaran KTK

Pengertian Mata Pelajaran KTK berdasarkan kurikulum 1994 pendidikan dasar disebutkan sebagai bahan kajian tentang olah tangan dan cita rasa keindahan. Bahan kajian ini bersifat nasional dengan memperhatikan kerajinan dan kesenian di lingkungan, juga

memperhatikan budaya setempat. Dengan demikian program pengajaran KTK merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan, sehingga menyentuh perkembangan jiwa anak.

Sesuai dengan Pengembangan KTSP yang mengacu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mata pelajaran KTK ini termasuk pada Kelompok Mata Pelajaran Estetika. Adapun tujuan dari mata pelajaran ini yaitu dapat menunjukkan kemampuan untuk melakukan kegiatan seni dan budaya lokal. Mata pelajaran KTK ini dalam KTSP yaitu mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, yang mana pelaksanaan di SD kelas 1, 2, dan 3 sebagai Pembelajaran Tematik.

Sedangkan di kurikulum 2013 mata pelajaran ini menjadi Seni Budaya dan Prakarya yang termasuk dalam mata pelajaran kelompok B. Adapun mata pelajaran kelompok B ini yaitu mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah. Satuan pendidikan dapat menambah jam pelajaran per minggu sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada satuan pendidikan tersebut.

3. Pendekatan Krea vitas

Berbagai pengertian tentang kreativitas diuraikan menurut pandangan para ahli, salah satunya yang ditulis Simpson dalam Utami Munandar (2004) bahwa kreativitas sebagai suatu proses yang terjadi di dalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif (divergensi berpikir).

Pendekatan kreativitas lebih menekankan pada faktor press atau dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Selain faktor press kreativitas juga berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif. Menurut Rogers masih dari sumber yang sama menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Demikian juga Clark Moustakis menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain.

Empat pentingnya kreativitas menurut S.C. Utami Munandar untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak di antaranya sebagai berikut:

Pertama dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana yang diungkapkan seorang ahli, bahwa salah satu dari 6 kebutuhan pokok seorang manusia adalah aktualisasi perwujudan diri.

Kedua, dengan kemampuan berpikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.

Ke ga, bersibuk diri secara kreatif (sebagaimana kebutuhan anak-anak yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya.

Keempat, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Untuk itu pemikiran, sikap dan perilaku kreatif sangat perlu dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan sejak dini.

Pada bagian terdahulu telah diuraikan mengenai hubungan antara matra keterampilan kreativitas dan produksi sebagai dasar guru dalam melaksanakan pendekatan ini. Hal yang diutamakan dalam pendekatan kreativitas bukanlah kemampuan siswa menciptakan hasil-hasil karya yang baru, atau hasil karya yang banyak. Pembinaan kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa mengekspresikan pengalamannya, pengamatannya, atau yang dikhayalkan. Secara khusus pada pembahasan gambar imajinatif dengan teknik percik atau tanon.

Adapun alasan pemilihan pendekatan kreativitas dalam penelitian tersebut adalah: (1) lebih mengutamakan keterampilan proses; (2) mampu memberikan motivasi dan rangsangan yang lebih optimal agar kemampuan yang dimiliki siswa dapat berkembang; (3) siswa diarahkan dari kebiasaan berkhayal ke berpikir; (4) lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.

Penilaian dari pelaksanaan pembelajaran KTK dilakukan melalui proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan pada saat siswa sedang melaksanakan tugas, sedangkan penilaian hasil dilakukan pada saat siswa sedang melaksanakan /mengerjakan tugas, sedangkan penilaian hasil dilakukan dengan menilai hasil karya yang sudah selesai/terkumpul. Secara lebih rinci aspek-aspek penilaian proses disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel Penilaian Yang Dipergunakan Dalam Perancangan Pembelajaran KTK

No	Segi Penilaian	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Proses	Menentukan tema	- Kelancaran mengekspresikan gagasan - Keaslian - Kecepatan melaksanakan tugas
		Unjuk kerja	Ketepatan menggunakan bahan
2	Hasil	Kesesuaian tema	Kesesuaian tema yang ditetapkan
		Kerapihan	Kebersihan Ketelitian
		Penampilan	- Keindahan - Keragaman/Kelengkapan unsur tampilan - Komposisi

4. Penerapan Pendekatan Kreativitas dalam Pembelajaran KTK

Pendekatan kreativitas ini diterapkan dalam pembelajaran KTK di SD kelas III dengan harapan agar proses pembelajaran tersebut menjadi lebih meningkat. Untuk mengetahui penerapan dari pendekatan kreativitas dalam pembelajaran, maka dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam istilah asingnya Classroom Action Research (CAR). PTK menurut Suharsimi Arikunto (2006) yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN 2 Borokulon Kecamatan Banyuurip Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah

Kegiatan penelitian dengan menerapkan pendekatan kreativitas ini melalui siklus-siklus seperti yang ditulis IGAK Wardani, dkk (2003) yaitu meliputi: (1) perencanaan tindakan (*planning*); (2) pelaksanaan tindakan (*acting*); (3) pengamatan (*observing*); dan (4) refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut yang dilakukan pada setiap siklusnya, apabila dengan evaluasi dari pelaksanaan siklus 1 belum seperti yang diharapkan maka diulang pada siklus berikutnya dengan melalui tahapan-tahapan yang sama. Siklus 2 dilaksanakan berdasarkan dari hasil temuan-temuan selama pelaksanaan siklus 1. Dari hasil pengamatan yang dilanjutkan dengan refleksi guru kelas bersama peneliti, maka dapat direncanakan tindakan berikutnya untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan.

Pelaksanaan tindakan siklus 1 dimulai dari persiapan tindakan-1 yaitu menyusun rencana pembelajaran dan penyediaan alat/bahan dengan tujuan agar siswa dapat membuat gambar dengan teknik percik sesuai kreativitasnya masing-masing. Alat dan bahan yang disiapkan adalah pipa tiup, cairan satu warna dan pensil warna/krayon. Dari hasil pengamatan secara terbuka dan refleksi pelaksanaan tindakan siklus 1 dapat dianalisis bahwa proses pembelajaran seperti yang diharapkan, sebagian besar siswa masih banyak dibimbing secara individu dalam mengerjakan tugas. Penilaian proses belum dapat dilaksanakan sesuai perencanaan, demikian juga dengan kreativitas sebagian siswa belum nampak karena kegiatan siswa terfokus untuk mencoba melakukan teknik tiup seperti arahan guru.

Di samping itu juga terlihat bahwa sebagian besar siswa belum dapat menggunakan bahan/media lain dan belum dapat menyebutkan gambar apa yang mereka ciptakan. Pada akhir kegiatan pembelajaran semua siswa yang berjumlah 35 telah dapat mengumpulkan tugas, namun baru 9 siswa (25,7%) telah memenuhi aspek penilaian, 20 siswa (57,1%) dapat memenuhi sebagian aspek penilaian dan 6 siswa (16,2%) hanya asal mengerjakan tugas. Dari pelaksanaan tindakan-1 dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa belum dapat mengembangkan kreativitasnya dalam berkarya secara optimal, sehingga hasil karyanya belum seperti yang diharapkan. Setelah melalui refleksi antara guru dan peneliti, maka siswa perlu diberi kesempatan lagi (tindakan-2).

Agar memungkinkan lebih berkembang kreativitas siswa, maka perlu memperhatikan (1) pengkaitan tema gambar (bebas, disukai anak, imajinatif), (2) kebebasan menggunakan variasi teknik tiupan, (3) eksplorasi warna dengan menyediakan beberapa cairan warna, (4) bebas memilih tempat berkarya (tidak harus di dalam kelas).

Pelaksanaan tindakan siklus 2 sama seperti tindakan siklus I yaitu mulai menyusun rencana perbaikan pembelajaran tindakan-2 yang tujuannya untuk meningkatkan pembelajaran KTK dari tindakan-1 masih dengan pendekatan kreativitas. Agar pembelajaran di tindakan-2 lebih meningkat dibanding tindakan-1 maka skenario pembelajaran disusun berdasarkan rekomendasi dari hasil refleksi/tindak lanjut pelaksanaan tindakan-1. Alat maupun bahan yang disiapkan sama dengan tindakan-1, bedanya cairan warna yang disiapkan ada tiga macam: merah, kuning dan biru. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih leluasa untuk mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Pada tindakan-2 ini setelah memperhatikan pengarahannya dari guru, siswa diberi kebebasan untuk memilih tempat berkarya di dalam atau di luar kelas. Tindakan ini merupakan usaha untuk mengoptimalkan kreativitas siswa dalam berkarya, selain itu juga dilakukan; (1) pengarahannya awal melalui apresiasi beberapa contoh kreasi; (2) motivasi klasikal dan individual saat berkarya; (3) melengkapi segala fasilitas yang diperlukan siswa. Proses pembelajaran berjalan seperti yang diharapkan, terlihat semua siswa langsung mengerjakan tugas dengan baik sesuai arahan guru, bahkan beberapa siswa yang mengalami kesulitan pada tindakan-1 sudah dapat mengerjakan tugas seperti yang lain.

Penilaian proses pun dapat dilaksanakan sesuai rencana dan hasilnya cukup baik karena semua siswa mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, terlihat bahwa kreativitas siswa dapat berkembang dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan karya yang mereka hasilkan berbeda dengan hasil tindakan-1. Dilihat dari segi proses maupun hasil menunjukkan bahwa tindakan-2 sudah ada peningkatan yang dibuktikan dari 33 siswa yang hadir, 17 siswa (51,5%) telah menunjukkan hasil memuaskan, 15 siswa (45,5%) menunjukkan hasil baik, sedangkan 1 siswa (3%) dengan hasil cukup. Selain itu semua siswa sudah dapat menuliskan tema gambar yang dibuatnya.

Dari refleksi pelaksanaan tindakan siklus-2 menunjukkan adanya peningkatan dari pelaksanaan sebelumnya. Dimungkinkan karena siswa telah melakukan kegiatan yang sama pada tindakan-1, ditambah dengan tersedianya cairan warna yang terdiri dari 3 warna serta menggunakan beberapa macam teknik tiup. Hal ini yang memungkinkan siswa lebih termotivasi untuk mengerjakan tugas sehingga kreativitasnya lebih berkembang. Untuk itu tindakan siklus-2 menunjukkan adanya Peningkatan Pembelajaran KTK dengan Menerapkan Pendekatan Kreativitas.

Untuk menciptakan kondisi agar bentuk-bentuk kreativitas dapat muncul dan berkembang, metode yang digunakan guru antara lain: (1) ceramah bervariasi yaitu digunakan guru pada saat kegiatan awal dalam memberikan pengarahannya, apresiasi contoh kreasi yang ada; (2) pemberian tugas yaitu sebagai metode pokok untuk memberikan keleluasaan siswa dalam berkarya. Tindakan yang dilakukan guru agar pelaksanaan pendekatan kreativitas memperoleh hasil yang optimal antara lain: menyiapkan beberapa macam alat dan bahan/media ungkap, memberikan kebebasan memilih tempat untuk berkarya, dan kebebasan berekspresi.

KESIMPULAN

Dari pelaksanaan tindakan Peningkatan Pembelajaran KTK dengan Pendekatan Kreativitas di SD Kelas III dapat disimpulkan dari uraian hasil analisis dan refleksi 2 kali tindakan sebagai berikut:

1. Pendekatan kreativitas dapat dilaksanakan dalam pembelajaran KTK pokok bahasan cetak dengan teknik percik/tiup, juga dimungkinkan diterapkan untuk pokok bahasan lain, bahkan mata pelajaran lainnya
2. Beberapa metode yang digunakan untuk menerapkan pendekatan kreativitas dan berbagai bahan/media yang bervariasi serta keluwesan aturan/bentuk tugas.
3. Dengan pendekatan kreativitas pembelajaran KTK dapat meningkat dilihat dari segi proses maupun hasil.

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan disarankan sebagai berikut:

1. Guru hendaknya dapat mencoba menerapkan pendekatan kreativitas dalam pokok bahasan lain yang memiliki karakteristik yang sama khususnya pada kurikulum 2013 yaitu mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
2. Penyelenggara pendidikan/pemerintah hendaknya mensejajarkan mata pelajaran tersebut dengan mata pelajaran lain dalam kelompok yang sama pada pelaksanaan di lapangan, mengingat dalam kurikulum 2013 mata pelajaran SBDP lebih menekankan pada aspek afektif dan psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. 1996 . *Kurikulum Pendidikan Dasar; Garis-garis Besar Program Pengajaran Kelas Sekolah Dasar*. Jakarta: Aneka Ilmu.
- Kurikulum. 2013. *Kompetensi Dasar SD/MI*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Masnur Muslich. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Montolalu, BEF, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak – Buku Materi Pokok PGTK 2301*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Putra.
- Subekti, Sri Purnami. 1997. *Pengantar Untuk Kurikulum kreatif dan Praktek Sesuai Perkembangan*. Jakarta: PT Guna Widya.

Suharsimi Arikunto, dkk. 2006. *Peneli an Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wardani, IGAk, dkk. 2003. *Peneli an Tindakan Kelas – Buku Materi Pokok IDIK 4420*. Jakarta: universitas Terbuka.



PROSIDING

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TERBUKA**

Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang,
Tangerang Selatan - Banten 15418

SEKRETARIAT TING V FKIP-UT Tahun 2013

Telp. 021-7490941 ext. 2018, 2008, dan 2041

Faks. 021-7434590

E-mail: ting5@ut.ac.id

www.fkip.ut.ac.id/ting/